



Weltklimaspiel

Reflexion & Aufgabenstellung

Ablauf der Sitzung

- i. Formalia
- ii. Was sind Spiele?
- iii. ConceptMap Planspiele
- iv. ConceptMap Bevölkerung
- v. Frage-/Problemstellung ableiten

Seminarformalia Gruppe 1

- Termine
 - Mo. 22.6. und 29.6. 9. von 16:30 – 19:00 online
 - 13.-15. Juli Weltklimaspiel
 - Abgabe Reflexion bis 15. August 2026
- Entwicklung & Anwendung einer Reflexionsmatrix
- Workload 3 EC = 75 h
 - 24 h Teilnahme am Planspiel
 - 5 h Präsenzsitzungen via Zoom
 - 46 h Vor- & Nachbereitung

Seminarformalia Gruppe 2

- Termine
 - Mo. 31.8. und 14.9.2026 von 16:30 – 19:00 online
 - 07.-09. September Weltklimaspiel
 - Abgabe Reflexion bis 30. September 2026
- Entwicklung & Anwendung einer Reflexionsmatrix
- Workload 3 EC = 75 h
 - 24 h Teilnahme am Planspiel
 - 5 h Präsenzsitzungen via Zoom
 - 46 h Vor- & Nachbereitung

Aufgabenstellung Gruppe 1

- Reflexion des Planspiels mit einer wissenschaftlichen und literaturbasierten Fragestellung
- ca. 2.000 Worte
- bis 15. August 2026 Abgabe

Aufgabenstellung Gruppe 2

- Reflexion des Planspiels mit einer wissenschaftlichen und literaturbasierten Fragestellung
- ca. 2.000 Worte
- bis 30. September 2026 Abgabe via Mail (pascal.goeke@ph-linz.at)



Was ist ein Spiel?

Pieter Bruegel der Ältere: Die Kinderspiele (um 1560)



Spiele

„Das Menschenleben ist aus Ernst und Spiel zusammengesetzt, und der Weiseste und Glücklichste verdient nur derjenige genannt zu werden, der sich zwischen beiden im Gleichgewicht zu bewegen versteht.“ (Goethe)

„Der spielende Mensch ist zunächst ein Mensch der ernststen Heiterkeit [und] dieser ist imstande aus seinem Leben ein schönes Spiel zu gestalten, weil er weiß, dass eben dieses Leben eine Tragödie ist oder ein Komödienspiel.“ (Rahner, 1952: 29).

Spiele – eine Annäherung

Das Spiel allgemein

- Tätigkeit, die nicht wegen des Resultats durchgeführt wird
- Zeitvertreib, Unterhaltung, Vergnügen
- Regelgebunden und doch frei
- Freiwilligkeit
- im Kontakt mit anderen

