

Zeitschrift: ASMZ : Sicherheit Schweiz : Allgemeine schweizerische
Militärzeitschrift

Herausgeber: Schweizerische Offiziersgesellschaft

Band: 189 (2023)

Heft: 4

Artikel: Kriegsspiel als didaktisches Instrument

Autor: Abegglen, Christoph

DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-1046448>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften auf E-Periodica. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen sowie auf Social Media-Kanälen oder Webseiten ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. [Mehr erfahren](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. La reproduction d'images dans des publications imprimées ou en ligne ainsi que sur des canaux de médias sociaux ou des sites web n'est autorisée qu'avec l'accord préalable des détenteurs des droits. [En savoir plus](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. Publishing images in print and online publications, as well as on social media channels or websites, is only permitted with the prior consent of the rights holders. [Find out more](#)

Download PDF: 15.04.2026

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Kriegsspiel als didaktisches Instrument

Die Methode eines Kriegsspieles erweitert die «Werkzeugkiste» des Ausbilders. Als didaktisches Instrument dient das Kriegsspiel dazu, vorhandenes Wissen und Können militärischer Kernkompetenzen von Kommandanten zu festigen und zu verbessern.

Christoph Abegglen

Der Begriff «Kriegsspiel» mag da und dort auf den ersten Blick etwas verwirren. Mit Krieg spielt man doch nicht, auch nicht in der Schweiz. Es geht vielmehr um ein intellektuelles «Turngerät»: Mögliche Verläufe militärischer Aktionen sollen durchdekliniert und Lernprozesse in Gang gesetzt werden. Die Resultate daraus finden Eingang in eine optimierte Planung.

Warum Kriegsspiele eingeführt werden

Kriegsspiel – auf Englisch «Wargame» – ist in aller Munde: Im Rahmen der Aktionsplanung werden damit Varianten geprüft und bei der Befehlsgebung werden mögliche Aktionen und Reaktionen besprochen. Im Rahmen von «Wargame» werden organisatorische Prozesse durchgesprochen. Auch wird mit derselben Methode die sogenannte «operative Kohärenz» der künftigen Armee überprüft. Kurzum: Mit ein und derselben Methode wird versucht, für diverse Problemstellungen Lösungen zu finden. Da-

«The primary virtue of wargaming lies in the far larger number of decisions players must make in a continuously unfolding situation.»

Colonel Eric M. Walters, USMC (Ret)

bei entspricht diese Methode nicht einem Kriegsspiel im engeren Sinne. Dazu fehlen folgende, grundlegenden Elemente eines Kriegsspiels:

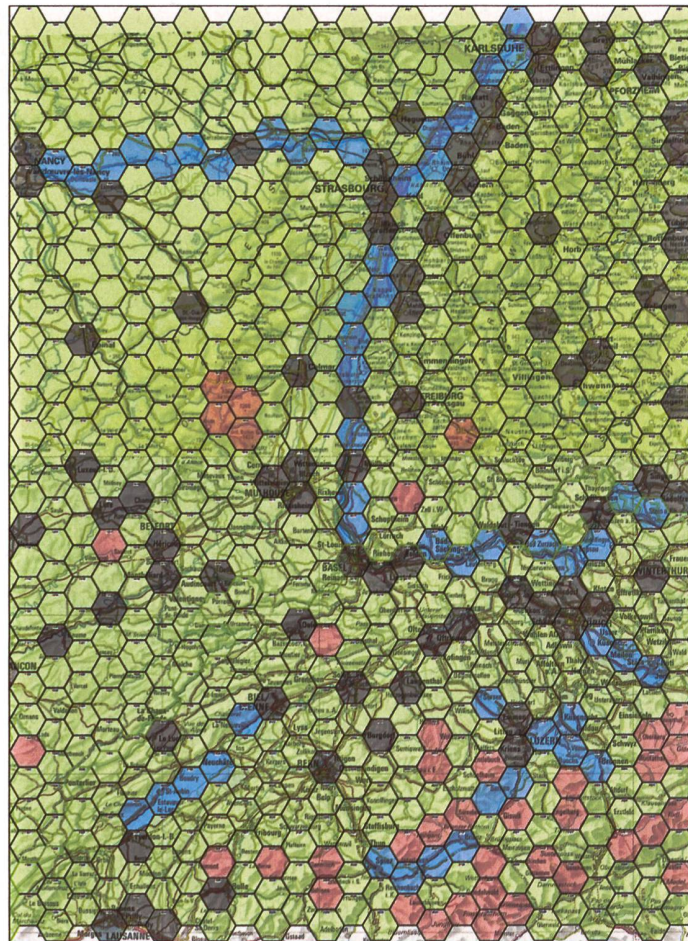
1. Spielbrett (Karte) mit definierten Feldern (zum Beispiel Hexagon-Koordinaten);
2. Spielfiguren mit definierten operationalisierten Fähigkeiten im Angriff, in der Verteidigung und der Beweglichkeit;

