

# Planspiele und Serious Games

Spielmaterialien zur freien Verfügung

Stand Februar 2025



## Planspielset Menschenrechte (kostenfrei downloadbar)

Die Menschenrechtsinitiative **#freundgleich** der Evangelischen Kirche in Deutschland (EKD) betrachtet aus unterschiedlichen Blickwinkeln und Herangehensweisen die einzigartige Bedeutung der Menschenrechte. **planpolitiks** Beitrag zum EKD-Projekt sind fünf Kurz-Planspiele, die sich mit aktuellen Fragen auseinandersetzen: Seenotrettung auf dem Mittelmeer, Machtverhältnisse in Zeiten von #MeToo, der Umgang mit extrem rechten Gesinnungen im Ehrenamt, die Möglichkeiten und Grenzen der Religionsfreiheit und Unternehmensverantwortung in der Textilindustrie. Alle Spiele hinterfragen, wie unsere Gesellschaft in konkreten Situationen mit Menschenrechten verfährt. Gelten sie wirklich für alle Menschen gleich? Oder führen wirtschaftliche oder (macht-)politische Gründe immer wieder dazu, dass Einschränkungen der Menschenrechte in Kauf genommen werden? Alle Planspiele sind für bis zu 20 Spielende angelegt und nehmen samt Einleitung und Auswertung ca. 120 Minuten Zeit in Anspruch. Begleitet werden sie von einer ausführlichen Handreichung, in der die Methode Planspiel erläutert und konkrete Anregungen zur Durchführung der fünf Planspiele gegeben werden. Schließlich ist die Idee, dass interessierte Multiplikator\*innen die Planspiele selbständig durchführen.



11 – 20



90 – 120 min.


<https://freundgleich.info/aktion/planspiele/>


### >Planspiel: Engagement Willkommen?!

#### Zum Umgang mit extrem rechten Gesinnungen im Ehrenamt

Die Kita Spatzennest steckt in akuter Finanznot. Da erhält sie von einer Gruppe Frauen mit teils extrem rechter Gesinnung das Angebot, dort ehrenamtlich auszuhelfen. Nun muss geklärt werden, inwiefern politische Überzeugungen bei ehrenamtlichem Engagement eine Rolle spielen.

### >Planspiel: Bagatelle oder Belästigung?

#### Machtstrukturen in Zeiten von #MeToo

Die Gleichstellungsbeauftragte eines städtischen Technikmuseums schlägt Alarm: Bei ihr sind mehrere Beschwerden über das Verhalten eines Kollegen eingegangen. In einer Krisensitzung wird überlegt, wie auf die Vorwürfe reagiert werden soll.



### >Planspiel: Ein Zertifikat für alle Fälle

#### Wie global ist Unternehmensverantwortung?

Eine internationale Expert\*innenrunde sucht nach der Antwort auf die Frage, wie endlich nachhaltige Verbesserungen der Arbeitsbedingungen in Textilfabriken und die Einhaltung von Sozialstandards im globalen Süden erreicht werden können.

### >Planspiel: Menschenrechtsfreier Raum

#### Zur Seenotrettung Geflüchteter im Mittelmeer

Anlässlich des 70jährigen Jubiläums der Verkündung der Allgemeinen Erklärung der Menschenrechte soll in einer Expert\*innenrunde am Beispiel der Seenotrettung Geflüchteter im Mittelmeer geklärt werden, wie es aktuell um die Menschenrechte steht.



### >Planspiel: Das ist es mir wert!

#### Wie weit geht die Religionsfreiheit?

Als Reaktion auf die drohende Schließung der einzigen Schule der Ortschaft plant eine kleinstädtische protestantische Kirchengemeinde die Neueröffnung einer Schule. Schnell regen sich Stimmen gegen die Idee: Zahlreiche Bürger\*innen fürchten den Verlust des pluralen Bildungsangebots für ihre Kinder.

## „Kleine Große Schritte – Umgang mit Ausgrenzung und Extremismus erproben“



Kleine Große Schritte stellt Online-Bildungsmaterialien zum Umgang mit Vorurteilen, Rechtsextremismus und Islamismus für Multiplikator\*innen und Lehrkräfte zur Verfügung. Auf der Projekt-Website finden sich alle Materialien zur eigenständigen Durchführung von drei eintägigen Workshops oder neun 90-minütigen Einheiten. Das Angebot eignet sich für Kinder und Jugendliche in Gruppen bis 30 Personen und kann im Klassenverband oder in der freien Jugendarbeit eingesetzt werden.



