

## Viel mehr als ein Spiel – Impulse zur Schulentwicklung

Gemeinsam die eigene Schule weiterzuentwickeln und sich dabei auch noch gut zu unterhalten, das gelingt im *Planspiel Gute Schule*. Hier wird argumentiert und diskutiert, gelacht und um die beste Strategie gerungen. Kompromisse müssen ausgehandelt, Plädoyers gehalten und Ziele gemeinsam erreicht werden. Spielerisch und dabei ganz nah an der Realität entwerfen die Teams eine Strategie für ihre eigene Gute Schule.



Michael Schratz, Thomas Ahnfeld,  
Alexandra Bär

### **Planspiel Gute Schule** Qualität dynamisch erfahren – Schulentwicklung gemeinsam anstoßen

21 x 29,7 cm,  
mit Downloadmaterial  
**EAN: 425-03449-4860-5**

Preis: 49,95 €

Basis des Spiels ist das umfassende Bildungsverständnis, wie es sich in den [sechs Qualitätsbereichen](#) des „Deutschen Schulpreises“ ausdrückt. Die Qualitätsbereiche sind in Wissenschaft und Praxis als Merkmale guter Schule anerkannt. Auf dieser Grundlage werden jedes Jahr Deutschlands beste Schulen mit dem [Deutschen Schulpreis](#) der Robert Bosch Stiftung und der Heidehof Stiftung ausgezeichnet.

Das *Planspiel Gute Schule* inspiriert alle, die ihre Vision von einer guten Schule im Wortsinne „durchspielen“ möchten.

Zum Spiel gehören:

- **Spielanleitungen** mit 36 Seiten in Farbe in DIN A4
- **Spielfeld** (bestehend aus 3 Teilen in DIN A3)
- **72 Innovationskarten:** Sie führen in die aktuellen wissenschaftliche Erkenntnisse der Schulentwicklungsforschung ein und eröffnen zahlreiche Möglichkeiten, Entscheidungen zu verhandeln und spielerisch umzusetzen.
- **18 Fokuskarten:** Sie dienen der Orientierung und öffnen den Blick für grundlegende Gestaltungsperspektiven.

- **14 Rollenkarten** (mit 6 Kartenhaltern): Sie animieren zu einem Perspektivwechsel, wenn zum Beispiel eine Lehrkraft die Rolle einer Schülerin einnehmen soll. Auf diese Weise lassen sich Empathie und Durchsetzungsvermögen spielerisch erproben.
- **12 Ereigniskarten**: Sie beziehen sich auf reale Vorkommnisse und behördliche Interventionen, bringen noch mehr Dynamik ins Spiel und fordern dazu auf, unerwartete Herausforderungen kooperativ zu bewältigen.
- **Ressourcen Geld und Zeit**: Sie sind in Form von 40 Geldscheinen und 48 Legeplättchen in den Währungen, die den Teams zur Verfügung stehen.
- Pokal aus Plexiglas
- Material zum Download

Idealerweise wird das Planspiel von mehreren Teams einer Schule zeitgleich gespielt (in Gruppen mit je 4 - 6 Personen). Der gemeinsame Austausch darüber regt zu einem intensiven Reflexionsprozess über Gute Schule an, beflügelt den Teamgeist und zeigt, wie inspirierend und motivierend Schulentwicklung angelegt werden kann.

## Über die Autoren



**Michael Schratz** ist Professor am Institut für LehrerInnenbildung und Schulforschung sowie Gründungsdekan der School of Education an der Universität Innsbruck in Österreich. Seine Arbeitsschwerpunkte sind Bildung, Gesellschaft und Lernen, Schulentwicklung und Leadership. Dazu hat er vielfältige Publikationen veröffentlicht, die in mehrere Sprachen übersetzt wurden. Er ist Mitglied zahlreicher internationaler Kommissionen, u.a. auch *Sprecher der Jury des Deutschen Schulpreises*, sowie Mitbegründer und -herausgeber von pädagogischen Zeitschriften, z.B. der *Lernenden Schule*.



**Thomas Ahnfeld** ist angehende Lehrkraft für Spanisch und Sport. Während seines Studiums an der Universität Leipzig konzentrierte er sich auf die Bereiche inklusive Bewertung, flipped classroom und Reformpädagogik. Er ist Autor des Buches *Un alemán en La Habana*, in dem er seine Erfahrungen während eines Studienjahres auf Kuba schildert. Aktuell arbeitet er an neuen Veröffentlichungen von Lernspielen und Fachtexten.



**Alexandra Bär** ist angehende Lehrkraft für Englisch, Sport und Spanisch am Gymnasium. Während ihres Studiums an der Universität Leipzig absolvierte sie außerdem eine Zusatzausbildung zur Integrativen Lerntherapeutin, mit den Schwerpunkten Teilleistungsstörungen und reformpädagogische Ansätze. Sie hat mehrere Sammelbände der Buchreihe „studium universale Universität Leipzig“ mitherausgegeben, u.a. auch den Band „Schule – wohin?“.

Weitere [Hintergrundinformationen](#), z.B. zur [Entstehungsgeschichte des Spiels](#), und Feedbacks zum *Planspiel Gute Schule* finden Sie auf der Webseite <https://www.friedrich-verlag.de/planspiel-gute-schule/home/>



Der **Friedrich Verlag** ist der führende pädagogische Fachzeitschriftenverlag Deutschlands und ein Unternehmen der Klett Gruppe. Der Spezialist für Bildungsqualität ist Herausgeber von 45 Zeitschriften, die sich meist auf ein Unterrichtsfach beziehen. Mehr als 200.000 Leserinnen und Leser informieren sich regelmäßig in den Friedrich-Zeitschriften über den aktuellen Stand der fachdidaktischen Diskussion, vom Übergang der Kita in die Grundschule bis hin zum Abitur.

Unter der Marke **Klett|Kallmeyer** fügt sich das ständig wachsende pädagogische Fachbuchsegment in das Programm des Friedrich Verlags ein und bietet über 300 Fach- und Sachbücher zu den Bereichen Bildung und Lernen.

### Pressekontakt

Dr. Gabriela Holzmann  
Programmleitung Klett|Kallmeyer Fachbuch  
Friedrich Verlag GmbH  
Luisenstr. 9 | 30159 Hannover

**Büro:** Obentrautstraße 52 | D-10963 Berlin  
Telefon +49 (0) 30/8215266  
E-Mail: [holzmann@friedrich-verlag.de](mailto:holzmann@friedrich-verlag.de)  
[www.friedrich-verlag.de](http://www.friedrich-verlag.de)

### Ansichtsexemplare

Sarah Speisekorn  
Redaktionsassistentin  
Friedrich Verlag GmbH  
Luisenstr. 9 | 30159 Hannover

E-Mail: [speisekorn@friedrich-verlag.de](mailto:speisekorn@friedrich-verlag.de)  
[www.friedrich-verlag.de](http://www.friedrich-verlag.de)  
Telefon +49 (0) 511/40004-428

Folgen Sie uns auch auf:



[facebook](#)



[Instagram](#)



[twitter](#)