

Michael Marker

„Schule als Staat“ – Eine demokratiepädagogische „Zu-Mutung“

Einleitung

In der politischen Bildungsarbeit erfreuen sich vor allem Planspiele großer Beliebtheit und werden in Schulen aufgrund ihrer Vielzahl an immanenten Lernprozessen und ihrer starken Handlungsorientierung besonders umfangreich eingesetzt (vgl. Rappenglück 2011, 9). Dabei ist sich sowohl die pädagogische als auch die politikdidaktische Literatur darin einig, dass der handlungsorientierte Ansatz des Planspiels die politische Mündigkeit fördert, „Erfahrungen“ mit Politik ermöglicht und damit auch die Demokratiekompetenz stärkt (Ebd.). Als ein interessantes Beispiel für die Emergenz und Kreativität eines partizipativen und selbstbestimmten Demokratielernens in Planspielen erweist sich dabei das vor allem in Baden-Württemberg beliebte Lernmodell „Schule als Staat“ (vgl. Detjen 1994/Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg 2001/Marker 2009/2010). Bei diesem Großplanspiel werden staatlich-politische sowie makro- und mikroökonomische Zusammenhänge simuliert und in realitätsnaher Weise Entscheidungsprozesse, staatliche Organisationen und das Wirtschaftssystem für die teilnehmende Schulge-

meinde erlebbar gemacht. Auch meine Schule, das Eduard-Mörke-Gymnasium in Neuenstadt (EMG), an der ich seit vielen Jahren als Gemeinschaftskundelehrer tätig bin, machte sich das Schulprojekt bereits mehrfach als Trainings- und Erfahrungsfeld für demokratische Handlungskompetenz zunutze.

Im Folgenden möchte ich das Lernarrangement „Schule als Staat“ als Beispiel eines demokratiepädagogischen Projektlernens am EMG genauer vorstellen und auf die Erfahrungen, die wir damit gesammelt haben, näher eingehen. Nach der Analyse der Rahmenbedingungen der Simulation werden ihre didaktischen sowie konzeptionellen und organisatorischen Grundlagen erläutert. Im folgenden Kapitel fasse ich die Ergebnisse des Planspiels mit Blick auf ihre demokratiepädagogische Lernqualität zusammen. Neben einem Fazit, das noch einmal die Besonderheiten des Lernmodells „Schule als Staat“ bündelt und auch seine Effekte auf die Entwicklung der Schule als Ganze beleuchtet, werden zum Schluss Gelingensbedingungen schulischer demokratiepädagogischer Interventionen über den hier beschriebenen Einzelfall hinaus reflektiert.

Das Projekt „Schule als Staat“

Rahmenbedingungen

Da für die Wirkung demokratieorientierter Vorhaben die spezifische Qualität der schulindividuellen Lernbedingungen der entscheidende Parameter

ist (Fauser 2007, 89f.), gehe ich zu Beginn meiner Ausführungen zunächst auf die Rahmenbedingungen von „Schule als Staat“ an unserer Einrichtung ein. Das EMG hat als typisches Landgymnasium zum einen den Vorzug einer überschaubaren Größe,

was in einer als familiär empfundenen Atmosphäre seinen Niederschlag findet. Ein weiterer günstiger Effekt dieser Überschaubarkeit ist eine hervorragende Vernetzung der Schule in die Gemeinde hinein. So wird die Zusammenarbeit mit der Stadt Neuenstadt auf verwaltungstechnischer Ebene ergänzt durch Kooperationen mit vielen Organisationen und Einrichtungen der Region. Dadurch, dass sich der Staat durch die neuen Lehrpläne in Baden-Württemberg in seiner Zentralsteuerungsfunktion aus dem Alltagsgeschäft der Einzelschule zurücknimmt, sind auch am EMG wichtige Entscheidungen in die Schule selbst verlagert. Durch diese neue „pädagogische Freiheit“ werden auch am EMG neue Arbeits- und Lernformen sowie innovative Lernangebote erprobt und entwickelt, wobei sich zunehmend die Förderung demokratischer Handlungskompetenz in Elementen des Schullebens abbildet (z. B. in neuen Unterrichtsformen, Sozialkompetenzstunden, Projekttagen, Methodencurricula, Praktika oder in einem umfassenden AG-Angebot). Da sich auch bei unseren Schülerinnen und Schülern im Leben und Handeln ein Bedeutungsverlust von Politik feststellen lässt und eine unterrichtliche Behebung dieses Missstandes angesichts der mäßigen Stundenausstattung des Faches Gemeinschaftskunde nicht ausreicht (Marker 2009, 47ff.), wendet sich das EMG – als Ergänzung zum Fachunterricht – auch immer wieder demokratieorientierten Projekten zu. Das Großprojekt „Schule als Staat“ stellt in diesem Zusammenhang eine besondere Form des Demokratielernens dar. Dieses ist in unserem Schulcurriculum fest verankert und wurde bereits mehrfach durchgeführt.

