

01

EINSAMKEIT: INDIVIDUELLES PROBLEM ODER VERANTWORTUNG FÜR UNS ALLE UND DIE POLITIK?



Montagsmorgen sitzt Leon in der großen Pause allein auf der Bank am Rand des Schulhofs. Alle um ihn herum reden und lachen miteinander. Leon tut so, als wäre er an den anderen nicht interessiert, aber eigentlich fühlt er sich übersehen und nicht zugehörig. Auch seine beste Freundin hat seit Wochen keine Zeit mehr. Die Clique hat vergessen, ihn in ihre neue Messenger-Gruppe einzuladen. Selbst wenn er mit ihnen zusammen ist, fühlt er sich fremd, obwohl er dazugehört. Nachmittags stößt er bei Social Media auf ein Kurzvideo, in dem ein Influencer sagt: „Du bist kein Loser, du bist kein NPC! Gemeinsam verändern wir unser Land!“ Zum ersten Mal fühlt sich Leon gesehen.



Das sind eure Aufgaben:

- 1 **Tauscht euch** in Kleingruppen über folgende Fragen aus:
 - Was löst der Einleitungstext bei dir aus? Was verstehst du, was irritiert dich?
 - Was bedeutet Einsamkeit für dich und wie unterscheidet sie sich von „allein sein“? Wie fühlt man sich dann jeweils?
 - Welche Situationen kennst du, in denen Menschen sich in Gruppen einsam fühlen?
 - Hast du Einsamkeit schon mal bei anderen beobachtet? Woran hast du das erkannt und wie hast du dich dabei gefühlt?
- 2 **Recherchiert** im Internet/in Printmedien über Einsamkeit. **Haltet schriftlich fest:**
 - Welche verschiedenen Ursachen gibt es für Einsamkeit?
 - Welche politischen, sozialen, wirtschaftlichen oder technischen Entwicklungen verstärken oder reduzieren sie?
 - Welche positiven und negativen Auswirkungen können Social Media, KI-Angebote und Algorithmen haben?
 - Welche Personengruppen (z. B. Alleinerziehende, Menschen mit niedrigem Einkommen) sind besonders betroffen? Wie verbreitet ist Einsamkeit bei Jugendlichen?
 - Welche Folgen kann Einsamkeit für Einzelne haben?
 - Welche Folgen kann Einsamkeit für den gesellschaftlichen Zusammenhalt und demokratische Prozesse haben?
 - Welche Strategien und/oder Angebote gegen Einsamkeit gibt es auf gesellschaftlicher und politischer Ebene?
- 3 **a Diskutiert** in Kleingruppen folgende Fragen und **haltet die Ergebnisse stichpunktartig fest:**
 - Warum ist es schwierig, Einsamkeit zu definieren? Welche Auswirkungen kann das haben?
 - Wie können wir sensibler dafür werden, wenn Menschen einsam sind? Was sollten wir dafür auch über die Ursachen von Einsamkeit wissen?
 - Welche Strategien und/oder Angebote kann es auf individueller und schulischer Ebene gegen Einsamkeit geben?

b Wertet eure Recherche aus und diskutiert mit mindestens zwei Expertinnen und Experten (z. B. Fachpersonen aus den Bereichen Psychologie, Demokratieforschung, Sozialwissenschaften und -verbände, Politik, Medien) über eure **Ergebnisse** und noch **offenen Fragen**. **Ergänzt** eure bisherigen **Stichpunkte** anschließend.
- 4 **a** Jetzt seid ihr dran: **Entwickelt ein konkretes Maßnahmenpaket gegen Einsamkeit** bei Jugendlichen. **Bedenkt** dabei unbedingt die verschiedenen Ebenen **Individuum, Gruppe, Gesellschaft, Politik** und **strukturiert** eure **Maßnahmen** dementsprechend.

b Führt eine **Abschlussdiskussion** und **gelangt zu** einem **begründeten, differenzierten Urteil zur Leitfrage „Einsamkeit: Individuelles Problem oder Verantwortung für uns alle und die Politik?“**. Haltet eure **Positionen schriftlich** fest.
- 5 Entwerft auf der Grundlage eurer Ergebnisse und Erkenntnisse aus den Aufgaben 2 bis 4 ein **Spiel**, bei dem man nur gemeinsam als Gruppe zum Ziel kommt und in dem ein Maßnahmenpaket gegen Einsamkeit erkennbar wird. Berücksichtigt inhaltlich alle in der Leitfrage aufgeworfenen Aspekte, kennzeichnet Aussagen von Expertinnen und Experten und macht eure eigenen Positionen zur Leitfrage nachvollziehbar klar.



