

DIGITALE UND ANALOGE POLITIKSIMULATOREN



Alexander Preisinger und Stefan Ancuta (Hrsg.)
Wien: Edition *polis*, 2022

INHALT

EINLEITUNG

- 5 **Simulationen als politische Labore**
Alexander Preisinger

Mehr zum Thema Spiele in der Edition *polis*:

- Digitale Spiele im Geschichtsunterricht und in der Politischen Bildung:
www.politik-lernen.at/digitalespieleimgeschichtsunterricht
- Digitale Spiele für Distance Learning in Politischer Bildung und Geschichte:
www.politik-lernen.at/digitalespieledistancelearning
- Politische Bildung und digitales Lernen – Institutionen, Tools und Spiele:
www.politik-lernen.at/pbunddigitaleslernen
- Klimawandel im digitalen Spiel: www.politik-lernen.at/klimawandeldigitalenspiel
- Analoge Spiele für die Politische Bildung: www.politik-lernen.at/analogespiele_politischebildung



TEIL I: SPIELEFORMEN

- 6 **„Among us“ und „Werwölfe von Düsterwald“**
Didaktische Überlegungen zu deduktiven
Verhandlungsspielen
Philip Lenzenhofer
- 8 **BÜROKRATOPOLY**
Ein subversives Lernspiel aus der DDR
Michael Geithner
- 9 **Democracy 3**
Demokratie im Labor testen
Danilo Roth und Edin Redzovic
- 11 **Fate of the World**
Zug um Zug das Schicksal der Welt beeinflussen
Dominik Müllner
- 13 **„Die Inseratenaffäre“ oder „Die Macht der Medien in einer Demokratie“**
Ein Planspiel zum Thema manipulierte Bericht-
erstattung und deren Auswirkung auf die Bevölkerung
Lukas Zuliani
- 14 **jetzt mal ehrlich**
60 heikle Situationen
Romy Dueller
- 16 **Kanzleramt**
Spielend Kanzler*in werden
Burkard Wigger
- 18 **Lawgivers**
Politische Entscheidungen durchspielen
Florian Sonner
- 20 **Majority**
City Builder für Schüler*innen
- 22 **Reigns**
Ein Politik-Simulator für die Hosentasche
Fares Kayali

TEIL II: INSTITUTIONEN

- 24 **GEMEINSAM.ÖSTERREICH REGIEREN.**
Das Politik- und Gesellschaftsplanspiel
- 25 **MISCH DICH EIN**
Der Debattierclub
- 26 **Total Refusal**
Der Medienapparat als Utopie-Mühle
- 27 **Planspieldatenbank der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb)**
- 28 **GameLab der Universität Wien**
- 31 **Modell UNO Wien**
Schüler*innen simulieren die Vereinten Nationen
- 32 **Wienxtra-Spielebox**
Die Wiener Ludothek
- 34 **AUTOR*INNEN**

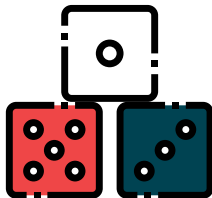
Editorische Hinweise für die Lektüre:

- *Die Spielebeschreibungen stammen zum Teil von den Spieleautor*innen selbst.*
- *Die beschriebenen Initiativen werden fallweise von privatwirtschaftlichen Firmen unterstützt (z.B. GameLab).*
- *Die Zahl der weiblichen Schreibenden in dieser Zusammenstellung ist deutlich geringer als jene der männlichen.*

Alle drei Anmerkungen eignen sich hervorragend für eine Bearbeitung im Rahmen der Politischen Bildung.

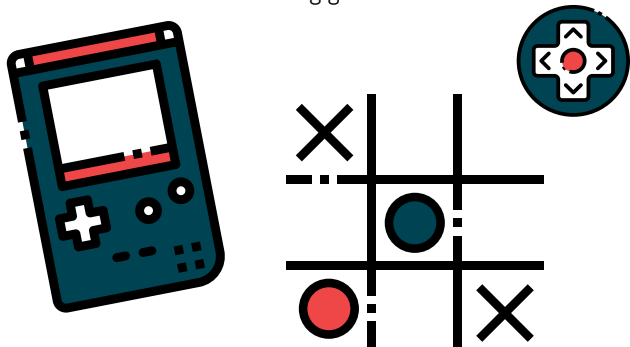
EINLEITUNG: SIMULATIONEN ALS POLITISCHE LABORE

Alexander Preisinger



Zu wissen, dass 183 Abgeordnete im österreichischen Nationalrat sitzen, oder das politische System Österreichs anhand einer Grafik erklären zu können, bedeutet nicht automatisch, demokratiepolitische Kompetenzen erworben zu haben. Demokratie muss als Handlungsform erfahrbar gemacht werden, um demokratische Kultur – im wahrsten Sinn des Wortes – begreifen zu können. Hierbei fällt es vor allem Schüler*innen leichter, sich für alltagsweltliche Formen der Partizipation, etwa die Schul- oder Klassenspeicher*inwahl, zu interessieren, als für jene der institutionalisierten Politik. Die vielbeschworene Krise der repräsentativen Demokratie übersieht mitunter, dass sich demokratische Kultur durch Mitbestimmung auszeichnet – egal, ob in der Schule, im Betrieb oder Verein. Und hier kommen Simulationen ins Spiel.

Das Planspiel gehört seit den 1970er-Jahren zur Politischen Bildung; lange bevor spielbasierte Lernformen in andere Fächer integriert wurden. Planspiele repräsentieren einen bestimmten Teilbereich der Realität, wodurch ein simulatives „Als-ob-Handeln“ möglich wird. Dieses Simulieren geht mit der Auslassung anderer Faktoren, einer Reduktion auf wesentliche Zusammenhänge, einer Überpointierung und Dramatisierung einher. So dominiert im digitalen Polit-Simulator „Democracy 3“ etwa die policy-Ebene, während das Parlament oder der Prozess der Gesetzgebung keine Rolle spielen. Dafür werden über 100 Faktoren – von Steuersätzen bis hin zu Wähler*inneninteressen – miteinander in Beziehung gesetzt.



Das mutet zwar technokratisch an, stellt Ursache-Wirk-Zusammenhänge aber übersichtlich dar und reduziert Komplexität. **Genau darin liegt das pädagogische Ziel beim Einsatz von Simulationen: Sie bieten die Möglichkeit zum Handeln.** Das durch sie initiierte Lernen wird als erfahrungsbasiert bezeichnet – Politik wird für Schüler*innen dadurch als Handlungsform erfahrbar gemacht. Anders als das oben angesprochene Schaubild zum politischen System in Österreich erzeugt die Simulation von politischen Prozessen im Rahmen des Computerspiels „Democracy 3“ sogenannte Feedback-Loops. Das Spiel reagiert auf die Eingabe der Schüler*innen, die dadurch „ihre“ Politik testen und ausprobieren können. Simulationen sind politische Labore, mit denen sich Thesen aufstellen und überprüfen lassen. Sie führen dadurch zu einem forschend-entdeckenden und sogar wissenschaftspropädeutischen Lernen.

Das macht sie aber auch kognitiv anspruchsvoller als instruktionale Lernformen. Schüler*innen müssen zunächst die Regeln des Spiels verstehen, bevor sie die Simulation auf die Wirklichkeit beziehen können. Hier können handlungs- und produktionsorientierte Formen anschließen, damit der realweltliche Transfer gelingt. Teil des spielbasierten Lernens kann es auch sein, die Simulation zu kritisieren oder sogar Maßnahmen zu ihrer Verbesserung zu entwerfen.

Diese Broschüre zeigt, wie vielfältig politische Simulationen und Planspiele sein können: „Among us“, „Werwölfe“, „Kanzleramt“ und „Reigns“ stehen für niederschwellige Spielformen, die sich rasch und für wenig Geld umsetzen lassen. Mit „Democracy 3“ und „Lawgivers“ werden Unterrichtsideen für zwei der klassischen Polit-Simulatoren vorgestellt. Richtig komplex wird es mit „Fate of the World“, einer Klimawandelsimulation. Der zweite Teil der Broschüre setzt sich mit Institutionen auseinander, die Politik erlebbar machen. Auch hier reicht die Auswahl von sehr lebensnahen Formen wie dem Debattierclub bis zum Planspiel „Gemeinsam.Österreich Regieren.“ oder den künstlerischen Interventionen von „Total Refusal“.

TEIL I: SPIELFORMEN

„AMONG US“ UND „WERWÖLFE VON DÜSTERWALD“

DIDAKTISCHE ÜBERLEGUNGEN ZU DEDUKTIVEN VERHANDLUNGSSPIELEN

Philip Lenzenhofer



Es gibt wohl kaum etwas, das so abstrakt und dennoch so nahe ist wie demokratische Entscheidungen. Zunehmend finden partizipative Elemente in den Klassenzimmern Einzug. Sei es die Wahl des*der Klassensprecher*in, sei es die Gestaltung des Unterrichtsstoffes durch Abstimmungen über das nächste Thema, sei es

die spielerische Einbettung demokratischer Elemente – die für eine Demokratie so elementare Mitbestimmung kann vor allem im Spiel erfahrbar gemacht werden. Beispiele, um demokratische Entscheidungen auszuprobieren, sind „Werwölfe von Düsterwald“ und „Among us“, beides äußerst erfolgreiche Spiele, denen deduktives Schlussfolgern und Verhandeln zugrunde liegen.

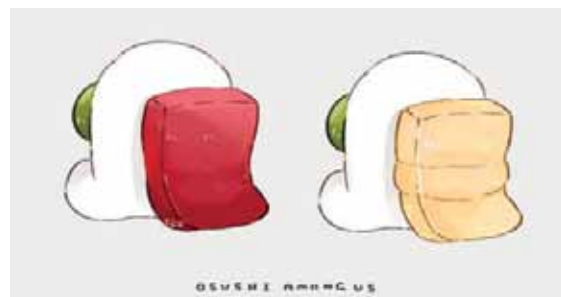
In dem Kartenspiel „**Werwölfe von Düsterwald**“ treten zwei Gruppen an: auf der einen Seite die Dorfbewohner*innen, auf der anderen die Werwölfe. Ziel des Spiels ist es, eine der beiden Seiten aus dem Spiel zu werfen. Um das zu erreichen, wird jede Runde ein*e Mitspieler*in hinausgewählt. Entscheidend ist dabei, dass niemand weiß, welche Rollen die restlichen Mitspieler*innen haben. In verschiedenen Runden stimmen die Werwölfe ab, welche*n Dorfbewohner*in sie als ihr Opfer ausersehen. In der darauffolgenden Phase müssen alle Spieler entscheiden, welche*r Spieler*in ein Werwolf ist, um diese*n ebenso aus dem Spiel zu entfernen.

„**Among us**“ baut auf diesem Spielprinzip auf, erweitert bzw. verändert die Idee von „Werwölfe von Düsterwald“ jedoch. Ort des Spiels ist eine Raumstation. Die Spieler*innen schlüpfen in die Rolle von Astronaut*innen. Auch hier treten zwei Teams

gegeneinander an: die Besatzungsmitglieder und die „Impostors“ (dt. HochstaplerInnen). Den Besatzungsmitgliedern ist unbekannt, welche Mitspieler*innen Impostors sind, während die Impostors sehr wohl wissen, wer ein Besatzungsmitglied ist. Letztere gewinnen das Spiel, indem sie verschiedene Aufgaben auf dem Raumschiff erledigen oder alle Impostors entlarven. Ein Impostor gewinnt dagegen, indem er*sie alle Besatzungsmitglieder entweder ermordet hat oder indem er*sie durch Wahlen ausgeschlossen wird.

In beiden Spielen ist das Element der Wahl die entscheidende Spielmechanik. Jede*r Spieler*in hat ein Mitbestimmungsrecht, jedoch leben beide Spiele von dem grundsätzlichen Misstrauen gegenüber den anderen Mitspieler*innen. Jede*r ist schuldig, bis etwas anderes bewiesen ist.

Obwohl beide Spiele – ohne den oben genannten Vorbehalt aus dem Blick zu verlieren – didaktisch bereits die abstrakte Form der demokratischen Mitbestimmung in ein fesselndes Spiel verpacken, bietet es sich an, sie nur als Input für eine weitere Beschäftigung mit Abstimmungsmodi und Entscheidungsformen zu verwenden. Beispielsweise kann auf die Macht der Sprache verwiesen werden, da durchwegs die restlichen Mitspieler*innen von der Schuld bzw. Unschuld anderer überzeugt werden sollen. Es ist jedoch ebenso zielführend, die Schüler*innen über die Art und Weise des Wahlmodus diskutieren zu lassen und die Erkenntnisse daraus als Anstoß für eine Auseinandersetzung mit anderen demokratischen Praktiken in ihrem Umfeld zu nehmen.



VORSCHLÄGE FÜR DIE SPIELVERWENDUNG

Wie hast du gewählt?

Wie bewertest du die folgenden Aussagen im Zusammenhang mit deiner Spielerfahrung? Kreise die betreffende Zahl ein, je nachdem, wie sehr du mit dieser Behauptung übereinstimmst.

	<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> Trifft nicht zu Trifft zu </div>				
1. Ich wusste von anderen, wie sie gewählt haben.	1	2	3	4	5
2. Meine Stimme wurde nicht berücksichtigt.	1	2	3	4	5
3. Nicht jede*r konnte mitstimmen.	1	2	3	4	5
4. Meine Stimme war weniger wert als andere.	1	2	3	4	5
5. Ich konnte jemand anderes für mich abstimmen lassen.	1	2	3	4	5
6. Ich bin zu meiner Wahlentscheidung gezwungen worden	1	2	3	4	5
7. Ich habe das Gefühl, dass meine Stimme etwas im Spiel verändert hat.	1	2	3	4	5
8. Die Abstimmungen waren knapp.	1	2	3	4	5

Wahlgrundsätze

Auf Wahlen in Österreich treffen bestimmte Eigenschaften zu.