Didaktische Überlegungen

Ein Grund für die stetig wachsende Popularität der Simulation mag sein, dass sie – wie in der Einleitung angesprochen – in besonderer Weise moderne didaktische Ansätze wie Planspiel und Handlungsorientierung mit dem Versuch des Demokratielernens

verbindet und ein hohes motivatorisches Potenzial in sich trägt. Vor allem folgende demokratiepädagogisch relevante Aspekte und Intentionen lassen sich bei „Schule als Staat“ ausmachen (Marker 2009, 160):

- Lehrer/innen- und Schüler/innenrollen sind während des Projektzeitraumes aufgehoben; alle sind gleichberechtigte und gleichverpflichtete Bürgerinnen und Bürger des fiktiven Staates.
- Die Schülerinnen und Schüler sollen das Geschehen in diesem Staat selbst bestimmen und dabei Verantwortung für sein Gelingen tragen.
- Die Schülerinnen und Schüler sollen im Projekt Rollen der politischen und wirtschaftlichen Welt übernehmen und daraus sich ergebende Verhaltensmuster einüben.
- Herrschafts-, Gesellschafts- und Lebensform des fiktiven Staates bilden ein funktionales System. Ziel des Projektes ist es, das Funktionieren eines Staates auf allen drei Ebenen simulativ zu erfahren und zu erleben.

Dabei arbeitet das Großprojekt mit der Perspektive mehrerer Fächer und befindet sich im Schnittpunkt folgender Domänen: Gemeinschaftskunde (Theorie und Aufbau eines Staates, Wahlen, Institutionen, Parteien, Gesellschaft, demokratisches Leben), Musik (Big Band), Kunst (Ausgestaltung des Schulgebäudes, Emblem, Währung), Sport (Turniere und weitere sportliche Aktivitäten), Sprachen (englisches Theater, Ausrichtung internationaler Restaurants), Deutsch (Zeitung, Literaturlesungen, Öffentlichkeitsarbeit), Religion (Seelsorge), Naturwissenschaften (Gesundheitserziehung, Tiere, Gärtnerei), Mathematik (Steuerwesen, Währung, Staatshaushalt) oder Informatik (Personalausweise, Projekt-Homepage). Die Fächervernetzung wird auch dadurch gestärkt, dass Schülerinnen und Schüler ihre Fachlehrenden als gleichberechtigt und

gleichverpflichtet in ganz neuen Kontexten erleben. Insgesamt bleibt die hier gewählte Projektmethode eine „offene Lernform“ (Frey 2007, 16), die auf die Erfolgsgeschichten der Schülerinnen und Schüler, aber auch auf ihre Fehler, Probleme und Konflikte Rücksicht nimmt.

