

# Bundestagswahlen 2025

## Module der politischen Bildung

Die Wahlen zum Bundestag sind ein zentrales Ereignis für die deutsche Demokratie. Die Wahlen bieten zudem eine gute Gelegenheit, über die Demokratie im Allgemeinen und die Bundespolitik im Besonderen ins Gespräch zu kommen, sich für Politik zu interessieren und zur Teilnahme an den Wahlen zu motivieren.

Unsere Bildungsangebote tragen dazu bei

- über grundlegende Fragen der Demokratie nachzudenken,
- allen die Bedeutung der Bundespolitik bewusst zu machen,
- das Wissen über die bundesdeutschen Institutionen, ihre Funktionsweise, ihre Zuständigkeiten und insbesondere über den Bundestag und seine Wahl zu verbessern,
- die kritische Auseinandersetzung mit bundespolitischen Themen zu fördern,
- praktische Fähigkeiten zu entwickeln, die für demokratisches Engagement wichtig sind (wie z. B. freies Sprechen, Zuhören, Interessen organisieren, Kompromisse finden).

Die Aktivitäten können entweder mit **festen Gruppen** oder teilweise auch mit **spontanen Gästen** durchgeführt werden. Alle Module sind grundsätzlich auch zur Arbeit mit interessierten Erwachsenen geeignet.

Unser Angebot besteht darin, die Module entweder direkt mit Gruppen durchzuführen und zu moderieren oder andere Multiplikator:innen in unseren Methoden zu schulen, damit sie diese in ihrer Arbeit selbst einsetzen können. Es können auch mehrere Module für einem längeren Workshop kombiniert werden.

### Inhalt

Übersicht	S. 2
1. Jede Stimme zählt: Das Wahlkampfspiel	S. 3
2. Du hast die Wahl: Wahlpositionen, Wahlsimulation, Wahlziele	S. 4
3. Fakten und Positionen: Mit Quiz und Positionsbarometer informieren und debattieren	S. 5
4. Planspiele: Den Gesetzgebungsprozess im Bundestag selbst erleben	S. 6
5. Zukunftswerkstatt Deutschland	S. 8
6. Escape Rooms zu Populismus, Finanz- und Umweltpolitik	S. 9
Über Uns	S. 10

## Übersicht – Bausteine für die politische Bildung für die Bundestagswahlen 2025

Aktivität	Kontext	Online/Präsenz	Ziel	Zielgruppe	Dauer
Jede Stimme zählt – das Wahlkampfspiel	Feste Gruppen	Online/Präsenz	Eine Wahlkampagne erleben & verstehen + Fakten zu politischen Institutionen und Themen	6-20 Personen Ab 15 Jahren	2,5h oder mehr
Du hast die Wahl	Feste Gruppen	Präsenz	Ziele, Positionen und Ablauf der Wahl verstehen & erproben	10-30 Personen ab 11 Jahren	2-3h
Fakten und Positionen	Feste Gruppen	Online/Präsenz	Fakten zum politischen System lernen und Positionen zur Politik debattieren	6-30 Personen Ab 14 Jahren	1h oder mehr
Planspiel	Feste Gruppen	Online/Präsenz	Den Gesetzgebungsprozess erleben und verstehen	14-40 Personen Ab 14 Jahren	1,5-3h (online) min. 3h (Präsenz)
Zukunftswerkstatt	Feste Gruppen	Präsenz	Ziele artikulieren und Strategien zur Erreichung analysieren	8-30 Personen Ab 16 Jahren	2-4h
Escape Rooms	Feste Gruppen oder spontane Gäste	Präsenz	Politik im Alltagskontext spannend erleben, Schlussfolgerungen und Ideen thematisieren	6-15 Personen Ab 16 Jahren	2h oder mehr
Quiz	Spontane Gäste	Präsenz	Fakten lernen, ins Gespräch kommen	Ab 14 Jahren	15 min. oder mehr
Positionierung	Spontane Gäste	Präsenz	Positionen verstehen & beziehen, ins Gespräch kommen	Ab 14 Jahren	15 min. oder mehr