<ul style="list-style-type: none"> - Allgemeines Wahlrecht - Freies Wahlrecht - Geheimes Wahlrecht 	<ul style="list-style-type: none"> - Gleiches Wahlrecht - Persönliches Wahlrecht - Unmittelbares Wahlrecht
---	---

Recherchiere diese Begriffe und ordne die obigen Wahlgrundsätze den Aussagen von oben zu.

1. _____ Wahlrecht	4. _____ Wahlrecht
2. _____ Wahlrecht	5. _____ Wahlrecht
3. _____ Wahlrecht	6. _____ Wahlrecht



BÜROKRATOPOLY

EIN SUBVERSIVES LERNSPIEL AUS DER DDR

Michael Geithner



BÜROKRATOPOLY ist ein kompetitives Würfelspiel für drei bis neun Spieler*innen. Spielziel ist es, vom einfachen Arbeiter zur mächtigsten Person in der DDR – dem Generalsekretär des ZK der SED – aufzusteigen. Dazu sind alle Mittel recht: Wahlbetrug, Meutereien gegen Vorgesetzte, zeitweilige Koalitionen und das Brechen derselben im richtigen Moment. Gewonnen hat diejenige Person, die als erste den Gipfel der Machtpyramide erklimmen konnte. Es handelt sich dabei um eine überarbeitete Neuauflage eines zeitgenössischen Spiels, welches daher als Zeitzeugenbericht behandelt werden kann. Es ist für den Einsatz im Unterricht optimiert und beinhaltet so nicht nur das Spielmaterial, sondern auch die historische Stasi-Akte zum Spiel und vorgefertigtes Unterrichtsmaterial.

Die besondere Qualität von BÜROKRATOPOLY für den Einsatz im Schulunterricht oder zu anderen Bildungszwecken liegt darin, dass Jugendliche verstehen, kein gewöhnliches Brettspiel zu spielen, sondern ein subversives Spiel aus dem Jahr 1983 eines DDR-

Oppositionellen (Dr. Martin Böttger). Dieser bildet ab, wie er das damalige System wahrgenommen hat. Neben einigen humorvollen Ereignissen und Darstellungen sind zahlreiche historische Vorkommnisse und persönliche Erinnerungen Böttgers verarbeitet, die das System und seine Probleme zu entlarven versuchen. www.buerokratopoly.de

Autor: Dr. Martin Böttger

Publisher: DDR Museum

Preis: 20,00 €

Altersfreigabe: ab 8

Genre: Satirischer Politiksimulator



VORSCHLÄGE FÜR DIE SPIELVERWENDUNG

BÜROKRATOPOLY eignet sich besonders für einen Projekttag, kann jedoch auch innerhalb einer Doppelstunde sinnvoll im Unterricht eingesetzt werden. Die beigelegten Arbeitsblätter beschäftigen sich mit den Schwerpunkten „Demokratie“, „Verfassung und Wirklichkeit“, „Rezension und Debatte“ sowie „Opposition“.

Schüler*innen werden angeregt, ihre Meinung zum Spiel in Form einer Rezension zu äußern oder mithilfe von bildlichen Darstellungen ihre Vorstellung von Demokratie auszudrücken. Auf einem Überblicksbogen befinden sich weitere Anregungen und Zusatzaufgaben.

DEMOCRACY 3

DEMOKRATIE IM LABOR TESTEN

Danilo Roth und Edin Redzovic



„Democracy“ ist ein rundenbasiertes Simulationsspiel, bei dem die Spieler*innen in die Rolle des Staatsoberhauptes der Bundesrepublik Deutschland oder anderer Nationen schlüpfen. Den Spieler*innen steht ein begrenztes politisches Kapital, eine Maßeinheit für die Unterstützung innerhalb der Regierung, für ihre Aktionen zur Verfügung. Damit können sie politische Ideen implementieren oder auch bereits bestehende Gesetze und Regulierungen abändern. Je nach gewähltem Land existieren zu Beginn des Spieles unterschiedliche Problemlagen und Potentiale. Beim Versuch, diese Probleme zu lösen, muss der*die Spieler*in immer die Zufriedenheit der Bevölkerung berücksichtigen. Die Bevölkerung wird in 21 unterschiedliche Gruppen unterteilt (z. B. Jugend, Pendler*innen, Reiche), die unterschiedlich auf die politischen Entscheidungen reagieren. Am Ende der Legislaturperiode wird dann gewählt. Wird die Wahl verloren heißt es ‚Game Over‘.

Den Spielenden begegnen im Spielverlauf zahlreiche Begrifflichkeiten aus dem politischen Alltag. Dabei sieht sich der*die Spieler*in mit komplexen Sachverhalten konfrontiert und muss sich politische Ideen zunächst erschließen. Recht schnell wird deutlich, wie stark die Auswirkungen getroffener Entscheidungen miteinander verknüpft sind. Der*die Spieler*in muss abwägen, nach welchen (persönlichen) Wertvorstellungen und Idealen politische Entscheidungen getroffen werden. Somit eignet sich „Democracy“ hervorragend, um sich diese Zusammenhänge zu



erschließen. Das Spiel stellt quasi ein Versuchslabor verschiedener politischer Ideen und Maßnahmen zur Verfügung.

Positech Games stellt über die Website vergünstigte Bildungslizenzen zur Verfügung. Das Spiel verfügt auch über eine recht aktive Modding-Szene, wodurch es zahlreiche Anpassungen und Szenarien kostenfrei gibt.

Allerdings weist „Democracy 3“ auch deutliche Schwächen bei der Darstellung der politischen Landschaft auf. So gibt es im Spiel keine Medien oder Presse. In der Opposition befindet sich lediglich eine Partei, die keine eigene politische Agenda aufweist, und mit der sich der*die Spieler*in bis zur Wahl nicht auseinandersetzen muss. Aspekte einer multikulturellen Gesellschaft werden im Spiel ebenfalls nicht dargestellt. Gesetzesvorschläge bedürfen keines langen Wegs durch Gremien oder Parlamente, sondern können direkt und ohne große Hindernisse (abgesehen vom politischen Kapital) verabschiedet werden. Somit fehlt der komplette parlamentarische Prozess.

Developer:	Positech Games
Publisher:	Positech Games
Preis:	22,99 €
Plattformen:	Windows, MacOS, Linux
Altersfreigabe:	freigegeben ohne Altersbeschränkung
Genre:	Politiksimulation

VORSCHLÄGE FÜR DIE SPIELVERWENDUNG

Das Spiel kennenlernen

Das Spiel selbst erschlägt die Spieler*innen zu Beginn mit zahlreichen Informationen, Reglern und verschiedenfarbigen Balken. Daher ist zunächst einmal ein grundsätzliches Spiel- und Begriffsverständnis herzustellen. Die Schüler*innen spielen in kleinen Teams und sammeln Begriffs- und Verständnisfragen. Diese werden anschließend im Plenum erörtert und beantwortet.

Eine politische Agenda umsetzen

Im nächsten Schritt soll es zu einer politischen Diskussion kommen. Dafür werden die Schüler*innen in 2er- oder 3er-Teams ins Spiel geschickt, wobei sie vorab eine eigene politische Agenda, in Form von Sprachmemos, aufstellen und diese dann im gemeinsamen Spiel umzusetzen versuchen. Anschließend berichten die Gruppen von den gesammelten Erfahrungen und dem Erlebten. Nachdem ein Grundverständnis für das Spiel entstanden ist und sich alle Teilnehmer*innen mit den Mechaniken und Möglichkeiten vertraut machen konnten, startet das eigentliche Planspiel.

Einteilung in die Parteien

Die Schüler*innen werden verschiedenen real existierenden oder erfundenen Parteien zugeordnet. Sie erhalten angefertigte Parteienkärtchen mit den wichtigsten Informationen zum Werdegang der Parteien und ihren Wähler*innengruppen. Die Parteienkärtchen sollten mit der Klasse unbedingt besprochen werden, damit die Schüler*innen eine klare Vorstellung davon haben, wie sie ihr politisches Handeln im Spiel umsetzen wollen. Im nächsten Schritt wählen die Schüler*innen in den Parteien eine*n Parteivorsitzende*n, welche fortan vor den Journalist*innen (die von den Lehrkräften gespielt werden) Rede und Antwort stehen und die Prozesse innerhalb der Partei lenken soll.

Planspielphasen

- > **Phase 1 – Parteitag und Absprachen:** Die Parteien treffen sich intern und einigen sich auf eine Gesetzesänderung. Dabei können sie Delegierte zu Absprachen mit anderen Parteien entsenden.
- > **Phase 2 – Sitzung des Bundestages:** Im Anschluss werden Schüler*innen zur Sitzung des Bundestages eingeladen. Vorab werden die Parteivorsitzenden, durch Vertreter*innen der Presse, interviewt. Die Sitzung des Bundestages selbst wird geleitet von einer Lehrkraft. Nacheinander kann jeweils eine Person der Partei ihren*seinen Vorschlag für eine politische Änderung vorstellen und bei den anderen Parteien bewerben. Im Anschluss findet eine geheime Wahl statt, bei der entschieden wird, ob durch eine einfache Mehrheit die politische Entscheidung umgesetzt wird oder nicht.

Nach diesen beiden Phasen (Parteitag und Bundestag) wiederholt sich dieser Vorgang erneut und die Schüler*innen können sich wieder in ihren Parteien besprechen, das Geschehene reflektieren und das weitere Vorgehen planen. Es folgt eine neue Sitzung des Bundestages mit dem bekannten Ablauf.

- > **Phase 3 – Berichterstattung:** Die Journalist*innen fassen in Form einer Nachrichtensendung das Geschehene zusammen und bewerten die Handlungen der Parteien, die Geschehnisse im Parlament und die Problemlage der Nation.

Das Spiel „Democracy“ fungiert für alle als Spielbrett zur Analyse und Bewertung von politischen Entscheidungen. Durch die spielerische Reduktion können komplexe Sachverhalte veranschaulicht und für alle sichtbar dargestellt werden. Je nach Zeitumfang lassen sich die Phasen aus Parteitag, Bundestag und Nachrichtensendung beliebig wiederholen.

FATE OF THE WORLD

ZUG UM ZUG DAS SCHICKSAL DER WELT BEEINFLUSSEN

Dominik Müllner



In „Fate of the World“ sehen sich Spielende mit den Auswirkungen des Klimawandels direkt konfrontiert. Das Spiel setzt im Jahre 2050 an und als Präsident*in der neu gegründeten Globalen Klimaorganisation können die Spieler*innen politische Entscheidungen treffen und die internationale Zusammenarbeit im Kampf gegen den Klimawandel positiv beeinflussen. Dazu steht eine Vielzahl an Maßnahmen – aus dem Bereich der Technik bis hin zu gesellschaftlichem Wandel – zur Verfügung.

Das Spiel an sich ist ein sehr komplexes, kartenbasiertes Strategiespiel, was bedeutet, dass man in jeder Runde Karten mit unterschiedlichen Werten und Zielen ausspielen kann. Diese Karten entsprechen bestimmten, sozialen, ökologischen oder politischen Projekten und Maßnahmen, die den Spielverlauf beeinflussen. Etwa können Spieler*innen eine Bildungskampagne starten, Projekte zur Aufforstung in die Wege leiten oder neue Technologien, wie beispielsweise Biobrennstoffe, fördern.

Dabei muss der*die Spieler*in die Vor- und Nachteile der jeweiligen Karten abwägen, vorrausschauend agieren und entsprechend planen. Unter anderem kann man nachhaltige Energiegewinnung finanziell fördern, was mit hohen Kosten verbunden ist und erst in mehreren Spielrunden gewinnbringend funktio-

niert, oder auch kurzfristige und günstigere Projekte fördern, welche die unmittelbaren Auswirkungen des Klimawandels vermindern, jedoch aber kaum eine langfristige Lösung anbieten.

Da das Spiel und die Thematik des Klimawandels sehr komplex sind, bietet sich eine Didaktisierung für den Unterricht ab 16 Jahren an. Die Unterrichtsplanung benötigt in etwa zwei Stunden und jeweils zwei Schüler*innen sollten an einem Gerät spielen. Die didaktische Anwendung erfolgt in vier Phasen: Vorbereitungs-, Kennenlern-, Spiel- und Diskussionsphase. In der ersten Phase recherchieren und definieren die Schüler*innen wichtige Begriffe, mit denen sie im Spiel konfrontiert werden. Die nächsten beiden Phasen werden genutzt, um das Spiel kennenzulernen und damit zu arbeiten, während es in der finalen Phase zu einer Reflexion über die präsentierten und erarbeiteten Inhalte kommt.

Developer:	Red Redemption
Publisher:	Soothsayer Games
Preis:	9,99 €
Plattform:	Windows PC
Altersfreigabe:	PEGI 3
Genre:	Strategie, Politiksimulation

VORSCHLÄGE FÜR DIE SPIELVERWENDUNG

Einführung in das Thema Klimawandel

Die Lehrperson teilt die Schüler*innen in gleichgroße Gruppen ein und leitet dazu an, die untenstehenden Begriffe mithilfe des Internets (Smartphone etc.) in Partnerarbeit zu recherchieren und zu definieren.

