

01

GLÜCK – EIN THEMA FÜR ALLE?

Glück ist vielseitig. Es kann ein kurzer Moment sein, z. B. wenn man ein Kompliment erhält oder jemandem macht, oder wenn einem am Abend bewusst wird, wie zufrieden man mit dem Tag ist. Für einige kann es aber auch die Freude darüber sein, wenn man etwas kleines geschenkt bekommt, was man sich schon lange gewünscht hat. Für andere wiederum ist Glück das schöne Gefühl, eine Gruppe guter Freundinnen und Freunde zu haben. Neben solchen persönlichen Vorstellungen bzw. individuellen Faktoren können zusätzlich allgemeine Rahmenbedingungen bzw. äußere Umstände Auswirkungen auf das Glücksempfinden haben. Auch eine große Auswahl an gut erreichbaren Sport- und Musikvereinen zu haben, günstige Freizeitangebote nutzen zu können oder in einer gut ausgestatteten Bibliothek in Ruhe zu lesen, kann für manche Glück bedeuten. Ist Glück nur ein Thema für dich selbst und/oder inwieweit können dein Glück und das Glück der Anderen beeinflusst werden?

Das sind eure Aufgaben:

- 1
 - a Diskutiert den Eingangstext und recherchiert, was unter „individuelle Faktoren“ und „äußere Umstände“ in diesem Zusammenhang gemeint ist.
 - b Erstellt nun eine Mind-Map zum Thema Glück. Berücksichtigt auch die folgenden Fragestellungen:
 - Was ist für dich Glück? Beschreibt euch gegenseitig, wann ihr euch zuletzt richtig glücklich gefühlt habt: Was ist wo (und mit wem) passiert?
 - Überlegt auch wie es wäre, wenn man sich nicht glücklich fühlt. Was könnte - z. B. auf individueller Ebene oder wegen äußerer Umstände - fehlen, um glücklich zu sein?
 - c Entwickelt auf der Grundlage von a) und b) eine eigene Definition von Glück.
- 2 Denkt weiter nach und recherchiert: Wer oder was kann euer Glück beeinflussen?
 - a Was haben eure Bedürfnisse (z. B. nach Spaß, Sicherheit, Schlaf, Freundschaft, Gegenständen) mit Glück zu tun? Berücksichtigt und ergänzt dabei eure Mind-Map.
 - b Alle Menschen haben unterschiedliche Lebensumstände und Voraussetzungen. Diskutiert, ob alle Kinder und Jugendlichen die gleichen Chancen auf Glück haben. Arbeitet schriftlich heraus, was man individuell beeinflussen kann und was nicht und warum.
- 3 Die Schule ist oft der Ort, an dem viele Kinder und Jugendliche unabhängig von ihren Lebensumständen und Voraussetzungen zusammenkommen. Deswegen ist es wichtig, dass auch sie einen Beitrag zu mehr Glück für alle leisten. Erarbeitet Vorschläge, wie das umgesetzt werden kann. Berücksichtigt dabei auch die nachfolgenden Fragen:
 - a Welche Bedürfnisse aus 2a sind in der Schule besonders wichtig? Was brauchen alle Kinder und Jugendlichen, um in der Schule glücklicher zu sein?
 - b Welche Maßnahmen können in der Schule getroffen werden, um sie zu einem Ort zu machen, an dem alle Kinder und Jugendlichen die Chance haben, Glücksmomente zu erleben? Orientiert euch dabei an euren bisherigen Ergebnissen und unterteilt eure Maßnahmenliste in zwei Teile: Maßnahmen, die ihr individuell selbst umsetzen könntet und Maßnahmen, bei denen ihr auf Grund von allgemeinen Rahmenbedingungen auf die Unterstützung von außen angewiesen seid. Diskutiert eure Ideen und überlegt, welche konkret umgesetzt werden können.
 - c Sprecht mit mindestens zwei Fachpersonen, z. B. aus den Bereichen Schulsozialarbeit, Schulpsychologie oder schulischer Beratung über eure Ergebnisse aus den Aufgaben a) und b) und noch offene Fragen. Überlegt mit ihnen, ob und in welcher Weise eure Maßnahmen umsetzbar sind.
- 4 Jetzt ist euer Handeln gefragt: Was könnt ihr als Klasse für mehr Glücksmomente an eurer Schule tun?
 - a Entscheidet euch für eine Maßnahme. Wer kann euch dabei unterstützen (z. B. Elternvertretung, SV)? Sprecht mit den Verantwortlichen (z. B. Schulleitung) und stellt ihnen eure Idee vor. Plant nach deren Feedback genauer.
 - b Setzt eure Maßnahme nun aktiv um. Tauscht euch anschließend darüber aus. Vielleicht habt ihr sogar ein Feedback bekommen?
 - c Bewertet begründet, inwiefern eure Maßnahme für mehr Chancen auf Glück für alle an der Schule gesorgt hat.
 - c Diskutiert und haltet schriftlich fest, wie eure Idee noch verbessert werden kann, ob und welche Hilfe von außen oder eine Veränderung der allgemeinen Rahmenbedingungen dafür nötig wäre und wie eure Maßnahme langfristig umgesetzt werden kann.
- 5
 - a Überprüft mit Hilfe eurer Erkenntnisse aus den Aufgaben 2-4, ob ihr eure Definition zum Glücksbegriff aus Aufgabe 1 erweitern oder ändern müsst.
 - b Positioniert euch zu der Frage, ob Glück nur ein individuelles Thema für euch selbst oder auch eine Frage der äußeren Umstände bzw. Rahmenbedingungen ist und inwieweit das Glück aller beeinflusst werden kann. Begründet euer Urteil und haltet eure Ergebnisse schriftlich fest.
- 6 Gestaltet ein Video oder sechs Infotafeln und nehmt dabei begründet Bezug zu euren Ergebnissen und Erkenntnissen aus den Aufgaben 1 bis 5. Vergesst dabei nicht, Einschätzungen der Expertinnen und Experten klar erkennbar zu machen und eure Positionen zur Leitfrage nachvollziehbar darzulegen.