## 1. Jede Stimme zählt: Das Wahlkampfspiel

 online mind. 2,5 Stunden analog mind. 2,5 Stunden	 Wahlkampf erleben und verstehen	 Ab 15 Jahren 6-20 Personen
--	---	---

Wer im Wahlkampf erfolgreich sein will, muss kreativ sein, einiges wissen und spontan reagieren können. Neben politischen Inhalten muss man das politische System verstehen, mit Medien und Öffentlichkeit umgehen und sich erfolgreich vernetzen. Unser Spiel *Jede Stimme zählt* veranschaulicht diese Herausforderungen – und gibt Gelegenheit, sich ihnen mit Spaß zu stellen.

Die Teilnehmenden spielen in Teams. Zu Beginn des Spiels entwickeln diese eine themenpolitische Ausrichtung für den Wahlkampf. Anschließend versuchen sie, Unterstützer:innen für ihre Kampagne zu gewinnen – und dabei möglichst alle Anforderungen zu erfüllen. Dafür müssen die Teilnehmenden Quizfragen beantworten und die Mitspielenden von den eigenen Ideen überzeugen.

In der anschließenden Reflexion analysieren die Teilnehmenden, was für ihre Wahlkampagne wichtig war, wer warum gewonnen hat, welche unterschiedlichen Ziele reale wahlkämpfende Parteien im Blick haben und wie Allianzen und Oppositionen entstehen. So sensibilisieren wir sie für das aktuelle politische Geschehen in Wahlzeiten und helfen Ihnen, Nachrichten und Medieninformationen zu deuten und einzuordnen.

Das Spiel existiert als Brettspiel. Dazu haben wir eine eigene Workshop-Variante entwickelt, um das Spiel mit großen Gruppen spielen zu können.

online	analog	
15'	15'	<b>Einführung</b> Begrüßung, Ziele, Szenario und Spielregeln
135'	135'	<b>Spiel (bei längerer Dauer mit Pause)</b> Beantworten von Wissensfragen Zusammenstellen des Wahlkampfteams Kreative Entwicklung der Wahlkampagne
30'	45-135'	<b>Auswertung, weitere Reflexionsbausteine</b> Prozessanalyse und Realitätstransfer Auswertung

## 2. Du hast die Wahl: Wahlpositionen, Wahlsimulation, Wahlziele

 analog 2-3 Stunden	 Wahlen: Prozess, Ziele, Positionen kennenlernen und debattieren	 Ab 11 Jahren 10-30 Personen
--	---	--

Das Modul vermittelt ein Verständnis von Wahlpositionen, Wahlprozess und Wahlzielen. Es motiviert zur Reflexion über die aktuelle Lage, schafft Verständnis für die Bedeutung der Bundestagswahlen und bringt Erkenntnisse über deren Ablauf. Das Modul umfasst drei Teile:

- **Positionen zur Wahl:** Die Teilnehmenden positionieren sich auf einer Linie zu einer aktuellen Frage, die im Wahlkampf eine Rolle spielt. Sie begründen ihre Positionen. Anschließend stellt die Spielleitung die Parteien vor, die zur Wahl antreten und erläutert, wie diese sich zu der Frage positionieren. Danach werden auf die gleiche Weise Positionierungen zu weiteren aktuellen Fragen eingenommen.
- **Wahlsimulation:** Die Teilnehmenden erhalten einen Musterwahlschein, den die Spielleitung zunächst erklärt. Die Teilnehmenden wählen. Anschließend werden die Stimmen ausgezählt und visualisiert.
- **Warum wählen:** Die Teilnehmenden erarbeiten Gründe für (und gegen) die Teilnahme an der Wahl. In Kleingruppen entwickeln sie kreative Formate für eine Kampagne, die zur Wahl aufruft - ein Plakat, ein Video, ein Podcast o.ä. Am Ende präsentiert jede Gruppe ihr Werk.