3. definierte Kriterien, die über Sieg oder Niederlage entscheiden;
4. Spielregeln, die beispielsweise festlegen:
 - Reihenfolge der Spielzüge, innerhalb der Spielrunde Ablauf des Spielzugs;
 - geländeabhängige Bewegungsregeln, Kampfwertsteigerung respektive -minderung;
 - Wirkungsdistanzen;
 - Belegungsmenge pro Spielfeld;
 - Phase der Ausmarchung des Kampfes (Vernichtung, Kampfwertreduktion, Rückzug);
 - Aspekte der Logistik, Verstärkungen;
 - Aspekt des Zufalls, des Glücks, der Frik-tion;
 - Aspekt des «Fog of war».

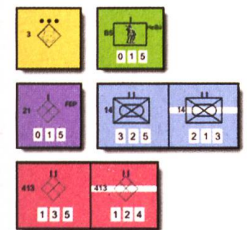
5. Tabellen zur Umwandlung von Geländeauswirkungen, Wetter- beziehungsweise Sichtverhältnisse, Kampfmoral, Würfel-ergebnisse auf die Kampfausmarchung;
6. Spieler, die unter Einhaltung der Spielregeln frei agieren;
7. Schiedsrichter, die unparteiisch über die Einhaltung der Spielregeln wachen.

Zweck und Ziel eines Kriegsspiels

Mit dem elektronischen Taktiksimulator für Mechanisierte Verbände (ELTAM) und dem Führungssimulator Kriens (Generalstabs-schule) besitzt die Armee Plattformen virtueller und konstruktiver Simulation. Diese



◀ Spielbrett des durch den Stab Op S entwickelten Prototypen auf der Basis von «KEVLAR». Bilder: HKA



▲ Beispiele von Spielfiguren des Prototyps. Die drei weiss unterlegten Zahlen geben Auskunft, welchen Wert die Spielfigur im Angriff (erste Zahl) und in der Verteidigung (zweite Zahl) hat. Die dritte Zahl zeigt an, über welche Distanz die Spielfigur im Spielzug maximal bewegt werden kann. Der weisse Balken kennzeichnet die Rückseite der Spielfigur mit reduzierten operationalen Werten.

sind aber infrastrukturegebunden und über Jahre ausgebucht.

Zweck des Projekts «Kriegsspiel als didaktisches Instrument» der Höheren Kaderausbildung der Armee (HKA) ist es, ein Werkzeug zu erhalten, welches die Kernkompetenzen der Kommandanten festigt. So vermögen militärische Führer ihr Können in den Bereichen Problemerkennungstechnik, Entschlussfassungstechnik, Befehlstechnik, Taktik, Feuerführung, Manövrieren und Einsatzlogistik als Kernkompetenzen in ihren Verband einzubringen. Diese Kompetenzen werden in den etablierten

«Besides learning about the force, space and time relationships in the specific battle or campaign being simulated, players soon acquire an intuitive feel for more generic interactive dynamics associated with warfare as a whole.»

Philip Sabin, Professor at the Department of War Studies at King's College London (Ret)

funktionsspezifischen Grundausbildungsgefässen erlernt und gefestigt (Anlern- und Festigungsstufe). Im Gefäss der Verbandsausbildung wenden die Kommandanten ihr Wissen und Können schliesslich an (Anwendungsstufe).

Ziel des Projekts ist es, Berufsmilitärs zu befähigen, eigenständig Kriegsspiele auf Kaderausbildungsbedürfnisse hin entwickeln zu können. Initiativen aus den Lehrverbänden und Kompetenzzentren zeigen, dass die Notwendigkeit dafür erkannt wird und der Bedarf nach dieser Befähigung besteht. Bereits heute verwenden vereinzelt Gruppenchefs der Zentral- und Generalstabsschule, Klassenlehrer der Offiziersschulen der Infanterie und der mechanisierten Truppen dieses didaktische Instrument. Das Ausbildungszentrum der Armee (AZA) bietet mit «Wargame» einen Fortbildungskurs für Berufsmilitärs zum Thema Kriegsspiel an. So ist ein weiteres Projektziel, alle diese Initiativen in einem Expertenzirkel zu vereinen,

sich mit Experten der Gamingindustrie der Schweiz zu vernetzen und schliesslich die Ausbildungsmethode «Kriegsspiel» im Ausbildungscurriculum jedes Berufsoffiziers einzuführen.

