



Katholische Hochschule
für Sozialwesen Berlin

Simulationen und Serious-Games als Werkzeug der Demokratiebildung

Prof. Stefan Rappenglück/KHSB Berlin
Rappenglück Simulations, Berlin-München

Überblick

- **Demokratiebildung**
- **Einstieg**
- **Einordnung von Simulationen/Serious Games**
- **Methodik und Zielsetzungen**
- **Durchführung von Politiksimulationen**
- **Evaluation**
- **Praxisbeispiele und Anbieter**
- **Exkurs**
- **Web- und Literaturhinweise**



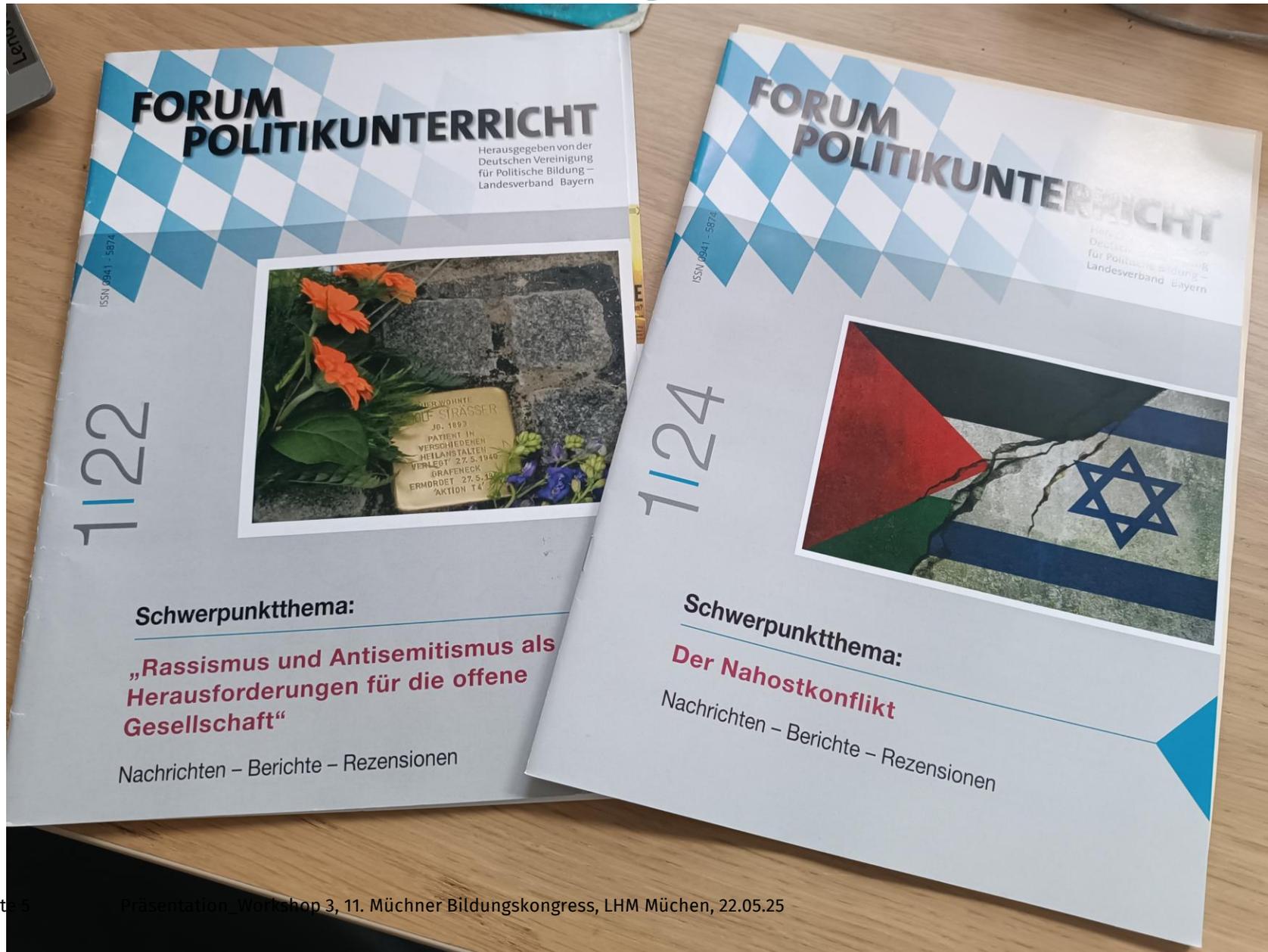
Bevor es inhaltlich los geht...



