

BRETTSPIELE ALS DIDAKTISCHES WERKZEUG

**EINE MEDIENPÄDAGOGISCHE UND GESCHICHTSDIDAKTISCHE REFLEXION AM BEISPIEL DER NACHHALTIGKEITSTAGE
AM EVANGELISCHEN MÖRIKE-GYMNASIUM STUTTGART**

Abstract

Dieser Aufsatz untersucht die Rolle von Brettspielen in der Vermittlung komplexer Themen wie Klimawandel und historische Zusammenhänge, insbesondere im Rahmen der Nachhaltigkeitstage am Evangelischen Mörike-Gymnasium Stuttgart. Es wird aufgezeigt, wie Brettspiele durch ihre narrative und immersive Struktur sowohl aktuelle Themen wie Ressourcenmanagement und nachhaltiges Handeln als auch historische Fragestellungen auf spielerische Weise zugänglich machen. Die Perspektive verbindet medienpädagogische Ansätze mit geschichtsdidaktischen Überlegungen und betont die Bedeutung interaktiver Lernformate, die Lernprozesse vertiefen und eine intensivere Auseinandersetzung mit den Inhalten fördern. Der Aufsatz beleuchtet zudem, wie durch die mediale Inszenierung und die gezielte Nutzung von Immersion abstrakte Konzepte auf emotionaler und kognitiver Ebene vermittelt werden können. Abschließend wird die Wirksamkeit dieses Ansatzes reflektiert und das Potenzial für den zukünftigen Einsatz solcher spielerischen Formate in der schulischen Bildung herausgestellt.

Einleitung

Die Integration von Klimakommunikation in schulische Bildungsprogramme ist von großer Bedeutung, um junge Menschen auf die Folgen des Klimawandels vorzubereiten und gleichzeitig historische Zusammenhänge aufzuzeigen, wie vergangene Gesellschaften mit Umweltveränderungen umgegangen sind.¹ Ein besonders wirkungsvoller Ansatz ist dabei der Einsatz von Brettspielen im Unterricht, wie kürzlich bei den Nachhaltigkeitstagen am Evangelischen Mörrike-Gymnasium in Stuttgart erfolgreich demonstriert wurde.² Spiele wie *Catan*³, *Dorfromantik*⁴ und *Ökolopoly*⁵ gaben den Schülerinnen und Schülern die Möglichkeit, auf spielerische Weise die Prinzipien nachhaltigen Handelns zu entdecken und zu verstehen.

Speziell im Geschichtsunterricht wächst das Interesse an Themen wie Klimawandel und nachhaltiger Entwicklung, da die historische Forschung schon längst zahlreiche Verbindungen zu Umweltveränderungen aufzeigt. Historiker*innen untersuchen, wie vergangene Gesellschaften auf klimatische Herausforderungen reagierten, welche sozialen, politischen und wirtschaftlichen Folgen daraus entstanden und welche Lehren für die Gegenwart gezogen werden können.⁶ Dieser interdisziplinäre Zugang verdeutlicht, dass der Klimawandel nicht nur als aktuelles Problem, sondern auch im historischen Kontext betrachtet werden kann. Für die Schüler*innen eröffnet sich so die Möglichkeit, historische Entwicklungen aus einer neuen Perspektive zu betrachten und die Rolle von Historiker*innen bei der Analyse und Bewältigung globaler Herausforderungen wie dem Klimawandel besser zu verstehen.

Spiele im Geschichtsunterricht und ihre Rolle in der Medienpädagogik

Der Einsatz von Spielen im Geschichtsunterricht und in der Medienpädagogik wird zunehmend als eine effektive Methode angesehen, um komplexe Themen wie historische Ereignisse und den Klimawandel verständlicher und greifbarer zu machen. Wie Markus Bernhardt in seinem Werk *Spiele im Geschichtsunterricht* betont, fördern Spiele nicht nur kognitive Lernprozesse, sondern auch die Fähigkeit der Schüler*innen, Perspektiven zu wechseln und soziale Kompetenzen

zu entwickeln.⁷ Narrative und immersive Spiele ermöglichen es den Lernenden, tief in historische Szenarien einzutauchen und dadurch ein nachhaltiges Verständnis für historische Zusammenhänge zu entwickeln.⁸ Indem reale historische Herausforderungen simuliert werden, bieten Spiele einen innovativen Zugang zum Lernen, der über reines Faktenwissen hinausgeht und den Lernprozess emotional und kognitiv bereichert.⁹