Konzept und Organisation

Im Rahmen des Großprojektes verwandelte sich die ganze Schule in einen von Schülerinnen und Schülern ausgerufenen und regierten fiktiven Staat mit staatlichen Institutionen, Behörden und Betrieben. Im Vorfeld war eine ausführliche Vorbereitung und Organisation mit viel Detailarbeit nötig, nicht zuletzt „um einen ausreichenden Komplexitätsgrad zu erreichen, damit die Simulation als Prozess selbstgesteuert durchführbar ist“ (Rappenglück 2011, 10). Das großzügige Zeitpolster bei der Planung ermöglichte andererseits auch eine kontinuierliche Präsenz des Projektes im Schulalltag und schuf zusätzliche Motivation. Zunächst erarbeitete eine aus Schülerinnen, Schülern und beratenden Lehrenden gebildete Vorbereitungsgruppe eine möglichst wirklichkeitsgetreue Verfassung, die sämtliche Rechte und Pflichten der Staatsbürger und der Regierung regelte. Eine überblicksartige Aufzählung weiterer Entscheidungen, die in der über einjährigen Vorlaufphase des Großprojektes getroffen werden mussten, um den Staat funktionsfähig zu machen, verdeutlicht, wie komplex die Simulation angelegt war: Staatsnamen, Staatsgebiet, Flagge, Hymne, politisches und wirtschaftliches System, Währung, Parteien, Wahlkampf, Wahlen, Staatsämter, Gesetze, Gericht, Polizei, Steuersystem, Umtauschkurs, Haushaltsplan, Betriebsanmeldungen, Bürgerversammlung, Personalausweis, Sport- und Kulturprogramm, Räumlichkeiten, Staatsgäste, Werbung, Sponsoring. Das Schulgelände des Gymnasiums diente als Staatsgebiet für das 616 Bürgerinnen- und Bürger umfassende Staatsvolk. Das politische System des neuen Schulstaates bestand instituti-

onell aus einer Regierung (Premierminister/in und sechs Minister/innen mit den Geschäftsbereichen Finanzen, Wirtschaft, Arbeit, Inneres, Justiz sowie Kultur), einem Parlament (25 Abgeordnete, die aus allgemeinen, unmittelbaren, freien, gleichen und geheimen Wahlen hervorgegangen waren) und einem Gericht (drei Richter/innen und eine Vertretung der Staatsanwaltschaft). Die nachgeordnete Verwaltung beschäftigte Staatssekretärinnen und -sekretäre, Zoll- und Grenzbeamte und -beamtinnen, Polizistinnen und Polizisten, Geschirr- und Müllwerker/innen. Zur Regelung des staatlichen Geldwesens wurde eine eigene Währung eingeführt, in die jeder einen entsprechenden Geldbetrag wechseln konnte. Das Wirtschaftssystem bekannte sich zur Sozialen Marktwirtschaft, war aber an die Simulation angepasst und enthielt einige dirigistische Elemente (u. a. war jede Bürgerin und jeder Bürger zur Arbeit verpflichtet). Das Steuersystem beruhte auf der Bezugsgröße Gewinn und unterschiedliche Steuersätze sollten zur sozialen Ausgewogenheit beitragen. Zur Gewährleistung einer Steuerehrlichkeit dienten als Nachweise Steuererklärungen, die von den einzelnen Betrieben selbständig errechnet und am Ende eines jeden Tages abgegeben werden mussten. Alle Geschäfte durften nur in Staatswährung vorgenommen werden, wobei jede/r Bürger/in das gleiche Startkapital besaß. Ein kleiner Beitrag wurde vom Staat einbehalten, um die Anfangsphase des Projektes finanziell abzusichern. Gäste mussten Visa-Erfordernisse beachten und bei ihrer Einreise ebenfalls Geld nach einem festgelegten Kurs in die Staatswährung tauschen. Über 80 Betriebe legten den Grundstein für das wirtschaftliche Leben, das Dienstleistungsbetriebe (z. B. Fotostudio, Partnervermittlung, Standesamt, Tanzschule, Anwaltskanzlei), handwerkliche Betriebe (z. B. Holzwerkstatt, Textildruckerei, Taschennäherei), gastronomische Betriebe (z. B. Restaurants, Eiscafés, Biergarten, Bars), Handelsbetriebe (z. B. Gärtnerei, Flohmarkt, Buchladen), Betriebe aus dem Bereich Sport und Kultur (z. B. Outdooraktivitäten, Fun Park, Beachvolleyball, Wandertheater, Literaturlesungen) sowie

Betriebe aus dem Bereich Medien (z. B. Tageszeitung, Radiostationen, Filmproduktion) umfasste. Dass die Durchführungs- und Lernqualität von „Schule als Staat“ in entscheidendem Maße von einer guten Qualität der hier beschriebenen Planungsarbeit abhingen, zeigte sich bei der Eröffnung und im weiteren Verlauf des Großprojektes. Dieses funktionierte in besonderem Maße und konnte stolz den zahlreichen Freunden, Eltern und Gästen aus Gemeinde, Politik und Wirtschaft präsentiert werden.