10'	<b>Einführung</b> Begrüßung, Erläuterung Ziele und Ablauf
35'	<b>Positionen zur Wahl</b> Positionierung der Teilnehmenden und Debatte Positionen der Parteien im Wahlkampf
45'	<b>Wahlsimulation</b> Durchführung der Wahl Auszählung der Stimmen und Verteilung auf die Nationalversammlung
15'	<b>Pause</b>
75'	<b>Warum wählen?</b> Erarbeitung von Argumenten und Entwicklung kreativer Formate in Kleingruppen Präsentation der Ergebnisse im Plenum
15'	<b>Auswertung</b>

## 3. Fakten und Positionen:

*Mit Quiz und Positionsbarometer informieren und debattieren*

 online 1-1,5 Stunden analog 1-1,5 Stunden	 Wahlen, Parlament und Präsidentschaft verstehen	 Ab 14 Jahren 6-30 Personen
--	--	---

Das Modul vermittelt Grundwissen zu den Wahlen, der Arbeitsweise des Bundestags, dessen Zusammenspiel mit Bundesregierung und Bundesrat sowie aktuellen politischen Themen in Deutschland.

Im Zentrum steht ein Quiz, bei dem die Teilnehmenden einzeln oder in Gruppen ihr Wissen einsetzen und neue Kenntnisse erwerben. Ein Quiz ist eine beliebte Methode - sowohl als Gesellschaftsspiel als auch als didaktisches Mittel erfreut es sich analog und digital großer Beliebtheit.

Wir verknüpfen die Quizmethode mit einem Gespräch zu aktuellen politischen Positionen. Dabei artikulieren die Teilnehmenden ihre unterschiedlichen Meinungen zu aktuellen politischen Fragen und nehmen die Positionen anderer Teilnehmender wahr. Hierfür positionieren sie sich im Raum.

Die eigene Positionierung und die Erkenntnis der Meinungsvielfalt ist eine zentrale Erfahrung in der Politik und daher eine wichtige Ergänzung zum Faktenlernen.

Quiz und Positionsbarometer können auch mit ähnlichen kleinen Übungen kombiniert werden, wie z. B. dem "Zeitstrahl", bei dem wichtige Ereignisse in Deutschland anhand einer auf dem Boden markierten Linie in die richtige Reihenfolge gebracht werden müssen und anschließend zur Diskussion einladen.

online	analog	
10'	10'	<b>Einführung</b> Begrüßung, technische Erläuterungen, Erläuterung Ziele und Ablauf
30'	30'	<b>Quizdurchführung und Quizauflösung mit Inputs</b> Quizdurchführung der Teilnehmenden einzeln oder in Gruppen Gespräch Antworten und Hintergründe
5'	5'	<b>Sieger:innenehrung</b>
35'	35'	<b>Debatte</b> Sichtbarmachung der unterschiedlichen Positionen Benennung von Argumenten, Debatte
10'	10'	<b>Auswertung</b>