Diese Eigenschaften von Spielen sind auch in der Medienpädagogik von großer Bedeutung. Während der Frontalunterricht und klassische Lehrmaterialien weiterhin ihre Berechtigung im Bildungssystem haben, gibt es einen klaren Trend hin zu interaktiven und spielerischen Lernformaten, die das Engagement der Lernenden vertiefen.¹⁰ Brettspiele zeichnen sich dadurch aus, narrative und immersive Elemente zu kombinieren, wodurch die Spieler*innen in eine Geschichte eintauchen und komplexe Sachverhalte intuitiv erfassen können.¹¹ In einem spielerischen Kontext werden abstrakte Konzepte greifbar, da sie in ein interaktives System eingebettet sind, das die Spielenden zur aktiven Teilnahme und Entscheidungsfindung anleitet.¹²

Besonders im Bereich der Klimakommunikation entfalten Brettspiele ihr volles Potenzial. Themen wie Ressourcenknappheit, Umweltverschmutzung und nachhaltiges Management werden nicht nur theoretisch vermittelt, sondern durch das aktive Spiel erlebbar gemacht.¹³ Die Spielenden agieren in einer simulierten Welt, in der ihre Entscheidungen direkte Konsequenzen haben – ähnlich wie in der realen Welt.¹⁴ Diese unmittelbaren Erfahrungen fördern ein tieferes Verständnis und eine stärkere emotionale Bindung zu den behandelten Themen, wodurch die Lerninhalte langfristiger im Bewusstsein der Schüler*innen verankert werden. Dies gilt sowohl für historische als auch für klimabezogene Themen.¹⁵

Ein weiterer Aspekt, der das Potenzial von Spielen unterstreicht, ist die Verbindung zur ökonomischen und mathematischen Spieltheorie, insbesondere zu den Kernelementen Kooperation und Nicht-Kooperation.¹⁶ Spiele eignen sich besonders gut, um Handlungsdilemmata im Kontext der Nachhaltigkeit zu simulieren und zu zeigen, wie verschiedene Entscheidungsstrategien langfristige Auswirkungen haben können.¹⁷

Darüber hinaus bieten Brettspiele Raum, um komplexe und oft kontroverse Themen wie Umweltpolitik und nachhaltiges Wirtschaften zu diskutieren und auszuprobieren.¹⁸ Die Spielmechaniken erfor-

dern strategisches Denken und das Abwägen unterschiedlicher Interessen, was die Fähigkeit der Spieler*innen fördert, kritisch zu denken und verschiedene Perspektiven einzunehmen.¹⁹ Dieser Prozess stärkt nicht nur das inhaltliche Verständnis, sondern auch die sozialen und kognitiven Fähigkeiten der Lernenden.²⁰

Im Kontext der Klimakommunikation und des Geschichtsunterrichts sind solche spielerischen Formate besonders wertvoll, da sie es ermöglichen, die Herausforderungen des Klimawandels und der historischen Entwicklung auf eine zugängliche und gleichzeitig einnehmende Weise zu vermitteln.²¹ Anstatt passiv Wissen aufzunehmen, werden die Lernenden aktiv in die Problemlösung eingebunden und erleben die Konsequenzen ihrer Entscheidungen direkt im Spiel. Diese Rückkopplung stärkt das Bewusstsein für nachhaltiges Handeln und zeigt, wie historische und gegenwärtige Themen miteinander verwoben sind.²²

Mediale Inszenierung und Immersion

Eine der herausragenden Stärken von Brettspielen liegt in ihrer Fähigkeit, immersive Erlebnisse zu schaffen, die die Spielenden tief in die Spielwelt eintauchen lassen.²³ Dabei lässt sich der Begriff ‚Immersion‘ als steigerbares Phänomen betrachten: Während Videospiele oft eine tiefere und vollständigere Immersion ermöglichen, bei der die reale Welt weitgehend ausgeblendet wird, liegt die Immersion bei Brettspielen auf einem anderen, weniger tiefen Spektrum.²⁴ Diese ‚leichtere‘ Immersion hat jedoch den Vorteil, dass sie die Übertragungsleistung zur realen Welt erleichtert, da die Spielenden nicht völlig in eine andere Realität abtauchen, sondern die Verbindung zu ihrer eigenen Umwelt bewahren.²⁵

