



BUNDESGESELLSCHAFT  
FÜR ENDLAGERUNG

# Planspiel Endlager

Handreichung zur Durchführung  
des Planspiels

planpolitik, 2018



## Impressum

Bundesgesellschaft für Endlagerung mbH (BGE)  
Eschenstraße 55  
31224 Peine

Telefon: 0517143-0  
Fax: 05171 43-1218  
E-Mail: <mailto:poststelle@bge.de>

Geschäftsführung: Stefan Studt (Vorsitzender der Geschäftsführung), Steffen  
Kanitz, Dr. Thomas Lautsch

Vorsitzender des Aufsichtsrats: Staatssekretär Jochen Flasbarth

Handelsregister AG Hildesheim (HRB 204918)

Inhaltlich verantwortlich: Stefan Studt

# Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	2
2. Übersicht	2
3. Thema und Hintergrund des Planspiels	3
4. Didaktisches Konzept	3
5. Ablauf	5
6. Akteure	7
7. Aufteilung	8
8. Vor dem Spiel: Material, Vorbereitungen und Planung	9
9. Während des Spiels: Schematischer Ablauf, Material und Aufgaben der Spielleitung	10
10. Nach dem Spiel: Tipps für die Spielauswertung	11
11. Über planpolitik	12

## 1. Einleitung

Politik ist Verhandlungssache: Wer bekommt was? Und wer bestimmt das? Wer setzt sich wem gegenüber durch? Es gilt im politischen Tagesgeschäft, widerstreitende Interessen zu vereinen und Entscheidungen über die Verteilung von Geld, Macht, Sicherheit, Autonomie usw. zu treffen. Eine spielerische Variante, die politischen Dynamiken zu verstehen, ist, diese zu simulieren. Darum geht es bei Planspielen. Dabei übernehmen die Teilnehmenden die Rolle von Politiker/innen oder auch anderen in der Politik relevanten Akteuren wie der Presse oder Lobbyisten und müssen deren Interessen überzeugend vertreten. Dieses Planspiel wurde von der planpolitik GbR für die Bundesgesellschaft für Endlagerung mbH entwickelt und im November 2018 fertiggestellt.

Diese Anleitung erhält die Regeln des Spiels und erklärt die Details, um das Spiel erfolgreich durchzuführen. Sollten Sie Fragen zur Durchführung haben, zögern Sie bitte nicht uns unter [schneider@planpolitik.de](mailto:schneider@planpolitik.de) zu kontaktieren. Kritik, Erfahrungen oder Anregungen sind ebenfalls sehr willkommen!

## 2. Übersicht

- Zahl der Teilnehmenden: 15-30
- Zielgruppe: Schüler/innen ab der 10. Klasse, Besuchergruppen der Endlagerstätten
- Vorwissen: nicht erforderlich
- Veranstaltungsdauer: 3-4 Stunden (Kurz- und Langversion)
- Räume: 1-2 Räume; mindestens ein Raum, in dem alle Teilnehmenden Platz haben
- Materialien: Computer mit MS Office oder Open Office für die Einführungspräsentation, Beamer, Leinwand, ausgedruckte Spielmaterialien, Namensschilder, Tischschilder

### 3. Thema und Hintergrund des Planspiels

Für das Planspiel Endlager wurde ein fiktives Szenario (räumlich und zeitlich) konstruiert. Zum einen, weil es in der Realität noch keinen Endlagerstandort bzw. mehrere mögliche Standorte gibt. Und zum anderen, weil eine geographische Verortung des Szenarios in ein bestimmtes Bundesland oder eine bestimmte Region zu problematischen gesellschaftlichen oder politischen Implikationen führen könnte.

Der Ort des Geschehen ist daher der fiktive Landkreis Bergnitz im ebenfalls ausgedachten Bundesland Friesbergen, das sich irgendwo in Deutschland befinden könnte. Zeitlich ist das Szenario im Jahr 2026 angesiedelt. Es wird davon ausgegangen, dass zu diesem Zeitpunkt der Bundestag mehrere Regionen in Deutschland als potentielle Endlagerstätten bestimmt hat, die im weiteren Verlauf des Verfahrens näher untersucht werden sollen. Der zeitliche Rahmen ist damit zwar hypothetisch, stimmt aber ungefähr mit dem Fahrplan und den angepeilten Zwischenschritten der Endlagersuche überein (s. u.).