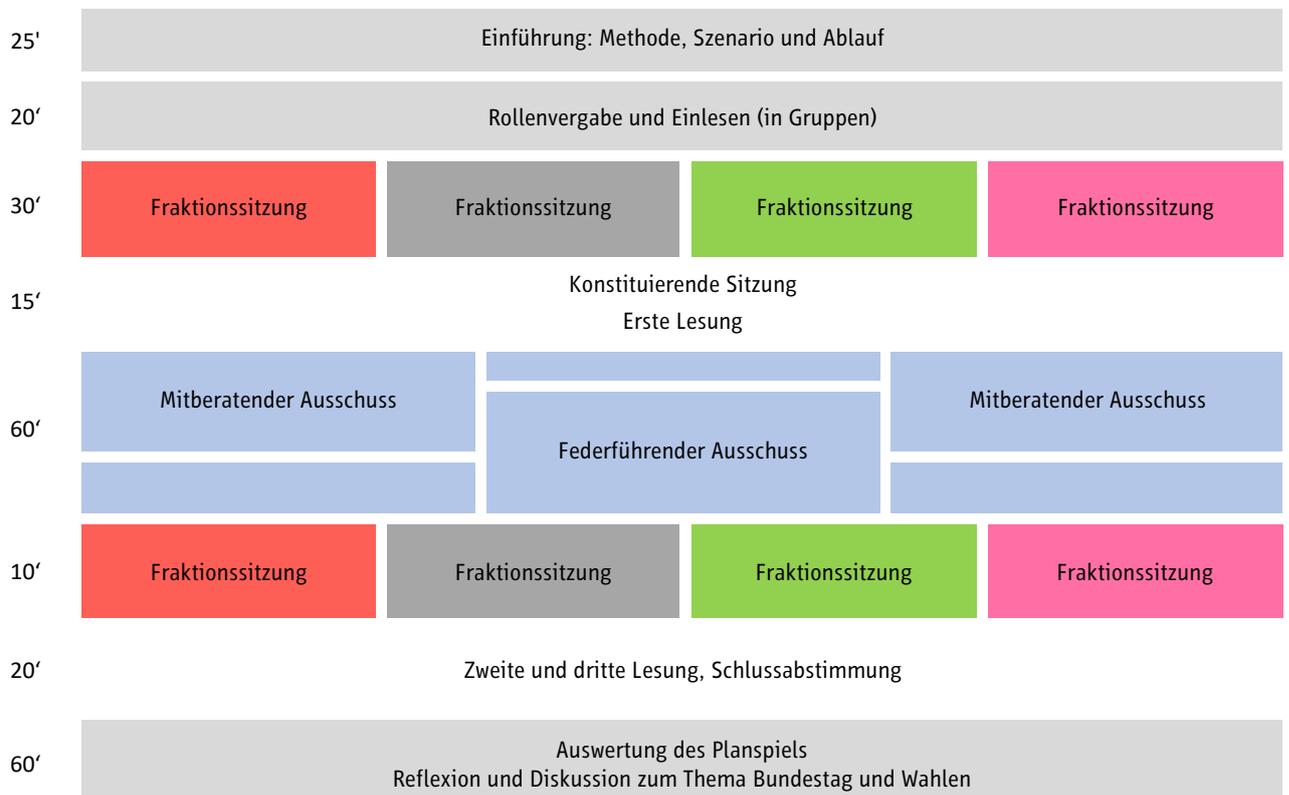
## 4. Planspiele: Den Gesetzgebungsprozess im Bundestag selbst erleben.

 Online 1,5 oder 3 Stunden In Präsenz min. 4,5 Stunden	 Bundestag: Aufgaben & Arbeitsweise kennenlernen	 Ab 14 Jahren 14-40 Personen
--	---	--

Eine zentrale Methode unserer Arbeit sind Planspiele. Ziel ist dabei, den Bundestag sowie seine Organe, Aufgaben und Entscheidungsstrukturen leicht verständlich zu vermitteln. Die Teilnehmenden schlüpfen in die Rolle von Abgeordneten verschiedener Fraktionen und diskutieren über aktuelle Fragen. Sie lernen, wie demokratische Entscheidungsfindung funktioniert. Zugleich üben sie für den Alltag wichtige soziale Fähigkeiten wie Empathie, Kooperation und Konfliktlösung und praktischen Kompetenzen wie freies Sprechen oder Moderieren.

Da die Teilnehmenden unmittelbar handeln, ist der Lernprozess besonders intensiv und motivierend. Durch den Einblick in unterschiedliche Positionen und ihre Hintergründe üben die Teilnehmenden, sich eine eigene kritische Meinung zu bilden. Die Planspiele versachlichen in ihrem jeweiligen Themenfeld die aktuelle Debatte. Sie zeigen den politischen Zusammenhang sowie unterschiedliche Perspektiven und Möglichkeiten auf.

Wir bieten Planspiele sowohl online als auch in Präsenz an. In Präsenz empfehlen wir mindestens 4,5 Stunden (s. Ablauf unten). Online besteht entweder die Möglichkeit, nur den Ablauf in Fraktionen und Plenum zu simulieren (90 Minuten) als auch das Gesetzgebungsverfahren inklusive Rolle und Arbeit der Fachausschüsse (180 Minuten).



## *Unsere Themen*

Mit den Planspielen decken wir Themen ab, die relevant für die Zielgruppe sind. In jedem Politikfeld nehmen wir eine konkrete Maßnahme in den Blick, die im Gesetzgebungsprozess des Bundestags verhandelt wird, exemplarisch für das Politikfeld steht und es ermöglicht, das Thema lebensnah zu erörtern. In der Auswertung leiten wir über zu einem allgemeinen Blick, zur Meinung der Teilnehmenden und zur Bedeutung der Bundestagswahlen.