Ergebnisbilanz

Der eigenen, methodisch abgesicherten Überprüfung des Projektansatzes „Schule als Staat“ am EMG (vgl. Marker 2009) wurde die ganzheitliche Betrachtung von Demokratie auf den drei Ebenen Herrschaftsform, Gesellschaftsform und Lebensform als Bezugsgröße demokratischen Lernens und Handelns zugrunde gelegt (vgl. Himmelmann 2007). Die Darstellung der Ergebnisse ist deshalb im Folgenden ebenfalls an die Dreiteilung des Demokratiebegriffes gekoppelt, wobei es hierbei naturgemäß zu Überlappungen kommt. Diese Vorgehensweise bietet zudem den Vorteil, dass man sich bei der Ergebnisbilanz auf das Elementare und Exemplarische beschränken kann.

Demokratie als Herrschaftsform

Lernerfolge auf der Ebene der „Demokratie als Herrschaftsform“ ließen sich in dem Projekt insofern ausmachen, als die Schülerinnen und Schüler sich durch „Schule als Staat“ während verschiedener Reflexionsphasen mit dem demokratischen System und seinen Verfahrensweisen auseinandersetzten. Alle Beteiligten durften selbst wählen und gewählt werden und agierten in dem Planspiel als Bürgerinnen und Bürger des fiktiven Schulstaates, so dass sie in reduzierter und akzentuierter Form zu Subjekten demokratischer Verfahren wurden, die ihnen Wege und Möglichkeiten der Partizipation am politischen Geschehen aufzeigten und die sie

reflektiert wahrnahmen. Insgesamt wurde das Ziel des Projektes, dass die Schülerinnen und Schüler das Funktionieren eines Staates simulativ miterleben und handelnd nachvollziehen, erreicht. Bei den Jugendlichen konnte – ihren jeweiligen Erfahrungshorizonten entsprechend – der Aufbau eines Netzes von Vorstellungen über die Demokratie als politisches System befördert werden, wobei alle hinsichtlich der Begriffstrias der Demokratie in unterschiedlichem Grad immer auch dreifach gefordert waren. Als besonderer Lernprozess erwies sich der Umstand, dass Fehlplanungen durch rasches Eingreifen schnell wieder behoben werden mussten, um dem Projekt zum Erfolg zu verhelfen. Durch dieses „Fehlerlernen“ konnte die Schüler/innenchaft ihr Vorgehen kritisch verinnerlichen und dabei neue Denkstrukturen entwickeln.

Demokratie als Gesellschaftsform

Auf der Ebene „Demokratie als Gesellschaftsform“ lernten die Schülerinnen und Schüler bei „Schule als Staat“ insofern etwas, als sie sich im Projekt mit der inneren Qualität der demokratischen Herrschaftsform und damit mit ihrer kulturell-gesellschaftlichen Verankerung aktiv handelnd auseinandersetzten. Pluralismus (Parteien, Betriebe, Kultur, Medien), Spielregeln der sozialen Kooperation (Gericht), Offenheit und Öffentlichkeit der Kontroversen (Parlament, Bürgerversammlungen, freie Medien), Regulierung wirtschaftlicher Interessengegensätze durch den Wettbewerb am Markt (Wirtschaftsordnung), angemessene Formen des sozialen Ausgleichs (Steuersystem) sowie die Aktivierung und Mobilisierung der Gesellschaft im Sinne der Wahrnehmung gemeinschaftlicher Verantwortung (Projekterfolg) als Bedingung und Substanz der Demokratie als Gesellschaftsform wurden den Schülerinnen und Schülern im Projekt durch eigenes Handeln und kognitive Reflexion nachdrücklich bewusst. Die Zusammenarbeit mit externen Partnern z. B. bei den Betriebsgründungen, die große Anteilnahme der Öffentlichkeit an dem Projekt (Spenden, Medien, Gäste) und nicht zuletzt die erfolgreiche Teilnahme