Im Kontext der Klimakommunikation ermöglicht diese moderate immersive Qualität von Brettspielen, dass die Spielerinnen und Spieler in Szenarien versetzt werden, die reale Herausforderungen des Klimawandels und der nachhaltigen Entwicklung simulieren.²⁶ Anders als bei herkömmlichen Lehrmethoden, bei denen das Wissen oft abstrakt und theoretisch vermittelt wird, schaffen Brettspiele eine greifbare, erfahrbare Welt, in der die Lernenden die Auswirkungen ihrer Entscheidungen unmittelbar erleben können.²⁷ Dennoch bleibt der Bezug zur realen Welt erhalten, was für die Reflexion und den Transfer des Gelernten entscheidend ist.²⁸

Eine Gruppe beschäftigt sich mit dem Brettspiel *Dorfromantik*, 2024. (Foto: Verf.in)

Spiele wie beispielsweise *Dorfromantik* nutzen dabei gezielt visuelle und narrative Elemente, um eine idyllische, aber fragile Welt zu erschaffen, in der der Umgang mit natürlichen Ressourcen eine zentrale Rolle spielt.²⁹ Die Spielenden werden in die Verantwortung gezogen, eine Landschaft aufzubauen, die sowohl den Bedürfnissen der Natur als auch den menschlichen Anforderungen gerecht wird.³⁰ Dieses Erlebnis erfordert die Abwägung zwischen verschiedenen Optionen und spiegelt reale Dilemmata wider, ohne jedoch die Verbindung zur eigenen Welt und den realen Herausforderungen zu verlieren.³¹

Die Immersion in Brettspielen mag nicht so tief oder vollständig sein wie in Videospiele, aber gerade das ermöglicht eine wertvolle Übertragungsleistung: Spielerinnen und Spieler können die Dynamiken und Konflikte, die sie im Spiel erleben, auf ihre reale Umwelt übertragen.³² Die Immersion fördert also nicht nur das inhaltliche Lernen, sondern ermöglicht auch eine reflektierte Auseinandersetzung mit den Themen Klimawandel und Nachhaltigkeit.³³

Insgesamt zeigt sich, dass die mediale Inszenierung und die daraus resultierende, nicht vollkommene Immersion von Brettspielen eine mächtige Methode in der Klimakommunikation darstellen. Sie erlauben es, komplexe und oft schwer greifbare Themen emotional berührend und kognitiv herausfordernd zu vermitteln, während gleichzeitig die Brücke zur realen Welt erhalten bleibt.³⁴ So werden die Lernenden nicht nur zu passiven Empfänger*innen von Wissen, sondern zu aktiven Gestaltenden, die ihre eigene Rolle in der Bewältigung globaler Herausforderungen besser verstehen und reflektieren können.³⁵



Erfahrungsbericht: Nachhaltigkeitstage am Evangelischen Mörrike-Gymnasium Stuttgart

Die Nachhaltigkeitstage am Evangelischen Mörrike-Gymnasium Stuttgart boten eine sehr gute Gelegenheit, Brettspiele als Mittel der Klimakommunikation zu erproben. Schülerinnen und Schüler verschiedener Jahrgangsstufen setzten sich intensiv mit den Spielen *Catan*, *Dorfromantik* und *Ökopolis* auseinander. Die Reaktionen waren überwiegend positiv, doch es gab auch kritische Stimmen, die wertvolle Einblicke in die medienpädagogische Nutzung solcher Spiele geben.

Vorstellung der ausgewählten Brettspiele als Lehrmittel

Um die didaktische Relevanz der eingesetzten Brettspiele zu verdeutlichen, ist es sinnvoll, diese zunächst näher vorzustellen. Brettspiele bieten nicht nur eine unterhaltsame Möglichkeit, komplexe Themen zu vermitteln, sondern haben auch das Potenzial, historische Zusammenhänge und aktuelle Herausforderungen spielerisch zu verknüpfen. Gerade in interdisziplinären Ansätzen wie der Kombination aus Geschichts- und Umweltunterricht bieten sie einen hervorragenden Zugang zu Themen wie Ressourcenmanagement, Stadtplanung und Nachhaltigkeit. Die folgenden Spiele, die bei den Nachhaltigkeitstagen am Evangelischen Mörrike-Gymnasium Stuttgart verwendet wurden, illustrieren dies auf unterschiedliche Weise:

Catan: Dieses Spiel simuliert den Aufbau von Zivilisationen, wobei die Spieler*innen Ressourcen wie Holz, Stein und Getreide verwalten müssen. Die Entscheidungen über Ressourcennutzung und Handel spiegeln historische Herausforderungen wider, die in der Vergangenheit viele Gesellschaften prägten. Hier lässt sich leicht der Bogen zu historischen Themen wie Kolonialisierung, Handelsnetzwerken und der wirtschaftlichen Entwicklung von Zivilisationen spannen.