- **Grenzen der Macht – ein Planspiel zur Amtszeit des Bundeskanzlers**

In dem Planspiel verhandeln die Teilnehmenden zu einen, ob die Amtszeit von Bundeskanzler:innen begrenzt werden sollte und zum anderen, ob die Legislaturperiode des Bundestags von vier auf fünf Jahre verlängert werden sollte. Als Abgeordnete wägen sie ab zwischen Stabilität und Handlungsfähigkeit auf der einen Seite sowie Partizipation und Innovation auf der anderen Seite.

- **Recht auf Engagement – ein Planspiel zum Freiwilligendienst**

Das Planspiel simuliert eine Debatte um das Freiwillige Soziales Jahr. Einerseits finden viele junge Menschen nicht die passenden Plätze und Rahmenbedingungen für ein freiwilliges Jahr. Andererseits gibt es in vielen Bereichen Bedarf nach mehr Unterstützung. Die Teilnehmenden diskutieren, ob und in welchen Bereichen der Freiwilligendienst gefördert werden sollte und welche Rahmenbedingungen er benötigt.

- **Schutzbedürftig? – ein Planspiel zu einer Fahrradhelmpflicht**

In dem Planspiel verhandeln die Teilnehmenden, ob eine Helmpflicht beim Fahrradfahren im Straßenverkehr eingeführt sollte. Sie debattieren in diesem Zusammenhang das Spannungsverhältnis zwischen Freiheit und Eigenverantwortung auf der einen Seite und Sicherheit und staatlicher Fürsorge auf der anderen Seite.

- **Flugmodus – ein Planspiel zum Thema Klimaschutz im Flugverkehr**

In dem Planspiel debattieren die Teilnehmenden, wie die Treibhausgas-Emissionen im Verkehrssektor reduziert werden können. Sie erwägen ein Verbot von Kurzstreckenflügen sowie eine verpflichtende CO<sub>2</sub>-Kompensation. Dabei stehen sie vor der schwierigen Frage, wie Mobilität und Klimaschutz in Einklang gebracht werden können.

## 5. Zukunftswerkstatt Deutschland

 In Präsenz ca. 2-4 Stunden	 Ziele artikulieren und Strategien zur Erreichung analysieren	 Ab 16 Jahren 8-30 Personen
--	--	---

Im Rahmen des Workshops werden mehrere alternative Zukunftsentwicklungen skizziert und diskutiert. Die Methode ermöglicht es, eine Thematik genau zu analysieren und gemeinsam zu überlegen, wer was tun kann, um ein Wunschscenario zu erreichen.

Die Teilnehmenden beschäftigen sich mit - manchmal zunächst abstrakt wirkenden - politischen Themen und machen diese im Laufe des Workshops für sich selbst greifbar.

Der Workshop beginnt mit einer kurzen Einführung in die zur Auswahl stehenden Themenbereiche. Die Teilnehmenden brainstormen, positionieren sich zu aktuellen Problemen und wählen die für sie relevanten Themen aus. Anschließend erarbeiten sie Visionen darüber, wie die Welt in Zukunft aussehen sollte. Schließlich überlegen sie, was sie selbst tun und fordern können, um Zukunft mitzugestalten. Der Workshop endet mit dem Austausch zwischen den Teilnehmenden über ihre verschiedenen Strategien und Ideen.

