

Judith Breitfuß

Simulationsspiel: Wen und was wähle ich?

Bezug zum Informationsteil	Barbara-Anita Blümel: Parteien, Wahlen und Parlament in Österreich
Zielgruppe/Alter	Sekundarstufe I, ab der 7. Schulstufe
Lehrplanbezug	Modul 9 (Politische Bildung): Wahlen und Wählen
Thematische Konkretisierung	<ul style="list-style-type: none">▶ Das Demokratieverständnis im Zusammenhang mit Wahlen in pluralistischen Gesellschaften sowie die Bereitschaft zur politischen Partizipation entwickeln; (...)▶ Die ideologischen Ausrichtungen und soziale Basis der politischen Parteien in Österreich beschreiben und in den Zusammenhang mit Demokratie bringen (...).
Kompetenzen	Politische Sachkompetenz, Politische Handlungskompetenz, Politische Urteilskompetenz
Kompetenz-konkretisierung	Führen von politischen Diskussionen; (...) Arbeiten mit politischen Medien (Analyse von medial vermittelten Informationen); Bewusste und reflektierte politische Entscheidungen (u. a. Teilnahme an Entscheidungs- und Meinungsbildungsprozessen) treffen (...)
Basiskonzept	Handlungsspielräume
Zentrale Fragestellungen	<ul style="list-style-type: none">▶ Welche ideologischen Ausrichtungen haben politische Parteien?▶ Welche Motive gibt es dafür, eine bestimmte Partei zu wählen?
Dauer	2–4 Unterrichtseinheiten

Annäherung an das Thema

Wen und was wähle ich? Und warum?

Abläufe vor einer Wahl reflektieren Im Zentrum dieses Unterrichtsbeispiels soll nicht der Wahlvorgang an sich stehen,¹ sondern jene Abläufe und Entscheidungen, die diesem vorangehen. Konkret geht es um die politische Entscheidungsfindung: also darum, mit den SchülerInnen die politischen Positionen und ideologischen Ausrichtungen von Parteien zu analysieren und mögliche Wahlmotive zu reflektieren.

Wenig Wissen zu den politischen Parteien

Großes Informationsbedürfnis bei JungwählerInnen Die Senkung des aktiven Wahlalters auf 16 Jahre eröffnet den Jugendlichen in Österreich eine wichtige Chance zur Mitbestimmung, stellt sie aber gleichzeitig auch vor erhebliche Herausforderungen: Denn politische Partizipation setzt politisches Wissen voraus und reflektierte Wahlentscheidungen können nur durch fundierte Kenntnisse der Parteien und deren inhaltlichen Ausrichtungen getroffen werden. Umso alarmierender ist es deshalb, dass es scheint, dass über zwei Drittel der österreichischen SchülerInnen der Sekundarstufe I über wenig bis gar kein Wissen zu den Positionen der politischen Parteien verfügen.² Kein Wunder, dass für viele jugendliche WählerInnen die Auswahl zwischen den verschiedenen Parteien verwirrend ist. Tatsächlich scheinen sich deshalb viele Jugendliche bei der Wahl-

entscheidung an ihren Eltern, Großeltern und am Freundeskreis zu orientieren. Gleichzeitig besteht vonseiten der JungwählerInnen ein hohes Informationsbedürfnis, wobei vor allem im Schulunterricht fundierte politische Informationen gewünscht werden.³

Politikunterricht zur Förderung von politischer Handlungskompetenz

**Politisches
Bewusstsein der
Jugendlichen
stärken**

Der Schule kommt bei der Politischen Bildung von Jugendlichen also eine herausragende Rolle zu. SchülerInnen müssen dazu befähigt werden, aktiv an politischen Prozessen teilnehmen und reflektierte politische Entscheidungen treffen zu können. Je früher sie mit dazu nötigen Inhalten und Methoden vertraut gemacht werden, desto tiefer wird ein politisches Bewusstsein in ihrem Selbstverständnis verankert. Der neue Unterstufenlehrplan von 2016 trägt diesem Gedanken Rechnung: Bereits ab der 6. Schulstufe soll der Unterricht „die Bereitschaft und Fähigkeit zu politischem Handeln fördern“, wobei diese politische Handlungskompetenz „anhand konkreter Beispiele“, etwa in Form von Plan- bzw. Simulationsspielen, geschult werden soll.⁴ Wie ein solches Simulationsspiel aussehen kann, wird das vorliegende Unterrichtsbeispiel zeigen.