Diese Begriffe sind für das Spielverständnis besonders wichtig: Human development Index (HDI), Energieemissionen, Emissionen der Ressourcenproduktion, Handelsemissionen, Bruttoinlandsprodukt (BIP), Biobrennstoffe, Fusionsenergie, Wasserkraft, Windkraft, Solarenergie, Geoengineering

Das Spiel kennenlernen

Nun sollen die Schüler*innen das Spiel in einer Eingewöhnungsphase kennenlernen. Dazu sollen jeweils zwei Personen auf einem Gerät den Spielmodus „Afrika“ spielen. Dabei ist es nicht entscheidend, ob die Spieler*innen gewinnen oder verlieren, sondern sie sollen folgende Aufgaben während des Spiels lösen:

1. Spiele den Spielmodus „Afrika“ und verschaffe dir einen Überblick über die Grundfunktionen des Spiels. Finde heraus, was das Ziel des Spiels ist und wie du es erreichst. Welche Funktionen und Möglichkeiten gibt es im Spiel?
2. Suche aus dem Lexikon des Spiels (Buchsymbol) die Begriffe aus Phase 1 und vergleiche die Erklärungen des Spiels mit dem dir zuvor zugeteilten und recherchierten Begriff. Beurteile, ob die Erklärung im Spiel zufriedenstellend ist oder nicht.
3. Teilt euch nun gleichmäßig in fünf Gruppen auf und erarbeitet gemeinsam, welche Maßnahmen in den jeweiligen Kategorien ergriffen werden können. Beurteilt auch, inwiefern die Maßnahmen in der Realität funktionieren könnten. Nennt dazu Beispiele aus dem Spiel zu den jeweiligen Schwerpunkten und erstellt ein Plakat für die Klasse, in dem ihr die erarbeiteten Maßnahmen dieser Kategorie auflistet, erklärt und eventuelle Vor-/Nachteile erwähnt. Präsentiert euer Plakat dann als „Expert*innen“ in der Klasse.
 - *Umwelt* – Artenschutz, Wasserversorgung sicherstellen, usw.
 - *Technologie* – neue Technologien zur Energiegewinnung
 - *Energie* – Fokus auf Energiegewinnung (Kohleproduktion, usw.)

- *Soziales* – soziale Projekte fördern (Bildungsniveau anheben, usw.)
- *Politik* – Stabilität eines Landes sichern (Unterstützung, Krisenmanagement)

4. Vergleiche die ausgearbeiteten Inhalte und Schwerpunkte der jeweiligen Gruppen miteinander. Beurteile die im Spiel präsentierten Maßnahmen im Hinblick auf ihren Realitätsbezug.

Das Spiel spielen

In dieser Phase sollen die Schüler*innen bereits mit dem Spiel vertraut sein und sollen nun den Spielmodus „Brennstoffkrise“ erkunden. Dabei sollten wie bisher jeweils zwei Schüler*innen pro Gerät arbeiten. In Partnerarbeit soll nun jeweils eine Person das Spiel spielen, während die andere ein Spielprotokoll führt und die getroffenen Entscheidungen und deren Auswirkungen notiert. Folgende Aufgabenstellung dienen dabei als Leitfaden und können je nach Stundenziel und Klasseninteresse abgeändert werden:

1. Arbeite heraus, mit welchen Herausforderungen der*die Spieler*in im Spiel konfrontiert ist.
2. Erarbeite, welche Auswirkungen die getroffenen Entscheidungen auf die Spielwelt haben. Beurteile, wie realistisch diese Auswirkungen im Spiel sind.
3. Analysiere, welche Aspekte der*die Spieler*in bei der Lösung von globalen Problemen zu berücksichtigen hat.

Das Spiel und dessen Wirkung analysieren

Nachdem die Spielphasen beendet sind, sollen die Schüler*innen ihre Ergebnisse und Erkenntnisse präsentieren und miteinander vergleichen. In einer Diskussionsrunde im Plenum werden die Spielerfahrungen reflektiert. Eine Moderator*innengruppe könnte Fragen und Diskussionsaspekte im Vorfeld festlegen.

1. Konntet ihr die Ziele erreichen? Wenn ja, wie? Wenn nein, wieso nicht?
2. Denkt ihr, hätte eine globale Organisation wie die fiktive GEO im Spiel eine Chance, weitreichende Veränderungen anzuleiten? Mit welchen Problemen würde sie sich konfrontiert sehen?
3. Welche Möglichkeiten hat jede*r einzelne von euch, um einen Beitrag zu leisten, die Auswirkungen des Klimawandels zu minimieren oder sogar das Klima zu schützen?

„DIE INSERATENAFFÄRE“ ODER „DIE MACHT DER MEDIEN IN EINER DEMOKRATIE“

EIN PLANSPIEL ZUM THEMA MANIPULIERTE BERICHTERSTATTUNG UND DEREN AUSWIRKUNG AUF DIE BEVÖLKERUNG

Lukas Zuliani

Diese Spielidee ist im Zuge der Inseratenaffäre rund um Ex-Bundeskanzler Sebastian Kurz entstanden. Der Untersuchungsgegenstand in diesem Zusammenhang: Wurde positive Berichterstattung mittels öffentlicher Gelder (via Inserate) gekauft, um Sebastian Kurz zur Macht zu verhelfen?

In diesem Planspiel übernehmen die Spieler*innen teilweise die Rolle von Medienvertreter*innen als Vierte Gewalt und müssen versuchen, bestimmte Politiker*innen zu popularisieren. Gleichzeitig ist es die Aufgabe der Bevölkerung herauszufinden, welche Medien eine geheime Agenda verfolgen.

Die Schüler*innen nutzen Elemente aus verschiedenen Deduktions- und Rollenspielen, um zu verstehen,



wieso der Vorwurf der Inseratenaffäre so schwer wiegt, dass er die gesamte Führungsriege der österreichischen Bundesregierung ins Wanken bringen konnte.

Das Spiel sowie die darauffolgende Nachbesprechung lassen sich bequem in einer Doppelstunde durchführen. Die genaue Spielbeschreibung, die entsprechenden Rollenkarten, die Vorschläge für Gesetze und der genaue Ablauf sind über den QR-Code gratis erhältlich.

Autor: Lukas Zuliani

Herausgeber: Selbstverlag

Preis: kostenlos

Genre: Planspiel

VORSCHLÄGE FÜR DIE SPIELVERWENDUNG

Es gibt dabei drei wesentliche Aspekte, auf die in einer Nachbesprechung Wert gelegt werden kann:

Rolle der Medien

Die Schüler*innen, die die Rolle der Medienvertreter*innen einnehmen, müssen entsprechend ihrer Rollenkarte informieren und/oder manipulieren. Am Ende des Spiels findet eine Auswertung statt, in der die Schüler*innen feststellen werden, ob es ihnen gelungen ist, ihre Klassenkamerad*innen zu beeinflussen und bestimmten Politiker*innen zum Wahlsieg zu verhelfen.

Durch die abschließende Auswertung soll den Schüler*innen bewusst werden, wie viel Gewicht eine manipulierte Berichterstattung auf die öffentliche Wahrnehmung haben kann.

Rolle der Politiker*innen & politische Ideologien

Die Politiker*innen in diesem Spiel müssen sich mit unterschiedlichen politischen Ideologien auseinandersetzen und diskussionsbereit sein. Dank der Berichterstattung der Medien, aber auch wegen der Argumente entsprechender Politiker*innen, lernen die Schüler*innen politische Ideologien kennen und deren Standpunkte nachzuvollziehen.

Rolle der Bevölkerung

Die Bevölkerung muss anhand der Berichterstattungen „Detektiv spielen“ und kann nur auf ein valides Ergebnis kommen, wenn sie Zeitungsberichte miteinander vergleicht. Die Wichtigkeit einer breiten Medienlandschaft wird anhand dieser Spielkomponente sichtbar.

JETZT MAL EHRlich

60 HEIKLE SITUATIONEN

Romy Dueller



„jetzt mal ehrlich“ ist ein Kartenspiel, das in der Arbeitsmappe „Gesellschaft für Einsteiger“ der Bundeszentrale für politische Bildung vorzufinden ist. In dieser Arbeitsmappe geht es vor allem darum, die Schüler*innen auf die Diversität einer Gesellschaft hinzuweisen. Hierbei wird schrittweise ein Verständnis aufgebaut, das nicht nur Begrifflichkeiten klärt, sondern auch die eigene Rolle und das Verhalten in den Vordergrund stellt und ein Bewusstsein dafür schafft.

Das Kartenspiel stellt unterschiedliche kritische Situationen vor, die vor allem die Moral, die Werte und die Normen der Schüler*innen testen. Der Spielinhalt ist

in vier Kategorien eingeteilt – Zivilcourage, Straftat/ Ordnungswidrigkeit, Sozialverhalten/Zwischenmenschliches und Politische Einstellung – und teilt sich auf 120 Karten auf. Je nach Spielmodus können die Schüler*innen Punkte sammeln, wobei das Prinzip gilt: Wer die meisten Punkte hat, der gewinnt. Jede Situation ist mit einer kurzen Einleitung beschrieben und mit einer passenden Zeichnung versehen. Auf der Rückseite der Karten lassen sich die drei unterschiedlichen Antwortmöglichkeiten finden, welche die Handlungsvarianten darstellen.

Laut Entwickler gibt es mehrere Möglichkeiten, wie das Spiel gespielt werden kann:

Einmal steht eine Person im Fokus. Ein*e Spieler*in liest die Situation sowie die Handlungsvorschläge vor. Die anderen versuchen zu erraten, wie die Person reagieren würde. Die Person wählt drei Spieler*innen aus, die ihre Einschätzung vortragen. Stimmt diese mit jener der Person überein, so erhalten diese zwei Punkte. Alle anderen erhalten für die richtige Antwort einen Punkt. Die*der Vorleser*in erhält für jede richtige Antwort ebenfalls einen Punkt.

Bei der zweiten Möglichkeit müssen die Spieler*innen die Situation anhand der Handlungsvorschläge erraten, die von einem*r Mitspieler*in vorgelesen wird. Diese*r leitet die anderen mithilfe von Hinweisen zur richtigen Situation hin. Wer die Situation schlussendlich errät, erhält die Karte. Wer die meisten Karten besitzt, ist der*die Gewinner*in.

Autor:	Bernhard Weber
Herausgeber:	Bundeszentrale für politische Bildung
Preis:	kostenloser Download
Genre:	Kartenspiel

VORSCHLÄGE FÜR DIE SPIELVERWENDUNG

Situation Nr. 58

Ich bin Augenzeuge, wie mehrere Jugendliche in einer S-Bahn einen anderen Fahrgast anpöbeln und Geld erpressen wollen.



Situation Nr. 58

A Da halte ich mich lieber raus. Schließlich ging vor einiger Zeit durch die Medien, dass jemand sogar zu Tode gekommen ist, der eingegriffen hat.

B Ich warte, ob der Fahrgast sich selbst wehrt oder andere Fahrgäste eingreifen. Wenn nicht, versuche ich mit Worten und Körpersprache, die Jugendlichen von ihrem Vorhaben abzubringen.

C Ich rufe mit meinem Handy bei der Polizei an.

18 — Herausgeber: Bundeszentrale für politische Bildung/bpb

Das Material zum Spiel kann über den Shop der Bundeszentrale für politische Bildung bezogen werden. Andernfalls kann das PDF, welches eine digitale Erarbeitung ermöglicht, über die Webseite der Bundeszentrale runtergeladen werden. Sollte es die schulische Ausstattung nicht erlauben, können die Karten in gedruckter Form verwendet werden.

Die Spielkarten sind mit einem Lehrer*innenteil ausgestattet, der von Robby Geyer verfasst wurde. Hierbei wird für jede einzelne Situation eine Hilfestellung geboten, die eine Erklärung, Diskussionsthemen und weiterführende Links beinhaltet. Somit wird im Vorhinein ein Anstoß zur Vorbereitung gegeben. Trotzdem empfiehlt es sich, die Schüler*innen zu beobachten und ihre Reaktionen auf eine bestimmte Situation zu notieren. Nicht alle Klassen werden auf eine Kartensituation gleich reagieren. Sollte ein besonderer Diskussionsbedarf bestehen, sollte dieser in der kommenden Stunde erneut aufgegriffen werden.

Bei einer Bearbeitung in der SEK I ist auf den Sprachgebrauch zu achten. Schüler*innen mit Deutsch als Zweit- oder Fremdsprache können bei diesem Spiel schnell überfordert sein. Hierbei sollte die Lehrperson als Stütze agieren und bereits beim Vorlesen einzelne Begriffe auf der Tafel verschriftlichen. Hierbei sind vor allem die Methodenwerkzeuge nach Leisen ein hilfreiches Mittel, um das Thema für die Schüler*innen greifbar zu machen. Begriffsnetz, Merktzettel oder Schwarzes Brett eignen sich sowohl für die Unter-

richtsstunde als auch für die Nachbearbeitung eines Themas.

Mit der Karte Nr. 24 (Schwarzarbeit) kann grundlegend erarbeitet werden, was „Schwarzarbeiten“ überhaupt bedeutet und wie dieser Begriff zu verstehen ist. Anschließend kann die Komplexität diskutiert werden: Nämlich welche Folgen sie hat und warum dagegen vorgegangen werden sollte. Zusätzlich kann nach aktuellen Meldungen und Nachrichten recherchiert werden, die einen erweiterten Einblick in das Thema liefern können (Beispiel: Pressemeldung Bundesministerium Finanzen: Schwarzarbeit bei Kebabständen in Wien, 25.09.2020). Sollten Gesetzestexte mit einbezogen werden, gilt es auch hier, auf die Verständlichkeit zu achten, da diese zumeist zu fachsprachlich formuliert sind und einer Bearbeitung bedürfen.