Bevor es inhaltlich los geht...



Bevor es inhaltlich los geht...



Demokratiebildung

- Die Demokratie und demokratische Regelungen sind keine Selbstverständlichkeit: „die **Demokratie** ist als Staatsform in besonderer Weise darauf angewiesen, in jeder Generation **neu legitimiert** zu werden“ (Rappenglück 2004: 15).
- Wir erleben zunehmend eine gespaltete Bevölkerung und polarisierende Debatten- „befeuert“ durch neue soziale Medien und Echokammern
- Das Vertrauen in die Demokratie und in die Zukunft sinkt, zugleich steigt das Gefühl politischer Machtlosigkeit (Mitte-Rechts-Studie, Jugend-Sinus-Studie)
- Die zunehmende Komplexität politischer Vorgänge überfordert Menschen
- Menschen sind für demokratiegefährdende und vereinfachende Positionen empfänglicher geworden.
- Populismus und Extremismus konterkarieren die Kultur der Gleichwertigkeit im Grundgesetz durch eine Abwertung und Ausgrenzungen von Menschen mit Migrationshintergrund



Demokratiebildung

- Vor diesem Hintergrund ist die Verstärkung der Demokratiebildung dringender denn je. Hierbei geht es um die Entwicklung und Einübung von historisch-politische Urteilsfähigkeit und demokratische Haltungen und Handlungsfähigkeit als Schlüsselkompetenzen

Dreidimensionaler Demokratieansatz

- **Demokratie als Lebensform** geht über das soziale Lernen im Sinne des Umgangs der Schülerinnen und Schüler in ihrem lebensweltlichen Umfeld hinaus, indem sie unter jungen Menschen demokratische Prozesse und konkrete Demokratie- Erfahrungen (z. B. Beratungen und verbindliche Abstimmungen) ermöglicht: **Demokratie im Nahraum und Alltag**
- **Demokratie als Gesellschaftsform:** Lernende sollen durch die Kombination von Analyse und konkreten Erfahrungen selbst ihrer eigenen Verbindung in das Gesellschaftssystem bewusst werden (z. B. Normen gesellschaftlicher Institutionen, Konflikte zwischen Institutionen, Zivilgesellschaft, freie Medien)



Demokratiebildung

- **Demokratie als Herrschaftsform oder Regierungsform** beinhaltet die kognitive Auseinandersetzung mit demokratischen Prozessen und Strukturen (Volkssouveränität, Wahlen, Parlamentarismus, Verfassungsorgane, Parteienwettbewerb, Rechtsstaatlichkeit, Grundrechte) sowie die Begründung einer eigenen politischen Urteilsbildung (nicht verhandelbaren Kernbestand der freiheitlich-demokratischen Grundordnung: Demokratischer und sozialer Rechtsstaat, die Unantastbarkeit der Menschenwürde, die Achtung der Menschenrechte und Prinzipien der Gewaltenteilung, Pluralismus).

Aufgabe Demokratiebildung:

- Vermittlung von **Demokratiekompetenz: Analysieren, Urteilen, Handeln**
 - **Empowerment zur mündigen Bürgerin/mündigen Bürger/**
 - **Vermittlung FDGO**
- **Demokratiekompetenzen** in konzentrischen Kreisen vom Nahbereich ausgehend, über gesellschaftliche Bezüge bis hin zur Demokratie als Herrschaftsform

