

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1	Wie lernt man am besten?	2
1.2	Womit lernt man am besten?	5
<b>2</b>	<b>Das Konzept Planspiel</b>	<b>9</b>
2.1	Regelspiel	9
2.2	Simulation	9
2.3	Rollenspiel	10
2.4	Planspiel	11
2.5	Historie des Planspiels	13
2.6	Kompetenzvermittlung bei Planspielen	13
2.7	Gestaltung von Planspielen	16
2.8	Planspielarten	17
2.9	Ablauf von Planspielphasen	18
2.10	Abgrenzung zu ausgewählten didaktischen Methoden	23
2.11	Vor- und Nachteile von Planspielen	25
<b>3</b>	<b>Lerngegenstandsentwicklung</b>	<b>27</b>
3.1	Phase 1: Lerngegenstände spezifizieren, strukturieren und Ziele formulieren	30
3.2	Phase 2: „Design (weiter)entwickeln“	32
3.3	Phase 3: „Design-Experimente durchführen und auswerten“	33

3.4	Phase 4: „Lokale Theorien zu Lehr- und Lernprozessen (weiter)entwickeln“ .....	36
3.5	Fazit zum Modell der Planspielentwicklung .....	38
<b>4</b>	<b>Evaluierung des Planspiels .....</b>	<b>41</b>
	<b>Literaturverzeichnis/„Zum Weiterlesen“ .....</b>	<b>45</b>