

**Tagungsdokumentation**  
**Bensberger Gespräche**  
**Europa in der Krise**  
**25.-27. Januar 2006 in Bensberg**  
*Dokumentation: Ernst-Ulrich Stricker*

**Methodisch-didaktische Einführung in ein Planspiel  
zur Europäischen Sicherheits- und Verteidigungspolitik**  
Ulrich Rümenapp,  
Bildungszentrum Sambachshof

Planspiele sind nicht Selbstzweck - Planspiele sind ein Mittel der politischen Bildung, um mit handlungsorientierten Methoden dem veränderten Lernverhalten der Teilnehmer Rechnung zu tragen. Neben dem Zuhören ist dies vor allem die aktive Beteiligung bei der Vermittlung von Inhalten. Die Teilnehmer können sich selbst in das Seminalgeschehen einbringen und kreativ handeln. Sie erfahren, wie schwierig es ist, zu agieren und die Folgen voraus zu sehen.

Gerade für Personen mit Personalführungsaufgaben stellen Planspiele und Simulationen eine wichtige Übungsmöglichkeit und Herausforderung dar. Durch ein Planspiel zur Europäischen Sicherheits- und Verteidigungspolitik will der SAMBACHSHOF für Einheits- und Teileinheitsführer der Bundeswehr eine derartige Übungsmöglichkeit anbieten.

Erst nach einer ausführlichen Vorbereitungsphase zum Thema Europäische Union, Intention der Europäischen Integration und der Institutionen der Europäischen Union kann das Planspiel beginnen. Gerade bei der Komplexität dieses Planspiels und den behandelten Themenbereichen kann ein Vorwissen der Teilnehmer nicht vorausgesetzt werden.

Die Kommunikation der Teilnehmer untereinander, die als Vertreter der EU-25 im Rat der Europäischen Union agieren, die Initiierung von gruppenspezifischen Prozessen sowie die Präsentation der Meinung in einem Plenum sind ein wichtiger Bestandteil des sicherheitspolitischen Planspiels. Weitergeführt wird das Seminar in einem ständigen Diskussionsprozess, der zu verschiedenen Entscheidungen nach den entsprechenden Regeln der Europäischen Union führt. Die Formulierung der Anträge, das Abstimmungsverhalten und die Folgerungen daraus zu ziehen, liegen bei den Teilnehmern.

Die Themenbereiche, die diskutiert werden können, sind äußerst vielfältig. Da es sich bei dem zu Grunde liegenden Planspielszenario um ein Migrationsproblem handelt, sind folgende Gesprächsthemen möglich:

- Frage nach dem Rechtsstatus von Migranten: Flüchtlingen, Wirtschaftsmigranten, politisch Verfolgten
- Diskriminierungen aufgrund von Aussehen, Rasse, Geschlecht, Sprache, Religion
- Frage nach der Zusammenarbeit mit anderen internationalen Organisationen
- Diskussion über die Behandlung von Migranten in den europäischen Ländern
- Diskussion über die Ursachen von Armut, Hunger, Unterentwicklung, Migration und die Arten und die Wirksamkeit der Entwicklungszusammenarbeit

- Einfluss von nationalen Egoismen und Befindlichkeiten auf die multilaterale europäische Zusammenarbeit
- Stellenwert der Menschenrechte und der Menschenwürde

Die Teilnehmer lernen die verschiedenen politischen Möglichkeiten bei der Suche nach einem Kompromiss kennen und müssen feststellen, dass es den „Königsweg“ nicht gibt. Die Entscheidungen bewegen sich zwischen einer Aufnahme aller Migranten und dem „Kampf gegen die Migranten“.

In einer ausführlichen Auswertung werden die einzelnen Schritte und Entscheidungen nochmals nachvollzogen, mit der Realität verglichen und die noch offenen Fragen beantwortet.

Der SAMBACHSHOF, vhs-Bildungszentrum bietet gute Rahmenbedingungen und hat nur positive Erfahrungen mit Planspielen im Allgemeinen und mit diesem Planspiel zur Europäischen Sicherheits- und Verteidigungspolitik im Besonderen gewonnen. Aus diesem Grund empfahl Herr Rügenapp das Planspiel den Soldaten der Bundeswehr zur Teilnahme.

### **Aktionsprogramm Dimension Kulturen**

Ein Beispiel für die praktische Umsetzung dieses Bildungsauftrages stellte Oberst i. G. Klaus-Dieter Bermes vor. Zusammen mit der Vertretern der Agentur Pleon Kohtes Klewes gab der Leiter des Referates Innere Führung im Führungsstab der Streitkräfte den Tagungsteilnehmern Gelegenheit, einen „Kurzlauf“ des neuen Aktionsprogramms „Dimension Kulturen“ mit zu gestalten.

„Welt wissen – Welt begreifen“ lautet das Motto des interaktiven Programms, das auf den Erfolg spielerischen Lernens setzt. Wissen und Begreifen setzt Erklären voraus. „Erklären statt Verklären“ sollte auch Richtschnur sein im Dialog zwischen den Kulturen, nicht etwa „Belehren“.