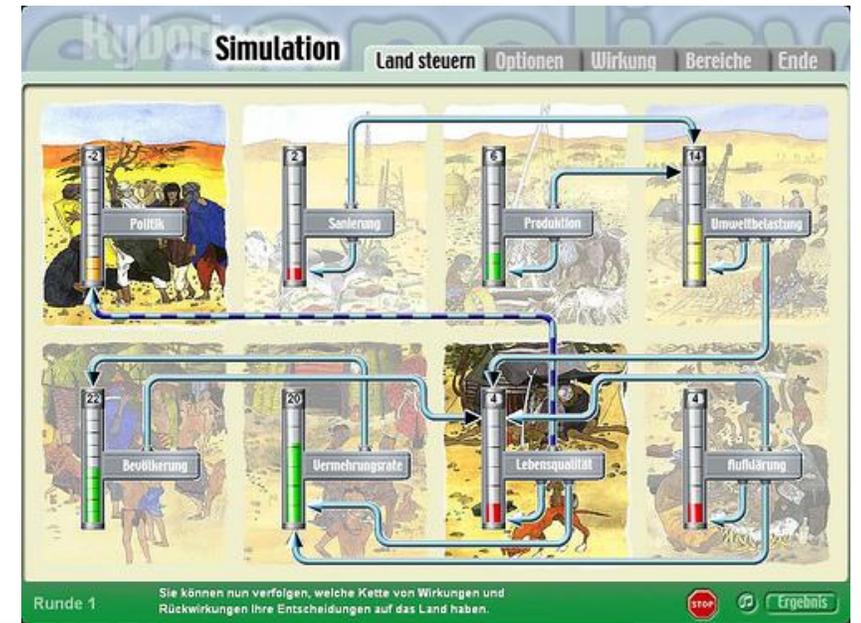


Einstieg

- „Was haben Sie denn mit meinem Schüler gemacht?“ (O-Ton-Lehrerin)
- „Es vermittelt einen guten lebendigen Eindruck von dem Kräftespiel innerhalb der Institutionen und wie die Demokratie und Kompromissssuche eng verknüpft sind. Die Willensbildung für einen Abgeordneten alleine, innerhalb seiner Gruppierung, des Parlaments, der verschiedenen Interessensgruppen und schließlich zwischen den Staaten und Kommission zum Parlament. Erschreckend deutlich wie ich meine.“ (O-Ton Schülerin)
- „Mir hat es sehr gut gefallen, dass man dadurch, dass man alle Prozesse selber erleben konnte, nicht nur sehr gut behält wie politische Entscheidungen und Prozesse ablaufen, sondern auch, dass man eine Idee bekommt, wie ungefähr die EU funktioniert.“ (O-Ton Schüler)
- „Man konnte an sich selbst erfahren, zu wie viel Lernzuwachs diese Methode tatsächlich führt. Das Seminar ist über zwei Monate her und ich kann mich an viele Sachen, die ich im Rahmen der durchgeführten Planspiele gelernt habe, noch sehr genau erinnern.“ (O-Ton Lehramtsstudentin, Teilnehmerin an Planspielseminar)



Einstieg



Der Kanzler*innen-Simulator

planetschule SWR

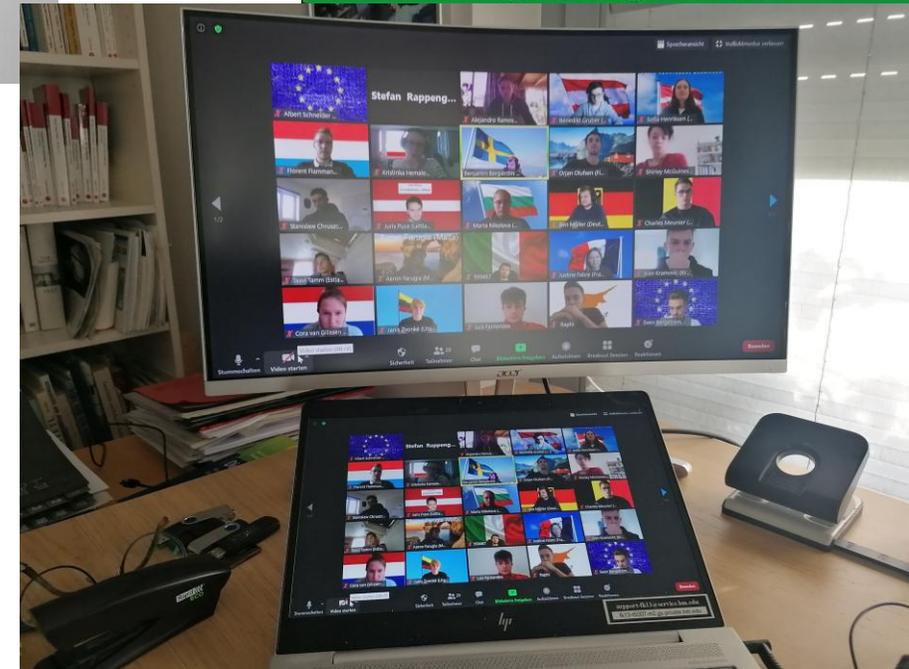
Startseite
Der Kanzlersimulator
Bundestagswahl 2021
Themeninfos
Filme
Über das Spiel
Unterricht
Impressum