Methodisch-didaktische Hinweise Politische Sachkompetenz

**Wichtige
Funktionen einer
politischen Partei
erarbeiten**

Das folgende Unterrichtsbeispiel gliedert sich in zwei Teile: eine Simulationsphase und eine (optionale) Transferphase. In der Simulationsphase soll es zuerst einmal darum gehen, die SchülerInnen mit politischen Sachbegriffen und Konzepten zum Thema „Parteien“ vertraut zu machen. Es soll dabei die Funktion einer politischen Partei erklärt und gezeigt werden, welche Elemente zur ideologischen und inhaltlichen Profilierung einer Partei beitragen (Parteiename, Parteilogo, Parteislogan, Parteifarbe, Parteiprogramm etc.).

Vorteile der Simulation

**Kompetenzen
stärken durch
Simulationen**

Im darauffolgenden Simulationsspiel sollen die SchülerInnen die erworbenen Informationen praktisch anwenden. Der Einsatz eines Simulationsspiels hat mehrere Vorteile. Nicht nur werden durch die spielerische Umsetzung die zuvor erarbeiteten Begriffe und Konzepte gefestigt; die Methode der Simulation steigert außerdem die Lernmotivation und regt die Kreativität der SchülerInnen an. Zudem eignen sich Simulationsspiele zur Förderung von Fähigkeiten, die für politisches Handeln wichtig sind: Kommunikative und kooperative Fähigkeiten können dadurch ebenso unterstützt werden wie Konflikt- und Kompromissfähigkeit.⁵

Wahlkampf als Simulationsspiel

**Politische
Parteien
entwerfen**

Konkret handelt es sich beim geplanten Simulationsspiel um einen simulierten Wahlkampf: Die SchülerInnen werden in Gruppen eingeteilt, die jeweils verschiedene Parteien darstellen. Für jede Partei sollen ein Name, ein Parteislogan und eine Farbe festgelegt sowie ein/eine SpitzenkandidatIn aufgestellt werden. Schließlich sollen sich die SchülerInnen für ihre jeweilige Partei auch ein eigenes Parteiprogramm überlegen. Die SchülerInnen dürfen hier zwar durchaus kreativ sein, allerdings sollte der Bezug zur Realpolitik nicht verloren gehen. Deshalb werden den SchülerInnen für ihr Parteiprogramm vier inhaltliche Bereiche vorgegeben, die für diese vermutlich den größten Lebensweltbezug aufweisen („Familie“, „Kinder und Jugendliche“, „Bildung“, „Mitbestimmung der BürgerInnen“ siehe M₁). Außerdem sollen sie sich zusätzlich noch ein weiteres Thema überlegen, das für ihre Partei wichtig ist. Optional könnte man jede Partei auch einen kurzen Wahlwerbespot, etwa mithilfe einer Handykamera, anfertigen lassen.