Dorfromantik: Das Spiel fordert die Spieler*innen auf, eine idyllische Landschaft zu entwickeln und dabei ökologische und wirtschaftliche Aspekte auszubalancieren. Es bietet eine spielerische Reflexion über nachhaltige Entwicklung, die auch in der Umweltgeschichte von Gesellschaften immer wieder eine Rolle gespielt

Positive Reaktionen

Viele Schülerinnen und Schüler äußerten sich begeistert über die spielerische Herangehensweise an die Themen Klimawandel und Nachhaltigkeit. Eine Schülerin der elften Klasse kommentierte: „Es war toll, mal auf eine ganz andere Art über das Thema [Nachhaltigkeit] nachzudenken. Beim Spielen von *Catan* habe ich verstanden, wie wichtig es ist, Ressourcen klug einzusetzen.“ Ein anderer Schüler fügte hinzu: „*Ökopolopoly* hat uns gezeigt, wie schwierig es ist, ein Gleichgewicht zwischen Wirtschaft und Umweltschutz zu finden.“

Diese positiven Rückmeldungen unterstreichen die Stärken von Brettspielen in der Bildung: Sie motivieren durch spielerische Herausforderungen und fördern ein tieferes Verständnis durch aktive Beteiligung. Die Schülerinnen und Schüler waren nicht nur passiv Lernende, sondern wurden zu aktiven Gestaltern ihrer Lernprozesse, was die wahrgenommene Relevanz der vermittelten Inhalte erhöhte.

Kritische Stimmen und Herausforderungen

Trotz der positiven Resonanz gab es auch Kritikpunkte. Einige Schülerinnen und Schüler fanden die Spiele teilweise zu komplex und verwirrend.

Ein Schüler bemerkte: „Es hat Spaß gemacht, aber manchmal war es schwierig, die Verbindung zum echten Leben zu sehen. Es fühlte sich mehr wie ein Spiel als wie Lernen an.“ Diese Kritik weist auf eine medienpädagogische Herausforderung hin: Die Balance zwischen Unterhaltung und Lerninhalt muss sorgfältig gestaltet werden, damit der Bildungswert erhalten bleibt.



Eine Gruppe beim Spielen von *Dorfromantik*, 2024. (Foto: Verf.in)

Ein weiteres Problem war der Zeitfaktor. Die Spiele erforderten teilweise mehr Zeit, als im Rahmen der Nachhaltigkeitstage zur Verfügung stand, was zu Frustration führte. Ein Schüler äußerte sich dazu: „Ich fand das Spiel [*Dorfromantik*] interessant, aber es hat so lange gedauert, dass wir nicht alles schaffen konnten. Das war echt schade.“

Reflexion und medienpädagogische Implikationen

Die Erfahrungen am Evangelischen Mörike-Gymnasium Stuttgart zeigen, dass Brettspiele ein wirksames Medium für die Klimakommunikation sein können, wenn sie medienpädagogisch gut eingebettet sind. Die Einbettung umfasst dabei didaktische Maßnahmen, die den Einsatz der Spiele gezielt vorbereiten und nachbereiten. Dazu gehören unter anderem die Einführung in das Thema, die Reflexion über die im Spiel aufgetretenen Entscheidungen sowie die Diskussion darüber, wie die Spielinhalte auf reale Klimaherausforderungen übertragen werden können. Diese historische und medienpädagogische Rahmung ermöglicht es den Lernenden, die Spiele nicht nur als Unterhaltungsmedium zu sehen, sondern als ernsthafte Simulation komplexer ökologischer und gesellschaftlicher Zusammenhänge.

Insgesamt bieten die Spiele Potenzial für eine tiefere Auseinandersetzung mit komplexen Themen, erfordern jedoch eine sorgfältige didaktische Planung, um ihre Wirkung voll zu entfalten. Ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Spielspaß und Lernziel ist entscheidend, um sowohl die Motivation als auch den Lernerfolg der Schülerinnen und Schüler sicherzustellen.