Links zu den Materialien:

- Jetzt mal ehrlich 1. 60 heikle Situationen: <https://www.bpb.de/shop/lernen/spiele/34263/jetzt-mal-ehrllich-1>.
- Robby Geyer: Gesellschaft für Einsteiger: <https://www.bpb.de/shop/lernen/thema-im-unterricht/36905/gesellschaft-fuer-einsteiger>.
- Robby Geyer: jetzt mal ehrlich. Hinweise zum Gebrauch im Unterricht: <https://www.bpb.de/shop/lernen/spiele/34263/jetzt-mal-ehrllich-1>.

KANZLERAMT

SPIELEND KANZLER*IN WERDEN

Burkard Wigger

„Kanzleramt“ ist ein Brettspiel für zwei bis sechs Personen und verbindet klassisches Würfelspiel mit polarisierenden Ereigniskarten. Der Spielaufbau orientiert sich am deutschen Bundestag und dem Ablauf der Bundestags- und Kanzlerwahl. Die aktuelle deutsche Parteienlandschaft diente als Orientierung für die Farbgebung der Parteizentralen und Spielfiguren. Das Spiel abstrahiert von der realen Politik, indem es weder deutsche noch europäische Politiker namentlich erwähnt und die Parteien ausschließlich nach ihren Farben benennt. Mit einer gewissen Unschärfe ist das Spiel daher auch in Österreich nutzbar.

In einer Partie „Kanzleramt“ erleben die Spielenden ein spannungsgeladenes, überraschendes und unterhaltsames Rennen um die meisten Sitze im Bundestag und die Wahl zum*r Kanzler*in. Das Spiel ist in zwei Phasen eingeteilt: In der Spielphase bewegen sich die Spielfiguren von ihrer Parteizentrale über den vorgegebenen Weg in den Bundestag und sind dabei den Einflüssen anderer Spieler*innen und der Ereigniskarten ausgesetzt. Figuren können vom Gegner „hinausgeschmissen“ und in die Parteizentrale zurückgesetzt werden. Beim Betreten eines Ereignisfeldes lösen die Ereigniskarten vorteilhafte oder nachteilige Anweisungen für eine*n oder mehrere Spieler*innen aus. In der zweiten Spielphase erfolgt die Kanzler*in-Wahl, indem für jeden Bundestags-Abgeordneten einmal gewürfelt wird. Die höchste Augensumme entscheidet dann über den Sieg und Einzug ins Kanzleramt, das sich in der Mitte des Spielfeldes befindet.

„Kanzleramt“ löst im Verlauf des Spiels zahlreiche Assoziationen zur realen Parteienlandschaft und zu aktuellen politischen Ereignissen aus. Es erlaubt, das Prinzip der Parteiendemokratie und den prinzipiellen Ablauf der Regierungsbildung spielerisch zu erfahren. Die Spielenden erleben beim Spielen die harte Konkurrenz mit den politischen Gegner*innen und müssen mit überraschenden Ereignissen und herben Rückschlägen umgehen.



Besonderes Merkmal von „Kanzleramt“ sind die Ereigniskarten, die an reale Ereignisse der jüngeren Politikgeschichte in Deutschland und Österreich angelehnt sind und gern subtil, satirisch und mit einem Augenzwinkern daherkommen. Eine gewisse Kenntnis über die den Ereigniskarten zugrundeliegenden Geschehnisse bewirkt den entscheidenden Spielspaß. Gerade hier liegt die Chance für die Politische Bildung, bereits vorhandenes politisches Wissen spielerisch zu vertiefen oder neu aufzubauen. Die Gestaltung eigener Ereigniskarten erlaubt zudem eine kreative Ergänzung des Spiels, in der sich Schüler*innen selbst aktiv mit geeigneten Ereignissen befassen und in eine oder mehrere Ereigniskarten umsetzen können. „Kanzleramt“-Spiel plant, im jährlichen Zyklus, neue aktuelle Ereigniskarten herauszugeben.

Autor: Burkard Wigger

Herausgeber: Selbstverlag

Preis: 35,95 €

Genre: politisches Start-Ziel-Spiel

VORSCHLÄGE FÜR DIE SPIELVERWENDUNG

Es wird vorgeschlagen, das Spiel in 3 Unterrichtseinheiten von je 2-3 Stunden wie folgt zu nutzen:

1. Vorbereitung eines Live-Spiels in der Klasse
2. Durchführung Spiels
3. Kreative Erweiterung durch Entwicklung eigener Ereigniskarten

Phase 1: Erklärung des Spielaufbaus und der Regeln

- a) Struktur und Ablauf der Bundestags-/Nationalratswahl, Prinzipien der Sitze-Vergabe im Bundestag/Nationalrat, Wahl oder Ernennung des*r Kanzler*in, Betrachtung der aktuellen Parteienlandschaft, der politischen Grundausrichtungen und der Parteiprogramme sowie der öffentlichen Assoziation bestimmter Farben mit bestimmten Parteien.
- b) Spielregeln und -ablauf: Das „Rausschmeißen“ anderer Figuren erlaubt die direkte Interaktion zwischen den Parteien und gestattet individuelles taktisch-strategisches Verhalten: Spielt man aggressiv oder zurückhaltend gegenüber der Konkurrenz oder setzt man z. B. auf Ereigniskarten, die zum Rückwärtsgehen verpflichten und der eigenen Figur große Vorteile beim Erreichen des Bundestags bringen können?
- c) Ereigniskarten: Die Ereigniskarten nehmen über die darin enthaltenen Anweisungen großen Einfluss auf Erfolg und Misserfolg der einzelnen Spieler*innen. Diese können auch bewusst versuchen, Ereignisfelder zu betreten, um Gegenspieler*innen durch eine Karte, die z. B. die Evakuierung eines Gebietes anordnet, am bevorstehenden Einzug in den Bundestag zu hindern.

Phase 2: Durchführung des Spiels vor dem Publikum der Klasse (vier Personen, Basis-Spielregeln)

- a) Die Schüler*innen erleben die Dynamik des Spiels, das zunächst sehr überschaubar ist, aber schnell komplex wird. Insbesondere wird erlebbar, dass die Konkurrenz alles dafür tut, andere Politiker*innen an ihrem Erfolg zu hindern.
- b) Die Spielenden lesen die gezogenen Ereigniskarten laut vor, so dass der historische Hintergrund und die Auswirkungen eines Ereignisses diskutiert werden können. Beispiel Ibiza-Affäre: Hier sind neben der illegalen Handlung auch die Rückwirkung auf das generelle Vertrauen in die Politik sowie die Motive der Handelnden wichtige Aspekte.
- c) Die Schüler*innen erleben das hoch-konfliktäre Umfeld, in dem sich Politiker*innen täglich bewegen. Sie erleben, wie Konkurrenzdruck, äußere



Ereignisse, der eigene Wille und Glück großen Einfluss auf den Erfolg nehmen.

Phase 3: Entwickeln eigener z. B. an der österreichischen Landespolitik orientierten Ereigniskarten

- a) Vertiefung von aktuellen oder historischen politischen Ereignissen, indem Schüler*innen eigene Ereigniskarten konzipieren. Dazu gehört die Identifikation und Recherche eines interessanten Ereignisses und dessen inhaltliche Aufarbeitung mit Ursachen, Hintergründen, Motiven und Konsequenzen.
- b) Der Inhalt wird in einem Titel, einem stark gekürzten, aber sachlich korrekten Statement und einer Handlungsanweisung zusammengefasst und auf einer Blanko-Ereigniskarte festgehalten.

Arbeitsmaterial und Vorbereitungen:

- Das Spiel „Kanzleramt“ ist unter www.kanzleramt-spiel.de erhältlich. Das Spiel beinhaltet bereits 12 Blanko-Ereigniskarten zur eigenen Beschriftung.
- Handy-Kamera mit Stativ zur Übertragung des Spielbretts mittels Beamer für die teilnehmende Klasse.
- Computer mit Anschluss zum Beamer zur Darstellung der vorbereiteten Recherchen.
- Selbstklebende Folie und Drucker oder mehrere feine Permanentschreiber zur Beschriftung von Blanko-Ereigniskarten.
- Recherchen zu ausgewählten Ereignissen aus den Ereigniskarten sowie zur Farb-Zuordnung und Historie der politischen Parteien mit ihren Grundausrichtungen.
- Erstellung einer Anleitung zur Konkretisierung und Auswahl der Ereignisse für die selbst-erstellten Ereigniskarten.

POLITISCHE ENTSCHEIDUNGEN DURCHSPIELEN

Florian Sonner



Bei „Lawgivers“ handelt es sich um ein rundenbasiertes politisches Simulationsspiel, in dem die Spieler*innen die Kontrolle über eine politische Partei aus einer Auswahl von aktuell 18 Ländern übernehmen. Dabei erhalten sie beispielsweise die Möglichkeit, für die gewählte Partei zu kandidieren, am Gesetzgebungsprozess teilzunehmen, politische Beziehungen zu pflegen, Korruption zu bekämpfen oder sich dieser selbst zu bedienen und vieles mehr. Es steht den Akteur*innen also völlig offen, wie und auf welche Wege sie ihre Partei führen und ihre politischen Ziele umsetzen.

Als politisches Simulationsspiel bietet sich „Lawgivers“ besonders dafür an, politische Prozesse und Entscheidungen greifbarer zu machen und explorativ deren Auswirkungen auf den Staat oder diverse Parteien zu erkunden. Nennenswert ist hierbei auch, dass nicht nur die Arbeit der Regierung, sondern auch jene der Opposition und dadurch wichtige Aspekte parlamentarischer Arbeit simuliert werden. Mittels Forschungsaufgaben, die als Phasen titliert sind, sollen die Schüler*innen unterschiedliche politische Aktionen setzen und deren Auswirkungen nach Vorgabe dokumentieren. In weiterer Folge vergleichen die Lernenden ihre Ergebnisse untereinander, diskutieren die unterschiedlichen Folgen ihrer Handlungen und sprechen schließlich mit der Lehrperson im Plenum

darüber. Abschließend kann ein freies Spielen, unter der Berücksichtigung diverser Aufgabenpakete, angeboten werden. Der Arbeit mit dem digitalen Spiel sollten sowohl eine Theorieeinheit zu dieser Thematik als auch ein Tutorial für „Lawgivers“ durch die Lehrkraft vorausgehen, da jenes im Spiel nur knapp ausfällt.

Dieses digitale Spiel hat ein großes Potential, zahlreiche politische Prozesse für Lernende greifbarer zu machen, weshalb aufgrund der zeitlichen Begrenztheit des Unterrichtsgeschehens eine Fokussierung unabdingbar ist. Bei diesem Didaktisierungsvorschlag liegt der Schwerpunkt vor allem auf den Aspekten der Maximierung von Wähler*innenstimmen sowie dem Prozess der Gesetzgebung.

Developer:	Damian Bernardi
Publisher:	SomniumSoft
Preis:	kostenlose Demoversion; Vollversion zwischen 4,99 € und 6,99 €, je nach Plattform
Plattformen:	Android, iOS, Microsoft Windows, Linux, Mac OS
Altersfreigabe:	o. A. (Empfehlung des Autors: ab 12 Jahren)
Genre:	Indie, Simulation

VORSCHLÄGE FÜR DIE SPIELVERWENDUNG

Phase 1: Die Vorbereitung mittels Tutorial

- Um dich in die Mechaniken des Spiels einzuarbeiten, spiele zunächst das Tutorial. Suche dir im Rahmen dessen ein Jahr, ein Land sowie eine Partei aus und wähle als Schwierigkeit die Stufe 3. Mache davon einen Screenshot und speichere diesen ab.
- Gib noch vor den Wahlen ein Interview in einem beliebigen Medium und suche auch dessen Inhalt eigenständig aus. Verschriftliche den Vorgang und beschreibe kurz, wie sich das Interview ausgewirkt hat (z. B. auf Wähler*innen oder auf das Verhältnis zu anderen Parteien).
- Begründe darüber hinaus auch, weshalb und mit welchen Erwartungen du die einzelnen Interviewkomponenten (Sprecher*in, Medium, Inhalt, Zeitpunkt) ausgewählt hast.