Den Kanzler*innen-Simulator starten

Virtual und ohne Risiken und Nebenwirkungen kannst du dich als Kanzler*in oder Kanzler*in positionieren und politische Entscheidungen treffen. Mit dem „Kanzler*innen-Simulator“ überlebst du für eine Legislaturperiode, also für vier Jahre, die Regierungsgeschäfte. Vom Wahlversprechen bis zur Oberbretterwahl, vom Anger mit dem Koalitionspartner bis zur erfolgreichen Wiederwahl als Kanzler*in oder Kanzler*in, von grandiosen PR-Kampagnen bis hin zu gelungenen TV-Auftritten: Hier ist alles geboten – fast wie im richtigen Leben. Viel Erfolg!

Eine kurze Einführung

© Planet Schule / SWR 2021



Grundlagen: Spiel

- Spielend lernen: „Homo ludens“
- Spieltheorie
- Spieldidaktik in der politischen Bildung
- Verbindung von Emotionalität und Rationalität
- Spielen und politisches Lernen: aktive Aneignung der Realität
- Boomende Spielbranche- Nürnberg jedes Jahr die größte Spielmesse der Welt
- Zunehmend digitale Spielemekultur



Grundlagen: Spiel

Zur Bedeutung der Spielebranche

- Insgesamt gehen 65 Cent jeden Dollars, der in den App-Stores ausgegeben wird, an Spiele-Entwickler
- Bei Google Play ist der Anteil jedoch noch höher. Android-Nutzer investieren durchschnittlich 73 Cent jeden Dollars in Games

„Die in dieser Form bislang einmaligen Daten zum deutschen Markt für Serious Games zeigen, dass Serious Games neben einem enormen Potenzial in vielen Bereichen, etwa der Bildung oder dem Gesundheitssektor, auch eine sehr gute wirtschaftliche Perspektive bieten. Ob berufliche oder schulische Bildung: Serious Games erhöhen dauerhaft die Lernmotivation und schaffen es auch, komplexe Zusammenhänge verständlich aufzubereiten. Sie sind eine echte Chance für unsere Wissensgesellschaft und werden angesichts ihrer positiven Eigenschaften bisher noch viel zu wenig eingesetzt.“ (Felix Falk, Game-Geschäftsführer)



Grundlagen: Simulation

Simulation = weitgefaster Modellbegriff als Hilfskonstruktion zur **Vermittlung einer komplexen Realität, Folgenabschätzung**, aber auch zum **Erkenntnisgewinn für eine spezifische Lerngruppe**

Beispiele:

- Simulationen in den Naturwissenschaften (**Klimaforschung**)
- **Simulationen in der Medizin** Simulationszentrum des Klinikums München)
- **Simulationen in der Katastrophenhilfe**
- Simulationen in der politischen Bildung/Politikwissenschaft-**Politiksimulationen**



Grundlagen: Simulation



Grundlagen: Simulation

- Planspiel =erfahrungsorientierte Lehr- und Lernform
- Simulation von Prozessen (u.a. wirtschaftlich, technisch, politisch, soziale Prozesse)
- Beitrag zur Entwicklung von Systemkompetenz in unterschiedlichen Lebensbereichen

Vier grundlegende Elemente:

- Nachbildung und Analyse von Systemabläufen, Durchspielen von Szenarien
- Übernahme von Rollen- Interaktion und Kommunikation von Personen
- Mensch als „homo ludens“- Spiel ist eine fundamentale menschliche Errungenschaft
- Plan und Regeln



Politiksimulationen in der politischen Bildung

„In Politiksimulationen werden in der Politikwissenschaft und der politischen Bildung komplexe Planungs, Verhandlungs- und Entscheidungsprozesse in mehrstufigen Verfahren möglichst realitätsnah durchgespielt, die von eindeutigen Interessengegensätzen und Entscheidungszwängen geprägt sind.“ (Petrick/Rappenglück, 19)

- Am Modell einer (vereinfachten) Situation werden den Teilnehmenden Handlungsentscheidungen abverlangt, deren Auswirkungen und Folgen dann geprüft werden(können)
- Gegenstand: politische Entscheidungs- und Willensbildungsprozesse sowie politische Partizipation
- Formalisierter Ablauf: Nachbildung der Funktionsweise eines Systems
- Lehrplanverankerung