Rahmenbedingungen des Szenarios sind der 2011 beschlossene Atomausstieg – das letzte Atomkraftwerk soll 2022 vom Netz gehen – und die mit der Nutzung der Atomkraft verbundene Frage nach der Lagerung des radioaktiven Abfalls.

### 4. Didaktisches Konzept

Die Endlagerung von Atommüll stellt ein gesellschaftliches Problem dar, das Betroffene und Verantwortliche gleichermaßen herausfordert. Auch mit der vernünftigsten und „am wenigsten schlechten“ Lösung – also der Entscheidung für einen bestimmten Endlagerort – setzen sich politische Verantwortungsträger/innen dem Unmut von Bürger/innen, Naturschützer/innen und Unternehmer/innen aus. Jede Endlagersuche führt damit zu einem politischen Konflikt, in dem die verschiedensten Interessen, Werte und Machtressourcen aufeinanderprallen. Zum Ziel einer demokratischen und transparenten Aushandlung dieses Kon-

flikts werden an den potentiellen Endlagerorten Runde Tische eingerichtet, an denen unterschiedliche kommunale Akteure (Bürgerinitiativen, Parteien, Unternehmen) formal gleichberechtigt zusammentreten, um gemeinsam um eine Einigung zu ringen. Runde Tische zur Endlagersuche stellen angesichts ihres Themas und ihrer Bandbreite an Beteiligten eine für den Grundkonflikt zwischen wirtschaftlichen und ökologisch-gesundheitlichen Interessen exemplarische politische Arena dar. Im Planspiel Endlager erhalten die Teilnehmenden die Möglichkeit, kommunales politisches Handeln simulativ und risikolos zu erproben. Sie übernehmen die Rolle relevanter gesellschaftlicher Akteure und damit möglicherweise politische Positionen, die ihren privaten Meinungen entgegengesetzt sind. Dies ist umso anspruchsvoller, da gerade in der Frage der Atomkraft die politischen Gräben besonders tief verlaufen. Die oft emotional und unversöhnlich geführten Diskussionen um den Ort der Atommüllendlagerung stellen eine demokratische, verfahrensorientierte Verständigung vor große Herausforderungen – im Planspiel wie in der politischen Realität. Damit aber demokratische Verständigung über eine derart polarisierende politische Frage gelingen kann, ist politische Perspektivenübernahme nötig. Dieses Einfühlen in fremde, fern wirkende politische Positionen, erlernen die Teilnehmenden im Planspiel.

Anders als andere Arenen der Politik sind Runde Tische wenig formalisiert, sodass den Lernenden ein intuitiver Einstieg in das Planspiel ermöglicht wird, und die Diskussion wirklich in der Sache geführt werden kann. Die Verhandlung im Planspiel geht über den bloßen Austausch von Pro-Kontra-Argumenten weit hinaus: Im Sinne politischer Konfliktfähigkeit sind Standpunkte klar zu formulieren, argumentativ zu begründen und gegenläufige Argumente diskutieren. Komplexe, sich überschneidende politische Interessen müssen identifiziert und geschickt miteinander in Ausgleich gebracht werden, sodass am Ende eine (konsensfähige) Lösung steht, bei der alle Beteiligten das Gesicht wahren können. So fördert das Planspiel Endlager diskursive Handlungsfähigkeit, eine für lebendige Demokratien grundlegende Bürgerkompetenz. Besonders gefordert ist die Sitzungsleitung des Runden Tisches: Neben diplomatischem

Geschick, kluger Gesprächsführung in verfahrenen Situationen, wird diesen auch eine besondere Durchsetzungsfähigkeit und Bereitschaft zur Verantwortungsübernahme abverlangt.

Die anspruchsvolle Aufgabe, eine fremde politische Rolle überzeugend zu vertreten, bedarf der gründlichen inhaltlichen Vorbereitung. In den Rollenprofilen erhalten die Teilnehmenden neben spezifischen, den Interessen ihrer Rollen entsprechenden Argumenten, generelle Informationen über die Thematik der Endlagersuche. So entwickeln sie ein Verständnis für mit der Atommüllfrage verbundene ökologische, technische und wirtschaftliche Funktionszusammenhänge, mit dem sie erst zu einer fundierten Einschätzung der Sachlage und damit zu einem Sachurteil kommen. Neben diesen Sachinformation ermöglicht die hohe Interaktionsdichte des Runden Tisches den Teilnehmenden ein Kennenlernen der verschiedensten politischen Positionen im Konflikt Wirtschaft vs. Ökologie und Gesundheit und ihrer jeweiligen Begründungen. Den Teilnehmenden bietet sich die Möglichkeit, diese Eindrücke zu reflektieren und auf das eigene politische Urteil zu beziehen. So gewinnt die eigene politische Identität an Kontur: Eigene Standpunkte werden überdacht, weiterentwickelt und gefestigt.