Phase 2: Die Gesetzgebung

- Spiele nun im Rahmen der dafür vorgegebenen Dauer. Du solltest zumindest eine Wahl ‚erleben‘. Mache vom Wahlausgang (Statistik) und von der Verteilung der Abgeordneten im Parlament einen Screenshot und speichere diesen ab.
- Lasse als nächstes eine*n deiner Abgeordnete*n ein neues Gesetz zur Abstimmung bringen. Wie, wann und welches bleibt ganz dir überlassen. Verschriftliche den Vorgang und stelle erneut deine Erwartungshaltung bezüglich des Ziels dar, das du damit anstrebst.
- Mache einen Screenshot vom Abstimmungsergebnis, speichere diesen und analysiere kurz die möglichen Faktoren, die zur Annahme oder Ablehnung deines Antrags geführt haben könnten.
- Klicke nach der Abstimmung auf das Fragezeichen-Symbol. Du wirst nun über die notwendige Mehrheit einer Gesetzesänderung informiert und dass diese nicht bei jeder Art von Gesetz gleich ist. Recher-

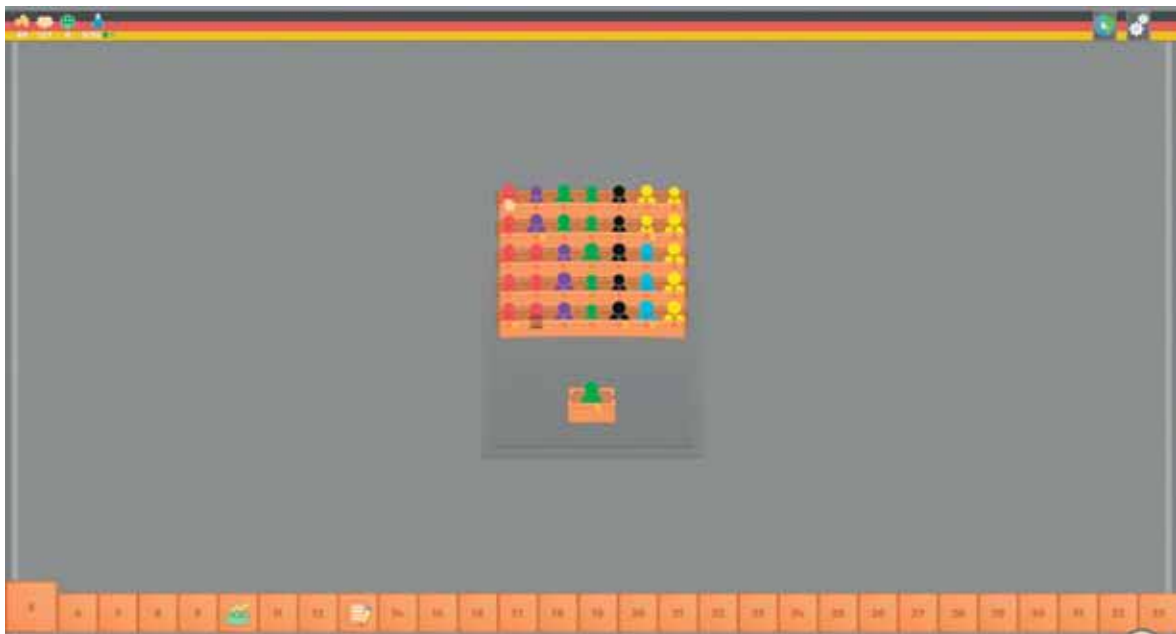
chiere im Internet zur „Einfachen Mehrheit“ und zur „Zweidrittelmehrheit“ und arbeite deren Merkmale heraus.

Phase 3: Die Reflexion

- Finde dich mit den Mitschüler*innen deiner Sitzreihe zu einer Gruppe zusammen, stellt eure verschriftlichten Ergebnisse aus den Phasen 1-2 einander gegenüber und diskutiert anschließend über die unterschiedlichen Ausgänge unter folgendem Gesichtspunkt: Welche Komponenten haben weshalb wie gewirkt?
- Abschließend werden die Ergebnisse und Erkenntnisse mit der Lehrperson verglichen und im Plenum diskutiert.

Phase 4: Freies Spielen

- Beachte erneut den von der Lehrperson vorgesehenen Zeitrahmen für diese Phase, wähle daraufhin eines der vorgegebenen Aufgabenpakete und bearbeite es entsprechend den Anweisungen.
 - **Aufgabenpaket 1:** Bringe deine Partei von der Opposition in die Regierung. Wie genau du das schaffst, bleibt dir überlassen.
 - **Aufgabenpaket 2:** Überlege dir eine Ideologie (z. B. Liberalismus, Konservatismus etc.) für deine Partei, richte all deine politischen Handlungen danach aus und spiele bis zur nächsten Wahl. Wiederhole diesen Prozess mit einer anderen Partei, einer anderen Ideologie und vergleiche schließlich die Ergebnisse.
 - **Aufgabenpaket 3:** Versuche bei den Bürger*innen einen Zufriedenheitswert von 10 zu erreichen. Wie genau du das schaffst, bleibt dir überlassen.
- Abschließend werden die Ergebnisse gemeinsam mit der Lehrperson verglichen und im Plenum diskutiert.



MAYORITY

CITY BUILDER FÜR SCHÜLER*INNEN



„MayORITY“ ist ein Lernspiel für Schüler*innen im Alter von 10 bis 15 Jahren und wurde für den Unterricht in Politischer Bildung, Ethik, Geschichte, Gemeinschaftskunde, Wirtschaftskunde und vergleichbare Fächern konzipiert. Es eignet sich aber auch für Jugendorganisationen und andere NGOs, die mit Jugendlichen an diesen Themen arbeiten. Das Spiel kann derzeit auf Deutsch und Englisch gespielt werden. Es ist ein Projekt des „World of Tomorrow“-Institute mit dem Ziel, sich der Komplexität im Zusammenleben von Menschen spielerisch anzunähern und sich altersgemäß damit auseinanderzusetzen. Dabei stützt sich „MayORITY“ auf das erprobte Prinzip, dass die unmittelbare emotionale Erfahrung im Spiel zu einem tieferen Verständnis von Zusammenhängen führt als die theoretische Auseinandersetzung mit demselben Thema.

„MayORITY“ zählt zum Genre der City-Builder; andere bekannte Spiele dieser Art sind beispielsweise „SimCity“, „Cities: Skylines“ oder „Die Siedler“. „MayORITY“ ist auch für Mobile optimiert und kann daher problemlos von mobilen Endgeräten (Tablets, Handys) ebenso wie von Computern und Laptops gespielt werden. Das Spiel hat ein leicht lesbares Design, das wichtige Informationen intuitiv vermittelt. Auf Menschen mit Farbsehchwäche wurde Rücksicht genommen.

Die Spielenden nehmen die Position des*der Bürgermeisters*in ein, deren*dessen Erfolg – anders als üblich bei „City-Buildern“ – nicht daran gemessen wird, dass die Stadt möglichst groß wird, sondern daran, dass sich alle Bürger*innen in der Stadt wohl fühlen und zufrieden miteinander leben. Die Bürger*innen der Stadt sind vier unterschiedli-

che Tierarten: Mäuse, Enten, Hasen und Nashörner. Sie sind alle gleichwertig und haben daher im Spiel die gleiche Größe. Diese Tierarten wurden gewählt, weil ihnen – anders als z. B. Löwen, Adlern, Ratten, Schweinen – nicht so leicht instinktiv bestimmte Eigenschaften zugeschrieben werden, die Vorurteile auslösen können. Die vier Gruppen unterscheiden sich optisch voneinander, aber alle Bürger*innen haben zusätzlich zu den Grundbedürfnissen noch andere, die ihnen besonders wichtig sind, nämlich Arbeit, Religiosität oder Geselligkeit. Die Erfüllung der Bedürfnisse, die auch möglichst rasch erfolgen muss, beeinflusst, wie zufrieden sie sind. Diese gemeinsamen Interessen der Tiere lassen die äußerlichen Unterschiede in den Hintergrund treten.

Bei jedem Spiel wird automatisch ein konkretes Ziel generiert und gleichzeitig müssen die Spielenden dafür sorgen, dass die Bewohner*innen glücklich sind. Dann ziehen immer weitere Tiere in die Stadt und das sorgt für Einnahmen. Die braucht man als Bürgermeister*in, um alle bei Laune zu halten, damit die Tiere nicht auswandern und das Spiel verloren ist. Aufgabe der Spielenden ist es, Gebäude zu platzieren, die von den Bürger*innen gebraucht oder gewünscht werden wie z. B. Wohnhäuser, Arbeitsstätten, Treffpunkte, Gebetshäuser. Dafür stehen je nach der momentanen Einnahmesituation bestimmte finanzielle und materielle Ressourcen zur Verfügung.

Die Spielenden müssen stets mehrere Forderungen und Bedürfnisse gleichzeitig beachten und dabei abwägen: Ist ein neues Wohnhaus für gerade angekommene Bürger*innen dringender als die Forderung nach z. B. einem Supermarkt? Außerdem ist es den Bürger*innen wichtig, wo und neben wem sie wohnen und wo sich ihre Arbeitsstätten befinden. Beachten die Spielenden das nicht, werden die Bürger*innen unzufrieden und verlassen die Stadt. Durch die Reaktionen der Bewohner*innen auf ihre Entscheidungen erfassen die Spielenden intuitiv, wie vielschichtig Be-

dürfnisse einzelner bzw. von Interessengruppen sind. Gleichzeitig bekommen sie einen Eindruck davon, welchen Herausforderungen sich Bürgermeister*innen stellen müssen. Ob die Bürger*innen zufrieden oder unzufrieden sind, löst bei den Spielenden Emotionen aus und das lässt sie unmittelbar spüren, wie komplex Zusammenleben ist.

majority-game.com

Developer:	World of Tomorrow Institute GmbH
Publisher:	Selbstverlag
Preis:	kostenlos; zusätzliche Lernmaterialien kostenpflichtig
Plattformen:	Windows, MacOS, Linux, Android, iOS
Altersfreigabe:	ohne Altersbeschränkung
Genre:	Politiksimulation



VORSCHLÄGE FÜR DIE SPIELVERWENDUNG

„Majority“ bietet Lehrenden einen großen Freiraum beim Einsatz im Unterricht. Das von Pädagog*innen für das Spiel entwickelte Lehrmaterial und die entsprechenden Arbeitsblätter zur Einzel- und Gruppenarbeit können entweder genauso verwendet werden oder passend zur lokalen Situation einer Klasse, Schule oder Gemeinde adaptiert werden.

Das Lehrmaterial wird über eine Plattform für Unterrichtsmaterial zur Verfügung stehen. Tutorials für Lehrkräfte zum konkreten Einsatz des Spiels sind in Planung.

Mögliche Themen, die anhand von „Majority“ diskutiert werden können:

- Was unterscheidet Menschen, was verbindet sie?
- Wann bzw. wem ist das Trennende wichtiger, wann bzw. wem das Gemeinsame?
- Was brauche ich und was brauchen andere, um gut miteinander leben zu können?
- Sind eine gute Nachbar*innenschaft und eine angenehme Wohnumgebung wichtig? Warum?
- Können Konflikte vermieden werden, wenn alle zufrieden sind?
- Wie geht man als Gesellschaft mit Multikulturalität so um, damit ein gedeihliches Zusammenleben möglich ist?
- Wie können Interessenausgleich und Zusammenhalt konkret für unsere Klasse/Schule/unsere Dorf/unsere Stadt/eine Hausgemeinschaft funktionieren?

- Wie funktioniert sozialer Zusammenhalt? Wie geht er kaputt?
- Was verändert sich konkret für mich, „meine“ Gruppe, wenn es allen gut geht?
- Wie kann ich meine Erkenntnis ganz konkret auf das Zusammenleben im Kontext der Klasse, Schule, Familie, Gemeinde umlegen?
- Was wollen unterschiedliche Gruppen? Wie wirkt sich das auf (Schul-)Demokratie aus?
- Entscheiden politische Entscheidungstragende nach eigenem Gutdünken oder handeln sie im Sinne des Gemeinwohls?
- Wer (Politiker*innen/Bevölkerung/Interessensgruppen) verfolgt im wirklichen Leben welche Ziele?
- Welche Ziele lassen sich vereinbaren, welche nicht?
- Welche Gesetze und Vorgaben müsste es geben, damit friedliches Zusammenleben gesichert ist?
- Wie funktionieren Gesetze auf unterschiedlichen Ebenen?
- Wie funktioniert Schulpolitik und -demokratie?
- Wie funktioniert die Wirtschaft in „Majority“?
- Was bringt Geld in die Kasse, was nicht?
- Warum ist es für die Gesellschaft und die Wirtschaft wichtig, dass alle ein Dach über dem Kopf, Arbeit, zu essen haben, dass sie sowohl feiern und auch beten können?
- Was muss die Wirtschaft leisten, damit es allen gut geht?

REIGNS

EIN POLITIK-SIMULATOR FÜR DIE HOSENTASCHE

Fares Kayali

„Reigns“ ist ein einfaches Strategiespiel, das einen fiktiven mittelalterlichen Staat simuliert. Das Spiel ist für Handys, Tablets und PC (siehe Download-Links) erhältlich. In „Reigns“ nimmt man die Rolle eines Königs ein. Von seinen Untergebenen erhält man Vorschläge für politische Entscheidungen, die angenommen oder abgelehnt werden können. Die Optionen sind immer binär und die Interaktion am Handy ist sehr einfach: durch links oder rechts Wischen wird eine der beiden Optionen beschlossen. Die Entscheidungen wirken

sich immer auf einen oder mehrere von vier Parametern aus: Geld, die Zufriedenheit der Bevölkerung, das Militär oder die Kirche. Fällt einer dieser Parameter auf null, ist das Spiel zu Ende. Ziel des Spieles ist es möglichst lange an der Macht zu bleiben. Dazu müssen die vier Parameter in Balance gehalten werden.

Mit den vier Parametern und scheinbar einfachen Entscheidungen stellt „Reigns“ eine stark vereinfachte Simulation mittelalterlicher politischer Prozesse dar – es ist ein Politik-Simulator für die Hosentasche. So lautet zum Beispiel eine Entscheidungsfrage im Spiel: „In den Nachbarländern herrscht Krieg, viele Flüchtlinge wollen in unser Land kommen. Sollen wir die Grenzen öffnen oder die Armee hinschicken?“. Die Frage hat nicht nur Gegenwartsbezug. Durch die vereinfachte, abstrahierte Darstellung im Spiel werden komplexe politische Entscheidungsprozesse auf binäre Entscheidungen und vier Parameter heruntergebrochen. Dadurch wird die Komplexität unmittelbar reduziert, und trotzdem bleibt die Tragweite der Entscheidungen erhalten. Wenn wir spielen dekonstruieren wir



die abstrahierte Simulation nämlich wieder und gliedern sie in unserer Vorstellung des komplexeren Gesamtsystems ein.