Spiele und Gesellschaft

- als Abbild des Sozialen
- als Zwischenwelt
- als Gegenwelt

Familienähnlichkeiten von Spielen

- Agon – Wettkampf
- Alea – Zufall
- Mimikry – Maske
- Ilinx – Rausch

Lernspiele

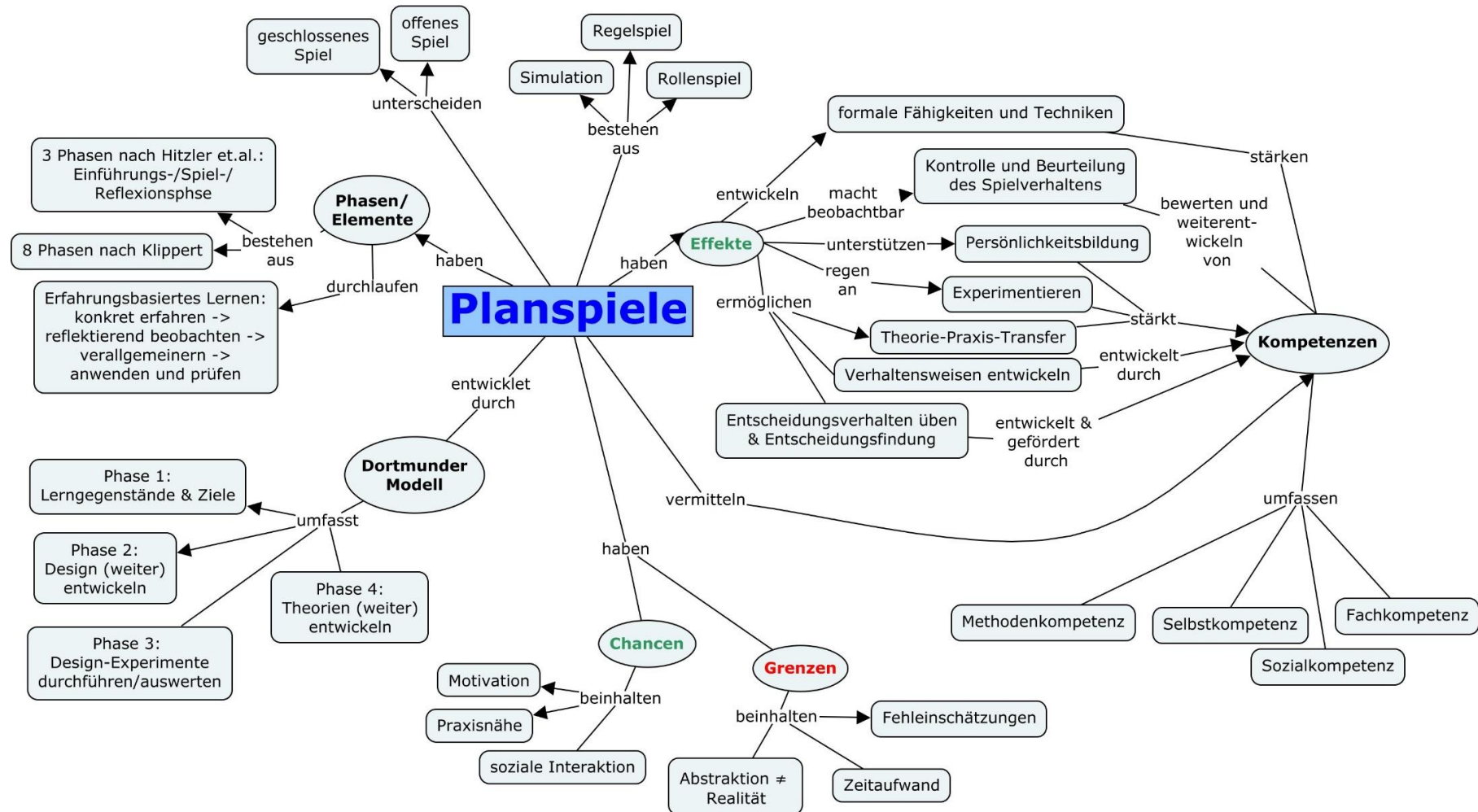
- Schwerpunkt auf dem Aspekt des Lernens
- Spielendes Lernen unter klarer Leitung von Pädagog:innen
- Kind ist sich des zweck- und aufgabengebundenen Spiels bewusst (kein freies Spiel)
- Schüler:innen greifen lieber zum Lernspiel als zu direkten Arbeitsformen, wenn ihnen der Lernzweck bewusst ist
- Tätigkeit wird als lustvoll, kurzweilig und motivationssteigernd empfunden. Schüler:innen begrüßen die Wahl des Spiels bzw. der Partner:innen und die Spieldauer
- Begrifflichkeit spielt für Schüler:innen keine Rolle, sofern offen mit dem Lernzweck umgegangen wird und das Lernspiel „Spaß“ macht
- Abwechslung des Unterrichtsgeschehens



Planspiele

Concept Map – Planspiele

Schmidinger Andrea / 12226495



Quelle: Thiemann, Jörg. (2023). *Entwicklung von Planspielen für die Lehre. Anforderungen – Methodik – Lerneffekte*. Wiesbaden: Springer Gabler. <https://doi.org/10.1007/978-3-658-40263-1>

Welches Problem steht dahinter?