Eine Besonderheit des Planspiels liegt in seinem hohen Lebensweltbezug für die Lernenden. Neben der anschaulichen und existentiellen Frage der Endlagerung von Atommüll, die als politischer Inhalt verhandelt wird und in die sich die Teilnehmenden gut hinein fühlen können, agieren diese kommunalpolitisch und damit in einer Planspielumwelt, die der jeweiligen Lebensrealität nicht fern ist. Durch das Kennenlernen kommunalpolitischer Auseinandersetzung mitsamt seiner Themen, Akteure und Verfahrensweisen erwerben die Teilnehmenden politisches Handlungswissen und damit Partizipationsfähigkeit für ihren politischen Nahraum.

Im Mittelpunkt des Planspiels Endlager steht die politische Auseinandersetzung über ein existenzielles Thema, welches alle Bürger/innen betrifft und durch seinen Dilemma-Charakter einen idealen, spielerischen Zugang zu politischem Denken und Handeln bietet. Die geringen formalen Einschränkungen des Formats „Runder Tisch“

ermöglichen die interaktive Einbeziehung aller Leistungsniveaus innerhalb der Lerngruppe und stellen eine prinzipielle Offenheit des Spielverlaufs sicher. Im diesem kontroversen Setting, welches den politischen Konflikt realgetreu darstellt und die Akteursgruppen gleichberechtigt in Erscheinung treten lässt, übernehmen die Teilnehmenden in ihren Rollen Verantwortung, erfahren Politik als gestaltbar und erwerben einen Erfahrungsschatz, an dem im analytisch verfahrenen politischen Unterricht oder in anderen Lernsituation angeknüpft werden kann.

## 5. Ablauf

Das Planspiel liegt in einer kurzen und einer langen Spielversion vor. Das Szenario ist bei beiden Versionen gleich, in der Langversion ist allerdings ein zusätzlicher Streitpunkt enthalten. Für die Durchführung der Kurzversion sollten ungefähr drei Zeitstunden veranschlagt werden, für die Langversion ungefähr vier Zeitstunden.

### Kurzversion (3 Streitpunkte)

Phase	Zeit	Beschreibung	Dauer
Einführung	9:00 Uhr	Vorstellung des Planspiels – Einführung in das Szenario – Erklärung des Ablaufs und der Spielregeln – Rollenverteilung – Lesen der Materialien	45'
Spielphase	9:45 Uhr	Strategiebesprechungen in den Gruppen – Welche Ziele werden verfolgt? – Was ist die beste Strategie zu deren Umsetzung?	15'
	10:00 Uhr	Informelle Verhandlungen zwischen den Akteuren – Welche Interessen vertreten die anderen Gruppen? – Mit wem lässt sich zusammenarbeiten?	15'
Pause	10:15 Uhr		15'
Spielphase	10:30 Uhr	Runder Tisch mit allen beteiligten Gruppen unter Leitung der Vermittlergruppe – Vorstellung der Gruppen – Präsentation der Positionen und Argumente – Diskussion der verschiedenen Möglichkeiten	50'
	11:20 Uhr	Entscheidung des NBGs	10'
Auswertung	11:30 Uhr	Auswertung des Planspiels – Wie wurde das Planspiel empfunden? – Wie ist das Spiel verlaufen? – Was war realistisch? Was nicht? – Was wurde gelernt?	25'
Schluss	12:00 Uhr	Ende der Veranstaltung	180'