an einem bundesweiten Demokratie-Wettbewerb (Förderprogramm Demokratisch Handeln) veranschaulichte den Schülern/innen auf einer Metaebene die gesellschaftliche Vernetzung des Großprojektes in besonderer Weise. Durch die öffentliche Präsentation der Ergebnisse reichte das Projektvorhaben weit über die Schule hinaus und tief in das demokratisch-politische Handlungsfeld hinein. Den Jugendlichen wurde dabei die Wirksamkeit ihrer Tätigkeit vor Augen geführt und sie erhielten als Teil des Gemeinwesens viel Lob und Anerkennung. Auch die großzügige Spende der Staatseinnahmen an zivilgesellschaftliche Einrichtungen der Region bewirkte eine Öffnung der Schule, ließ soziale Bindungen und Kommunikation in die Gemeinde hinein entstehen und bedeutete eine Stärkung des zivilgesellschaftlichen Verantwortungsbewusstseins der Schülerinnen und Schüler (vgl. Sliwka 2008).

Demokratie als Lebensform

„Demokratie als Lebensform“ erfuhren die Schülerinnen und Schüler bei

- „Schule als Staat“ dort, wo sie ihr Projektvorhaben im Schulstaat selbständig planten, organisierten und realisierten und dabei eigene Interessen umsetzten und auftretende Probleme bewältigten. Ob als Wähler/in, Abgeordnete/r im Parlament, Regierungs- oder Parteimitglied, Betriebsinhaber, Angestellte/r, Beamter oder Beamtin – durch aktives Handeln erwarben alle dabei Qualifikationen im Bereich der Planungsfähigkeit, Entscheidungsfähigkeit, Kommunikationsfähigkeit sowie Kompromiss- und Problemlösefähigkeit. Durch die Bezogenheit auf die gemeinsame Aufgabe reflektierte die Schülerschaft soziale Fähigkeiten, die ihr konstitutive Prinzipien des Zusammenlebens im Modus der Demokratie vor Augen führten. Am Ende machte das Projekt
- „Schule als Staat“ den Jugendlichen subjektiv-individuell Demokratie in ihrer Lebenswelt

erfahrbar und veranschaulichte ihnen in besonderer Weise die Notwendigkeit einer lebensweltlichen Untermauerung der Demokratie als Herrschaftsform.

Fazit

Die eigenen Erfahrungen mit dem Projekt „Schule als Staat“ haben deutlich gemacht, dass das Wirkungsversprechen, dass demokratiepädagogische Projekte durch erfahrungs- und handlungsbezogenes Lernen die demokratische Handlungskompetenz Jugendlicher fördern und einen Beitrag zur Überbrückung ihrer distanzierten Haltung gegenüber dem politischen Bereich leisten können (vgl. Beutel 2009), eingelöst wurde. Vor allem der Zusammenhang zwischen Handeln und System, zwischen Demokratie und Politik (demokratisches Handeln als Kernkompetenz der Politik) wurden – so legen es die Angaben der Schülerinnen und Schüler in anschließenden Umfragen nahe – durch die Simulation wieder stärker in ihr Bewusstsein gerückt. Das Modell „Schule als Staat“ erweist sich dabei von seiner Lehr- und Lernstruktur – wie bei Demokratieprojekten idealtypisch erhofft – als besonders geeignet, „auf allen drei Demokratieebenen zu lernen“ (Reinhardt 2005, 43). Als Politiklehrer ist für mich auffällig, dass sich das Demokratielernen in dieser an unserer Schule gewählten Form auch mit den Ansprüchen des Fachunterrichtes messen lassen kann, so dass sich der große organisatorische Aufwand lohnt. Auf der anderen Seite bleibt das Erlernen demokratischer Handlungskompetenz eine äußerst anspruchsvolle Aufgabe, bei der das Fach Gemeinschaftskunde auch in der Ansicht der Jugendlichen seinen festen Platz hat, um sie bei der Deutung und Verarbeitung der gesammelten Erfahrungen zu begleiten. Bemerkenswert ist weiterhin, dass mit Blick auf die Schulentwicklung auch bei uns „ein herausragender Gesichtspunkt der Projektarbeit“ ihre Anschlussfähigkeit ist (Beutel/Himmelman 2005, 102). So können wir bis heute