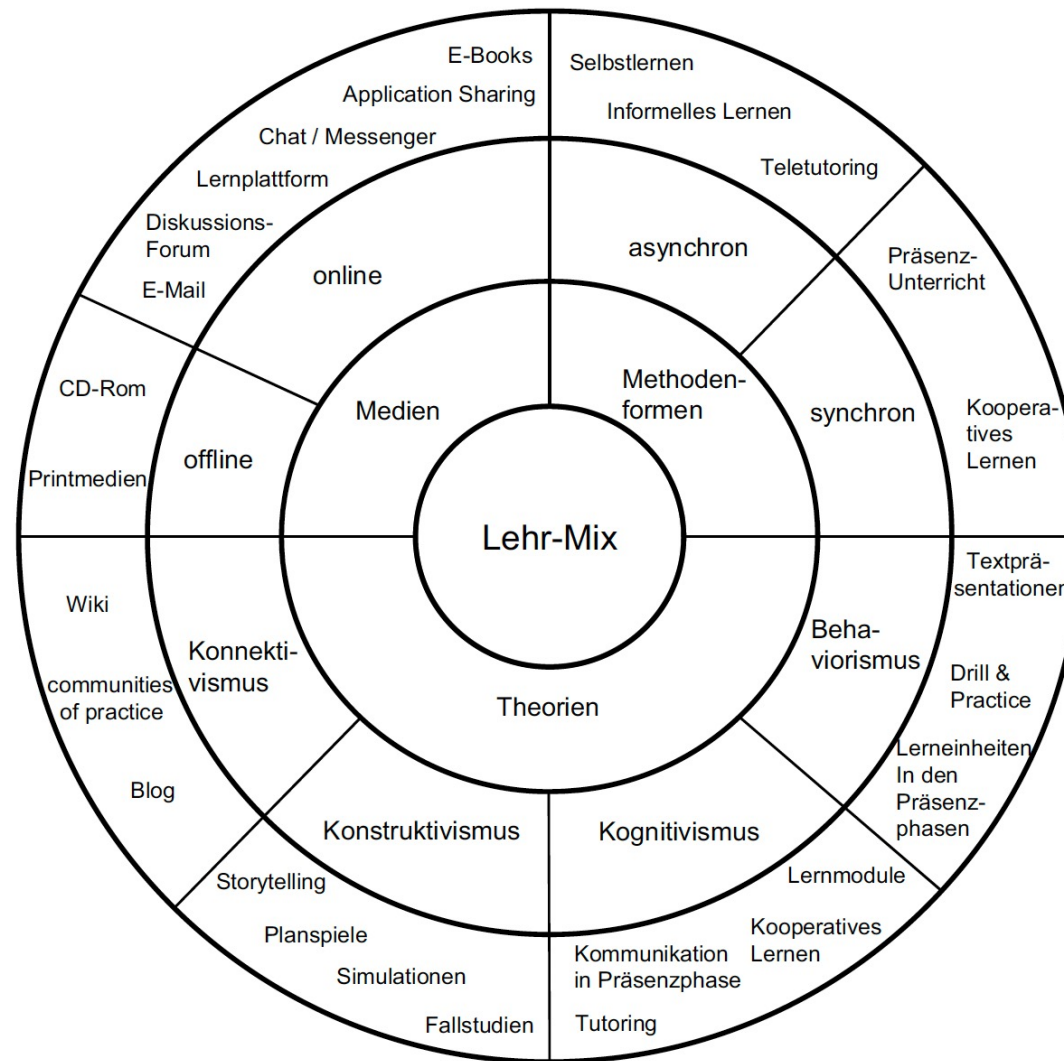