Das sendet ihr ein:

(Brett-)Spiel

Format unterschiedlich je nach Spielformat, max. DIN A2 (für den Versand auf DIN A3 oder DIN A4 gefaltet)

Mehr Infos zu dieser Aufgabe, den überarbeiteten Werkstückbeschreibungen, Teilnahmebedingungen und FAQ:

www.schuelerwettbewerb.de



Nützliche Links:

www.bpb.de/lernen/bewegt-bild-und-politische-bildung/webvideo/545225/extrem-einsam
www.progressives-zentrum.org/project/kollekt
www.bertelsmann-stiftung.de/de/themen/aktuelle-meldungen/2025/mai/die-einsamkeit-junger-menschen-ist-eine-gefahr-fuer-die-demokratie
www.bpb.de/mediathek/fluter-videos/570135/was-tun-gegen-einsamkeit/

Mit freundlicher Unterstützung:



Hinweise für alle Werkstücke:

- Das Werkstück (außer das Spiel) muss in digitaler Form im Wettbewerbsportal hochgeladen (eingereicht) werden.
 - Die Datei darf maximal 500 MB groß sein. Einsendungen von z. B. USB-Sticks oder Sharelinks werden nicht akzeptiert.
 - Digitale Ergänzungen (QR-Code etc.) werden bei der Bewertung nicht berücksichtigt.
 - Urheber- und Nutzungsrechte beachten.
- Macht eure Ergebnisse in geeigneter Form der (Schul-)Öffentlichkeit zugänglich.



(BRETT-)SPIEL

Mit den Ergebnissen und Erkenntnissen der Wettbewerbsaufgabe wird ein (Brett-)Spiel entwickelt, entworfen und gestaltet. Das (Brett-)Spiel wird als einziges Werkstück analog eingereicht.

Man braucht dafür Kreativität, Geduld und Spaß am Spiel.

Mögliche Fragen zur Erstellung sind:

- Welche Informationen und welche Absichten sollen vermittelt werden?
- Wo und wie fließen Einschätzungen von Expertinnen und Experten, Fachwissen und eure eigenen Beurteilungen ein?
- Soll es ein Würfelspiel sein oder gibt es andere Ideen?
- Welche Elemente, z. B. Quizfragen, Strategieabwägungen, mögliche Gruppen- und Einzelphasen soll es in eurem Spiel geben?
- Für welche Altersgruppe soll das Spiel konzipiert werden?
- Was ist das Ziel des Spiels?
- Wie soll das Spiel ansprechend gestaltet werden?
- Welche Materialien braucht man für das Endprodukt?
- Wer testet den Prototyp? Am besten eignen sich Freundinnen und Freunde und eure Familie.

Für das Spiel muss eine verständliche Spielanleitung gefertigt werden, die Regeln sollten nicht zu kompliziert sein. Nicht vergessen, die Spielregeln und die Spielanweisung auch beizufügen.

Achtet darauf, dass ihr das Spiel so anlegt, dass Einschätzungen von Expertinnen und Experten einfließen und Entscheidungen, Abwägungen sowie eigene Beurteilungen dargestellt sind. Das reine Abbilden von Faktenwissen reicht nicht aus: Formuliert auch ein differenziertes Fazit. Dafür kann auch die Spielanleitung Raum geben.

Befragung von Expertinnen und Experten

Expertinnen und Experten setzen sich beruflich, wissenschaftlich oder institutionell mit dem jeweiligen Thema auseinander, wobei ihr Wissen (z. B. Analysen, Einordnungen, Einschätzungen, Deutungen) in der Praxis durch aufgezeigte Handlungsoptionen und fachspezifische Orientierung und/oder Lenkung wirkt. Diese Fachpersonen können z. B. aus den Bereichen Digitalisierung, Jugendarbeit, Journalismus, Politik und Gesellschaft, Wirtschaft und Umwelt, aus Museen, Behörden, Verbänden, Vereinen, Wissenschaftsinstituten und Universitäten kommen.

Wenn nicht explizit in der Aufgabe angegeben (z. B. „sprecht mit eurer Schulleitung/interviewt eure Lehrkräfte“), soll im Sinne des außerschulischen Lernens hier kein Lehrpersonal interviewt werden.

Die Auswahl der befragten Fachpersonen sollte unterschiedliche Facheinschätzungen zum Thema zulassen. Die Pluralität der eingeholten Informationen sowie kontrovers diskutierte Positionen müssen im Werkstück abgebildet werden. Explizit nicht gemeint ist, gegensätzliche Positionen im Sinne einer „false balance“ als gleich stark darzustellen, obwohl fachliche oder wissenschaftliche Evidenz klar eine Seite stützen.

Die gewonnenen Erkenntnisse aus den Interviews können direkt oder indirekt wiedergegeben werden. Bei digitalen Werkstücken können die Interviews mit dem Einverständnis der Fachperson auch direkt aufgenommen oder alternativ mit entsprechendem Hinweis nachgesprochen werden. Wenn die Antworten der Fachpersonen gekürzt wiedergegeben werden, muss dies grundsätzlich transparent deutlich gemacht werden.