6 – 30



modular, insgesamt 3-tägiger Workshop



<http://www.kleine-grosse-schritte.de>

## Planspiel: „Ist das schon rechts?“

Auf dem Sommerfest einer fiktiven Kirchengemeinde meinen mehrere Menschen, eindeutig rechtsextremes Verhalten beobachtet zu haben. Dies führt zur Einberufung einer Sondersitzung des Gemeinderats. Dort präsentieren die Anwesenden ihre Versionen der Ereignisse. Am Runden Tisch entscheidet nun der Rat über weitere Schritte.



11 – 20



2 h



<https://www.planpolitik.de/planspiel-rechtsextremismus>

## Planspiel: „Das Stromnetz wird intelligent“

Die Bundesregierung hat mit dem Gesetz zur Digitalisierung der Energiewende den Startschuss für die Entwicklung eines intelligenten Stromnetzes gegeben. Dieses Gesetz soll regeln, wie in Zukunft der Stromfluss gemessen werden soll. Nicht alle Akteure sind mit dem Gesetzesvorschlag einverstanden, und es regt sich Widerstand. Deswegen kommen heute relevante Gruppierungen zusammen, um sich über die Gesetzesnovelle auszutauschen.



20– 36



5 h



<https://www.netzausbaumachtschule.de/>

## „LGBTI-Rechte in der EU – Verhandlungssache?“

Das Planspiel thematisiert die Bedeutung der LGBTI-Rechte in der EU. Konkreter Anlass ist ein neues Gesetz im fiktiven EU Mitgliedstaat Ronisien, welches in seiner Konsequenz LGBTI-Personen einschränkt und diskriminiert. Dieses Gesetz verstößt aus Sicht der (im Spiel nicht vertretenen) EU-Kommission gegen die Grundwerte der EU, weshalb die Kommission ein Rechtsstaatlichkeitsverfahren anstrengt. Dieses Verfahren soll Ronisien zum Umdenken bewegen und könnte schlussendlich dazu führen, dass das Land seine Stimmrechte in der EU verliert. Um eine Entscheidung über die Eröffnung des Verfahrens zu treffen, kommen im Planspiel die Vertreter\*innen von 10 EU-Ländern zusammen, um zu beraten, wie weiter mit Ronisien umgegangen werden soll.



12 – 36



3 h



<https://www.queerformat.de/planspiel-politik/>

## Planspiel: „Anti-Plastic Europe?!“

Die Teilnehmenden simulieren die Verhandlungen über eine neue EU-Verordnung zur Vermeidung von Plastikmüll im Europäischen Parlament. Dabei nehmen die Teilnehmenden die Rolle eines/einer Abgeordnete\*n ein, debattieren in Ausschüssen und stimmen schließlich im Plenum über den Entwurf ab.



16 – 30



3 h



<https://www.europa-unterrachten.de/materialien>

## „Fakt oder Fake“ – Planspiel zum Umgang der EU mit Desinformation und Hassrede

Transpierre (kostenfrei downloadbar)

Die Teilnehmenden simulieren die Verhandlungen des Parlaments der Europäischen Union über eine neue EU-Verordnung zur Regulierung von Desinformation („Fake News“) und Hassrede („Hate Speech“) in sozialen Netzwerken. In aufbauenden Modulen werden weitere europapolitische Fragestellungen thematisiert.



12-40



modular, insgesamt ca. 9h



[https://germany.representation.ec.europa.eu/fakt-oder-fake-planspiel-zum-umgang-der-eu-mit-desinformation-und-hassrede\\_de](https://germany.representation.ec.europa.eu/fakt-oder-fake-planspiel-zum-umgang-der-eu-mit-desinformation-und-hassrede_de)

## Europa unterrichten – Methoden zur EU-Vermittlung

Europa unterrichten bietet interaktive und beteiligungsorientierte Methoden zu aktuellen europapolitischen Themen, mit Schwerpunkt auf der deutschen Ratspräsidentschaft im zweiten Halbjahr 2020. Die Projekt-Webseite stellt eine Handreichung und neun Module bereit, unter anderem ein Planspiel zur EU-Ratspräsidentschaft. Das Angebot ist geeignet für Jugendliche ab 15 Jahren und Gruppen bis 30 Personen – im Klassenverband, bei Jugendkonferenzen oder in der freien Jugendarbeit.