Fazit und Ausblick

Die Nachhaltigkeitstage am Evangelischen Mörike-Gymnasium Stuttgart haben verdeutlicht, dass Brettspiele wie *Catan*, *Dorfromantik* und *Ökolopoly* nicht nur als wertvolle Werkzeuge zur Klimakommunikation, sondern auch zur Vermittlung historischer Themen und Zusammenhänge dienen können. Durch die spielerische Auseinandersetzung mit komplexen Fragen wie Ressourcenmanagement, nachhaltiger Stadtplanung und dem Spannungsverhältnis zwischen wirtschaftlichen Interessen und Umweltschutz haben die Schülerinnen und Schüler nicht nur ein tieferes Verständnis für die Herausforde-

rungen des Klimawandels entwickelt, sondern auch historische Perspektiven auf diese Themen gewonnen. Die positiven Rückmeldungen der Schüler*innen zeigen, dass sie durch den aktiven und emotionalen Lernprozess motivierter waren und die vermittelten Inhalte besser aufgenommen haben.

Die Erfahrungen haben jedoch auch gezeigt, dass die Integration von Brettspielen in den Unterricht sorgfältig geplant und durchdacht sein muss. Die Komplexität mancher Spiele und der Zeitaufwand,

den sie erfordern, stellen Herausforderungen dar, die von Lehrkräften beachtet werden müssen. Um diese didaktischen Potenziale voll auszuschöpfen, ist es entscheidend, dass ausreichend Zeit und andere Ressourcen bereitgestellt werden, damit die Spiele sinnvoll in den Unterricht integriert werden können. Unterstützende Materialien und begleitende Reflexionsphasen sind ebenfalls wichtig, um die gewonnenen Erkenntnisse aus den Spielen in die reale Welt zu übertragen und so die Transferleistung der Schüler*innen zu fördern.

Für zukünftige Projekte, ob in der Klimakommunikation oder im Geschichtsunterricht, wäre es

sinnvoll, noch gezieltere medienpädagogische Vorbereitungen zu treffen. Dazu gehört, die Spiele so auszuwählen und zu gestalten, dass sie eng mit den spezifischen Lernzielen verknüpft sind. Ergänzend könnten maßgeschneiderte Spielvarianten oder Erweiterungen entwickelt werden, die sowohl historische als auch klimarelevante Themen noch direkter adressieren. Eine enge Zusammenarbeit zwischen Pädagog*innen und Spielentwickler*innen könnte dabei helfen, den pädagogischen Wert solcher Spiele weiter zu steigern und die Verbindung zwischen Spiel und realem Lernen zu vertiefen.

Insgesamt zeigen die Erfahrungen, dass Brettspiele großes Potenzial haben, junge Menschen nicht nur für den Klimaschutz, sondern auch für geschichtliche und gesellschaftliche Fragestellungen zu sensibilisieren. Auf unterhaltsame und interaktive Weise werden die Schüler*innen dazu angeregt, über nachhaltiges Handeln und historische Entwicklungen nachzudenken. Die Nachhaltigkeitstage am Evangelischen Mörike-Gymnasium Stuttgart sind ein ermutigendes Beispiel dafür, wie innovative pädagogische Ansätze erfolgreich in den Schulalltag integriert werden können. Es bleibt zu hoffen, dass

Die Autorin

Luisa Hoffmann ist als persönliche Referentin des Prorektors für Lehre und Weiterbildung an der Universität Stuttgart beschäftigt. Zuvor war sie im Green Office der Universitäten Stuttgart und Konstanz tätig. Neben ihrer beruflichen Tätigkeit arbeitet sie derzeit an ihrer Promotion in den Medienwissenschaften der Universität Konstanz.

diese Ansätze weiter ausgebaut werden, um die kommende Generation auf die drängenden globalen Herausforderungen vorzubereiten.