Politische Positionen formulieren und begründen	Simulation des Meinungsbildungsprozesses Nun soll den SchülerInnen die Möglichkeit gegeben werden, sich über die klasseninterne „Parteienlandschaft“ zu informieren. Einen ersten Einblick in die Programme der verschiedenen Parteien geben die fertigen Wahlwerbepots, die im Plenum vorgeführt werden sollen. Zudem soll eine sogenannte „Elefantenrunde“ simuliert werden, also eine Diskussion der SpitzenkandidatInnen aller wahlwerbenden Parteien. Die Lehrperson sollte dabei die Moderation übernehmen und die Diskussion anhand von vorbereiteten (wenn möglich auch provokanten) Fragen leiten. Anders als bei einer realen TV-Konfrontation soll aber auch das Publikum – also der Rest der Klasse – die Möglichkeit haben, Fragen an die SpitzenkandidatInnen zu stellen.
Eigene Interessen reflektieren	<p>Am Ende der Simulationsphase sollen schließlich Wahlen durchgeführt werden, um zu erheben, welche Partei die „Wählerschaft“ am besten von sich überzeugen konnte. Denkbar ist hier, sofern genügend Zeit vorhanden ist, die von Elfriede Windischbauer ausgearbeitete Unterrichtssequenz zum Ablauf von Wahlen anzuschließen (siehe Fußnote 1).</p> Reflexion von Wahlmotiven Ziel des vorliegenden Unterrichtsbeispiels ist es nicht nur, die inhaltliche Profilierung von Parteien zu untersuchen und einen Wahlkampf zu simulieren, sondern schließlich auch, diese Aspekte in Verbindung mit persönlichen Wahlmotiven zu bringen. Gleich zu Beginn der Unterrichtssequenz soll deshalb anhand eines Meinungsbilds erhoben werden, wie die SchülerInnen ihre eigenen Wahlmotive einschätzen (Würden sie sich bei einer Wahl z. B. eher für eine Partei entscheiden, die auch ihre Eltern wählen?). Nach der Durchführung der fiktiven Wahlen am Ende der Unterrichtssequenz soll die Frage nach den Wahlmotiven erneut gestellt und die Ergebnisse mit dem Meinungsbild vom Anfang der Sequenz verglichen werden. Die Lehrperson sollte hier auch die Frage aufwerfen, inwiefern manche Wahlmotive legitimer sind als andere. Wenngleich man hier als Lehrperson verschiedene Wahlmotive sicher nicht als „richtig“ oder „falsch“ einstufen sollte, sollte man die SchülerInnen doch zu einer Wahlentscheidung anleiten, die sich vor allem an eigenen Werthaltungen und Interessen orientiert und weniger an den Entscheidungen von Familienmitgliedern, FreundInnen oder anderen Bezugspersonen. Bezug zur österreichischen Parteienlandschaft Im Anschluss an das Simulationsspiel soll in der Transferphase der Bezug zur österreichischen Parteienlandschaft hergestellt werden. Dazu sollen die SchülerInnen zunächst eine Tabelle zu den im Nationalrat vertretenen österreichischen Parteien vervollständigen, indem sie Informationen zu deren Parteivorsitzenden, Slogans und Farben einfügen (siehe M ₂). Positionen österreichischer Parteien erarbeiten In einem weiteren Schritt sollen die SchülerInnen lernen, die ideologischen und politischen Positionen dieser Parteien aus deren Parteiprogrammen herauszuarbeiten. Die SchülerInnen werden in dieser Arbeitsphase in Kleingruppen eingeteilt, wobei jede Gruppe eine Partei zugeteilt bekommt und durch eine Internetrecherche herausfinden soll, welche Positionen diese zu verschiedenen Themen (z. B. Bildung, Einwanderung, Umwelt) einnimmt. Diese Aufgabe soll auch dazu dienen, die SchülerInnen mit Themen vertraut zu machen, die nicht nur in Österreich, sondern auch in vielen anderen Gesellschaften von hoher politischer Relevanz sind.

Als problematisch könnte sich bei dieser Aufgabenstellung die Tatsache erweisen, dass Parteiprogramme häufig sehr lang und in einer für SchülerInnen oft schwer verständlichen Sprache verfasst sind. Um dieses Problem zu umgehen, sollen die Schü-

lerInnen auf die Internetseite www.rechtleicht.at aufmerksam gemacht werden: Auf ihr können die Parteiprogramme aller Parteien, die im österreichischen Nationalrat vertreten sind, in leichter Sprache eingesehen werden.

UNTERRICHTSBAUSTEIN 1: Meinungsbild zu Wahlmotiven

Zu Beginn der Unterrichtssequenz werden von der Lehrperson an verschiedenen Stellen im Klassenraum A4-Zettel befestigt, auf denen jeweils eine der folgenden Aussagen steht:

Ich würde einer Partei meine Stimme geben, ...