nach der mehrfachen Durchführung von Demokratieprojekten und einer damit verbundenen Verstärkung projektdidaktischen Lernens am EMG eine Stärkung der Elemente einer auf die Alltagskultur der Schule bezogenen Partizipation beobachten. So fordert die Schülerschaft zum einen nun von sich aus mehr projektorientiertes Lernen ein und artikuliert damit ihre neue Erwartungshaltung an ein Lernen in der Schule. Modelle wie „Schule als Staat“ sind mittlerweile fest im Schulprogramm verankert und haben zu dessen profilierender Ausgestaltung beigetragen. Zum anderen kommt die nunmehr gültige Erwartungshaltung der Schülerinnen und Schüler an ihr selbstreflexives eigenes politisches Interesse und ihre Bereitschaft zum Engagement darin zum Ausdruck, dass sie sich nach solchen Projekten verstärkt am Schulleben beteiligen und z. B. bei SMV-Wahlen engagieren. Insgesamt deutet sich an, inwiefern demokratiepädagogische Handlungsweisen und Organisationsformen in Schulen als Ausgangspunkt für die Entfaltung einer Dynamik betrachtet werden können, „welche die ganze Schule ergreifen und diese im Idealfall in eine demokratische Polis transformieren können“ (Edelstein 2012, 46). Projekte wie „Schule als Staat“ erscheinen in diesem Zusammenhang als besonders geeignet, über einen mittelfristigen Zeitraum hinweg zur Profilierung neuer Lernkulturen und zur Entwicklung der Schule im umfassenden Sinne beizutragen.

Gelingensbedingungen demokratiepädagogischer Interventionen

Die Frage nach den Gelingensbedingungen demokratiepädagogischer Interventionen wie „Schule als Staat“ berührt grundsätzliche Fragen nach dem Verständnis von Lernen überhaupt. Der Schweizer Pädagoge und Psychologe Fritz Oser sieht in der Erzeugung, der Umsetzung und der Überprüfung von „Zu-Mutungen“, die Menschen zum Handeln anhalten, ein Kernstück alles Pädagogischen (vgl. Oser 2008, 79f.).

Führt man diese Maxime der „Zu-Mutung“ als pädagogisch-psychologisch übergreifendes Prinzip allen Lernens mit der Einsicht zusammen, dass die einzelne Schule als pädagogische Wirkungs- und Handlungseinheit begriffen werden muss, deren Einfluss größer ist als derjenige der Systembedingungen (vgl. Fauser 2007, 84), so lässt sich über den in diesem Aufsatz beschriebenen Einzelfall hinaus Folgendes schließen: Die Durchführung demokratiepädagogischer Interventionen ist – unter Berücksichtigung kontextsensibler Entwicklungsstrategien – in allen Schularten und Schulformen dann erfolgsversprechend möglich, wenn

- die Schule als Ganze bereit ist, die notwendigen Freiräume zu schaffen und Schülerinnen und Schülern Erfahrungs- und Lebensräume „zuzu-muten“, die ihnen vielfältige Formen demokratischer Mitsprache, Mitbestimmung und Mitgestaltung ermöglichen;
- die Lehrenden bereit sind „zu geben“ und sich stärker noch demokratiepädagogischen Bildungszielen (Förderung der Bereitschaft und Fähigkeit Jugendlicher zu handeln und Verantwortung zu übernehmen) zu öffnen, die mithilfe demokratiepädagogischer Maßnahmen vermittelt werden sollen;
- die Schülerinnen und Schüler bereit sind, sich zu engagieren und die ihnen eingeräumten „Zu-Mutungen“ zu nutzen.