## Langversion (4 Streitpunkte)

Phase	Zeit	Beschreibung	Dauer
Einführung	9:00 Uhr	Vorstellung des Planspiels <ul style="list-style-type: none"> <li>- Einführung in das Szenario</li> <li>- Erklärung des Ablaufs und der Spielregeln</li> <li>- Rollenverteilung</li> <li>- Lesen der Materialien</li> </ul>	45'
Spielphase	9:45 Uhr	Strategiebesprechungen in den Gruppen <ul style="list-style-type: none"> <li>- Welche Ziele werden verfolgt?</li> <li>- Was ist die beste Strategie zu deren Umsetzung?</li> </ul>	15'
Pause	10:00 Uhr		15'
Spielphase	10:20 Uhr	Informelle Verhandlungen zwischen den Akteuren <ul style="list-style-type: none"> <li>- Welche Interessen vertreten die anderen Gruppen?</li> <li>- Mit wem lässt sich zusammenarbeiten?</li> </ul>	20'
	11:00 Uhr	Runder Tisch mit allen beteiligten Gruppen unter Leitung der Vermittlergruppe (Streitpunkte I und II) <ul style="list-style-type: none"> <li>- Vorstellung der Gruppen</li> <li>- Präsentation der Positionen und Argumente</li> <li>- Diskussion der verschiedenen Möglichkeiten</li> </ul>	40'
Pause	11:15 Uhr		15'
Spielphase	11:30 Uhr	Informelle Verhandlungen zwischen den Akteuren	10'
	11:30 Uhr	Fortsetzung des Runden Tisches (Streitpunkte III und IV)	30'
	12:10 Uhr	Entscheidung des NBGs	10'
Auswertung	12:20 Uhr	Auswertung des Planspiels <ul style="list-style-type: none"> <li>- Wie wurde das Planspiel empfunden?</li> <li>- Wie ist das Spiel verlaufen?</li> <li>- Was war realistisch? Was nicht?</li> <li>- Was wurde gelernt?</li> </ul>	40'
Schluss	13:00 Uhr	Ende der Veranstaltung	240'



## 6. Akteure

Folgende Übersicht zeigt die im Spiel vertretenen Gruppen und ihre Positionen zu den vier Streitpunkten generelle Errichtung des Endlagers in der Region, Anforderung an die Sicherheit, Standort innerhalb des Kreises und Kompensationen.

Akteur	Interesse(n)	Streitpunkte			
		Bau	Sicherheit	Standort	Kompensationen
NBG (Vorsitz)	Gesellschaftlicher Konsens, Befriedung des Konflikts	●	2	●	● ■
Landrat	Machterhalt	●	3	● A	■
Opposition	Machtübernahme	●	2	● A	□ ■
Bürgerinitiative „Nein zum Endlager“	Bau verhindern	●	3	●	□ ■
Gewerkschaft Energie, Bau und Metall	Arbeitsplätze	●	2	● A	■
Kirchen	Ökologie, Nachhaltigkeit, Mittler	●	2	●	■
Landwirte	Schutz ihrer wirtschaftlichen Interessen	●	3	● B	□
Tourismusverband	Schutz ihrer wirtschaftlichen Interessen	●	3	● B	■
Industrie- und Handelsverband	Wirtschaftswachstum	●	1	●	■
Organisation der Naturschützer Deutschlands	Schutz der Umwelt	●	3	● B	□ ■
BGE	Errichtung und sicherer Betrieb	●	1-2	B	●
BASE	Gesetzeskonformität	●	1	B	●
Vermittlergruppe	Konsens oder Kompromiss erarbeiten	●	●	●	●

### Legende

- zustimmend
- eher zustimmend
- neutral
- eher ablehnend
- ablehnend

- 1 = minimal (Gesetzliche Vorgaben)
- 2 = mittel (Zusätzliche Messungen, Gesundheitsmonitoring, Abstand zur Wohnbebauung)
- 3 = maximal (Grenzwertdiskussion, Temperatur des Wirtsgesteins)

- individuell
- kollektiv

- A = Naderer Auwald
- B = Nahe Perna

## 7. Aufteilung

Das Planspiel ist für 15–30 Teilnehmende konzipiert. Die Rollenverteilung findet während der Einführung statt, nachdem das Szenario erklärt wurde. Je nach Anzahl der Teilnehmenden sind die Gruppen unterschiedlich groß. Wenn möglich sollten alle Gruppen mit zwei Teilnehmenden besetzt werden.

Die unterschiedlichen Gruppen und Rollen sollten ausgelost werden. Eine einfache Methode ist, die Namensschilder in einen Beutel zu geben und die Teilnehmenden daraus reihum ziehen zu lassen.

