WELTSPIEL

Verändert Weltsichten



ENTWICKELT VON WELTHAUS DIÖZESE GRAZ-SECKAU

Gut zu wissen:

Wir veröffentlichen jedes Jahr aktualisierte Daten zu Bevölkerung und Einkommen.
graz.welthaus.at/weltspiel

IMPRESSUM

HERAUSGEBER

Welthaus Diözese Graz Seckau
Bürgergasse 2
8010 Graz
graz.welthaus.at

URSPRÜNGLICHE IDEE

Christine Reiter-Haas (Welthaus Diözese Graz-Seckau)

REDAKTIONSTEAM

Christian Köpf, Silvia Marhold, Karin Mauser
(Welthaus Diözese Graz-Seckau)

LAYOUT UND ILLUSTRATIONEN

Daniela Hinterreiter, danielahinterreiter.at

ERSCHIENEN

November 2026

COPYRIGHT

Diese Broschüre steht unter einer CC BY-NC-SA 4.0 (Namensnennung, nicht kommerziell, keine Bearbeitung) Lizenz. Die in der Spielanleitung abgebildeten Fotos und Grafiken sind davon ausgenommen und die Rechte daran liegen bei den angegebenen Autor:innen.

Welthaus
ÖSTERREICH

WELTSPIEL

Verändert Weltsichten

12+ 5+ 45min

Benötigte Materialien

100 SPIELKEGEL

100 SPIELSTEINE



SPIELANLEITUNG
mit Auswertung



1 SPIELTUCH „WELTKARTE“
(140 × 200 cm)



OPTIONAL:
Plakat oder Präsentation zur Visualisierung der Ergebnisse

Ziele

Das WeltSpiel ermöglicht es, Daten zu weltweiten Themen anschaulich zu erleben. Es zeigt die Verteilung der Weltbevölkerung und die (ungleiche) Verteilung von Wohlstand weltweit. Ziel ist es, Neugier und Interesse für die Zusammenhänge zwischen lokalen und globalen Entwicklungen zu wecken. Das Spiel soll auch ein kritisches Bewusstsein für unsere Wahrnehmung der Welt fördern. Unterschiedliche Perspektiven kommen zur Sprache, und durch Diskussionen versuchen die Teilnehmer:innen, gemeinsame Lösungen zu finden.

Das WeltSpiel ist ein Einstiegsspiel und kann Ausgangspunkt für die Weiterarbeit zu vielen anderen Themen des Globalen Lernens sein – wie koloniale Kontinuitäten, globale Wertschöpfungsketten oder Klimagerechtigkeit. Auf unserer Website finden Sie jährlich aktualisierte Daten zu Bevölkerung und Einkommen sowie Spielvarianten und Umsetzungsvorschläge zu folgenden Themen:

- CO_2-Emissionen
- Weltreligionen
- Wasserverbrauch
- Kakabohnenanbau- und konsum
- Frauenwelten

Dort finden Sie auch den Lehrplanbezug (AHS und Mittelschule) für die Unterrichtsfächer Geografie und Wirtschaftskunde; Geschichte, Sozialkunde, Politische Bildung sowie Katholische, Evangelische und Islamische Religion.

welthaus.at/material/weltspiel/

Vorbereitung

Bereitet Sie sich auf die Durchführung des Spiels vor, indem Sie sich mit den Hintergründen zu den Kennzahlen, dem Spieltuch sowie der Einteilung der Länder in Weltregionen vertraut machen. Zur Visualisierung der Schätzungen können Sie ein Plakat oder eine Präsentation vorbereiten. Eine Vorlage dazu finden Sie auf unserer Website. Legen Sie das Spieltuch vor Spielbeginn auf einem Tisch oder am Fußboden aus und platzieren die Kegel sowie Spielsteine am Rand des Spieltuchs.

GUT ZU WISSEN:

- Um einen besseren Überblick zu haben und das Zählen zu erleichtern, können die Kegel in Gruppen (z. B. in Zehner- oder Fünfergruppen) aufgestellt werden.
- Bei größeren Gruppen empfiehlt es sich, die Teilnehmer:innen in Teams einzuteilen, die jeweils die Einschätzung einer Weltregion übernehmen. So können möglichst viele aktiv teilnehmen.
- Geben Sie der Gruppe ausreichend Möglichkeit, in jeder Runde die Verteilung zu diskutieren.