Politiksimulationen in der politischen Bildung

Lehrplanverankerung

Fachlehrplan im Fach Politik und Gesellschaft

„Politik und Gesellschaft ist an allen Gymnasien Pflichtfach in den Jahrgangsstufen 10 mit 12. Zudem besteht die Möglichkeit, es auch in Jahrgangsstufe 13 als Wahlpflichtfach zu belegen“ (S.8)

In der Qualifikationsphase besteht die Möglichkeit, mit dem Fach Politik und Gesellschaft als Wahlpflichtfach in der Jahrgangsstufe 13 die Belegung auf grundlegendem Anforderungsniveau aus der Jahrgangsstufe 12 fortzusetzen und die mündliche oder schriftliche Abiturprüfung abzulegen. (...) Ergänzt werden die Vertiefungen im Leistungsfach durch ein Planspiel bzw. eine politische Simulation in der Jahrgangsstufe 12.

Lernbereich 12.2 : Das europäische Projekt verstehen und mitgestalten: Die Schülerinnen und Schüler erleben in einem Planspiel Rechtssetzung auf Ebene der EU und reflektieren anschließend den politischen Prozess in der Europäischen Union (S.8 und 9).

Serious Games oder „ernste Spiele“

- Ursprünge liegen in den siebziger Jahren des letzten Jahrhunderts: „Wir haben es hier mit ernstesten Spielen in dem Sinne zu tun, dass diese Spiele ausdrücklich und sorgfältig durchdachten Bildungszweck verfolgen und nicht in erster Linie zur Unterhaltung gedacht sind“ (Clark C. Abt 1971, S.26, Deutsch-amerikanischer Wissenschaftler, hat Begriff erstmalig geprägt)
- Versuch Oberbegriff für Spiele im Kontext von Bildungsinstitutionen zu definieren, unabhängig vom Ursprung, Format und Teilnehmende
- Begriff ermöglicht ich, jede Art von Spiel in einem Bildungskontext einzubinden, ob Computerspiel oder Planspiel
- Werden häufig auch als Computerspiele und als Inbegriff einer neuen Lernkultur bezeichnet



Einsatzmöglichkeiten von Serious Games

- Schulen, Lehre, betriebliche Fort- und Weiterbildung
- Bildung- und Kommunikationsmedien
- Politik
- Militär
- Gesundheitsbereich



Thematische Arten von Politiksimulationen

- Demokratievermittlung (Kommunal,- Landes- und Bundespolitik)
- Europabildung
- Sicherheitspolitik
- Nachhaltigkeit (immer verbreiteter)
- Ökonomisch-politischen Bildung
- Die Schule als Staat
- Planspiel Gesundheitswesen
- Stadtgestaltung



Einordnung von Politiksimulationen

- Brettspiele/Haptische Spiele/ Rollen-Planspiele
- Umfang und Komplexität des Entscheidungsrahmen
- Einfluss anderer Spielgruppen: Interaktive Spiele/geschlossener Rahmen
- Durchführung der Simulationen: analog und digital
Präsenz
Computerunterstützt
komplett digital



Einordnung von Serious Games

- Adventure- hoher Grad an Storytelling und interessanter Spielwelt
- Action-Spiele, Schnelligkeit und Geschicklichkeit, z.B. Health Games
- Strategie-Spiele, strategisches und taktisches Agieren, z.B. Aufbau von Dörfern und Städten, Beispiel: Serious Game ENERGETIKA
- Rollen-Spiele- Fantasiewelt
- Unterscheidung nach Altersgruppen: jüngere Zielgruppen sind v.a. an Gestaltung und Tiefe des Spielerlebnisses interessiert
- Unterscheidung nach Single- oder Multiplayer-Spiele
- Ggf. Spielfiguren (sog. Avatare)
- Ggf. Betreuung
- Herausforderung: technische Systemanforderungen (bei Multiplayer-Spiele)



Politiksimulationen und Parlamentarismus



Politiksimulationen zur Mobilität und Ökologie



Politiksimulationen und Politische Bildung

- Methodik



Kennzeichen von Politiksimulationen

- Fiktives, aber wahrscheinliches Szenario
- Rollenprofile und Interessenslagen
- Zielsetzung: Aushandeln einer gemeinsamen politischen Entscheidung vor dem Hintergrund vielseitiger und teilweise divergierender Interessen
- Didaktische Reduktion