Erste Erfahrungen im Game Design

Eine Projektgruppe des Milizstabes des Stabchefs Operative Schulung (SCOS/Stab Op S) entwickelt seit letztem Jahr ein Kriegsspiel. In der ersten Projektphase ging es darum, Know-how im Spieldesign aufzubauen. Verschiedene kommerziell erhältliche Kriegsspiele wurden getestet. Dabei ging es auch darum, einen Fundus verschiedenartiger Spielregeln anzulegen, welche die Dynamik moderner Konflikte abbilden. In der laufenden Phase wird das eigentliche Spiel als Prototyp entwickelt, kombiniert mit ersten externen Praxistests. Dabei sollen Spielfluss, Spielregeln und Spieldokumentation von Offizieren, die nicht an der Spielentwicklung beteiligt waren, überprüft werden.

Wie geht es weiter?

Die Führung der Höheren Kaderausbildung der Armee verfolgt das Projekt «Kriegsspiel als didaktisches Instrument» prioritär und hat dazu den Chef Ausbildung HKA damit beauftragt. Die gesamte Entwicklungserfahrung der Projektgruppe im Stab Operative Schulung wird als erworbenes Know-how ins Projekt «Kriegsspiel als didaktisches Instrument» der HKA einfließen. ■

Weiterführende Literatur und Quellenhinweise:

- Patrick Hofstetter und Olaf Niederberger (2019), Kriegsspiel als Instrument der Taktikausbildung von Inf Of. Studienarbeit im Rahmen des WAL 1/19 (Schweizer Armee).
- Peter P. Perla (1990), The Art of Wargaming (Annapolis: Naval Institute Press).
- George Phillies, Classes in Game Design. <https://www.youtube.com/playlist?list=PL388FA5B2C8DA8D25> (Letzter Zugriff: 02.02.2023).
- Philip Sabin (2012), War – Studying Conflict Through Simulation Games (London: Continuum International Publishing Group).
- Eric M. Walters (2021), Developing Self-Confidence in Military Decision Making – An Imperative for Wargaming. Journal of Advanced Military Studies, vol. 12, vol. 2, S. 167–198.



Oberst i Gst Christoph Abegglen
Chef Ausbildung / Doktrin HKA
Murmattweg 6
6000 Luzern 30



INFORMATIONSRaum

Korpskommandant
Thomas Süssli
Chef der Armee

Die öffentliche Wahrnehmung der Armee muss noch besser werden. Wir müssen der Bevölkerung noch genauer erklären, was unsere Bürgerinnen und Bürger in Uniform zur Sicherheit der Schweiz beitragen. Ende vergangenen Jahres hat die Volltruppenübung PILUM 22 aufgezeigt, zu welchen Leistungen unsere Bodentruppen inmitten der Zivilbevölkerung fähig sind. Die Armee war dabei buchstäblich sichtbar, auch auf der Autobahn A1, mit Kampfpanzern.

Unsichtbar ist die Armee im Cyberraum und im elektromagnetischen Raum. Aber auch in diesen zwei Operationssphären erbringt die Armee tagtäglich Basisleistungen, um die Sicherheit unseres Landes zu gewährleisten. Und genau diese Leistungen wollen wir jetzt der Öffentlichkeit zeigen. Auf dem Waffenplatz Kloten-Bülach findet deshalb vom 16. bis zum 20. August 2023 der Armeen Anlass CONNECTED statt. Mit dem Fokus auf den Themen Digitalisierung und Cyber ermöglichen wir einmalige und spannende Einblicke in unsere Aufgaben und Fähigkeiten in den virtuellen Räumen. Mit dabei sind auch die zivilen Partner der Armee und die Industrie.

Der Ukraine-Krieg macht in aller Brutalität deutlich, dass Cyber die klassischen Bedrohungen nicht ersetzt. Cyber macht bestehende Bedrohungen noch gefährlicher. Erste Priorität der Armee muss daher sein, ihre eigenen Netze vor Cyberattacken schützen zu können. Das ist nötig. 2022 verzeichnete unsere Cyber Security insgesamt über 600 relevante Vorfälle im Zusammenhang mit IT-Systemen; über 130-mal wurde per Malware versucht, von aussen an den Schutzmechanismen der Armee vorbeizukommen. Erfolglos.

Kommen Sie also im August ins Zürcher Unterland. Erleben Sie anlässlich CONNECTED in Kloten und Bülach hautnah mit, was die Armee im Cyberraum heute und in Zukunft leisten kann. Wir freuen uns auf Sie!