Ablauf

1. SCHRITT: EIN BLICK AUF DIE WELTKARTE

Fragen Sie die Spieler:innen, ob ihnen an der Weltkarte etwas auffällt. Oft wird die ungewöhnliche Größe der Kontinente auf der südlichen Halbkugel (z. B. Afrika) erwähnt. Machen Sie den Spieler:innen deutlich, dass die Kontinente auf dem Spieltuch ihren tatsächlichen Größenverhältnissen entsprechend dargestellt sind (basierend auf der Gall-Peters-Projektion).



2. SCHRITT: SCHÄTZEN UND VERTEILEN DER WELTBEVÖLKERUNG

Bitten Sie die Spieler:innen zu schätzen, wie viele Menschen auf der Welt leben (2024: 8 Mrd.). Erklären Sie, dass die 100 Spielkegel für 100 % der Weltbevölkerung stehen und nennen Sie die Zahl, für wie viele Menschen ein Spielkegel steht. Bitten Sie nun die Teilnehmer:innen zu schätzen, wie viele Menschen in den jeweiligen Weltregionen des Spiels leben, und die 100 Spielkegel auf der Weltkarte entsprechend zu positionieren.

AUSWERTUNG

Nachdem alle Kegel verteilt sind, überprüfen Sie gemeinsam mit den Teilnehmer:innen das Ergebnis mithilfe der Auswertungstabelle. Wir empfehlen, bei der Auflösung mit der geschätzten und tatsächlichen Verteilung in Europa zu beginnen und mit Asien zu enden. Oft wird der Bevölkerungsanteil in Asien zu niedrig geschätzt. Während des Schätzens können unterschiedliche Sichtweisen aufkommen. Mögliche Fragen sind:

- Welche Strategien habt ihr verwendet, um die Bevölkerungszahlen der verschiedenen Weltregionen zu schätzen?
- Gab es bestimmte Informationen oder Annahmen, die eure Schätzungen beeinflusst haben?
- Was hat euch bei der tatsächlichen Verteilung der Weltbevölkerung am meisten überrascht?
- Welche Unterschiede zwischen euren Schätzungen und den tatsächlichen Zahlen waren am auffälligsten?
- Was könnten Erklärungen dafür?

3. SCHRITT: SCHÄTZEN UND VERTEILEN DES WELTEINKOMMENS

Erklären Sie zunächst, dass das Welteinkommen als Bruttoinlandsprodukt definiert ist, und die Spielsteine 100 % des Welteinkommens darstellen. Bitten Sie nun die Spieler:innen, die Verteilung des Welteinkommens auf die jeweiligen Weltregionen zu schätzen und die Spielsteine den Regionen zuzuordnen.

AUSWERTUNG

Kontrollieren Sie wieder gemeinsam mit den Teilnehmer:innen das Ergebnis mithilfe der Auswertungstabelle. Für die absoluten Zahlen des Welteinkommens ist es wichtig, sie in Relation zur Größe der Bevölkerung je Weltregion zu betrachtet. Das Einkommen ist in absoluten Zahlen in Asien am höchsten, in der Pro-Kopf-Verteilung sind die Zahlen für Asien deutlich niedriger als für die USA und Kanada oder Europa und Russland.

Anschließend werden die geschätzten und tatsächlichen Zahlen diskutiert. Folgende Diskussionsfragen können gestellt werden:

- Welche Überlegungen habt ihr angestellt, um das Welteinkommen zu schätzen? Welche Informationen waren dabei hilfreich?
- Gab es auch hier bestimmte Annahmen, die eure Schätzungen beeinflusst haben?
- Was hat euch bei der tatsächlichen Verteilung des Welteinkommens am meisten überrascht?

Welche Unterschiede zwischen euren Schätzungen und den tatsächlichen Zahlen waren am auffälligsten?

- Wie beurteilt ihr die Ungleichheit in der Verteilung des Welteinkommens? Was sind die Hauptursachen dafür?