Das sendet ihr digital ein:

Ein Video (max. sieben Minuten) oder sechs Infotafeln (bis zum Format DIN A2).

Mehr Infos zu dieser Aufgabe, den überarbeiteten Werkstückbeschreibungen, Teilnahmebedingungen und FAQ: www.schuelerwettbewerb.de

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.



VIDEO/FILM

Videos oder Filme stellen Ergebnisse, Aussagen und Ziele eines Projektes in bewegten Bildern und Ton dar.

In Videos und Filmen können Arbeitsergebnisse szenisch (nach gespielt und dokumentiert werden.

Um Informationen, Sachverhalte und tatsächliche Ereignisse anschaulich darzustellen, eignen sich z. B. Archivaufnahmen, Infografiken sowie Aufnahmen von Originalschauplätzen und realen Personen. Durch gefilmte Interviews – ggf. mit Smartphones („Handyvideos“) – mit Einblendung des Aufnahmeortes und der Umgebungsgeräusche kann sich die Betrachterin oder der Betrachter besser in eine Situation hineinversetzen. Die Moderatorin oder der Moderator oder die Off-Sprecherin oder der -Sprecher und ihr/sein Text berichten und erläutern die Zusammenhänge.

Es ist auch möglich, Erkenntnisse und Tatsachen in Szenen umzusetzen und als ausgedachte Erzählungen zu verfilmen oder als Theaterstück oder szenische Darstellung zu spielen. Für die einzelnen Szenen braucht man Schauspielerinnen und Schauspieler, Requisiten und Kostüme und jeweils eine Kulisse. Die Aufführung kann als Film präsentiert werden.

Ein Video kann auch Zusammenhänge und Informationen kurz und unterhaltsam erklären und so Interesse an einem Thema wecken. Off-Kommentare, Texte, Bilder und Musik können mit Gestaltungselementen wie Zeichnungen, Comics, Legetechniken, Animationen usw. wechseln.

Die Präsentationsform kann eine Mischung von Elementen der Dokumentation, des Spielfilms und des Erklärvideos sein. Erklärvideos sind kurze Filme, in denen komplexe Inhalte oder Vorgänge knapp und leicht verständlich dargestellt werden. Sie verpacken den Inhalt oft in eine kleine Geschichte (Storytelling) mit kleinen Einschüben, 3D-Elementen und Tricktechniken.