Die Entscheidungen werden spielerisch und nicht unbedingt dem eigenen moralischen Kompass entsprechend getroffen. Das Entwickeln von Moral steht nicht im Vordergrund, sondern mehr das Nachvollziehen politischer Entscheidungsprozesse. Es lassen sich die folgenden Lerninhalte identifizieren:

- Ambivalenz verstehen – politische Entscheidungen sind oft nicht klar richtig oder falsch, es müssen viele Bedürfnisse bedacht werden
- Komplexität verstehen – politische Entscheidungen sind mit vielen verschiedenen Interessen verbunden und haben oft erwünschte und weniger erwünschte Auswirkungen.
- Verständnis und Empathie für politische Entscheidungen – als Gegenbewegung zur Polarisierung, die wir in der heutigen Zeit erleben
- Verständnis wie politische Meinungsbildungsprozesse funktionieren
- Historisches Wissen zu Mythen und dem Mittelalter
- Wissen über (digitale) Spiele: Spiele als non-lineare Texte, Storytelling

Developer:	Nerial
Publisher:	Devolver Digital
Preis:	2,99 €
Plattformen:	Windows, MacOS, Android
Altersfreigabe:	12
Genre:	Politiksimulation

VORSCHLÄGE FÜR DIE SPIELVERWENDUNG

Das Spiel „Reigns“ ist ab 12 Jahren freigegeben. Die hier vorgestellte Didaktisierung richtet sich daher an ältere Schüler*innen der Sekundarstufe I und an Schüler*innen der Sekundarstufe II. Die untenstehenden Fragen können gegebenenfalls an das Alter und den spezifischen Unterrichtskontext angepasst werden. Für den Einsatz des Spiels im Unterricht wird der folgende Ablauf vorgeschlagen:

- Das Spiel sollte schon am Ende der vorangehenden Unterrichtseinheit oder zu Hause auf den Smartphones/Tablets/Laptops der Schüler*innen instal-

liert werden oder ein entsprechender Raum mit PCs vorbereitet werden. Das Spiel kann, je nach Anzahl der verfügbaren Geräte, allein oder auch in Gruppen gespielt werden.

- Vorbereitend können im Unterricht die Unterschiede zwischen den Regierungsformen der Monarchie und der Demokratie vorgestellt werden und Begriffe wie Flächenverbandsstaat, Personenverbandsstaat, Feudalismus und Lehnswesen eingeführt werden. Weiters können Formen von Entscheidungsmaximen vorgestellt werden.

Ablauf für Schüler*innen:

Spielt das Spiel „Reigns“: Das Spiel braucht keine Einführung oder spezielle Einstellungen. Schreibt während des Spielens drei Entscheidungen, die euch besonders wichtig oder schwierig vorkommen, auf. (15 Minuten)
Entscheidung 1:
Entscheidung 2:
Entscheidung 3:
Vergleiche mit deinem/deiner Tischnachbar*in, welche Entscheidungen ihr notiert habt. Besprecht welche davon besonders schwer zu treffen waren, und warum. (5 Minuten)
Sammelt Themen, die im Spiel vorkommen und die euch wichtig sind. (5 Minuten)
Themen:

Abschließend können im Plenum 10 Minuten zur Diskussion der folgenden Leitfragen und der durch die Schüler*innen notierten Entscheidungen verwendet werden.

- Welche Entscheidungen haben dazu geführt, dass ich im Spiel erfolgreich war, die aber nicht meinen moralischen Vorstellungen entsprechen?

- Wie kommt eine Entscheidung im Spiel zu Stande, wie in der Wirklichkeit?
- Welche Entscheidungen im Spiel sind auch heute noch relevant?
- Was können wir aus dem Spiel zu aktuellen politischen Themen und Entscheidungsprozessen mitnehmen?

TEIL II: INSTITUTIONEN

GEMEINSAM.ÖSTERREICH REGIEREN.

DAS POLITIK- UND GESELLSCHAFTSPANSPIEL

„WER REGIERT ÖSTERREICH? DU, WENN DU ES WILLST!“

In einer Demokratie gibt es viele Möglichkeiten mitzuwirken und zu gestalten. Im Politik- und Gesellschaftsspiel GEMEINSAM.ÖSTERREICH REGIEREN können Schülerinnen und Schüler genau das ausprobieren. Sie übernehmen Verantwortung, gehen Kompromisse ein, treffen Entscheidungen und können das Zusammenleben im Land verbessern – als Politikerin oder Politiker, in einer Interessenvertretung oder als Medienvertreterin oder -vertreter.

Im Dezember 2016 wurde der Bericht des Migrationsrats veröffentlicht. Eine wesentliche Aussage darin ist, dass eine gesamtstaatliche Migrationspolitik nur dann erfolgreich sein kann, wenn sie von der Bevölkerung mitgetragen wird. Anknüpfend an den Bericht des Migrationsrats wurde in einer Kooperation zwischen dem Bundesministerium für Inneres (BMI), dem International Centre for Migration Policy Development (ICMPD) und der Pädagogischen Hochschule Niederösterreich (PH NÖ) die Migrationskommunikationsinitiative GEMEINSAM. VIEL BEWEGEN ins Leben gerufen.

Die verschiedenen Migrationskommunikationsangebote für Volksschulen, Sekundarstufe I und Sekundarstufe II ermöglichen es den Teilnehmer*innen, sich mit den Zusammenhängen von Migration, Gesellschaft und Politik interaktiv auseinanderzusetzen.

Für Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe II (AHS, BHS, berufsbildende Schulen) wurde das Politik- und Gesellschaftsspiel GEMEINSAM. ÖSTERREICH REGIEREN entwickelt. Die Idee und das Konzept dazu stammen aus dem Bundesministerium für Inneres.

Alle Mitwirkenden verfolgen ein individuelles Spielziel, dennoch steht die Aufrechterhaltung des sozialen Friedens in Österreich im Vordergrund und ist spielentscheidend. Dazu gehört eine Gesellschaft, die zusammenhält und ein Staat, dessen relevante Systeme funktionsfähig und in Balance sind.



Politiker*innen stellen im Planspiel Forderungen, Interessenvertretungen setzen sich für ihre Mitglieder ein, Medien analysieren das Geschehen und berichten darüber. In Wahlen entscheiden die Spieler*innen, wer politische Verantwortung übernehmen soll. Die Regierung

muss Herausforderungen meistern und bei Ereignissen Entscheidungen treffen, die den weiteren Spielverlauf beeinflussen. Es wird diskutiert, gefordert, gewählt und beschlossen.

GEMEINSAM.ÖSTERREICH REGIEREN lässt Demokratie, Verantwortung, Handlungsbedarf, die Zusammenhänge staatlicher Systeme und die wechselseitigen Einflüsse von Migration auf diese erleben und die eigenen Gestaltungsmöglichkeiten in Gesellschaft und Staat erkennen.

Interessierte Lehrkräfte können das Politik- und Gesellschaftsspiel GEMEINSAM.ÖSTERREICH REGIEREN für Schulklassen kostenlos über ICMPD buchen.

Kontakt

International Centre for Migration Policy Development (ICMPD)

Gonzagagasse 1, 1010 Wien

schule-migration@icmpd.org

T 01/504 46 77-0

MISCH DICH EIN

DER DEBATTIERCLUB



„MISCH DICH EIN – DER DEBATTIERCLUB“

Demokratische Prozesse und Werte kann man nicht auswendig lernen.
Die Steigerung des Interesses für gesellschaftliche Themen bedingt die Beteiligung daran.
Ziel von Debattierclubs an Schulen ist es, einen Freiraum des offenen Austausches zu schaffen und Möglichkeiten zu bieten, neue Ideen für die Gesellschaft zu entwickeln.

Ein Debattierclub an Schulen ist eine pädagogisch wertvolle Methode, um den bedachten Umgang mit kontroversen Argumenten zu entwickeln. Debattieren an Schulen ist eine herausfordernde Aktivität, die es Schüler*innen abverlangt, innerhalb kurzer Zeit sowohl aus ihrer eigenen Kreativität als auch ihrem Wissensschatz zu schöpfen. Ebenso wichtig sind der sportliche und der spielerische Aspekt des Debattierens, die durch die Auslosung der Seiten, die Rollenverteilung innerhalb der Seiten und der Teams und die Beachtung der Regeln gefördert werden. Spielerisch wird beim Debattieren innerhalb der Klassengemeinschaft passives Wissen in eigene Argumente verwandelt. Zudem stärkt Debattieren an Schulen die demokratische Kultur. In einem Debattierclub werden Schüler*innen darauf sensibilisiert, Themen und Argumente in der gesellschaftlichen, politischen, wirtschaftlichen und philosophischen Auseinandersetzung kritisch zu betrachten. Dabei lernen sie auch, ihre eigenen Argumente im friedlichen und höflichen Umgang miteinander zu entwickeln.

Wie können wir Argumente für und gegen etwas austauschen? Und das möglichst fair. Das können die Jugendlichen in Debattierclubs lernen. Im Rahmen von „Misch dich ein – der Debattierclub“ wird dabei nach den Regeln der Offenen Parlamentarischen Debatte (OPD) debattiert. Diese ist eines der bedeutendsten Debattierformate und kommt auch bei den Staatsmeisterschaften zum Einsatz. Interessierte Lehrkräfte können mit einem Debattierworkshop (kostenfreies Angebot) an ihrer Schule starten und werden unterstützt, wenn sie einen Debattierclub an der Schule gründen wollen, mit Erklär-Filmen, Lernunterlagen, Poster-Serie mit Debattierthemen, dem Format „Ideen für Europa debattieren“ (2-3 x pro Semester), Debattierturnieren und der Staatsmeisterschaft „Schüler*innen debattieren“.

Kontakt

IFTE – Entrepreneurship for Youth & Zentrum für Entrepreneurship Education & wertebasierte Wirtschaftsdidaktik der KPH Wien/Krems
Johannes Lindner & Stefan Lamprechter
johannes.lindner@kphvie.ac.at & stefan.lamprechter@kphvie.ac.at
www.mischdichein.at



TOTAL REFUSAL

DER MEDIENAPPARAT ALS UTOPIE-MÜHLE



Die Projekte von „Total Refusal“ eignen sich die überwältigenden Ressourcen zeitgenössischer Videospiele an und funktionieren deren kommerzielle Lustbarkeit um. Das Kollektiv bewegt sich innerhalb gegenwärtiger Mainstream-Spielwelten, ignoriert und hintertreibt aber deren Regeln mittels transformative gameplay, der Entwicklung eigener Spielweisen – und sucht öffentliche Räume mit subversivem Potential zu erschaffen. In diesen Räumen werden die kommerziellen Örtlichkeiten, Charaktere und Artefakte für unsere gesellschafts- wie medienkritischen Inhalte recycled, über Interventionen oder eingefügte Erzählungen in die Spiele eingeschleust und als Filme oder Live-Online-Performances sowie Videoinstallationen wieder aus dem Medium herausgeführt. Upcycling bezieht sich auf das Vorhaben von „Total Refusal“, den unterhaltungsindustriellen Zweck der Marktbeherrschung der verschiedenen Titel mittels künstlerischer Methodik zugunsten seines kulturellen, politischen, gesellschaftskritischen als auch bildgewaltigen Potentials umzunutzen.

Künstlerische Interventionen und Community-Mods brechen oft in diese ‚halböffentlichen‘ Räume ein und widersetzen sich der Anweisung, nach den Regeln zu

spielen, stören die Logik der Games und können so die Welt auf ihr politisches Potential untersuchen. Die Demokratisierung des Mediums liegt hier in seiner Aneignung. So findet man inzwischen in der Community viele Spielende, die von Konsumierenden zu Prosument*innen werden. Sie eignen sich das Medium in verschiedener Form an, um es für ihre eigenen Zwecke nutzbar zu machen. Die Gaming-Community und Kunstschaffende erzeugen nicht nur kommentierte Videoinhalte, sondern eben auch damit Anleitungen zum Ungehorsam gegenüber den Regeln des Spiels selbst.

Ausgerechnet die Videospiegelindustrie selbst schafft damit Werkzeuge, die in diesem hyperkapitalistischen Medium zu einem Bewusstsein von demokratisierenden Ungehorsamspraktiken anregen. Die sozialen Möglichkeiten dieser Spielverwendung stehen erst am Anfang ihrer Entwicklung.

Kontakt

Leonhard Müllner
Märzstraße 47/9, 1120 Wien
T 0650/871 33 05
leonhard.muellner@ufg.at
totalrefusal.com





Planspiele gewinnen als handlungsorientierte Methode in der schulischen und außerschulischen Bildung für die Vermittlung komplexer Zusammenhänge in Wirtschaft, Politik und Gesellschaft immer mehr an Bedeutung. Lernende übernehmen dabei die Rollen diverser Akteur*innen innerhalb eines vorgegebenen Szenarios und können so selbst darin ablaufende Vorgänge erfahren. Planspiele können innerhalb einer Projektwoche, eines einzelnen Seminar- oder Unterrichtstages oder auch, je nach Komplexität, stundenweise durchgeführt werden.

Um Lehrenden einen Überblick über verfügbare Planspiele zu den verschiedensten Themen der Politischen Bildung zu verschaffen, hat die Bundeszentrale für politische Bildung in Bonn diese in einer Datenbank gesammelt (www.bpb.de/planspiele).