4. SCHRITT: ABSCHLUSSREFLEXION

Wichtig ist die abschließende Nachbesprechung der beim Spielen gewonnenen Eindrücke. Nachfolgend finden Sie einige Beispiele für Reflexionsfragen, die eine Vertiefung zu den unterschiedlichen Aspekten des Spiels ermöglichen:

- Welche sozialen und wirtschaftlichen Auswirkungen hat die ungleiche Verteilung des Welteinkommens auf verschiedene Bevölkerungsgruppen?
- Inwiefern hängt die Verteilung des Welteinkommens mit anderen Themen wie Armut, Bildung und Gesundheit zusammen?
- Welche Rolle spielen internationale Handelsbeziehungen und wirtschaftliche Politiken bei der Verteilung?
- Wie beeinflussen historische Ereignisse die heutige Verteilung von Ressourcen und Wohlstand?
- Welche Veränderungen haltet ihr für notwendig, um eine gerechtere Verteilung von Ressourcen weltweit zu erreichen?
- Was bedeutet Wohlstand für dich persönlich? Welche Faktoren neben Einkommen spielen eine Rolle (z. B. Gesundheit, Bildung, Umweltschutz)?
- Wie wird Wohlstand in verschiedenen Teilen der Welt unterschiedlich definiert?

TIPP:

- **Das Erweiterungsset zum Thema Religionsfreiheit ist im Welthaus Graz entlehnbar.**

Auswertung

WELTREGIONEN

	Bevölkerung (Mio.)	Weltbevölkerung (%)
USA und Kanada	383	4,68 %
Mittel-, Südamerika, Mexiko, Karibik	667	8,14 %
Europa und Russland	839	10,24 %
Afrika	1.558	19,02 %
Australien und Ozeanien	47	0,57 %
Asien (ohne Russland)	4.698	57,35 %
Welt	**8.192**	**100,00 %**

GRUPPE DER SIEBEN (G7)

BRICS+

	Bevölkerung (Mio.)	Weltbevölkerung (%)
Österreich	9	0,11 %
EU-27	451	5,51 %
Deutschland	83	1,02 %
Frankreich	69	0,84 %
Großbritannien	69	0,85 %
Italien	59	0,72 %
Japan	123	1,51 %
Kanada	42	0,51 %
USA	342	4,17 %
Brasilien	213	2,60 %
Russland	144	1,75 %
Indien	1.464	17,87 %
China	1.407	17,17 %
Südafrika	65	0,79 %
Äthiopien	135	1,65 %
Iran	92	1,12 %
Vereinigte Arabische Emirate	12	0,15 %

Spielkegel	Einkommen (Mrd. USD)	Welteinkommen (%)	Spielsteine
5	33.090	28,24 %	28
8	7.224	6,17 %	6
10	30.369	25,92 %	26
19	3.698	3,16 %	3
1	2.122	1,81 %	2
57	40.645	34,70 %	35
100	**117.148**	**100,00 %**	**100**

Spielkegel	Einkommen (Mrd. USD)	Welteinkommen (%)	Spielsteine
	579	0,49 %	
6	21.243	18,13 %	18
9	5.051	4,31 %	42
	3.366	2,87 %	
	4.003	3,42 %	
	2.552	2,18 %	
	4.435	3,79 %	
	2.320	1,98 %	
	30.770	26,27 %	
45	2.280	1,95 %	26
	2.561	2,19 %	
	3.956	3,38 %	
	19.498	16,64 %	
	427	0,36 %	
	126	0,11 %	
	363	0,31 %	
	552	0,47 %	

Ein Spielkegel entspricht ca. 82 Mio. Menschen, ein Spielstein sind ca. 1.171 Mrd. USD.

Hintergrundinformation

EIN BLICK AUF DIE WELTKARTE

KARTENPROJEKTION

Die Art und Weise, wie wir die Erde abbilden, ist alles andere als zufällig. Sie spiegelt unsere Perspektive wider und prägt unser Weltbild. Im Universum gibt es kein „Oben" oder „Unten" – jeder Ort kann das Zentrum unserer Aufmerksamkeit sein.

Im WeltSpiel verwenden wir eine besondere Weltkarte, die für viele Spieler:innen neu und ungewohnt ist. Diese Karte ist ozeanienzentriert und basiert auf der Gall-Peters-Projektion, die flächentreu ist. Das bedeutet, dass jeder Quadratmeter, egal wo auf der Welt er sich befindet, überall gleich groß dargestellt wird.

Arno Peters entwickelte diesen Kartennetzentwurf 1974 als Antwort auf die eurozentrische Sichtweise der Mercator-Projektion. Letztere zeigt Gegenden in der Nähe der Pole, wie die USA, Russland oder Europa, übermäßig groß, während Länder in der Nähe des Äquators viel zu klein erscheinen. So ist zum Beispiel Afrika 14,5 Mal größer als Grönland, obwohl sie auf der Mercator-Karte ähnlich groß wirken. Bei der Übertragung der dreidimensionalen Erde auf eine flache Karte sind jedoch Verzerrungen unvermeidlich. Auch die Peters-Projektion ist nicht formtreu. Während die äquatornahen Regionen gestreckt werden, werden die polnahen Gebiete gestaucht. Die Längen- und Winkeltreue bleiben nicht erhalten.