Der Vermittlergruppe kommt eine besondere Rolle bei, da sie die Sitzung des Runden Tisches leitet und man für diese Rolle entsprechende Charaktereigenschaften mitbringen sollte. Gerade bei jüngeren Schüler/innen sollte daher abgefragt werden, wer die Rolle übernehmen möchte.

Folgende Übersicht zeigt die Aufteilung der Teilnehmenden auf die Rollen bei unterschiedlichen Gruppengrößen. Zudem stellt die unten aufgeführte Reihenfolge der Akteure eine mögliche Sitzordnung für den Runden Tisch dar. Ausgehend von der Vermittlergruppe werden die Gruppen im Uhrzeigersinn um den Tisch verteilt. Neben der Vermittlergruppe sitzt also das NBG, dann kommt die BGE usw. bis sich der Kreis schließt.

Teilnehmende	30	29	28	27	26	25	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15
Vermittlergruppe	3	3	3	3	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
NBG	3	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
BGE	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1
Landrat	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1
IHV	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1
Bürgerinitiative	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1
Opposition	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1
Landwirte	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1
Gewerkschaft	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1
Tourismus	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1
Naturschutz	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1
Kirche	2	2	2	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
BASE	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1

## 8. Vor dem Spiel: Material, Vorbereitungen und Planung

### Langfristig

- Räumlichkeiten organisieren:
  - ein großer Raum für alle Teilnehmenden
  - mit PC, Beamer, Leinwand
  - möglichst ein weiterer Raum (bei großen Gruppen) für informelle Treffen oder zur Vorbereitung
- Zeitplan erstellen
- ggf. inhaltliche Vorbereitung im Unterricht (bei Schulklassen)

### Einige Tage vor dem Spiel

- Druck und Vorbereitung der Spielmaterialien:
  - „Szenario“ 1 x pro TN
  - „Rollenprofile der einzelnen Gruppen“ 1 x pro Gruppenmitglied
  - Namensschilder für alle Teilnehmenden vorbereiten
  - Tischschilder 1 x pro Gruppe
- benötigte Technik für die Einführung wie Computer, Verlängerungskabel, Beamer vorbereiten und sicherstellen, dass mindestens eine Person in der Spielleitung die Technik beherrscht

### Kurz vor dem Spiel

- Namensschilder und Rollenprofile bereitlegen und auf tatsächliche Teilnehmerzahl abstimmen
- Räume vorbereiten (Tische umstellen etc).
- Technik vorbereiten

## 9. Während des Spiels: Schematischer Ablauf, Material und Aufgaben der Spielleitung

Ablauf	Akteursgruppen	Materialbedarf	Aufgaben der Spielleitung
Einführung	Input durch die Spielleitung	PC, Beamer, Leinwand	Erklärung des Spiels, des Ablaufs und der Spielregeln anhand der Einführungspräsentation, Rollenverteilung nach Zufallsmethode.
Lesephase	Zusammenfinden in den Gruppen, Lektüre „Szenario“ und der spezifischen „Rollenprofile“.	ausreichend Kopien „Szenario“, „Rollenprofile“	„Szenario“ und „Rollenprofile“ verteilen, ggf. Fragen beantworten.
Strategiebesprechung	Einigung in der Gruppe auf konkrete Forderungen; Aufgabenverteilung in der Gruppe: Wer redet mit wem in den anschließenden informellen Verhandlungen?	Ausreichend Raum zur Verfügung stellen, damit die Gruppen sich ungestört besprechen können.	Ggf. Fragen beantworten, Hilfestellung geben.
Informelle Verhandlungen	Vorverhandlungen nach dem Vier-Augen-Prinzip zwischen allen Gruppen. Die Teilnehmenden versuchen die Positionen der anderen Gruppen herauszufinden und können Absprachen und „Deals“ treffen.	Ausreichend Raum für ungestörte Verhandlungen.  Tische in Viereck- oder Kreisform für die nächste Phase aufbauen. Tischschilder aufstellen.	Auf Zeitplan achten, Gruppen zur Arbeitsteilung auffordern, Hilfestellung geben. In dieser Phase sollten immer nur zwei oder drei Gruppen gleichzeitig miteinander verhandeln.  Briefing der Sitzungsleitung.
Runder Tisch	Vermittlergruppe leitet den Runden Tisch, Präsentation der Argumente und Standpunkte durch die Gruppen, Kritik der Standpunkte der anderen Gruppen.		Auf ausgeglichene Redezeiten und die Einhaltung von „angemessener Sprache“ achten, Zeit im Auge behalten.
Beschlussfassung und Verkündung der Entscheidung	Gemeinsame Beratung und Entscheidungsfindung durch das NBC, Verkündung des Beschlusses.  Die restlichen Gruppen haben solange Pause.		Falls am Ende noch Zeit übrig ist, können die Gruppen eine kurze Bewertung (Abschlussstatement) der Entscheidung abgeben.