Kennzeichen von Politiksimulationen

- Handlungsorientierung
- Prozessorientierung
- Erlebnisorientierung
- Selbstgesteuerte Lernprozesse
- Selbstverantwortliches Lernen



Die besondere Stärke: mehrfacher Kompetenzerwerb

- Wissenskompetenz
- Analysekompetenz
- (Politische) Urteilskompetenz
- (Politische) Handlungskompetenz
- Integration von Fach-, Methoden-, Sozial- und Kommunikationskompetenz
- Förderung Politisches Lernen
- Soziales Lernen
- Förderung kommunikativ-interaktiven Handelns
- Förderung planerisch-strategisches Denken



Politikdidaktische Zielsetzungen

- Reflexion demokratischer Grundwerte
- Verständnis für politische Prozesse
- Stärkung demokratischer Handlungskompetenz/Einübung der Bürgerrolle
- Erschließung des Politikzyklus
- Heranführung und Auseinandersetzung mit der Funktionslogik des parlamentarischen Regierungssystems

- Politische Entscheidungsprozesse werden erfahrbar gemacht/Verankerung in der eigenen Lebens- und Erfahrungswelt

- Verdeutlichung der Rolle der Medien in der Politik



Vorteile/Nachteile Politiksimulationen

Stärken:

- Lerneffekte auf vielen Ebenen (ganzheitliches Lernen)
- Komplexe Themen können sehr schnell vermittelt werden
- Leistungsfähige Lernmethode (ca. 80 % der Fakten werden behalten)
- großer Spaßfaktor
- Spielraum ohne Konsequenzen: ermöglicht Probehandeln und Einstudieren von Abläufen ohne reale Risiken

Schwächen:

- Verwechslung von Scheinwelt mit Realität: Handlungen in der Simulation sind lediglich Ersatzhandeln im Rahmen einer konsequenzfreien Ebene („Politik im Sandkasten spielen“)
- Zeit- und Ressourcenintensiv (Räume)
- Nur schwache Kontrolle des Lernprozesses- stattdessen offener Lernprozess



Zielsetzungen Serious Games

- Spielangebote, die nicht nur den Spielspaß bedienen
- Vermittlung von Inhalt und Wissen
- Sensibilisierung für bestimmte Themen
- liefern durch ihr mediendidaktisches Design die Motivation, sich mit den zu vermittelnden Lern- und Bildungsinhalten intensiv zu beschäftigen
- Nutzen stimulierende Faktoren des Computerspiels, um Wissensaufbau mit einer anregenden, aufmerksamkeitsstarken und motivierenden Lernatmosphäre zu umgeben
- Die in der virtuellen Unterhaltungsindustrie bewährten Mechanismen Abtauchen in einer virtuellen Welt, Interaktivität, Storytelling, Herausforderung, Ehrgeiz und Belohnung werden gezielt eingesetzt, um den natürlichen menschlichen Entdeckungsdrang für den Lernprozess dienstbar zu machen und langfristige Lernerzeugnisse zu erzeugen



Kennzeichen von Serious Games

Stärken:

- Gegenüber Planspielen und Simulationen noch deutlicherer Spielansatz- jedoch fließende Übergänge
- Durch spielerischen Charakter = klassisches Unterhaltungsspiel
- Multimediale Aufbereitung
- keine Vermittlung „trägen Wissens“
- Spielerische Tätigkeit erhöht Bereitschaft sich mit Lerninhalten zu beschäftigen und erzeugt positive Lernatmosphäre= führt zu nachweislich höhere und nachhaltigeren Lernerfolg
- Atmosphärische Inszenierung des Lehrstoffes erzeugt stärkere emotionale Teilnahme am Lernprozess
- Aus Sicht der Lerntheorie: Serious Games setzt konstruktivistische Ansätze der Wissensvermittlung um
- Langfristig kostengünstig und zeitsparend



Vorteile/Nachteile Serious Games

- Orientierung und Ausrichtung an heutiger Mediennutzung
- Aktivierung, Involvierung und Belohnung als Motivationsfaktoren nutzbar
- Erfahrungsbasiertes Wissen generieren, Auseinandersetzung mit dem Lerninhalt aus verschiedenen Perspektiven ermöglichen
- Spielraum ohne Konsequenzen erlaubt das Probehandeln und Einstudieren von Abläufen ohne reale Risiken