Über verschiedene Abfragemodi kann darin nach einem geeigneten Planspiel nebst Anbieter*innen gesucht werden. Daneben finden Anwender*innen auch Hinweise zur Planspielentwicklung, -anwendung und -anpassung an eigene Bedürfnisse.

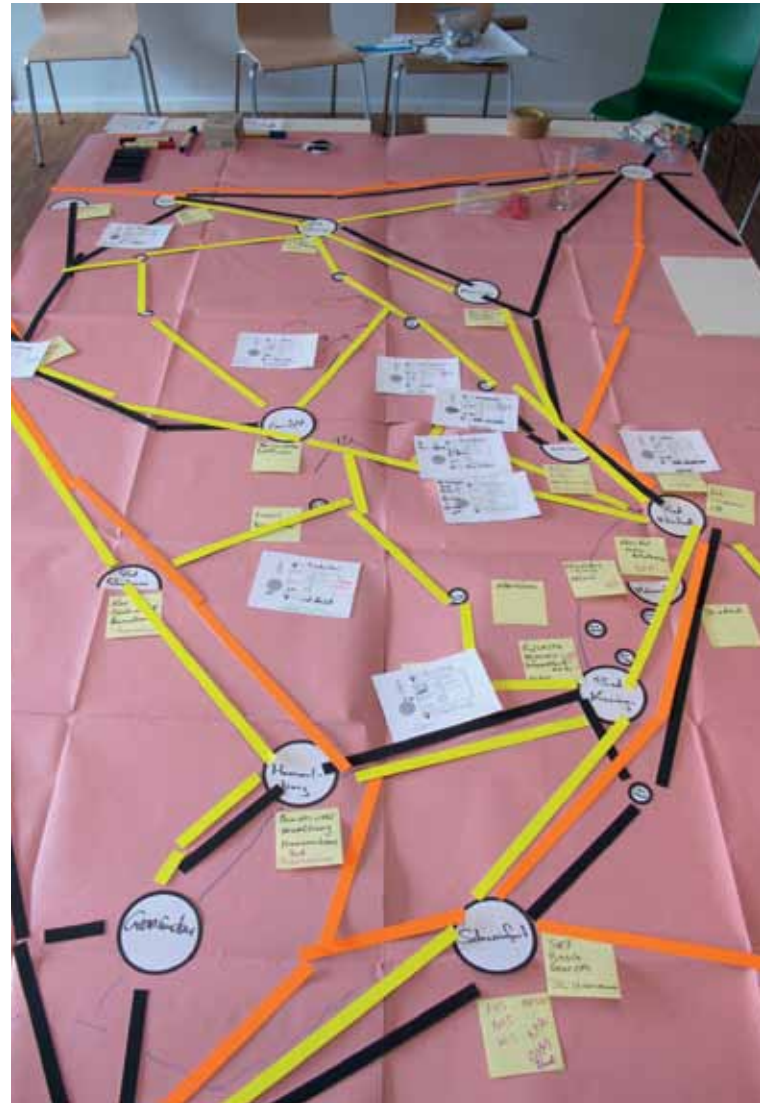
Kontakt

Detlef Dechant – Plan-Spiele-Simulationen
Im Cäcilienbusch 38, D-53340 Meckenheim

planspiel@deutschland.ms

T +49/22 25 91 23 50

Mobil: +49/170 332 99 91



Copyright: Eric Treske, intrestik



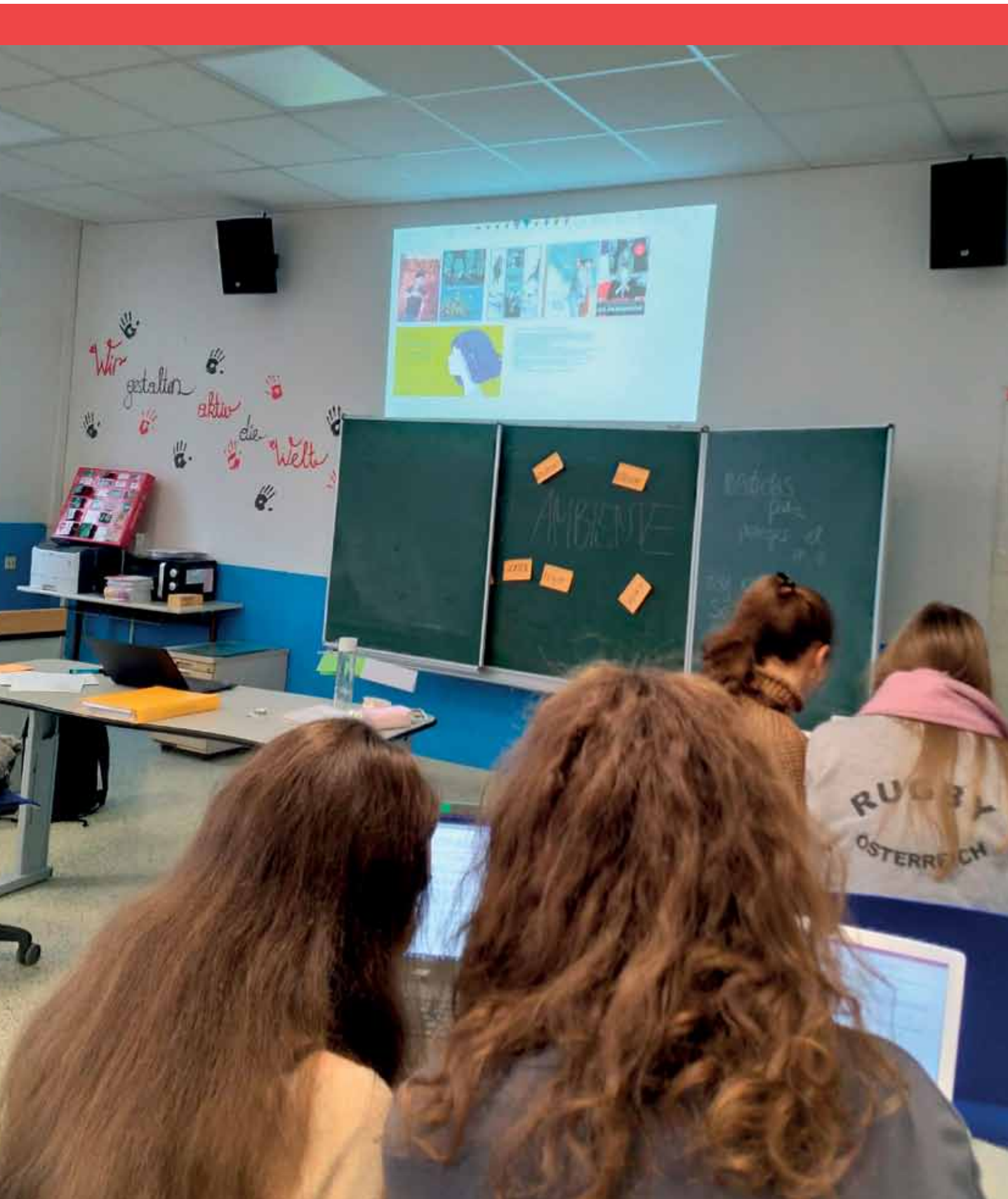
Das GameLab (<https://gamelab.univie.ac.at>) ist aus einer Kooperation der Fachdidaktik Geschichte (Universität Wien) und Nintendo entstanden. Nintendo stellt Switch Konsolen zur Verfügung, auf denen eine Reihe von Spielen, mehrheitlich Serious Games, installiert sind. Das GameLab kann per Koffer transportiert werden. Die Switch Konsolen machen einen niederschweligen Einsatz möglich.

Ziel des GameLab ist es, den Einsatz von Computerspielen in der (Fach-)Didaktik zu popularisieren, zu testen und zu entwickeln (e-education, Schule 4.0, Medienkompetenzen), Unterrichtsforschung zum Thema anzuregen und möglich zu machen. Ein wesentliches Ziel besteht darin, Kompetenzentwicklung von Multiplikator*innen über Workshops und Kurse zu stärken.

Das GameLab versteht sich als Infrastruktur zum Ausprobieren. Schulische Lehrkräfte wie universitäre Veranstaltungsleiter*innen können sich die Geräte ausborgen, um sie für ihr Bildungsangebot zu nutzen. Für Bachelor- und Master-Arbeiten kommt das GameLab ebenfalls zum Einsatz – etwa lassen sich damit Vorhaben der empirischen Unterrichtsforschung umsetzen. Weiters wird das GameLab an den Pädagogischen Hochschulen Wien und Oberösterreich im Rahmen der Lehrer*innenfortbildung eingesetzt. Das

GameLab bietet spieldidaktische Workshops für Schulen und universitäre Lehrveranstaltungen an, bei denen die Infrastruktur und die spieldidaktischen Materialien von den Veranstaltern mitgebracht werden.







Momentan stehen folgende Workshops zur Verfügung:

Grenzerfahrungen – über Flucht und Vertreibung mit/in digitalen Spielen sprechen

Gestaltet für Schüler*innen der Sekundarstufe II

Ziel: Über Fluchterfahrungen lernen und reden

Ungefähre Dauer: 3 Stunden

Ausgelöst durch den syrischen Bürgerkrieg kam es 2015 zur sogenannten „Flüchtlingskrise“. Überraschend viele Spiele setzen sich ernsthaft mit den Ereignissen auseinander. Gemeinsam mit den Teilnehmer*innen möchte dieser Workshop digitale Spiele vorstellen, anspielen und zu einer gemeinsamen, möglicherweise auch biografischen, Reflexion von Fluchterfahrungen anleiten. Im Zentrum steht das von ARTE produzierte Spiel „Begrabe mich, mein Schatz“, das als Smartphone-Adventure die Flucht einer Syrerin nach Europa simuliert.

Gaming für Non-Gamer

Gestaltet für Pädagog*innen, Jugendarbeiter*innen oder Lehrkräfte

Ziel: Sicherheit mit gängigen Themen und Begriffen der Games Culture

Ungefähre Dauer: 3 Stunden

PS5, Killerspiel, Noob, Fortnite und Gamergate – die gängigen Begriffe der Games Culture sind für Außenstehende im besten Fall verwirrend, im schlimmsten beängstigend. In diesem Workshop, der für Pädagog*innen, Jugendarbeiter*innen oder Lehrkräfte gedacht ist, werden gängige Themen der Spielwelt aufgegriffen und anschaulich erklärt. Ein besonderer Schwerpunkt liegt dabei auf Konzepten, damit ein reflektierter Spielekonsum von Jugendlichen gelingen kann. Über die Theorie hinaus möchte der Workshop mit den Teilnehmer*innen verschiedene Spiele und Spielkonzepte selbst ausprobieren.

Weitere Workshops gibt es auf <https://gamelab.univie.ac.at/workshops>. Auf Youtube unter „Geschichtsdidaktik und Politikdidaktik digital“ stellt das GameLab monatlich ein Spiel mit didaktischem Bezug in einem kurzen Video vor.

Kontakt

<https://gamelab.univie.ac.at>

gamelab.geschichte@univie.ac.at

Youtube: www.youtube.com/channel/UCSrbCE8mN-WbRJw0zO7xwwGQ

Instagram: [gamelab_geschichte_uni_wien](https://www.instagram.com/gamelab_geschichte_uni_wien)

SCHÜLER*INNEN SIMULIEREN DIE VEREINTEN NATIONEN



Vor 77 Jahren entstanden die Vereinten Nationen mit dem Ziel, den Frieden auf der Welt zu bewahren und die Gemeinschaft aller Menschen zu fördern. Diese hehren Ideale trägt die „Modell UNO Wien (MUNW)“ in die Klassenzimmer.

Jedes Jahr können bis zu 130 motivierte Jugendliche aus verschiedenen Ländern an dieser dreitägigen Planspiel-Konferenz teilnehmen und einen Einblick in die Welt der internationalen Diplomatie erlangen. Die Schüler*innen übernehmen für diese drei Tage die Rolle als Diplomat*in eines von ihnen gewählten Landes und erarbeiten in verschiedenen Komitees Lösungen zu vorgegeben weltpolitischen Themen (z. B. Sterbehilfe, Überfischung, LGBTQIA-Rechte, Atomkraft ...). Abschließend müssen sich die Delegierten eines Komitees auf einen Resolutionsentwurf einigen, der am letzten Tag in einer simulierten Generalversammlung in der UNO-City vorgestellt und zur Abstimmung gebracht wird.

Eine simulierte UNO-Konferenz ist für viele Schüler*innen ein Highlight in ihrer Schullaufbahn, weil hier internationale Politik und Diplomatie hautnah erlebt werden können. Im Vordergrund steht sicher der fachliche Diskurs, wobei es für viele Delegierte eine ganz neue Erfahrung ist, sich so intensiv mit gegensätzlichen Meinungen auseinanderzusetzen, ohne jedoch den Fokus auf die gemeinsamen Ziele zu verlieren. Nebenbei üben sie auch ihre rhetorischen Fähigkeiten, um ihre Argumente in den Debatten optimal vorzutragen. Weitere Herausforderungen sind auch die juristischen Formalismen der Diplomatie und die sprachlichen Feinheiten einer Resolution. Es ist bewundernswert, mit wie viel Elan die Delegierten debattieren können.

Die MUNW fördert damit nicht nur auf spielerische Art die multiperspektive Sachkompetenz, Diskurs- und Kompromissfähigkeit und ein Verständnis für internationale Beziehungen, sondern bietet auch ein Lernen auf der Metaebene. Dadurch können die allgemeinen Bildungsziele des Lehrplans besser erreicht werden.