Je nach Wünschen und Vorstellungen der Zielgruppe können verschiedene Themen ausgewählt werden, z. B:

- Demokratie und Rechtsstaatlichkeit / Politischer Populismus in Deutschland
- Die Ukraine und der Krieg vor den Toren Europas
- Ein nachhaltiges Deutschland
- Digitalisierung und künstliche Intelligenz
- Die Zukunft des Wohnens



## 6. Escape Rooms

 In Präsenz 1,5 Stunden + min 0,5h Reflexion	 Als Gruppe eine Herausforderung bestehen, spielerisch Politik erkunden	 Ab 14 Jahren 6-16 Personen
--	---	---

Escape Rooms erfreuen sich hoher Beliebtheit in allen Altersgruppen. Dienen sie üblicherweise der Unterhaltung, nutzen wir das Format, um neue Zielgruppen für die politische Bildung zu gewinnen und auch politisch Interessierten neue Erfahrungen zu ermöglichen. Im Laufe des kompakten Formats stoßen die Teilnehmenden auf verschiedene Fragen und Herausforderungen. Diese Spielerfahrung dient als Ausgangspunkt und Motivation, um sich anschließend intensiver mit dem Thema auseinanderzusetzen und bestimmte Aspekte detaillierter zu beleuchten.

Wir bieten Escape Rooms zu mehreren Themen an, die auch im Kontext der Bundestagswahlen relevant sind.

Im Escape Room „Auf Mikas Spuren“ ist eine Jugendliche verschwunden. Die Teilnehmenden suchen ihre Spuren und erleben, wie sie andere Menschen und ihre politischen Strategien wahrnehmen. Dies schafft eine Grundlage für die anschließende Reflexion über Vorurteile und Diskriminierung, über den Umgang mit Medien und über politischen Populismus. Eines dieser Themen kann im Anschluss an den Escape Room vertieft werden.

Der Escape Room „Es gibt keine Party B“ thematisiert kritischen Konsum. Die Teilnehmenden stehen vor der Herausforderung, eine Party zu organisieren und müssen dabei zwischen Kosten, Komfort und ökologischen Folgen abwägen. Anschließend reflektieren sie ihre Entscheidung und überlegen, welche Fragen sich beim Thema Umweltschutz in Politik und Alltag stellen.

Im Escape Room „Act.Change.Escape the Room“ erkunden die Teilnehmenden die globalen Wege der Produktion und Entsorgung von Elektrogeräten und entlarven ein kriminelles Netzwerk. Anschließend überlegen sie, welche Zusammenhänge zwischen Konsum und Klimawandel bestehen und welche Maßnahmen es für eine Verbesserung der Situation bedarf.

In „Mind the Gap“ steht ein Artikel zum Thema Steuerhinterziehung kurz vor Veröffentlichung, als das Redaktionsbüro verwüstet und die Beweismittel versteckt werden. Die Teilnehmenden suchen nach den Täter:innen. Dabei beschäftigen sie sich auch grundsätzlich mit den Themen Armut und Reichtum, Generationengerechtigkeit sowie Steuerpolitik, die sie im Nachgang zum Escape Room vertiefen.

15'	Einführung in die Methode und die Story
60'	Spielen des Escape Rooms, max. 1 Stunde
15'	Kurzauswertung des Spiels und der Rätsel
15'	Pause
30-90'	Reflexion und Übungen zu den Themen des Escape Rooms

## Über uns

Wir verfügen über umfassende Erfahrung in der Entwicklung und Anwendung handlungs- und erfahrungsorientierter Methoden zur Vermittlung politischer Prozesse und Inhalte.

Unserem Namen entsprechend sehen wir es als unsere Aufgabe, die Diversität in Gesellschaft und Politik durch einen Blick auf unterschiedliche Interessen, Positionen und Werte zu beleuchten.

Wir entwickeln Bildungsmaterialien und Veranstaltungsformate für unterschiedliche Auftraggeber:innen: für Parlamente auf nationaler und regionaler Ebene, für Regierungs- und Verwaltungsinstitutionen, für europäische Institutionen, für Bildungs- und Fortbildungseinrichtungen, Stiftungen sowie für Institutionen der Zivilgesellschaft.

Unsere Auftraggeber:innen unterstützen wir mit Angeboten, die auf ihren speziellen Bedarf und auf ihre jeweiligen Zielgruppen abgestimmt sind. Die meisten Angebote können in Präsenz, hybrid und online durchgeführt werden.

Wir arbeiten in Deutschland, Frankreich sowie in weiteren Ländern. Dabei kooperieren wir mit Partner:innen und freien Mitarbeiter:innen vor Ort.