Format und Umfang

Unterschiedlich je nach Spielformat, max. DIN A2 (für den Versand auf DIN A3 oder DIN A4 gefaltet). Das Spiel muss im Portal online eingereicht werden, danach erhält man einen Versandaufkleber mit der Adresse für das Paket. Das Paket muss ausreichend frankiert sein. Für den Einsendeschluss müssen längere Versandzeiten und ggf. Zollbestimmungen berücksichtigt werden.

Urheberrecht, Zitate und Quellenangaben

Bei der Nutzung fremder Werke (z. B. Lieder, Filme, Videos, Texte etc.) ist das Urheberrecht zu beachten. Grundsätzlich ist für die Nutzung eines fremden Werkes die Zustimmung der Rechteinhaberin/des Rechteinhabers erforderlich, sofern keine gesetzliche Ausnahmeregelung des UrhG greift. Auch Informationen aus dem Internet unterliegen dem Urheberrecht und dürfen nicht einfach in eigene Arbeiten übertragen werden. Sofern Zitate verwendet werden können, dies regelt § 51 UrhG, müssen die Zitate mit der genauen Quellenangabe versehen werden.

Checkliste

- Sind alle Arbeitsaufgaben bearbeitet und die Arbeitsergebnisse im Spiel dargestellt?
- Ist die Spielidee originell und das Spiel ansprechend gestaltet?
- Wird sachlich richtig informiert und Wissen von Expertinnen und Experten eingebaut?
- Ist die Spielanleitung verständlich? Sind die Regeln nicht zu kompliziert?
- Ist ein differenziertes Fazit, eine kritische Stellungnahme oder ein begründetes Urteil oder Meinungsbild zum Thema deutlich erkennbar?
- Werden Format- und Umfangsvorgaben sowie Datenschutz und Urheberrechte eingehalten?
- Sind die Zitate gekennzeichnet und die Informationsquellen angegeben?

Tipp: Macht die Ergebnisse eurer Arbeit in geeigneter Form der (Schul-)Öffentlichkeit zugänglich. (Dies ist nicht Teil der Bewertung.)

Teilnahmebedingungen, FAQ und Hinweise zu den Werkstücken

Grundsätzlich sind die Teilnahmebedingungen und FAQ zu beachten:

www.bpb.de/lernen/angebote/schuelerwettbewerb/208551/teilnahmebedingungen-faq

Grundsätzlich sind die allgemeinen Hinweise zu den Werkstücken zu beachten:

www.bpb.de/lernen/angebote/schuelerwettbewerb/231269/werkstueckbeschreibungen



PROJEKTBERICHT

Der Projektbericht enthält vier Leitfragen, die von den Schülerinnen und Schülern zu jedem Beitrag beantwortet werden müssen. Durch ihn erhält die Jury einen Einblick in die Arbeit hinter dem Projektergebnis.

Die Leitfragen:

1 Arbeitsschritte, Probleme und Lösungen:

Nennt eure Arbeitsschritte und schildert kurz, wie ihr vorgegangen seid.
Welche Probleme gab es?
Welche Lösungen habt ihr gefunden?

2 Lernerfolg und Zufriedenheit:

Seid ihr mit eurem Produkt zufrieden?
Was habt ihr gelernt?

3 Quellen:

Diese Quellen habt ihr benutzt.

4 Mitteilung:

Das möchten wir der Bundeszentrale für politische Bildung noch mitteilen.

Der Projektbericht wird ausschließlich online ausgefüllt, nachdem das Projekt durch die betreuende Lehrkraft digital unter

anmeldung.schuelerwettbewerb.de

angemeldet worden ist. In der Rückschau können Details verloren gehen. Es bietet sich an, während des laufenden Projekts Notizen für den späteren, digitalen Bericht anzufertigen. **Bitte beachten: Das Onlineportal wird zum 7. September 2026 geöffnet.** Nachdem das Projekt angelegt und die Projektdaten ausgefüllt wurden, wird der Projektbericht abgefragt. Hier können die Antworten direkt eingetragen oder per Copy + Paste eingefügt werden.

Achtung!

Um eine Vergleichbarkeit bei der Projektbewertung zu gewährleisten, wurde mit Ausnahme von Frage 3 eine Begrenzung auf **max. 2000 Zeichen** (inkl. Leerzeichen) bei Frage 1 und **max. 1200 Zeichen** (inkl. Leerzeichen) bei Frage 2 und 4 festgelegt. Für alle Werkstücke bis auf das Video, die Video-Clips für Social Media und den Podcast gilt: Titel, Impressum und Inhaltsverzeichnis werden nicht als eigenständige Seiten gezählt und damit nicht auf die Umfangsbegrenzungen angerechnet.