Einige Beispiele für verschiedene Elemente, die ihr in eurem Film benutzen könnt sind Cartoons, Piktogramme, Screen Capture, Whiteboard Erklärvideos, Realvideos und vieles mehr.

Eine Ablaufplanung für die Erstellung des Videos macht das Drehen einfacher. Für den Schnitt und die Nachbearbeitung auf dem Computer gibt es einfache Software.

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

Dauer max. sieben Minuten. Die Tonspur soll in normalem (Sprech-) Tempo abgespielt werden.

Das Video/der Film sollte mit allen gängigen Media-Playern problemlos abgespielt werden können.

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 Video dargestellt?
- Wird sachlich richtig informiert und Wissen von Expertinnen und Experten eingebaut?
- Ist ein differenziertes Fazit, eine kritische Stellungnahme oder ein begründetes Urteil oder Meinungsbild zum Thema deutlich erkennbar?
- Werden geeignete gestalterische Mittel zur Vermittlung der Arbeitsergebnisse genutzt?
- Wie ist das Verhältnis von Informationsgehalt und Anschaulichkeit durch Ton und Bild?
- 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

Weiterführende Informationen und Materialien

www.bpb.de/mediathek/291516/erklaerfilme

Beispiele für Erklärfilme sind auch bei der Bundeszentrale für politische Bildung zu finden.

INFOTAFELN

Eine Infotafel zeigt auf einer großformatigen Seite Teilergebnisse einer Projektarbeit unter Zuhilfenahme unterschiedlicher Darstellungsformen.

Zur Präsentationsform „Infotafeln“ gehören mehrere großformatige Tafeln, die thematisch zusammenpassen und die in der Gesamtheit das Arbeitsergebnis abbilden.

Jede Infotafel enthält Fotos, Bilder und/oder Zeichnungen im Zusammenhang mit einem erläuternden, informativen Text zu einem Teilbereich des bearbeiteten Themas.

Die Präsentation soll die Betrachterin und den Betrachter zu genauem Hinschauen ermuntern und durch strukturierende Gestaltungselemente den jeweiligen Schwerpunkt der Tafel deutlich machen. Ein klares Layout und eine nicht zu kleine Schrift sind dabei wichtig. Großformatige Infotafeln finden beispielsweise in Ausstellungen Verwendung.

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. „spricht 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

Sechs Infotafeln bis zum Format DIN A2.

Für die Erstellung können auch z. B. MS Office Tools oder Online Tools wie z. B. Canva genutzt werden.

Gefaltete, aufklappbare oder 3D-Elemente sind **nicht** Teil von Infotafeln.

Alle Werkstücke (außer das Spiel) müssen in digitaler Form eingereicht (im Wettbewerbsportal digital hochgeladen) werden. **Ein analoger Versand ist nicht möglich.** Bitte achtet darauf, dass alle Elemente, also z. B. Texte, Bilder, Statistiken oder Zeichnungen sehr gut lesbar/zu erkennen und damit bewertbar sind.

Eine Anleitung, wie analoge Projekte in ein digitales Format umgewandelt werden können, findet ihr auf der **Website**. Hier findet ihr auch Beispiel-Bildvorlagen, wie ein digital eingereichtes analoges Projekt aussehen kann.

Auch bei digitalisierten Einreichungen analoger Werkstücke gelten die ursprünglichen Vorgaben zu Format und Umfang des Originals. Gleiches gilt auch für direkt digital erstellte Werkstücke; die vorgegebenen Maximalangaben dürfen unabhängig von der Einreichungsform nicht überschritten 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 in der Dokumentation dargestellt?
- Ist das Layout klar und deutlich strukturiert?
- Haben die Tafeln deutlich formulierte Überschriften?
- Gibt es auf jeder Tafel passende Bebilderungen?
- Enthalten die einzelnen Tafeln informative Darstellungen der Teilergebnisse?
- Wird sachlich richtig informiert und Wissen von Expertinnen und Experten eingebaut?
- 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