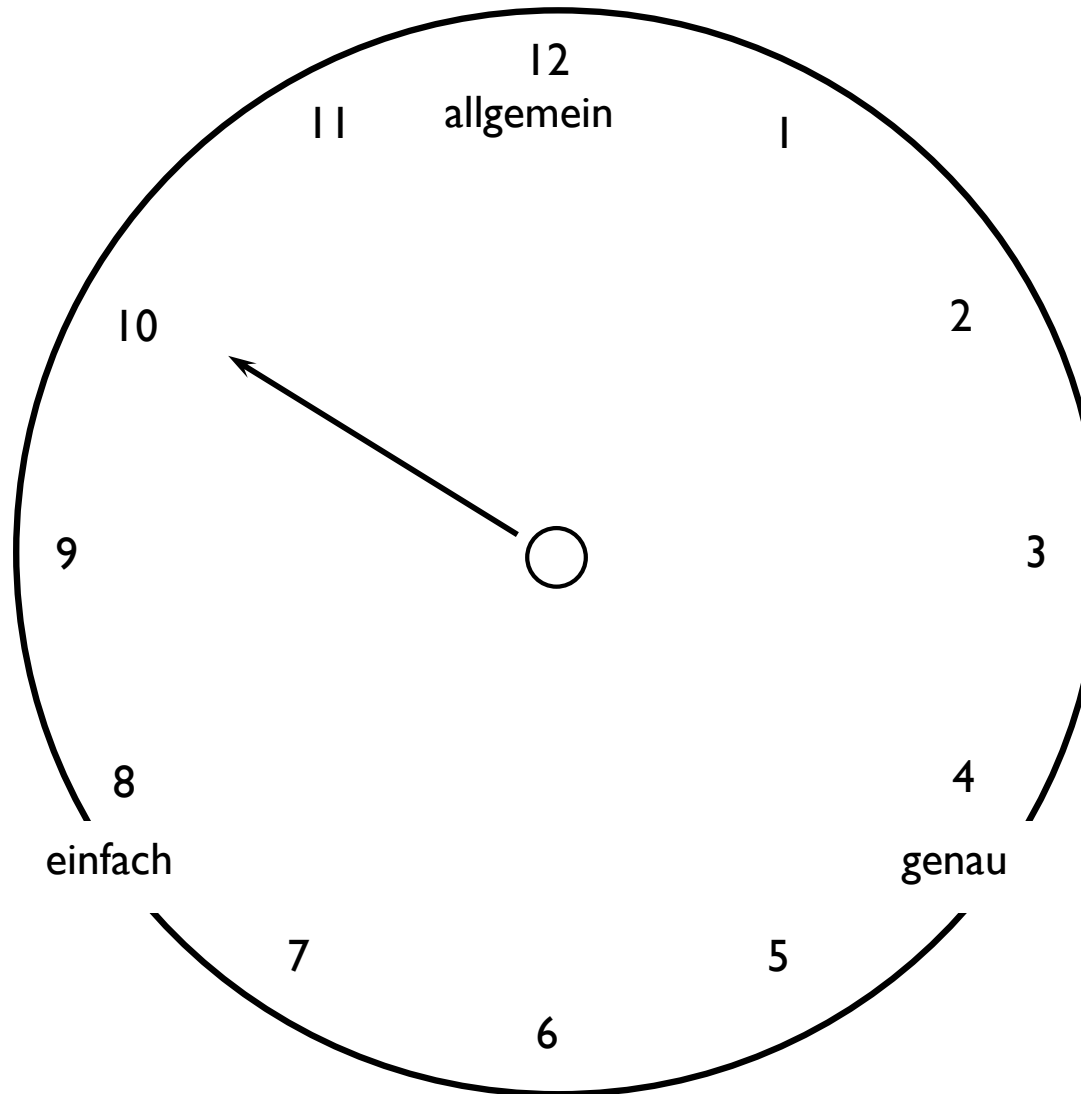