- ▶ die auch meine Eltern wählen.
- ▶ die auch meine FreundInnen wählen.
- ▶ die eine sympathische Spitzenkandidatin/einen sympathischen Spitzenkandidaten hat.
- ▶ die die besten Chancen auf einen Wahlsieg hat.
- ▶ die am besten meine Interessen vertritt.
- ▶ die gute Wahlwerbung macht.
- ▶ die tolle Werbegeschenke verteilt.

SchülerInnen
positionieren sich

Anschließend sollen sich die SchülerInnen in der Nähe jenes Zettels positionieren, dessen Statement am ehesten ihrer eigenen Meinung entspricht. Die SchülerInnen werden dadurch in das Thema „Parteien“ eingeführt und mit verschiedenen Wahlmotiven vertraut gemacht. Es ergibt sich aus der Übung ein erstes Meinungsbild, dessen Ergebnis die Lehrperson eventuell auf der Tafel verschriftlichen und auf das zu einem späteren Zeitpunkt zurückgegriffen werden kann.

UNTERRICHTSBAUSTEIN 2: Simulationsphase

Erarbeitung von Sachbegriffen und Konzepten

Zu Beginn der Simulationsphase erarbeitet die Lehrperson gemeinsam mit den SchülerInnen den Begriff „Partei“ sowie die verwandten Begriffe „Parteiprogramm“, „Parteislogan“, „Parteilogo“, „links/rechts“ und die Bedeutung der Parteifarben. Es können auch die drei Grundfunktionen einer Partei (Rekrutierungsfunktion, Aggregationsfunktion, Legitimationsfunktion) angesprochen werden. Die Erarbeitung kann beispielsweise in Form eines LehrerInnen-SchülerInnen-Gesprächs und einem ergänzenden Tafelbild erfolgen.

LehrerInnen-
SchülerInnen-
Gespräch

Einführung ins Simulationsspiel

Die Lehrperson leitet anschließend in das Simulationsspiel ein. Sie präsentiert den SchülerInnen folgende Ausgangssituation:

Arbeitsauftrag 1:

Bald finden in Österreich wieder Nationalratswahlen statt. Da viele Menschen mit den bestehenden Parteien unzufrieden sind, könnten dieses Mal auch neue, kleinere Parteien Erfolg haben. Macht euch diese Chance zunutze und gründet eure eigene Partei! Achtet darauf, dass euer Programm vor allem die Gruppe der JungwählerInnen anspricht. Diese möchten, dass ihre Interessen von den Parteien im Nationalrat vertreten werden.

Diese Beschreibung kann eventuell auch auf der Tafel visualisiert werden. Unbedingt sollte die Lehrperson die Bedeutung des Begriffs „Nationalratswahl“ mit den Schüle-

rlinnen abklären und noch einmal darauf hinweisen, dass im Nationalrat alle Parteien vertreten sind, die bei der vorherigen Wahl mindestens 4 Prozent der Stimmen erhalten haben.

Gründung von eigenen Parteien

Arbeit in Gruppen

Es werden nun Gruppen von jeweils 3–5 SchülerInnen gebildet. Die Lehrperson teilt den SchülerInnen das Arbeitsblatt „Steckbrief unserer Partei“ (M₁) aus. Jede Gruppe füllt nun einen Steckbrief zu ihrer neu gegründeten Partei aus: Die SchülerInnen überlegen sich einen Namen, einen Slogan, ein Logo sowie eine Farbe für ihre Partei und einigen sich auf eine Spitzenkandidatin/einen Spitzenkandidaten. Ebenso formuliert jede Partei ihre Positionen und Forderungen zu fünf verschiedenen Themen in ihrem Parteiprogramm (Arbeitsauftrag 2 siehe S. 36).

Auf in den Wahlkampf!