Die Anmeldung verläuft in verschiedenen Phasen, die auch über die Homepage der MUNW (www.modell-un.at) einsehbar sind. Zu Beginn des Schuljahres erfolgt eine grundsätzliche Anmeldung der Schulen durch eine*n Kontaktlehrer*in. Da das Angebot möglichst breit zugänglich sein soll, ist die Teilnehmer*innenzahl pro Schule auf fünf Delegierte beschränkt. Ende Oktober melden sich die ausgewählten Delegierten dann über die Anmeldemaske auf der Homepage für ein Land (bzw. als unabhängige Beobachter*innen) an. Die gewählten Positionen sind jeweils einem vorgegebenen Thema zugewiesen, sodass es zu keiner Doppelbesetzung der Länder kommt. Danach bereiten sich die Schüler*innen intensiv auf ihr Land und Thema vor, damit die MUNW für sie ein voller Erfolg wird.

Kontakt

Schulzentrum Ungargasse
Florian Riepl
Ungargasse 69, 1030 Wien
modellunwien@gmail.com
www.modell-un.at

DIE WIENER LUDOTHEK

Die WIENXTRA-Spielebox ist Österreichs größter Brettspielverleih und bietet eine Auswahl von über 8.000 verschiedenen Spieltiteln. Alle Spiele können gratis vor Ort ausprobiert und günstig ausgeliehen werden. In der Spielebox gibt es Spiele für alle Altersgruppen, die nach spielpädagogischen Kriterien ständig erweitert werden. Die Mitarbeiter*innen der Spielebox geben Tipps zur Spieleauswahl und beantworten Fragen zu Spielregeln.

Kontakt

WIENXTRA-Spielebox
Albertgasse 37, 1080 Wien
T 01/909-4000-834 24
www.wienextra.at/spielebox
Online-Katalog: opac.wienextra.at/?location=sb

Auswahl von politischen Simulationen und anderen politischen Spielen:

Armutsgrenze – ein Diskussionsspiel

Autorinnen: Sara Hossein, Kathrin Unterleitner
Verlag: Verein ScienceCenter-Netzwerk
Altersfreigabe: ab 7
Genre: Soziales Diskussionsspiel

Die Frage „Wer ist arm, wer ist reich?“ steht im Zentrum dieses Diskussionsspiels für Kinder. Anhand von fiktiven Geschichten von verschiedenen Kindern tauchen die Spieler*innen ein in andere Lebenswelten und bekommen dazu Anreize, um die verschiedenen gesellschaftlichen und politischen Themen zu besprechen. Sie diskutieren zu Gesundheit, Armut und soziale Ausgrenzung.

Die Macher

Autor: Karl-Heinz Schmiel
Verlag: Hans im Glück
Altersfreigabe: ab 14
Genre: Politiksimulation

In „Die Macher“ übernehmen die Spieler*innen die Rolle von verschiedenen deutschen Parteien und versuchen über mehrere Runden für ihre Partei die meisten Stimmen zu generieren. Hierbei gilt es, auf die richtigen Regionen zu achten, die Medien zu beeinflussen, Mitglieder für die Partei zu gewinnen und die Meinung der Bevölkerung zu wichtigen Themen zu vertreten.

Elefantenrunde

Verlag: neuwal
Altersfreigabe: ab 16
Genre: Politisches Diskussionsspiel

„neuwal Elefantenrunde“ ist ein politisches Kartenspiel mit verdeckten Rollen. In der Edition Nationalratswahl 2017 nehmen Mitspieler*innen die Rolle von Spitzenkandidat*innen und Wähler*innen ein. Politiker*innen gewinnen, wenn sie die Wähler*innen identifizieren. In der Abgrenzung zu den anderen Meinungen finden die Wähler*innen ihre*n Kandidat*in und können erst durch Mut und eigene Überzeugung gewinnen. Wie in einer Elefantenrunde geht es um spannende Diskussionen, klare Positionen und um das Herausfinden von Unterschieden.

HBP Herr Bundespräsident

Verlag: Edition MO
Altersfreigabe: ab 12
Genre: Satirische Politiksimulation

In diesem satirischen österreichischen Politikspiel versuchen die Spieler*innen verschiedene Personen aus ihrer Partei in politische Positionen zu bringen, mit dem Ziel schlussendlich den*die Bundespräsident*in zu stellen. Beginnend bei der Wahl der*des Bürgermeister*in, über die Nationalratswahl bis hin zur Bundespräsident*innen-Wahl sammeln die Spieler*innen Stimmen und Sympathiepunkte für ihre Kandidat*innen. Dabei sind viele Figuren an Politiker*innen aus den 1980er- und 1990er-Jahren angelehnt.



Hellapagos

Autor: Laurence Gamelin, Philippe Gamelin

Verlag: Gigamic

Altersfreigabe: ab 8

Genre: Verhandlungsspiel

In diesem Diskussionsspiel voller schwarzem Humor sind die Spieler*innen gemeinsam auf einer Insel gestrandet. Am Anfang ist der Zusammenhalt stark, doch sobald das Essen anfängt, knapp zu werden, müssen Spieler*innen verstoßen werden. Hier kommt die Verhandlung ins Spiel, denn um in der Gruppe zu bleiben, können die Spieler*innen den anderen Gegenstände anbieten, Versprechen machen und Abkommen schmieden.

New Angeles

Autor: James Kniffen

Verlag: Fantasy Flight Games

Altersfreigabe: ab 14

Genre: Politisches Strategiespiel

Als Konzerne in einer fiktionalen Welt versuchen die Spieler*innen gemeinsam, das Leben in ihrer Stadt zu verbessern. Gleichzeitig verfolgen alle Spieler*innen jedoch auch ein eigenes Ziel: sie möchten durch Absprachen, gutes Verhandeln und das Schmieden von Allianzen erreichen, dass ihr Konzern am Schluss erfolgreich ist.

AUTOR*INNEN

Stefan Ancuta arbeitet als Studienassistent am Institut für Geschichte der Universität Wien. Seine Forschung konzentriert sich auf Ideologiekritik in Videospielen. In seiner Freizeit experimentiert er selbst mit Spieldesign.

Detlef Dechant arbeitete über 20 Jahre in der Politischen Bildung im Bereich der Dozentenfortbildung und Erstellung von Lehrmaterialien. Als Projektleiter verantwortete er die Entwicklung der Planspieldatenbank der Bundeszentrale für politische Bildung. Heute ist er selbständiger Planspielteamer, -trainer und -entwickler und in der Politikberatung tätig. Von der Bundeszentrale für politische Bildung (bpb) wurde er beauftragt, die Datenbank redaktionell weiter zu betreuen. Er ist Mitglied des Fachbeirates der SAGSAGA.

Romy Dueller ist als Integrationslehrerin an einer Mittelschule in Wien tätig und hegt ein reges Interesse daran, digitale und analoge Spiele in den Unterricht zu integrieren. In ihrer Masterarbeit legt sie den Schwerpunkt auf das digitale Spiel als Lernmittel.

Johanna France ist spielpädagogische Mitarbeiterin der WIENXTRA-Spielebox. Dort arbeitet sie mit Schulkindern, Pädagog*innen und Spielbegeisterten, organisiert Veranstaltungen für Schulen und gibt Tipps und Empfehlungen rund um Brettspiele.

Michael Geithner ist ausgebildeter Filmregisseur und Geschäftsführer von Playing History. Sein Arbeitsschwerpunkt liegt an der Schnittstelle von Spiel, Museum und Film. Als Projektleiter und Game-Designer verantwortete er die Neuauflage von Bürokatopoly.

Fares Kayali ist Professor für Digitalisierung im Bildungsbereich und Gründer des Computational Empowerment Labs am Zentrum für Lehrer*innenbildung der Universität Wien. Seine Forschung und Lehre finden im interdisziplinären Spannungsfeld zwischen Informatik, Didaktik und Gesellschaft statt. Dabei beschäftigt er sich unter anderem mit nutzer*innen-zentriertem Design, kritischen Aspekten des digitalen Wandels und digitalen Spielen.

Philip Lenzenhofer ist Lehrer für Deutsch und Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung sowie Nachmittagsbetreuer in einem Wiener Gymnasium. Im Laufe seines Studiums hat er sich mit den didaktischen Vorteilen von spielerischem Lernen beschäftigt, weshalb diese Ansätze regelmäßigen Niederschlag in seinem Unterricht finden.

Johannes Lindner unterrichtet Entrepreneurship und Wirtschaft an einer Handelsakademie in Wien, er ist Leiter des Zentrums für Entrepreneurship Education & wertebasierte Wirtschaftsdidaktik der KPH Wien/Krems, Founding Chairman „IFTE – Entrepreneurship for Youth“ und des e.e.si-Impulszentrums des BMBWF. Er hat das Buch „Wirtschaft spielend lernen“, Karten- & Brettspiele (z.B. Next Generation of Changemaker, Less Risk More Fun) und Planspiele (Demokratische Entscheidungen treffen am Beispiel der Arbeitsflexibilisierung oder Homeoffice) entwickelt.

Dominik Müllner unterrichtet Englisch, sowie Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung. Er fungiert als Gutachter für die Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen (BuPP.at) im Bundeskanzleramt Österreich und beschäftigt sich als freier Trainer mit Spielepädagogik.

Leonhard Müllner lebt und arbeitet als bildender Künstler und Medienforscher in Wien. Er studierte Bildende Kunst und Medienkunst in Linz, Leipzig und Wien und ist derzeit PhD-Kandidat in Medienwissenschaften in der Kunstuniversität Linz bei Prof. Helmut Lethen im Bereich Kunst und Kulturwissenschaften. Er ist Gründungsmitglied der Medienguerilla Total Refusal.

Alexander Preisinger unterrichtet Deutsch sowie Geschichte und Politische Bildung an einer Handelsakademie in Wien und ist Senior Lecturer an der Universität Wien an der Fachdidaktik der Geschichte. Er organisiert dort auch das GameLab (<https://gamelab.univie.ac.at>). Seine Forschungsschwerpunkte liegen in den Bereichen Fachdidaktik, historische Game Studies und Public History.

Edin Redzovic studiert an der Uni Kassel Soziale Arbeit und ist seit über 18 Jahren im sozialen Bereich in unterschiedlichen Ehrenämtern und Studentenjobs aktiv gewesen. Derzeit am Klang Keller e.V. und als Honorarmitarbeiter der Stiftung Digitale Spielekultur im Projekt Games'n'Politics.

Florian Riepl ist Lehrer für Geschichte und Geographie am Schulzentrum Ungargasse in Wien und Schulbuchautor beim Trauner Verlag.

Danilo Roth ist Sozialarbeiter beim Klang Keller e.V. in Kassel mit langjähriger Erfahrung in der offenen Kinder- und Jugendarbeit. Als Honorarmitarbeiter der Stiftung Digitale Spielekultur leitet er unter anderem das Projekt Games'n'Politics bei dem sich Jugendliche mit politischen Themen in Brett- und Videospiele auseinandersetzen.

Markus Schratzer ist ehemaliger Polizist, Jurist, bereits seit 2014 für die gesamtstaatliche Migrationsstrategie zuständig und seit 2017 Referatsleiter im Bundesministerium für Inneres. Anknüpfend an den von ihm koordinierten Prozess des Migrationsrats entwickelte er 2016/2017 das Konzept für das Politik- und Gesellschaftsspielspiel GEMEINSAM.ÖSTERREICH REGIEREN, für das er auch eine Brettspiel-Variante erstellt hat, das aktuell umgesetzt wird.

Florian Sonner ist Lehramtsstudent an der Universität Wien mit den Unterrichtsfächern Geschichte, Sozialkunde und Politische Bildung, Geographie und Wirtschaftskunde sowie Psychologie und Philosophie. Darüber hinaus absolviert er das interdisziplinäre Masterstudium Ethik für Schule und Beruf und schreibt aktuell seine Masterarbeit im Bereich der Public History.

Burkard Wigger ist Ingenieur der Elektrotechnik, hat in Hamburg promoviert und leitet heute die Einrichtung Flugexperimente im deutschen Zentrum für Luft- und Raumfahrt (DLR) in Braunschweig und Oberpfaffenhofen. Dort verantwortet er den Betrieb der größten Flotte an Forschungsflugzeugen in Europa, die u. a. maßgebliche Beiträge zur internationalen Klima- und Atmosphärenforschung sowie zur Flugphysik und Erforschung nachhaltiger Flugantriebe leistet. Mit seiner Familie hat er das Spiel Kanzleramt entwickelt und 2021 mit seinem eigenen Unternehmen WACGmbH auf den Markt gebracht.

Lukas Zuliani ist Lehrer für Geschichte und Politische Bildung sowie Bewegung und Sport an der Wiener AHS Heustadelgasse 4. Mit Begeisterung verwendet er analoge Spiele im Unterricht.

Impressum

Alexander Preisinger, Stefan Ancuta (Hrsg.)
Politiksimulatoren
Wien: Edition *polis*, 2022
ISBN 978-3-902659-24-8

Zentrum *polis* – Politik Lernen in der Schule
Helferstorferstraße 5/1, 1010 Wien
T 01/353 20 40
service@politik-lernen.at
www.politik-lernen.at
twitter.com/Zentrum_polis
www.facebook.com/zentrumpolis

Fotos: Wenn nicht anders angegeben Zentrum *polis*, freepik oder privat

Zentrum *polis* arbeitet im Auftrag des Bundesministeriums für Bildung,
Wissenschaft und Forschung, Abteilung I/1 [Politische Bildung].
Projekträger: Wiener Forum für Demokratie und Menschenrechte

Monatlicher Newsletter:
www.politik-lernen.at/newsletter