Literatur

- Beck, Marie-Luisa/Stefanie Trümper, Transformative Klimakommunikation. Veränderungsprozesse in Wissenschaft und Gesellschaft anstoßen, in: GAIA – Ecological Perspectives for Science and Society 30/3 (2021), S. 162–167.
- Bernhardt, Markus, Das Spiel im Geschichtsunterricht, 3., vollständig überarbeitete und erweiterte Neuauflage, Frankfurt am Main 2018.
- Bogen, Steffen, Mit dem Zufall spielen. Würfel, Karten, Zahlen, Quanten, Konstanz 2024.
- Goetz, Ilka, Spielend lernen?! Medienpädagogische Kompetenz in der Lehrer*innenbildung als Voraussetzung für den Einsatz digitaler Spiele in Schule und Unterricht, in: Sebastian Möring u.a. (Hrsg.), Didaktik des digitalen Spielens, Potsdam 2021, S. 246–280. Online unter: <http://dx.doi.org/10.25969/media-rep/18049> (zuletzt abgerufen am 22. August 2024).
- Kalmpourtzis, George, Educational Game Design Fundamentals. A Journey to Creating Intrinsically Motivating Learning Experiences, Boca Raton 2018.
- Neuß, Norbert, Warum Medienpädagogik? In: Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur. Online unter: www.gmk-net.de/wp-content/t3archiv/fileadmin/pdf/neuss_warum_medienpaedagogik.pdf (Zuletzt abgerufen am 22. August 2024).
- Rüth, Marco, Spielerisches Lernen besser bewerten. Effektivität und Effizienz von Computerspielen, in: Sandra Abmann u.a. (Hrsg.), Spielend lernen! Computerspiele(n) in Schule und Unterricht, Düsseldorf/München 2017.
- Schrader, Christopher, Über Klima sprechen. Das Handbuch, hg. v. www.klimafakten.de, München 2022.

Anmerkungen

- 1 Vgl. Bernhardt 2018, S. 31.
- 2 Vgl. Rüth 2017, S. 40.
- 3 *Catan* ist ein strategisches Brettspiel, das von Klaus Teuber entwickelt und 1995 veröffentlicht wurde. Es basiert auf dem Aufbau und der Besiedlung einer Insel, auf der die Spieler Ressourcen sammeln und Handel treiben, um ihre Siedlungen auszubauen und Punkte zu sammeln. Das Spiel hat mehrere Auszeichnungen gewonnen und gilt als Meilenstein im Bereich der modernen Brettspiele.
- 4 *Dorfromantik* ist ein Strategiespiel, das 2021 von dem deutschen Entwicklerteam Toukana Interactive veröffentlicht wurde. Es kombiniert Puzzles und Städtebau, bei dem die Spieler hexagonale Kacheln platzieren, um idyllische Landschaften zu gestalten. Das Spiel zeichnet sich durch seine friedliche At-

mosphäre und das Fehlen von Zeitdruck aus und hat in der Indie-Spiele-Community viel Anerkennung gefunden.

- 5 *Ökolopoly* ist ein pädagogisches Brettspiel, das 1983 von Frederic Vester entwickelt wurde. Es ist darauf ausgelegt, spielerisch ökologische Zusammenhänge und Nachhaltigkeit zu vermitteln. Die Spieler übernehmen Rollen in einer Gesellschaft und müssen Entscheidungen treffen, die wirtschaftliche, soziale und ökologische Auswirkungen haben. Ziel des Spiels ist es, ein ausgewogenes Gleichgewicht zwischen den verschiedenen Interessen zu erreichen und ein nachhaltiges Wirtschaften zu fördern. Das Spiel wird häufig in Bildungs- und Trainingskontexten eingesetzt, um Umweltbewusstsein zu stärken.
- 6 Vgl. Bernhardt 2018, S. 31.
- 7 Vgl. ebd.
- 8 Ebd.
- 9 Ebd.
- 10 Vgl. Goetz 2021, S. 246–280.
- 11 Vgl. Bogen 2024, S. 21ff.
- 12 Vgl. Rüth 2017, S. 40.
- 13 Vgl. Beck/Trümper 2021, S. 162–167.
- 14 Vgl. ebd.
- 15 Vgl. Schrader 2022, S. 7ff.
- 16 Ebd.
- 17 Vgl. Beck/Trümper 2021, S. 162–167.
- 18 Vgl. Bogen 2024, S. 10ff.
- 19 Vgl. Schrader 2022, S. 7ff.
- 20 Ebd.
- 21 Vgl. Neuß, S. 3.
- 22 Ebd.
- 23 Vgl. Kalmpourtzis 2018, S. 16.
- 24 Vgl. Schrader 2022, S. 7ff.
- 25 Vgl. Beck/Trümper 2021, S. 162–167.
- 26 Vgl. Kalmpourtzis 2018, S. 16.
- 27 Ebd.
- 28 Vgl. Schrader 2022, S. 7ff.
- 29 Vgl. Beck/Trümper 2021, S. 162–167.
- 30 Vgl. Kalmpourtzis 2018, S. 16.
- 31 Ebd.
- 32 Vgl. Schrader 2022, S. 7ff.
- 33 Ebd.
- 34 Vgl. Beck/Trümper 2021, S. 162–167.
- 35 Ebd.