Abb. 1.4 Zusammenfassung der Lerntheoretischen Einordnung (i. A. a. Wiepcke, 2006,

S. 69)

Thiemann, Jörg. (2023). *Entwicklung von Planspielen für die Lehre. Anforderungen – Methodik – Lerneffekte*. Wiesbaden: Springer Gabler.
<https://doi.org/10.1007/978-3-658-40263-1> S. 7

Theorieoptionen



Welches Problem steht dahinter?

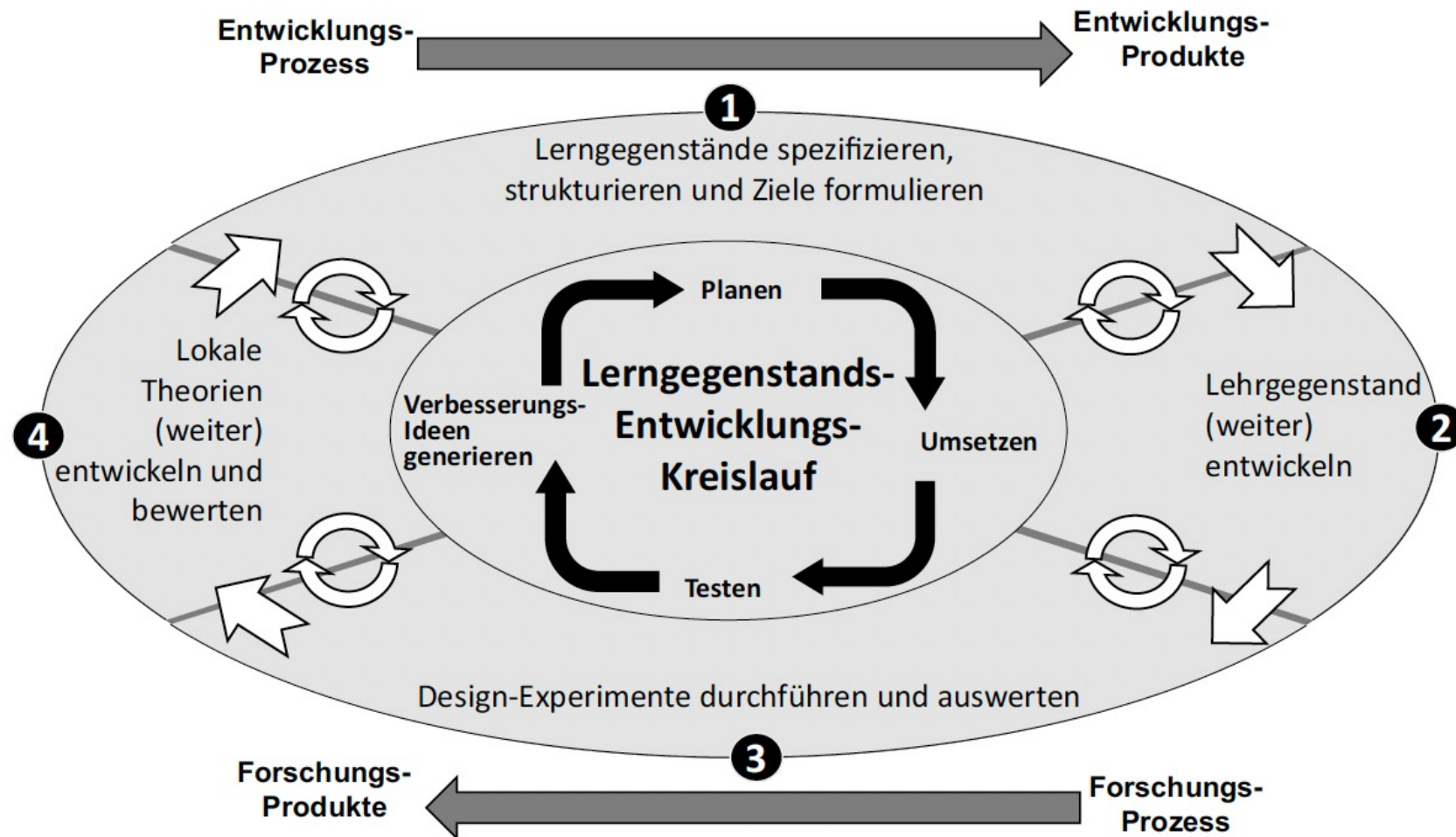
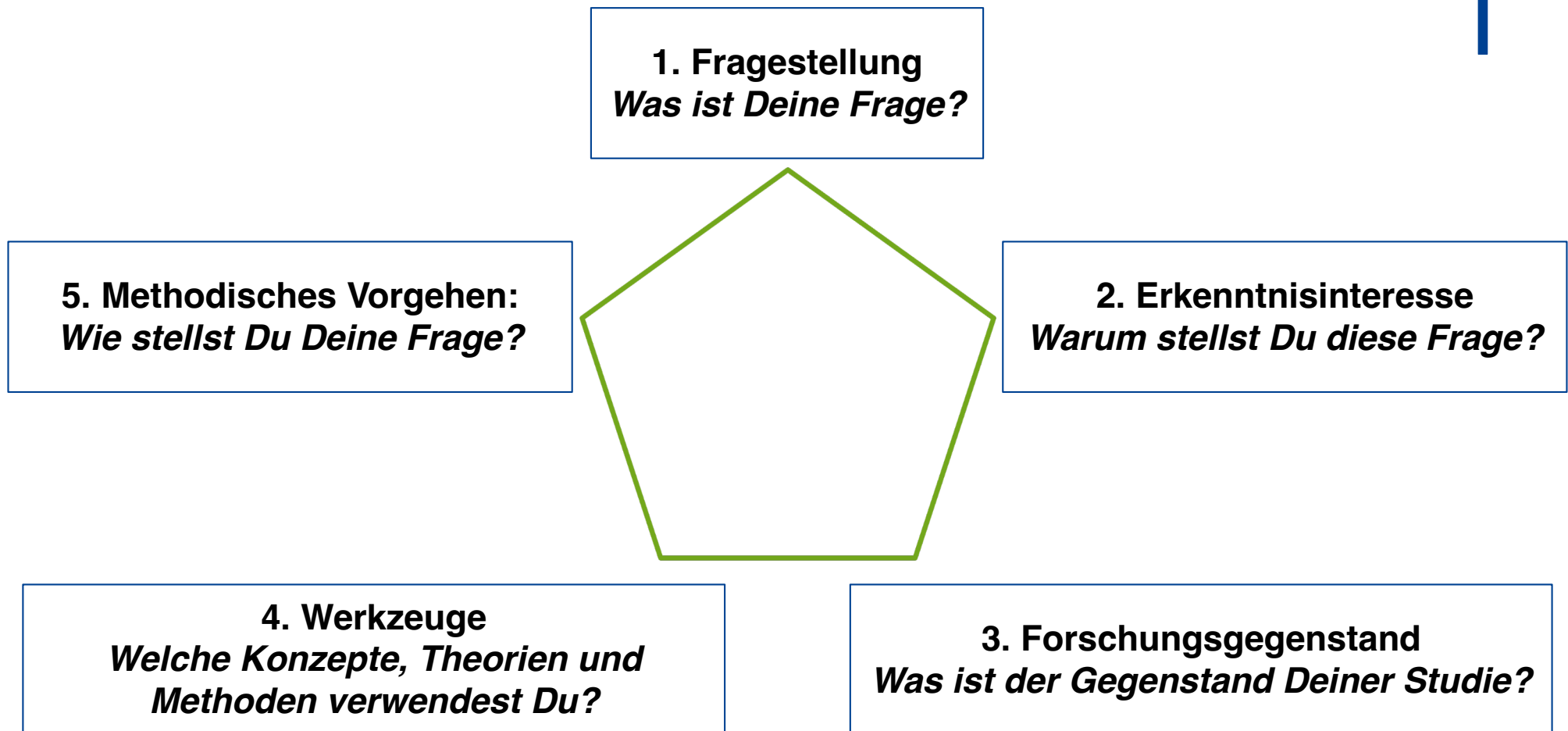