Die Betrachtung der tatsächlichen Größenverhältnisse kann Irritationen hervorrufen und dazu anregen, gewohnte Denkmuster zu hinterfragen. Sie zeigt, dass die Art und Weise, wie wir die Welt abbilden, auch unsere Werte und Vorstellungen beeinflusst.

WELTREGIONEN

Die Welt kann auf verschiedene Arten definiert und dargestellt werden. Die Einteilung und auch die Namen der Kontinente sind jedoch nicht neutral. Sie sind von historischen und politischen Einflüssen geprägt, die eng mit dem europäischen Kolonialismus verbunden sind. Die in Europa gebräuchlichen Namen spiegeln oft eine eurozentrische Sichtweise wider, die andere Kulturen und Perspektiven weniger berücksichtigt. Dadurch werden die Machtstrukturen der Kolonialmächte betont und indigene Kulturen oft unsichtbar gemacht. Gleichzeitig haben koloniale Kontinuitäten zu erheblichen wirtschaftlichen und sozialen Ungleichheiten zwischen den verschiedenen Weltregionen und Ländern geführt. Eine getrennte Betrachtung dieser Regionen hilft, diese Ungleichheiten besser sichtbar machen.

TIPP:

- **Bestellen Sie Ihre eigene Weltkarte „Welt.Sichten" für die Bildungsarbeit auf graz.welthaus.at/weltkarten**
- **Besuchen Sie unsere Website karten.welthaus.at – mit digitalen Weltkarten zu globalen Themen wie Ernährung, Klimawandel, Menschenrechte und Demokratie.**

Im WeltSpiel wird die Welt in sechs farblich markierte Regionen unterteilt: Europa und Russland, Asien (ohne Russland), die USA und Kanada, Süd- und Mittelamerika einschließlich Mexiko und die Karibik, Afrika sowie Australien und Ozeanien.

Im Folgenden erklären wir die gewählte Einteilung der Weltregionen genauer.

Nord- und Südamerika bilden zusammen den Doppelkontinent Amerika, wobei die Grenze an der Landenge von Panama liegt. Der Name des Kontinents hat koloniale Wurzeln. Er leitet sich vom italienischen Seefahrer Amerigo Vespucci ab. Oft wird der Name auch als Kurzform für die Vereinigten Staaten von Amerika verwendet. Diese eurozentrische Sichtweise ignoriert jedoch die kulturelle und historische Vielfalt der gesamten amerikanischen Kontinente. Eine Selbstbezeichnung für den Doppelkontinent ist Abya Yala, ein Begriff aus der indigenen Sprache der Kuna. Im WeltSpiel werden Süd- und Mittelamerika, Mexiko und die Karibik sowie die USA und Kanada zusammen betrachtet, um den historisch-politischen und wirtschaftlichen Verflechtungen in diesen Regionen Rechnung zu tragen.

Geografisch gesehen sind Europa und Asien Subkontinente von Eurasien, wobei es keine einheitliche Festlegung der Grenzen gibt. Die Unterscheidung als eigene Kontinente ist historisch-kulturell bedingt und geht auf die Weltsicht der griechischen Antike zurück. Im WeltSpiel sind Europa und Russland gemeinsam dargestellt, um einerseits der historisch-politischen Machtstellung Europas und andererseits der engen wirtschaftlichen und historischen Verbindungen zwischen Europa und Russland Rechnung zu tragen. Als größter Staat der Welt liegt Russland flächenmäßig zwar zu zwei Drittel der Fläche in Asien. Allerdings leben etwa 77 % der Bevölkerung im europäischen Teil und ein Großteil des Bruttoinlandsprodukts wird auch dort erwirtschaftet.