CHECKLISTE

für die erfolgreiche Teilnahme am Schülerwettbewerb zur politischen Bildung 2026

- 1 Sucht euch ein interessantes Thema aus: www.schuelerwettbewerb.de
- 2 Beachtet die (neuen) **Teilnahmebedingungen** und FAQ auf unserer Homepage. ← **NEU!**
- 3 Lest die Aufgabenstellung genau durch und arbeitet die Aufgabenschritte mit der gesamten Klasse ab.
- 4 Erstellt euer Werkstück, haltet euch dabei an die Vorgaben zu Format und Umfang der jeweiligen Werkstückbeschreibung (siehe **Werkstückbeschreibungen** ← **NEU!** auf unserer Homepage). Pro Schulklasse, Kurs, Arbeitsgemeinschaft (AG) bzw. Lerngruppe darf pro Thema nur ein erarbeitetes Werkstück eingesendet werden; Ausnahme ist die Aufgabe „Politik brandaktuell“.
- 5 Bittet eure Lehrkraft, das Projekt in unserem Onlineportal (anmeldung.schuelerwettbewerb.de) anzumelden.
 - > Füllt den Projektbericht (vier Leitfragen) online aus.
 - > Ladet euch die Datenschutzerklärung herunter und bestätigt die Kenntnisnahme im Portal.
 - > Seit diesem Jahr müssen alle Werkstücke (außer das Spiel) in digitaler Form eingereicht werden. ← **NEU!**
 - > Digitale Projekte werden hochgeladen und anschließend eingereicht.
 - > Analoge Projekte (ausschließlich das Spiel) müssen im Portal online eingereicht werden, danach erhaltet ihr einen Versandaufkleber mit unserer Adresse für euer Paket.
- 6 Einsendeschluss:
 - > für digitale Werkstücke: **03.12.2026** um 23:59:59 Uhr (MEZ)
 - > für analoge Werkstücke (ausschließlich das Spiel): **03.12.2026**Maßgeblich ist der Poststempel. Das Werkstück muss jedoch spätestens drei Wochen nach Einsendeschluss bei der bpb in Gera eingegangen sein. Später eingehende Sendungen werden unabhängig vom Poststempel von der Bewertung ausgeschlossen. Wir bitten, längere Versandzeiten und ggf. Zollbestimmungen zu berücksichtigen. Die bpb haftet nicht für Schäden, die durch den Verlust der Einreichungen während der Postversendung entstehen.

Werkstücke bzw. Projekte, die nicht den Vorgaben zu Format und Umfang bzw. Teilnahmebedingungen entsprechen, werden **nicht** für den Wettbewerb zugelassen.

Wir wünschen euch viel Spaß beim Mitmachen und freuen uns auf eure Einsendungen!

SCHÜLERWETTBEWERB ZUR POLITISCHEN BILDUNG

in der



Bundeszentrale für politische Bildung

Heinrichstraße 30 C
D-07545 Gera
T +49 228 99 515 627 oder -653
Mo-Do 7:00-15:00 Uhr & Fr 7:00-12:00 Uhr
F +49 228 99 515 309
sw@bpb.de
www.schuelerwettbewerb.de

Unsere Partnerinnen und Partner in ...

Belgien

Ministerium der Deutschsprachigen Gemeinschaft
Dr. Jens Giesdorf
Pädagogischer Sonderbeauftragter,
Berater für Schulmediotheken, Medienpädagogik und politische Bildung
Gospertstraße 1
B-4700 Eupen
T +32 877 896 54
jens.giesdorf@dgov.be

Ostbelgien

Mit Unterstützung der Deutschsprachigen Gemeinschaft Belgiens

Italien

Autonome Provinz Bozen – Südtirol
Tanja Rastner
Deutsche Bildungsdirektion
Pädagogische Abteilung
Amba-Alagi-Straße 10
I-39100 Bozen
Tanja.Rastner@provinz.bz.it
<https://deutsche-bildung.provinz.bz.it/de>



Autonome Provinz Bozen
Provincia autonoma di Bolzano
Provincia autonoma de Bulsan
SÜDTIROL · ALTO ADIGE

Luxemburg

Zentrum fir politesch Bildung
Romain Schroeder
138, Boulevard de la Pétrusse
L-2330 Luxembourg
T +352 24 77 52 14
romain.schroeder@zpb.lu
www.zpb.lu



Österreich

Bundesministerium für Bildung
Vertreten durch:
Zentrum polis – Politik Lernen in der Schule
Helferstorferstraße 5
A-1010 Wien
T +43 1 353 40 20
service@politik-lernen.at
www.politik-lernen.at/wettbewerbpbp

Bundesministerium Bildung

