

"Planspiele und Simulationen als Vorbereitung auf die Zukunft" in der weiter bilden 04/2025

Schlagnote: Medien; Methode; Simulation  
Zitiervorschlag: Rappenglück, S. (2026). Planspiele und Simulationen als Vorbereitung auf die Zukunft: weiter bilden, 32(4), 29. Bielefeld: wbv Publikation. <https://doi.org/10.3278/WBDIE2504W010>



E-Journal Einzelbeitrag  
von: Stefan Rappenglück

## Planspiele und Simulationen als Vorbereitung auf die Zukunft

aus: Zukünfte (WBDIE2504W)  
Erscheinungsjahr: 2026  
Seite: 29  
DOI: 10.3278/WBDIE2504W010

# Planspiele und Simulationen als Vorbereitung auf die Zukunft

STEFAN RAPPENGLÜCK

Der Begriff »Planspiel« wird häufig in Medien verwendet. Er bezeichnet jedoch in erster Linie eine sehr spannende Methode aus der (politischen) Bildung und der Politikberatung. Im Wort »Planspiel« kommen bereits zwei wichtige Strukturmerkmale der Methode zum Ausdruck: Handeln nach einem »Plan« (Strategie und Spielregeln) und »Spielen« als Grundelement menschlichen Tuns (Homo ludens).

Planspiele wurden jahrzehntelang vor allem in der militärischen und betriebswirtschaftlichen Aus- bzw. Fortbildung eingesetzt. Die Planspielmethode wird inzwischen sehr erfolgreich in der Schule, der außerschulischen Jugend- und Erwachsenenbildung, in der internationalen Jugendarbeit, in Hochschulen und teilweise auch in der Politikberatung durchgeführt. Der Bedeutungszuwachs zeigt sich u. a. auch in der Etablierung eines eigenständigen Fachverbandes für Simulationen, der SAGSAGA – Gesellschaft für Planspiele in Deutschland, Österreich und der Schweiz e. V.<sup>1</sup>, der regelmäßigen Durchführung des Deutschen Planspielpreises<sup>2</sup> sowie im interdisziplinären »Handbuch Planspiele in der politischen Bildung« von Andreas Petrik und Stefan Rappenglück (Hrsg., 2017).

Sehr bekannte Planspiele in Deutschland sind »Polis« (Bundeswehr), »Börse« (Deutscher Börsenhandel), »Model United Nations« sowie der Klassiker »Ökopoly« von Frederic Vester. Einen Überblick über die am Markt vorhandenen Planspielangebote bietet die Planspielbank der Bundeszentrale für politische Bildung.<sup>3</sup>

In Deutschland werden die Begriffe Simulation-Planspiel-Rollenspiel meist nicht sehr trennscharf verwendet. Zunehmend bürgert sich jedoch der Begriff »Simulation« ein, im Feld der politischen Bildung der Fachbegriff »Politiksimulation«. In Simulationen werden komplexe Planungs-, Verhandlungs- und Entscheidungsprozesse möglichst realitätsnah bearbeitet. Die Teilnehmenden von Simulationen treten aus der passiven Rolle einer/eines Spielerin/Spielers bzw. Bürgerin/Bürgers und übernehmen auf der Basis einer

Ausgangslage – dem »Szenario« – für die Dauer einer Politiksimulation eine aktive Rolle. In der Regel werden Gremien auf unterschiedlichen Ebenen (Kommunal-, Landes-, Bundes- und EU-Ebene, UNO) »gespielt«. Je nach Anlage des Spiels kommen weitere Rollen hinzu. Die Umsetzung einer Simulation erfolgt in der Regel in vier Phasen: Vorbereitung, Einführung, Simulation (Spielphase) und Auswertung (Nachbereitung). Das gewählte Szenario kann entweder real oder zukunftsbezogen (fiktiv) sein.

Die Simulation politischer Abläufe ist eine besonders anspruchsvolle, aber auch multiperspektivische Form einer politischen Prozessanalyse. Diese kann nicht nur auf aktuelle und vergangene politische Prozesse angewendet, sondern auch zukunftsorientiert angelegt werden. Hier setzt das Potenzial von Politiksimulationen für die Zukunft an. Durch Politiksimulationen können Zukunftsfragen variantenreich behandelt werden, beispielsweise thematisch-inhaltlich (z. B. Zukunft der EU, Zukunft der Sozialpolitik, Zukunft der Bildungspolitik). Dabei gelingt der Zukunftsbezug umso besser, je mehr die Simulationen als offener Prozess angelegt sind, in dem die Teilnehmenden ihre eigenen Zukunftswahrnehmungen und -visionen einbringen können. Eine weitere Möglichkeit besteht darin, dass die Teilnehmenden von Politiksimulationen mehrere Runden/Szenarien durchspielen, in denen jeweils die externen Faktoren oder auch Zukunftsannahmen verändert werden wodurch sich die Teilnehmenden mit unterschiedlichen Zukunftsentwürfen auseinandersetzen. Im Vergleich mit anderen Ländern (wie z. B. den Niederlanden) wird dieser Zweig der Simulationsvarianten in Deutschland noch zu wenig angewendet. Ein Grund mehr, Simulationen für die Zukunft als Instrument einzusetzen.

PROF. STEFAN RAPPENGLÜCK

ist Mitglied des Fachbeirats der SAGSAGA, Entwickler zahlreicher Politiksimulationen und Geschäftsführer von Rappenglück Simulations-Politiksimulationen sowie Gastprofessor an der Katholischen Hochschule für Sozialwesen Berlin.

sr@rappengluecksimulations.eu

<sup>1</sup> [www.sagsaga.org](http://www.sagsaga.org)

<sup>2</sup> <https://zms.dhbw-stuttgart.de/forschung/deutscher-planspielpreis>

<sup>3</sup> <https://www.bpb.de/lernen/angebote/planspiele/datenbank-planspiele>

Petrik, A. & Rappenglück, S. (Hrsg.) (2017).

*Handbuch Planspiele in der politischen Bildung.* Wochenschau Verlag.