Mögliche Erweiterung

Parteien wollen von möglichst vielen Menschen unterstützt werden. Je mehr Menschen eine Partei wählen, desto mehr Einfluss hat diese im Parlament. Deshalb versuchen die Parteien durch Wahlwerbung, Wahlveranstaltungen und Wahlgeschenke wie z. B. Luftballons oder Kugelschreiber die WählerInnen von sich zu überzeugen. Eventuell fertigen die SchülerInnen für ihre Partei auch noch einen ca. 5-minütigen Wahlwerbespot an (Arbeitsauftrag 3).

Arbeitsauftrag 3:

Nun steht die nächste Nationalratswahl an und eure Partei braucht unbedingt noch einen überzeugenden Wahlwerbespot. Fertigt dazu ein ca. 5-minütiges Video (z. B. mit eurer Handykamera) an. Überlegt, wie ihr eure Partei, eure Forderungen und eure Spitzenkandidatin/euren Spitzenkandidaten so darstellt, dass ihr die Unterstützung der WählerInnen gewinnt!

Wahlwerbung und Elefantenrunde

Diskussion im Plenum

Es werden nun im Plenum die Wahlwerbespots der verschiedenen Parteien präsentiert. Anschließend werden die SpitzenkandidatInnen jeder Partei zur Elefantenrunde geladen: Diese nehmen auf Stühlen vor der Klasse Platz; die anderen SchülerInnen spielen das Publikum und können den SpitzenkandidatInnen Fragen zu deren Parteiprogrammen stellen. Die Lehrperson fungiert als ModeratorIn.

Fiktive Nationalratswahlen

Abschließend werden nun fiktive Nationalratswahlen durchgeführt, um herauszufinden, welche Partei die meisten UnterstützerInnen gewinnen konnte.

Methodische Herausforderung

Es ergibt sich allerdings folgendes methodisches Problem: Da es in diesem Fall keine Gruppe innerhalb der Klasse gibt, die ausschließlich die Rolle der Wählerschaft einnimmt, gibt es gleich viele Parteimitglieder wie Wahlberechtigte. Es gilt daher zu verhindern, dass jede Schülerin/jeder Schüler ihre/seine eigene Partei wählt, weil das Wahlergebnis dann wenig aussagekräftig wäre. Um das Problem zu umgehen, könnte man an die SchülerInnen individualisierte Wahlzettel austeilen, auf denen jeweils nur die anderen Parteien zur Auswahl stehen.

Welche Partei macht das Rennen? Und warum?

Nach der Durchführung geheimer Wahlen werden nun die Stimmen durch die Lehrperson ausgezählt und von dieser das Ergebnis bekannt gegeben. Die genauen Ergebnisse (Stimmen pro Partei) werden auf der Tafel visualisiert.

Anschließend wirft die Lehrperson die Frage nach den Motiven auf, die die Wahlentscheidung der SchülerInnen beeinflusst haben. Hier können entweder einzelne Schü-

- Reflexion des Wahlergebnisses** lernInnen freiwillig zu ihrer Wahlentscheidung Stellung beziehen oder es kann das Meinungsbild aus der Einstiegsphase wiederholt werden (diesmal mit dem Statement „Ich habe mich für die Partei entschieden, die ...“). In einem gemeinsamen Gespräch werden diese Wahlmotive mit den Ergebnissen des ersten Meinungsbildes verglichen und abschließend folgende Fragen diskutiert:
- Diskussion im Plenum**
- ▶ Was könnten Gründe für den Wahlsieg der Partei X sein?
 - ▶ War das Informationsangebot zu den Programmen der verschiedenen Parteien ausreichend? Welche Möglichkeiten gibt es noch, sich über die Positionen und Inhalte von Parteien zu informieren?
 - ▶ Welche Rolle spielen Wahlwerbung und TV-Konfrontationen in einem Wahlkampf?
 - ▶ Welche Wahlmotive haben in der durchgeführten Wahl überwogen? Gibt es Unterschiede zum Meinungsbild vom Beginn?
 - ▶ Gibt es Wahlmotive, die „vernünftiger“ sind als andere?