*Hinweis: Die Materialien werden derzeit aktualisiert und stehen in Kürze bereit.*



5 - 30



modular



<https://www.europa-unterrachten.de/>

## „Ein Leben in Deutschland – Perspektiven auf die Arbeit der Treuhandanstalt und deren Folgen“

Ziel dieses modularen und multiperspektivischen Workshop-Konzept ist es, einen Blick auf die deutsche Vereinigung und den deutsch-deutschen Einigungsprozess zu werfen, der nicht im Jahr 1990 endet, sondern viel stärker den Fokus auf die darauffolgenden Transformationsprozesse legt. Die Komplexität des Transformationsprozess, die damit verbundenen Ambiguitätsräume und ihre Auswirkungen auf unsere Gegenwart sollen mit diesem Projekt in vereinfachter Form aufgenommen und aufgearbeitet werden.



10-30



modular, ca. 6 h

**EIN LEBEN IN  
DEUTSCHLAND**



<https://elid-interaktiv.de/>

## Planspiel: „EU-Gesetz gegen Plastikmüll“

Diese Simulation des Europäischen Parlaments ist speziell für bisher wenig erreichte Zielgruppen konzipiert. Es ist auch für jüngere Schüler\*innen (ab Klasse 8), für Menschen mit geringen Deutschkenntnissen oder wenig lesekompetente Zielgruppen geeignet. Die Teilnehmenden verhandeln als Abgeordnete über eine neue EU-Verordnung, mit der Plastikverpackungen von Obst und Gemüse reduziert werden sollen.



10 – 30



3 h



<http://jumper.uni-goettingen.de/material/>



## Planspiele zur handlungsorientierten EU-Vermittlung in der Primarstufe

In Planspielen zu den Themen Gesunde Ernährung, Tierschutz und Umweltschutz übernehmen Schülerinnen und Schüler ab Klasse 3 die Rolle eines europäischen Landes. Sie verhandeln über EU-weite Regelungen für gesündere Lebensmittel, weniger Plastikmüll, gegen Online-Mobbing oder für verbesserte Tierschutzstandards, alles mithilfe von illustrierten Rollenprofilen, die fast ohne Text auskommen.



18 – 32



3 h



<https://fit4eu.org/materialien/planspiele/primarstufe-planspiel/>



## Planspiel „Bürgerrat in Aktion: Ungleichheit im Blick“

Das Planspiel „Bürgerrat in Aktion: Ungleichheit im Blick. Ein Planspiel zu sozialer Ungleichheit“ haben wir im Auftrag der Bundeszentrale für politische Bildung entwickelt. Es eignet sich für den Einsatz in verschiedenen Bildungskontexten und bietet Kindern und Jugendlichen im Alter von 11 bis 14 Jahren sowie Jugendlichen ab 15 Jahren mit und ohne Leseschwierigkeiten die Möglichkeit, sich kritisch mit dem Thema soziale Ungleichheit auseinanderzusetzen und zu reflektieren, welche Bedeutung dieses Thema für die Gesellschaft und ihr eigenes Leben hat. Im Planspiel nehmen die Teilnehmenden die Rollen von Bürgerinnen und Bürgern mit unterschiedlichen Gerechtigkeitsvorstellungen ein und verhandeln in diesen Rollen über die Einführung von Maßnahmen zur Bekämpfung von sozialer Ungleichheit im fiktiven Land Fontanien. Den institutionellen Rahmen des Planspiels bildet ein Bürgerrat, in dem über eine Bürgergutachten für die fontanische Regierung abgestimmt wird.