## 10. Nach dem Spiel: Tipps für die Spielauswertung

Nach dem Spiel werden die Ergebnisse und der Verlauf des Planspiels ausgewertet und, wo möglich, mit bereits erworbenem Wissen verknüpft. Unmittelbar nach Ende des Spiels ist es von zentraler Bedeutung, die Teilnehmenden wieder aus ihrer Rolle heraustreten zu lassen. Als symbolischer Akt sollten sie ihre Namensschilder abgeben. Für eine reflektierte Diskussion über das Spiel und dessen Ergebnis ist es wichtig, dass die Teilnehmenden wieder ihre tatsächlichen Identitäten annehmen.

### Die Auswertung verläuft grundsätzlich in drei Phasen:

1. Intuitive Spielanalyse (Was ist passiert? Wie erging es den Teilnehmenden während des Spiels?)

2. Spielreflexion und Distanzierung (Wie kann man den Spielverlauf erklären?)

Dabei sollten die Teilnehmenden befragt werden:

- wie weit sie von ihren ursprünglichen Zielen (Ausgangsposition der eigenen Gruppe) abgerückt sind,
- ob sie mit dem Ergebnis des Spiels aus Sicht ihrer Rolle zufrieden sind,
- und welche Argumente sie überzeugt haben und warum.

Hier können auch Unterschiede zwischen der Realität und der Spielsituation angesprochen werden. Auch wenn die Teilnehmenden noch nicht viel über politische Vorgänge wissen, kann man ihnen Informationen über die realen politischen Abläufe geben.

3. Spielkritik (Was haben wir gelernt? Gibt es Verbesserungsvorschläge für das Spiel?)

Folgende **Leitfragen** sind für die Diskussion denkbar:

#### Phase 1

- Wie ist es Euch im Spiel ergangen? Was ist passiert?
- Wie habt Ihr Euch als Politiker/innen oder Interessensvertreter/innen gefühlt?

#### Phase 2

- Seid Ihr mit dem Ergebnis zufrieden? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- War es schwierig, eine Einigung zu erzielen? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- Habt Ihr Eure ursprünglichen Ziele erreicht? Wenn nein, warum nicht?
- Warum glaubt Ihr, dass die Teilnehmenden z. T. sehr unterschiedliche Meinungen hatten?
- Was war realistisch/unrealistisch?

#### Phase 3

- Was habt Ihr gelernt?
- Was hat Euch gefallen?
- Was würdet Ihr am Spiel verändern?

## 11. Über planpolitik

planpolitik ist auf die Konzeption und die Durchführung interaktiver und beteiligungsorientierter Veranstaltungsformate zu politischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Themen spezialisiert. Dabei greift planpolitik auf aktivierende und kreative Methoden zurück, wie z.B. Planspiele, Ideenlabore und Zukunfts- bzw. Kreativwerkstätten, sowie die Entwicklung von Szenarien oder Kampagnen. Außerdem führt planpolitik methodische Fortbildungen und Kompetenztrainings durch.

Die Geschäftsführer und die derzeit 13 festen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter verfügen über jahrelange Erfahrung in der Bildungsarbeit und haben weltweit insgesamt mehr als 1.400 Veranstaltungen mit ca. 40.000 Teilnehmenden zu unterschiedlichsten Themen erfolgreich durchgeführt. Dabei hat planpolitik mit etwa 200 unterschiedlichen Partnerorganisationen zusammengearbeitet, dazu zählen politische Stiftungen, Akademien, Universitäten, private und öffentliche Bildungsträger, Nichtregierungsorganisationen sowie Unternehmen im In- und Ausland.

Für weitere Informationen besuchen Sie bitte die Website [www.planpolitik.de](http://www.planpolitik.de). Seit einigen Jahren arbeitet planpolitik zudem an der Entwicklung digitaler Bildungsangebote. Einen Überblick über das Angebot bieten wir Ihnen unter [www.digital.planpolitik.de](http://www.digital.planpolitik.de).