DIE GRUNDFUNKTIONEN EINER PARTEI

ARBEITSWISSEN

„[Parteien] haben im Wesentlichen drei Aufgaben. Parteien wählen jene Personen aus, die in ihrem Namen in Parlamenten und anderen Institutionen sitzen und dort Entscheidungen treffen. Sie rekrutieren das Personal. Deshalb nennt man dies **Rekrutierungsfunktion**. Parteien haben daneben die Aufgabe, verschiedene Interessen zu sammeln und dann weiterzuleiten, damit diese Interessen in der Politik berücksichtigt werden können und damit Entscheidungen getroffen werden. Sammeln bzw. anhäufen heißt auf Lateinisch aggregare, deshalb nennt man dies **Aggregationsfunktion**. Schließlich haben Parteien noch eine weitere Aufgabe: Sie sollen dafür sorgen, dass Macht und Herrschaft in einem Staat rechtmäßig ausgeübt werden und dass die politische Ordnung akzeptiert wird. Sie legitimieren die Machtausübung – deshalb nennt man das **Legitimationsfunktion**.“

Quelle: Politiklexikon für junge Leute. www.politik-lexikon.at/politische-partei/, 06.04.2017

UNTERRICHTSBAUSTEIN 3: Transferphase

Basisinfos zu den Parteien

- Eigene Recherchearbeit** Die Lehrperson teilt den SchülerInnen das Arbeitsblatt „Parteien und Parteiprogramme“ (M₂) aus. Nun bearbeiten die SchülerInnen in Einzelarbeit Arbeitsauftrag 4 (siehe S. 37), das heißt sie vervollständigen die Tabelle zu den wichtigsten österreichischen Parteien mit Informationen zu deren Parteivorsitzenden, Slogans und Farben. Zur Recherche können entweder die PCs im EDV-Raum der Schule oder aber die Smartphones der SchülerInnen verwendet werden.

Analyse von Parteiprogrammen

Für den nächsten Arbeitsauftrag werden Gruppen zu je 3–5 Personen gebildet (es können hier die Gruppen aus der Simulationsphase beibehalten werden). Jeder Gruppe wird eine der sechs österreichischen Parteien zugeordnet, die in der Tabelle der vorangehenden Aufgabe aufscheinen. Die SchülerInnen suchen im Internet nach dem Parteiprogramm dieser Partei und notieren, welche Positionen die Partei zu zehn auf dem Arbeitsblatt vorgegebenen Themen (u. a. Familie, Frauenrechte, Umwelt) einnimmt (Arbeitsauftrag 5 siehe S. 38).

Nach Abschluss der Recherche stellt jede Gruppe kurz ihre Ergebnisse im Plenum vor. Die SchülerInnen machen sich dabei Notizen zu den Positionen der jeweils anderen Parteien.

MATERIALIEN UND KOPIERFÄHIGE VORLAGEN

M₁ ARBEITSBLATT: STECKBRIEF UNSERER PARTEI

UNSERE PARTEI

Name: _____

Parteislogan: _____

SpitzenkandidatIn: _____

Parteifarbe:



Parteilogo:



Arbeitsauftrag:

Überlegt euch, welche Meinungen und Forderungen eure Partei zu den unten genannten Themen hat und notiert diese in eurem Parteiprogramm. Überlegt euch dann außerdem noch ein zusätzliches Thema, das für eure Partei wichtig ist (z. B. Tierschutz, Forschung, Wohnen, etc.).

PARTEIPROGRAMM

1. Familie _____

2. Kinder und Jugendliche _____

3. Bildung _____

4. Mitbestimmung der BürgerInnen _____

5. _____

M₂ ARBEITSBLATT: PARTEIEN UND PARTEIPROGRAMME

Politische Parteien in Österreich

„Politische Parteien sind Vereinigungen von Menschen mit ähnlichen politischen Zielen“ (Politiklexikon für junge Leute). Diese Menschen treten einer Partei bei, weil sie davon überzeugt sind, dass sie gemeinsam mehr erreichen können als alleine.

