



Anlage 1 - Informationen zum Planspiel

Jugend und Parlament 2026

1. Jugend und Parlament – Was ist das?

Jugend und Parlament ist die Großsimulation des Planspiels „Parlamentarische Demokratie spielerisch erfahren“, das regelmäßig vom Besucherdienst des Deutschen Bundestages mit Schulklassen und Studierenden durchgeführt wird. Die viertägige Veranstaltung findet einmal pro Jahr statt. Zur Teilnahme eingeladen werden in diesem Jahr bis zu 313 junge Erwachsene aus dem gesamten Bundesgebiet, die von den teilnehmenden Bundestagsabgeordneten benannt werden (eine Person pro Abgeordnete oder Abgeordneter).

Im Verlauf des Spiels lernen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Arbeitsweise des Deutschen Bundestages kennen und erhalten durch selbstständiges Handeln lebendige Einblicke in dessen Abläufe und Funktionen.

Das Planspiel dient dazu, den Weg der Gesetzgebung für junge Erwachsene nachvollziehbar zu machen. Dazu übernehmen die Teilnehmerinnen und Teilnehmer die Rollen fiktiver Abgeordneter in drei fiktiven Fraktionen. Mit neuem Namen und neuer Biografie ausgestattet, konstituieren sie die einzelnen Gremien – Fraktionen, Landesgruppen, Ausschüsse – und wählen die Vorsitzenden. Anschließend diskutieren sie vier fiktive Gesetzesvorlagen in den Fraktionen und arbeiten an einer gemeinsamen Linie, die sie dann gegenüber den anderen beiden Fraktionen in den Ausschussberatungen vertreten. Am Ende werden die Beschlussempfehlungen der federführenden Ausschüsse im Plenum debattiert und die Gesetzentwürfe zur Abstimmung gebracht.

2. Zur Planspielmethode

Ziel der Planspielmethode ist es, komplexe Planungs-, Verhandlungs- und Entscheidungsprozesse in mehrstufigen Verfahren nachvollziehbar zu machen. Das Planspiel berücksichtigt die politische Realität so weit wie möglich, bestimmte Aspekte werden jedoch akzentuiert und zugespitzt, andere werden vereinfacht. Es ist nicht das Ziel des Planspiels, ein repräsentatives Meinungsbild der Jugend zu bestimmten Themen zu erhalten. Die Rollenprofile werden den Teilnehmerinnen und Teilnehmern zugelost. Sie beschreiben die zu spielenden Personen und skizzieren deren politische Prioritäten. Infolgedessen vertreten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer von Jugend und Parlament in ihren Rollen Meinungen, die nicht notwendigerweise ihrer eigenen politischen Überzeugung entsprechen. Hierin besteht ein

wesentliches Anliegen der Planspielmethode. Das Planspiel soll die Verfahrensweise des Deutschen Bundestages vermitteln und nicht politische Inhalte.

Indem die Teilnehmenden die Rollen fiktiver Abgeordneter annehmen, werden sie gestaltende Akteurinnen und Akteure. Sie lernen die Möglichkeiten von Kooperation und Konflikt kennen. Sie üben, ihre eigenen Interessen durchzusetzen, zugleich aber die legitimen Interessen anderer zu berücksichtigen. Sie erfahren, was es bedeutet, innerhalb der verschiedenen Gremien um eine gemeinsame Linie ringen zu müssen. Der Lernprozess ist bei dieser Methode sehr intensiv. Umfangreiches Wissen wird in kürzester Zeit aufgenommen, reflektiert und umgesetzt. Neben den fachlich-thematischen Kompetenzen werden dabei auch soziale Fähigkeiten gefördert.

Das Planspiel lehnt sich so weit wie möglich an die Arbeitsweise des Deutschen Bundestages an. Um den Spielcharakter zu verdeutlichen, werden drei fiktive Fraktionen gebildet. Der „Bewahrungspartei“ (BP) gehören 40 Prozent der Spielenden an, der Partei für Gerechtigkeit (GP) 35 Prozent und der Partei für Engagement und Verantwortung (PEV) 25 Prozent. Die BP befindet sich als größte Partei in der Opposition, GP und PEV stellen als Koalition die Regierung.