Nachteile:

- Zu viel Spiel/Unterhaltungsdynamik
- Tiefe der inhaltlichen Vermittlung
- bisher zu wenig politikdidaktische Rückbindung
- Interaktion in Gruppe
- (meistens) mangelnde Auswertung



Durchführung von Simulationen

- Gruppengröße (mindestens: 15 Teilnehmer)
- Organisatorische Voraussetzungen
- Zeitrahmen: minimal halber Tag, am besten 1 – 1 ½ Tage
- Ablauf
 - A) Einführung
 - B) Durchführung der Simulation
 - Informationsaustausch und Strategiebildung
 - Konferenzphase mit Gruppen- und Plenarsitzungen
 - Verhandlungsergebnis
 - C) Auswertung



Aufgaben der Spielleitung

- Stellt den Rahmen zur Verfügung
- Einführung in das Thema
- Durchführung und Begleitung der Simulation
- Moderation der Auswertung: Persönliches Erleben, Ergebnissicherung und Transfer



Evaluation von Politiksimulationen

- „Ich bin überzeugt, dass man ein Planspiel in jeder Jahrgangsstufe der Mittelschule einsetzen kann. Allerdings denke ich, dass diese Methode für die meisten Klassen unbekannt ist und eingeübt werden muss, deshalb wäre es von Vorteil mit einem thematisch nicht allzu komplexen Planspiel zu beginnen“ (O-Ton Lehramtsstudentin, Mittelschule)
- „Ich bin der Meinung, dass Planspiele öfters angeboten werden sollten und auch vermehrt in Stundenplänen/Ausbildungsplänen Anwendung finden sollten. Es fördert spielerisch Verhandlungssicherheit, Selbstbewusstsein sowie Umgangsformen, die in einer solchen Debatte und auch im normalen Alltag benötigt werden, ...Implementierung solcher politischen Planspiele in den Schulalltag. Und das an allen Schularten Deutschlands.“ (Student der Elektrotechnik)
- „Alles in allem hat mir das Planspiel wahnsinnig gut gefallen, da ich durch das selbständige Agieren sehr viel lernen konnte und ich nicht gedacht hätte, dass man Politik so verständlich darstellen kann. Meiner Meinung nach sollten noch viel mehr Vorlesungen nach diesem Konzept ablaufen(...)“ (Studentin der Sozialen Arbeit)



Evaluation von Politiksimulationen

- Förderung des Erkenntnisgewinnes
- Förderung der Kommunikations- und Demokratiekompetenz
- Förderung der Handlungsorientierung der Teilnehmenden
- Förderung von Schlüsselqualifikationen

Simulationen sollten als Standard in schulischen und außerschulischen Bildungsprozessen implementiert werden



Planspieldatenbank der Bundeszentrale für politische Bildung

<https://www.bpb.de/lernen/angebote/planspiele/datenbank-planspiele>

- ca. 200 Planspiele zu verschiedenen Themen
- Unterschiedliche Anbieter, teilweise kostenpflichtig, aber auch kostenlose Downloads
- Differenzierung nach Spielvarianten: analog, digital, PC-gestütztes Planspiel
- Filterfunktion nach Zielgruppe, Thema, Spielart, Zeitbedarf
- Ca. 50 Planspiele mit Europabezug



Anbieter (Auswahl)

- Bayerische Landeszentrale für politische Bildungsarbeit (www.blz.bayern.de/online-planspiele.html)
- Centrum für angewandte Politikforschung (www.cap-lmu.de/fgje/projekte-angebote/planspiele)
- Civic- CIVIC GmbH -
Institut für internationale Bildung (www.civic-institute.eu/de/index.html)
- Europäische Akademie Bayern (www.europaeische-akademie.de/angebote/planspiele.html)



Anbieter

- **Europäisches Parlament-Verbindungsbüro Deutschland**
(www.germany.representation.ec.europa.eu/nachrichten-und-veranstaltungen/planspiele_de)
- **Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg** (www.lpb-bw.de/planspiele-lpb)
- **Pädagogisches Institut – Zentrum für Kommunales Bildungsmanagement- Bereich Politische Bildung für das Kommunalpolitische Planspiel in München** (<https://www.pi-muenchen.de/kontakt-politische-bildung>)
- **Planpolitik Berlin** (www.planpolitik.de)
- **Polyspektiv** (www.poyspektiv.eu)