15 – 30



5 bis 6 Schulstunden



<https://www.bpb.de/lernen/angebote/planspiele/556994/buergerrat-in-aktion-ungleichheit-im-blick/>

--- nur für Institutionen in Bayern ---

## Online-Planspiele der Bayerischen Landeszentrale für politische Bildungsarbeit

Seit Kurzem bietet die Landeszentrale bayerischen Lehrkräften die Möglichkeit, eigenständig Planspiele digitalgestützt durchzuführen. Neben den inhaltlichen Lernzielen sollen die Teilnehmenden insbesondere dazu befähigt werden, politische Entscheidungsprozesse zu analysieren und diese nach Ihren eigenen Interessen zu beeinflussen. Die digitale Form der Planspiele trägt dabei zur Ausbildung von digitaler Medienkompetenz bei.



Vier Themen stehen zur Auswahl: Digitalpolitik in der Europäischen Union, Klimapolitik in der Europäischen Union, Haushaltspolitik (ohne EU-Bezug), Generationenwandel. Für die Klassenstufen 8-11.



Klassenverband



3 h



<https://www.blz.bayern.de/online-planspiele.html>

## Unionslabor – Online-Planspiel

Im Unionslabor treffen die Spielenden als Staatschefinnen und Staatschefs wichtige Entscheidungen, die für ihre Länder unterschiedliche Folgen haben können. Schnell entstehen Konflikte über die Verteilung des Wohlstands und über die Ziele ihrer Union. Soll es einen gemeinsamen Markt geben? Muss jedes Land zustimmen oder kann auch mal ein Land überstimmt werden? Werden die stärkeren Länder belohnt, oder soll solidarisch gehandelt und Wohlstand verteilt werden?



Spielen unter: <https://unionslabor.de/>

## Junait – Das Medienkompetenzspiel

In 90 Minuten lernen Schülerinnen und Schüler zwischen 8 und 12, eigenverantwortlich im Internet aktiv zu sein. Die Kinder werden auf die Nutzung von sozialen Medien (Facebook, Instagram, Twitter, etc.) vorbereitet und eignen sich gleichzeitig spielerisch Medienkompetenz an.



Achtung: Die Finanzierung dieses Projekts ist schon vor Jahren ausgelaufen, wir bieten das Spiel seither pro bono und daher ohne technischen Support und Gewähr an.



Spielen unter: <https://www.junait.de/>

## „Fake News“-APP

Der\*die Spielende beginnt das Adventure in der Rolle als Praktikant\*in in der Online-Redaktion einer fiktiven Tageszeitung. Die Person wird mit einer Nachricht konfrontiert, dass Giftstoffe in Smartphones Übelkeit verursachen. Bei der Recherche dazu stellt sich heraus, dass die Infos fragwürdig sind. Schließlich stößt der\*die Spielende auf eine Verschwörungstheorie, die zu den Giftstoff-„Fake News“ passt. Viele weitere Charaktere – darunter gutgläubige Jugendliche, gleichgültige Trolle und fanatische Verschwörungsjünger – stellen den Spielenden im Verlauf des Spiels mit fragwürdigen Infos auf die Probe, andere helfen bei der Suche nach stichhaltigen Informationen zum Thema.



Spielen unter:

<https://www.politische-bildung.nrw.de/fileadmin/3rdparty/fakenews/index.html>

## Gesellschaftsspiel-Set: Gerechtigkeit und Partizipation

Entstanden im Rahmen des Projekts EDC for All! Mit Unterstützung der Europäischen Kommission

### >Kartenspiel S\*iNTRO

Das Kartenspiel S\*iNTRO setzt sich auf spielerische Art mit Fragen der Themen gesellschaftlichen und sozialen Teilhabe auseinander. Eine ausführliche Anleitung zu Durchführung und Auswertung von S\*iNTRO finden Sie im EDC Handbuch (s.u.).



12 – 100



45 – 120 min.



<http://www.planpolitik.de/wp-content/uploads/2016/01/SiNTRO.zip>



### >Würfelspiel ja!do

Das Würfelspiel ja!do bietet einen einfachen Einstieg in die Diskussion über Gerechtigkeit. Eine ausführliche Anleitung zu Durchführung und Auswertung von ja!do finden Sie im EDC Handbuch (s.u.).



8 – 60



45 – 90 min.



<http://www.planpolitik.de/wp-content/uploads/2016/01/jado.zip>