Auch die Zuordnung einiger anderer Länder zu den jeweiligen Weltregionen ist aufgrund der kolonialen Vergangenheit oder ihrer interkontinentalen Ausdehnung nicht eindeutig. Im WeltSpiel werden Regionen, die geografisch zwar auf einem anderen Kontinent liegen, ihrem politischen Territorium zugeordnet. Im WeltSpiel wird dies bei folgenden Beispielen auch am Spieltuch sichtbar:

- Türkei: Die Türkei zählt zu Asien, weil 80 % der Bevölkerung im asiatischen Teil leben.
- Sinai: Die Halbinsel liegt geografisch in Asien, gehört jedoch überwiegend zu Ägypten, das in Afrika liegt und ist daher rosa markiert.
- Puerto Rico, das in der Karibik liegt, ist ein Außengebiet der USA.
- Westguinea liegt auf der Insel Neuguinea, welche dem Kontinent Australien zugehörig, ist aber Teil von Indonesien (Asien).
- Grönland, Neukaledonien (in Ozeanien), Réunion (bei Madagaskar) und Französisch-Guayana (in Südamerika) sind ehemalige Kolonien Europas und zählen nun zu den Überseegebieten der EU. Sie sind damit assoziierte Gebiete bzw. Teil der Europäischen Union.

Die Antarktika wird im Spiel nicht berücksichtigt, da sie keine ständige Bevölkerung hat und kein Staat ist.

WELTBEVÖLKERUNG

Die Weltbevölkerung bezeichnet die Anzahl der Menschen, die auf der Erde leben. Ende 2023 umfasste die Weltbevölkerung rund 8 Milliarden Menschen. Davon leben derzeit etwa 90 % auf der Nordhalbkugel. Prognosen des Bevölkerungsfonds der Vereinten Nationen gehen davon aus, dass die Weltbevölkerung Mitte der 2080er-Jahre etwa 10,3 Milliarden erreichen wird, bevor sie voraussichtlich wieder zurückgeht. Diese Entwicklung verläuft regional sehr unterschiedlich, wobei das Wachstum fast ausschließlich im Globalen Süden stattfinden wird. Mit dem Bevölkerungswachstum geht oft eine Debatte über „Überbevölkerung" einher. Allerdings führt Bevölkerungswachstum nicht zwangsläufig zu Problemen wie Ressourcen- und Nahrungsmittelknappheit, Umweltzerstörung oder Arbeitslosigkeit. Vielmehr sind strukturelle Probleme wie ungerechte Ressourcenverteilung und ineffiziente Wirtschaftssysteme die Hauptursachen. Es ist vor allem eine wohlhabende Minderheit, die maßgeblich zum Ressourcenverbrauch und zur Klimakrise beiträgt. Der Alarmismus rund um das Thema Überbevölkerung birgt die Gefahr, dass Ängste genutzt werden, um Frauen und Mädchen ihr Recht auf körperliche Selbstbestimmung zu verweigern.

WELTEINKOMMEN

Das Welteinkommen wird im WeltSpiel als Bruttoinlandsprodukt (BIP) definiert. Das Bruttoinlandsprodukt ist ein weit verbreiteter Indikator, um die wirtschaftliche Leistung eines Landes innerhalb eines Jahres zu messen. Es umfasst die Gesamtheit aller in einem Land erbrachten Waren und Dienstleistungen. Ein höheres Bruttoinlandsprodukt deutet auf eine höhere Produktion und damit auf mehr Arbeitsplätze und Einkommen hin.

Die Aussagekraft bezüglich des Wohlstands ist allerdings ungenau. Viele Aspekte, die den Wohlstand und die Lebensqualität beeinflussen, werden nicht erfasst, wie zum Beispiel:

- Einkommens- bzw. Wohlstandsverteilung innerhalb eines Landes (Stichwort „Gender Pay Gap")
- Unbezahlte Arbeiten/reproduktive Tätigkeiten, wie Hausarbeit, Pflege von Angehörigen, Kinderbetreuung oder ehrenamtliche Tätigkeiten
- Subsistenzwirtschaft und informeller Sektor, welche insbesondere in Ländern des Globalen Südens eine bedeutende Rolle spielt.
- Umweltschäden und Ressourcenverbrauch aufgrund der wirtschaftlichen Tätigkeiten (sogenannte externe Effekte)
- Soziale Faktoren, wie Gesundheit, Bildung, soziale Gerechtigkeit, Lebenszufriedenheit
- Qualität der Waren und Dienstleistungen

Um ein vollständigeres Bild des Wohlstands und der Lebensqualität zu erhalten, können Indizes, wie der Human Development Index (HDI) oder der Happy Planet Index (HPI) herangezogen werden. Der HDI bezieht neben den Pro-Kopf-Einkommen auch die Lebenserwartung und Bildung der Bevölkerung mit ein. Der HPI kombiniert Indikatoren für das Wohlbefinden der Bevölkerung, die Lebenserwartung und den ökologischen Fußabdruck eines Landes.