Beispiele: Wir sind München- Kommunalpolitik erspielen

- Ermöglichung eines generellen Verständnisses für kommunalpolitische Entscheidungen in München und der Region
- Vermittlung der Arbeit von Parteien, Fraktionen, Ausschüssen und Mitgliedern des Stadtrats sowie des Oberbürgermeisters, des zweiten Bürgermeisters und der dritten Bürgermeisterin
- Sensibilisierung für die Bedeutung der kommunalen Ebene
- Themen: Bildung, Haushalt, Mobilität, Wohnen
- Ist für Schulen in München konzipiert
- Kann über den Fachdienst politische Bildung/PI ermöglicht werden
(Adresse am Ende der Präsentation)



Beispiele: Wir sind München- Kommunalpolitik erspielen

Einführung in das Planspiel / die Politiksimulation

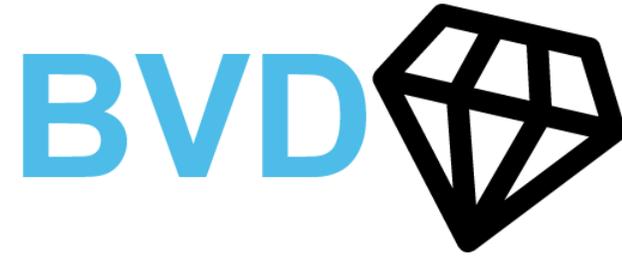
- Kurzeinführung in die Kommunalpolitik
- Rollenverteilung

Politiksimulation

1. Fraktionssitzung
2. Ausschusssitzung mit Beschlussempfehlung
3. Vollversammlung
 - Diskussion
 - Endgültige Beschlussfassung durch die Vollversammlung



Rollen/Fraktionen



Beispiel: Der Landtag sind wir

- Umsetzung vor Ort bzw. im Landtag
- Vermittlung der Gesetzgebung im Bayerischen Landtag
- Zeitbedarf: 4- bis 5 Schulstunden

Einführung in das Planspiel / die Politiksimulation

- Kurzeinführung in die Landtagspolitik
- Rollenverteilung

Politiksimulation

1. Fraktionssitzung
2. Ausschusssitzung mit Beschlussempfehlung
3. Fraktionssitzung
3. Vollversammlung
 - Diskussion
 - Endgültige Beschlussfassung durch die Vollversammlung

[Politik hautnah – Schüler lernen Landtag mit Planspiel kennen](https://youtu.be/C46_e9y_33w?feature=shared)
https://youtu.be/C46_e9y_33w?feature=shared



Beispiel Serious Games

- „Deine Stimme“

<https://youtu.be/jzTRLK1higU>

- HIDDEN CODES

<https://hidden-codes.de/#info>



Web- und Literaturhinweise

Webhinweise

- Planspieldatenbank und – Planspieldossier der Bundeszentrale für politische Bildung - bpb, www.bpb.de/planspiele
- SAGSAGA: www.sagsaga.org
- www.stiftung-digitale-spielekultur.de
- www.spielbar.de

Publikationen :

- www.bildung.digital/artikel/serious-games-spielerisch-ernste-inhalte-vermitteln
- Rappenglück, Stefan (2021): Dossier: Politik spielerisch erfahren –Politiksimulationen in der politischen Bildung
- Maria Theresa Meßner | Michael Schedelik |Tim Engartner (Hrsg.)(2018): Planspiele in der sozialwissenschaftlichen Lehre: Theorie und Praxis aus der Hochschule (Wochenschau-Verlag)
- Andreas Petrik/Stefan Rappenglück (2017): Handbuch: Planspiele in der Politischen Bildung. Bonn (Bundeszentrale für politische Bildung)/Schwalbach (Wochenschau-Verlag)



Kontaktmöglichkeiten

Fragen/Interessen - für Landesverband Bayern der Deutschen Vereinigung für politische Bildung (<https://www.dvpb-bayern.de>) bzw. stefan.rappenglueck@dvpb-bayern.de

Fragen/Interessen - für Politiksimulationen allgemein
Stefan Rappenglück: sr@rappengluecksimulations.eu

Fragen/Interessen am Angebot des Planspiels für Münchner Schulen:

Fachdienst Politische Bildung PI: Sarah Bergh-Bieling: [sarah.berghbieling\(at\)muenchen.de](mailto:sarah.berghbieling(at)muenchen.de)