Jede Partei hat ihren eigenen Parteislogan (also eine Art Motto), ein Parteilogo und eine eigene Farbe. Traditionell steht die Farbe Rot eher für sozialdemokratisch orientierte Parteien, Schwarz für christlich-konservative Parteien und Grün für Parteien, denen der Umweltschutz wichtig ist.

PARTEINAME	VORSITZENDE/R	SLOGAN	FARBE
Österreichische Volkspartei (ÖVP) 			
Sozialdemokratische Partei Österreichs (SPÖ) 			
Freiheitliche Partei Österreichs (FPÖ) 			
Die Grünen 			
NEOS – Das Neue Österreich 			
Team Stronach 			

Arbeitsauftrag:

In der Tabelle sind die im österreichischen Nationalrat vertretenen Parteien (Stand August 2017) aufgelistet. Suche im Internet nach den Parteivorsitzenden, Slogans und Farben dieser Parteien und trage die Informationen in die Tabelle ein.

M₃ ARBEITSBLATT: PARTEIEN UND PARTEIPROGRAMME**Arbeitsauftrag:**

Parteien beschreiben ihre Einstellungen und politischen Ziele in sogenannten Parteiprogrammen, denen jedes ihrer Mitglieder zustimmen muss. Diese Programme könnt ihr auf den Websites der einzelnen Parteien finden. Leider sind Parteiprogramme oft sehr lang und für SchülerInnen schwer verständlich – gekürzte Parteiprogramme in leichter Sprache findet ihr auf www.rechtleicht.at.

Eure Lehrerin/euer Lehrer wird eurer Gruppe eine bestimmte österreichische Partei zuteilen. Findet durch eine Internetrecherche heraus, welche Meinungen diese Partei zu den unten aufgelisteten Themen vertritt.

Familie	
Frauenrechte	
PolitikerInnen	
Mitbestimmung der BürgerInnen	
Wirtschaft und Steuern	
Armut	
Einwanderung und Integration	
Europäische Union	
Religion	
Umwelt	

- Ein Unterrichtsbeispiel zu den Modalitäten des Wahlvorgangs wurde in den Informationen zur Politischen Bildung Nr. 29/2008 von Elfriede Windischbauer präsentiert. Denkbar ist, dass das hier vorgestellte Unterrichtsbeispiel der von Windischbauer entworfenen Sequenz vorangestellt wird, siehe: Windischbauer, Elfriede: Probehandeln in Simulationsspielen. Beispiel: Wie wird gewählt?, in: Forum Politische Bildung (Hrsg.): Informationen zur Politischen Bildung. Kompetenzorientierte Politische Bildung, Nr. 29/2008. Wien 2008, S. 25–28.
- Dies konstatierten LehrerInnen der Sekundarstufe I in einer SORA-Studie, die von der Arbeiterkammer Wien und der PH Wien in Auftrag gegeben wurde. Vgl. Larcher, Elke/Zandonella, Martina: Politische BildnerInnen 2014. Politische Bildung in Volksschulen und Schulen der Sekundarstufe I in Wien. Wissenschaftlicher Endbericht des SORA Institute for Social Research and Consulting. Wien 2014, S. 29–30.
- Dies wird ersichtlich aus der Studie, die das SORA-Institut zum Wahlverhalten der 16- bis 18-Jährigen in der Nationalratswahl 2008 durchgeführt hat. Vgl. Kozeluh, Ulrike: Junge Wählerinnen und Wähler bei der Nationalratswahl 2008. Presseunterlage des SORA Institute for Social Research and Consulting. Wien 2009, S. 7–11.
- Bundesministerium für Bildung und Frauen: Änderung der Verordnung über die Lehrpläne der Hauptschulen, der Verordnung über die Lehrpläne der Neuen Mittelschulen sowie der Verordnung über die Lehrpläne der allgemein bildenden höheren Schulen. Bundesgesetzblatt für die Republik Österreich vom 18. Mai 2016, S. 17.
- Vgl. Scholz, Lothar: Spielend lernen. Spielformen in der politischen Bildung, in: Sander, Wolfgang (Hrsg.), Handbuch Politische Bildung. Schwalbach/Ts. 2014, S. 488–489.