Abschlussreflexion

Das WeltSpiel verdeutlicht, wie ungleich das Welteinkommen auf die verschiedenen Weltregionen verteilt ist. Diese Ungleichheiten sind das Ergebnis eines komplexen Zusammenspiels historischer, wirtschaftlicher, politischer und sozialer Faktoren.

Ein zentraler Aspekt ist der Kolonialismus. Während der Kolonialzeit wurden Ressourcen und Menschen in den Kolonien systematisch ausgebeutet, was den Ländern des Globalen Nordens ermöglichte, enormen Reichtum anzuhäufen. Im Gegensatz dazu blieben die Kolonien oft in Armut zurück. Die während dieser Zeit etablierten Strukturen und Dynamiken haben bis heute tiefgreifende Auswirkungen auf die globale Wirtschaft und die Verteilung von Wohlstand. Länder des Globalen Nordens verfügen in der Regel über mehr Einfluss bei der Gestaltung von Handelsabkommen, die häufig ihre eigenen wirtschaftlichen Interessen begünstigen. Dies führt dazu, dass Länder des Globalen Südens oft benachteiligt werden und nicht in der Lage sind, in gleichem Maße von den globalen Märkten zu profitieren.

Um eine gerechtere Verteilung von Ressourcen weltweit zu erreichen, sind mehrere Veränderungen auf verschiedenen Ebenen notwendig, wie Reformen von Handelsabkommen, die Stärkung von lokaler Wirtschaft, politische Maßnahmen zur Umverteilung, die Stärkung der politischen Mitbestimmung, Bildung sowie globale Zusammenarbeit. Die Sustainable Development Goals (SDGs), die Nachhaltigkeitsziele der Vereinten Nationen, bieten einen umfassenden Rahmen, um gemeinsam gegen Ungleichheiten vorzugehen und Maßnahmen für eine nachhaltigen Entwicklung zu ergreifen.



TIPP:

- **Besuchen Sie die Plattform für Globales Lernen und Bildung für Nachhaltige Entwicklung und nutzen Sie die Vielfalt an Materialien und Methoden, um die Nachhaltigkeitsziele in ihre Bildungsarbeit zu integrieren: www.bildung2030.at**

QUELLEN

AUSWERTUNG

World Bank Open Data (1.7.2026):
Population, total. https://data.worldbank.org/indicator/SP.POP.TOTL

World Bank Open Data (1.7. 2026): GDP (current US$).
https://data.worldbank.org/indicator/NY.GDP.MKTP.CD

EIN BLICK AUF DIE WELTKARTE

Wikipedia (12.9.2026). Gall-Peters-Projektion.
https://de.wikipedia.org/wiki/Gall-Peters-Projektion

Wikipedia (27.1.2026). Gebiet der Europäischen Union.
https://de.wikipedia.org/wiki/Gebiet_der_Europ%C3%A4ischen_Union#%C3%9Cberseeische_L%C3%A4nder_und_Hoheitsgebiete

WELTBEVÖLKERUNG

Deutsche Stiftung Weltbevölkerung (19.4.2023): Weltbevölkerungsbericht 2023.
https://www.dsw.org/publication/weltbevoelkerungsbericht-2023/

UN DESA (2024). World Population Prospects 2024 Summary of Results.
https://desapublications.un.org/publications/world-population-prospects-2024-summary-results

Wikipedia (4.2.2026). Nordhalbkugel. https://de.wikipedia.org/wiki/Nordhalbkugel

WELTEINKOMMEN

Wikipedia (7.10.2026). Bruttoinlandsprodukt.
https://de.wikipedia.org/wiki/Bruttoinlandsprodukt

Wikipedia (17.7.2026). Happy Planet Index. https://de.wikipedia.org/wiki/Happy_Planet_Index

Wikipedia (23.9.2026). Index der menschlichen Entwicklung.
https://de.wikipedia.org/wiki/Index_der_menschlichen_Entwicklung

ABSCHLUSSREFLEXION

AWO International, Bundesjugendwerk der AWO, Brot für die Welt und EPIZ (Hrsg.) (2019).
The winner takes it all. Methoden für die politische Bildung zu sozialer Ungleichheit.
https://www.epiz-berlin.de/wp-content/uploads/Winner_Takes_It_All_Web.pdf

Mit Unterstützung des Landes Steiermark

Unterstützt durch
FAIR Styria
Das Land Steiermark
Entwicklungszusammenarbeit