Abb. 3.1 Planspielentwicklungsmodell (i. A. a. Prediger et al., 2012, S. 3)



Fragestellung

Pentagon-Modell





Demographie

Gibt es bald zu wenige Menschen?

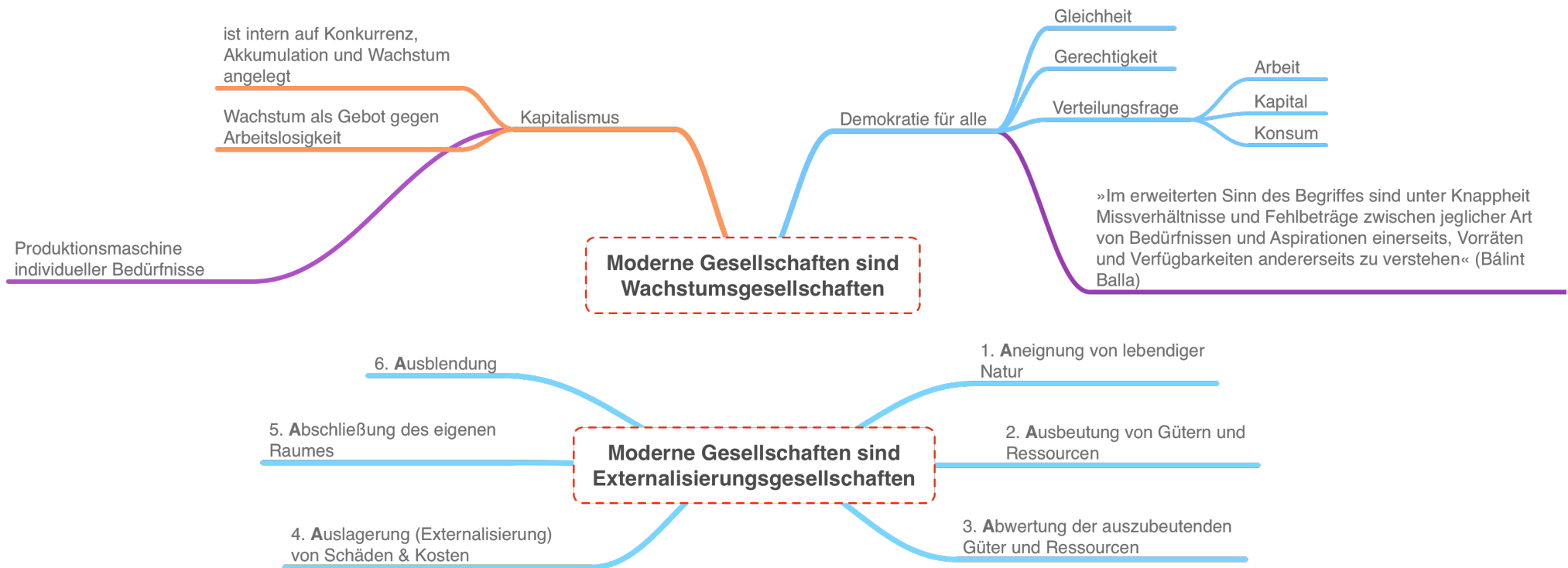




Externalisierungsgesellschaft

Lessenich, Stephan. (2019). Mitgegangen, mitgefangen. Das große Dilemma der Großen Transformation. In Klaus Dörre, Hartmut Rosa, Karina Becker, Sophie Bose, & Benjamin Seyd (Hg.), *Große Transformation? Zur Zukunft moderner Gesellschaften* (S. 57-73). Wiesbaden: Springer VS. https://doi.org/10.1007/978-3-658-25947-1_3

Wachstum & Externalisierung





Wicked Problems

Grand Challenges = Wicked Problems

„We use the term ›wicked‹ in a meaning akin to that of ›malignant‹ (in contrast to ›benign‹) or ›vicious‹ (like a circle) or ›tricky‹ (like a leprechaun) or ›aggressive‹ (like a lion, in contrast to the docility of a lamb).“ (Rittel/Webber 1973, S. 160)

1. There is no definitive formulation of a wicked problem
2. Wicked problems have no stopping rule
3. Solutions to wicked problems are not true-or-false, but better or worse
4. There is no immediate and no ultimate test of a solution to a wicked problem
5. Every solution to a wicked problem is a ›one-shot operation‹; because there is no opportunity to learn by trial and error, every attempt counts significantly
6. Wicked problems do not have an enumerable (or an exhaustively describable) set of potential solutions, nor is there a well-described set of permissible operations that may be incorporated into the plan.
7. Every wicked problem is essentially unique
8. Every wicked problem can be considered to be a symptom of another problem
9. The existence of a discrepancy representing a wicked problem can be explained in numerous ways. The choice of explanation determines the nature of the problem's resolution
10. The social planner has no right to be wrong (i.e., planners are liable for the consequences of the actions they generate)



Schwellenkonzepte

Threshold Concept – Schwellenkonzept

Meyer and Land „introduced the basic idea that in certain disciplines there are ›conceptual gateways‹ or ›portals‹ that lead to a previously inaccessible, and initially perhaps ›troublesome‹, way of thinking about something. A new way of understanding, interpreting, or viewing something may thus emerge – a transformed internal view of subject matter, subject landscape, or even world view. In attempting to characterise such conceptual gateways it was suggested in the earlier work that they may be transformative (occasioning a significant shift in the perception of a subject), irreversible (unlikely to be forgotten, or unlearned only through considerable effort), and integrative (exposing the previously hidden interrelatedness of something). In addition they may also be troublesome and/or they may lead to troublesome knowledge for a variety of reasons.“ (Meyer & Land, 2005: 373f.)

Eigenschaften von Schwellenkonzepten

- **Transformativ**: führen zu einer veränderten Wahrnehmung
- **Irreversibel**: Lernende kehren nicht zu ihren widerlegten Präkonzepten zurück
- **Integrativ**: lassen komplexe Beziehungsgeflechte erkennen
- **Grenzorientierend**: notwendige Vernetzung mit sozialen, politischen und kulturellen Fragen stellen die Grenzen disziplinären Denkens in Frage
- **Beschwerlich**: kontraintuitiv, widersprechen dem bisherigem vermeintlich richtigen Weltbild

Schwellenkonzepte in der sozioökonomischen Bildung

- Knappheit
- Geld
- Kosten & Opportunitätskostenkonzept
- Märkte & Marktgleichgewicht
- Angebot & Nachfrage
- Preise & Preisbildung
- absolute & komparative Kostenvorteile
- Unternehmen & Transaktionen
- Externe Effekte
- Zins, Rendite & Finanzialisierung
- Rolle des Staates
- Transaktionskosten
- etc.