Die Begeisterung, mit der unsere Jugendlichen bei der demokratiepädagogischen „Zu-Mutung“ „Schule als Staat“ lernten und somit auch in emotional-affektiver Hinsicht einen Zugang zu demokratiepolitischer Bildung gewannen, weist auf einen letzten, nicht unwesentlichen Faktor des Gelingens hin. Gemeint ist die Einsicht, dass politische Bildung nur dann erfolgreich sein kann, wenn es ihr immer wieder neu gelingt, mehrdimensionale, für alle Schüler/innen erreichbare Zugänge zur Demo-

kratie und Politik durch die Unmittelbarkeit eines auf Erfahrung gründenden Lernens anzubieten und damit die junge Generation zu begeistern und zum Mitmachen zu motivieren.

aus: Asdonk, Jupp/ Hahn, Stefan/ Pauli, Dominik/ Zenke, Christian Timo (Hrsg.): *Differenz erleben – Gesellschaft gestalten. Demokratiepädagogik in der Schule*, Schwalbach/Ts. 2015

Literatur

Beutel, Wolfgang (2009): Unterricht und Schulentwicklung? Bausteine demokratischer Schulkultur. In: Beutel, Wolfgang/ Fauser, Peter (Hrsg.): *Demokratie, Lernqualität und Schulentwicklung*. Schwalbach/Ts., S. 81-110.

Beutel, Wolfgang/Himmelman, Gerhard (2005): Erfahrungen mit Projekten machen! Zur Aktualität von Konzepten des Demokratie-Lernens. In: Reinhardt, Volker (Hrsg.): *Projekte machen Schule. Projektunterricht in der politischen Bildung*. Schwalbach/Ts., S. 90-107.

Detjen, Joachim (1994): Schule als Staat. Didaktische Chancen und Grenzen einer projektorientierten Simulation von Politik und Wirtschaft. In: *Gegenwartskunde* 3/1994, S. 359-369.

Edelstein, Wolfgang (2012): Demokratie als Praxis und Demokratie als Wert. In: Beutel, Wolfgang u. a. (Hrsg.): *Jahrbuch Demokratiepädagogik 2012. Demokratiepädagogik: Aufgabe für Schule und Jugendbildung*. Schwalbach/Ts., S. 39-51.

Fauser, Peter (2007): *Demokratiepädagogik*. In: Lange, Dirk/ Reinhardt, Volker (Hrsg.): *Basiswissen Politische Bildung. Handbuch für den sozialwissenschaftlichen Unterricht*. Bd. 1: *Konzeptionen Politischer Bildung*. Baltmannsweiler, S. 83-92.

Frey, Karl (2007): *Die Projektmethode. Der Weg zum bildenden Tun*. Weinheim.

Himmelman, Gerhard (2007): *Demokratie Lernen als Lebens-, Gesellschafts- und Herrschaftsform*. 3. Auflage. Ein Lehr- und Studienbuch. Schwalbach/Ts.

Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg (Hrsg.) (2001): „Elevia,... Man denkt fast an Utopia!“ „Schule als Staat“ – Handlungsorientiert Demokratie lernen? Ein Unterrichtsprojekt am Elly-Heuss-Knapp-Gymnasium Heilbronn. Heilbronn.

Marker, Michael (2009): *Die Schule als Staat. Demokratiekompetenz durch lernendes Handeln*. Schwalbach/Ts.

Marker, Michael (2010): „Schule als Staat“. Ein Planspiel – und doch mehr als eine Simulation? In: *kursiv. Journal für politische Bildung*. 2/2010. Schwalbach/ Ts., S. 72-77.

Oser, Fritz (2008): *Zu-Mutung. Ein pädagogisches Kompetenzprofil*. In: Warwas, Julia/Sembill, Detlef (Hrsg.): *Zeit-gemäße Führung – zeitgemäßer Unterricht*. Hohengehren, S. 67-80.

Rappenglück, Stefan (2011): *Schule als Staat: Politik erleben und praktizieren*. In: Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg (Hrsg.): *Ostralien – Schule als Staat*. Stuttgart, S. 9-11.

Reinhardt, Volker (Hrsg.) (2005): *Projekte machen Schule. Projektunterricht in der politischen Bildung*. Schwalbach/Ts.

Sliwka, Anne (2008): *Bürgerbildung. Demokratie beginnt in der Schule*. Weinheim.