

Es waren einmal zwei Lehramtsstudierende aus Leipzig ... oder: die Geschichte des *Planspiels Gute Schule*



Alexandra und Thomas, ihr hattet als Studierende die Idee, die *sechs Qualitätsbereiche des Deutschen Schulpreises* als unterhaltsames Spiel aufzubereiten. Wie seid ihr darauf gekommen?

Alexandra: Das wissen wir noch ganz genau. Es war am 04.01.2018. Wir saßen in Leipzig bei Thomas auf dem Sofa und überlegten, wie wir unseren Kommilitoninnen und Kommilitonen ein anschauliches Seminar zum ersten Kongress der Deutschen Schulakademie präsentieren könnten.

Thomas: Dort sind wir das erste Mal mit dem Deutschen Schulpreis und seinen sechs Qualitätsbereichen in Berührung gekommen und haben erfahren, wie viele gute Schulen es schon gibt. Davon wollten wir unseren Kommilitoninnen und Kommilitonen berichten. Da wir als idealistische angehende Lehrkräfte ein intensives Lernerlebnis schaffen wollten und beide gerne spielen, haben wir einfach mal versucht, die Qualitätsbereiche und den Schulpreis als Planspiel abzubilden.

Hattet ihr damit gerechnet, dass eure Idee in relativ kurzer Zeit als *Planspiel Gute Schule* auf den Markt kommen würde?

Thomas: Definitiv nicht. Anfangs meldeten nur die Studierenden zurück, wie gelungen das Spiel die Aspekte von guter Schule aufzeigt. Später erlebten wir auch auf Kongressen und bei Lehrerfortbildungen eine ähnliche Begeisterung.

Alexandra: Als wir mit Schere, Papier und Klebstoff auf dem Sofa saßen, konnten wir nur hoffen, dass das Planspiel nicht nur ein einziges Mal zum Einsatz kommen würde, denn der Bastelaufwand war enorm hoch. Aber dass das Spiel einmal professionell in Druck gehen würde, wagte keiner von uns zu träumen.

Ihr habt bis heute viele Erfahrungen mit dem Spiel sammeln können. Was macht den Spielenden am meisten Spaß?

Thomas: Das können wir leicht beantworten. Es sind definitiv die *Ereigniskarten*. Sie bringen die Leute zum Schmunzeln, regen aber auch wichtige Diskussionen an. Hier zeigt sich, ob die Gruppe wirklich an einem Strang zieht.

Alexandra: Das stimmt auf jeden Fall für den Moment des Spielens. Rückblickend berichten die Spielerinnen und Spieler dann oft, dass es ihnen am besten gefallen hat, mit anderen auszuhandeln, was gute Schule ausmacht und was nicht.

Zurück zur Geschichte eurer Idee: An einem bestimmten Zeitpunkt kam Professor Michael Schratz ins Spiel, der Sprecher der Jury des Deutschen Schulpreises. Wo habt ihr ihn getroffen?

Thomas: Das war beim Lernforum des Regionalteams Ost der Deutschen Schulakademie und des Deutschen Schulpreises in Magdeburg. Dort hielt Michael Schratz einen Gastvortrag – und wir standen mit unserem Spiel glücklicherweise auch auf dem Programm.

Alexandra: Ich weiß noch, dass wir ziemlich aufgeregt waren, dem Sprecher der Jury des Deutschen Schulpreises spontan unsere Spielidee zu präsentieren, als er uns beim Mittagbuffet danach fragte (beide lachen).

Was veränderte sich, als sich abzeichnete, dass eure Spielidee nicht nur beim Sprecher der Jury, sondern auch bei der Robert Bosch Stiftung und dem Verlag Klett/Kallmeyer auf Interesse und Zustimmung traf?

Alexandra: Alles! (lacht)

Thomas: Ja wirklich! (lacht) Jetzt kam auf jeden Fall wieder ganz neue Arbeit auf uns zu, denn nun galt es, dem Spiel die bis dahin noch fehlende wissenschaftliche und professionelle Note zu verleihen. Auch die Arbeit im Team, dazu gehörten zum Beispiel die für das Spiel Verantwortlichen aus Verlag und Stiftung, war eine Umstellung, denn es ist was anderes, sich zwischen sieben Expertinnen und Experten zu einigen als untereinander.

Alexandra: Und wir sind uns immer mehr darüber klar geworden, dass wir mit dem Planspiel wirklich eine gute Idee hatten. Das Interesse von Stiftung und Verlag empfanden wir wie einen Ritterschlag für unsere Idee.

Was beobachtet ihr, wenn Studierende, Referendarinnen und Referendare oder Lehrkräfte zum ersten Mal eine Spielkarte in die Hand nehmen und zum Beispiel lesen: „Kriterien offen kommunizieren! Die Lehrkräfte besprechen und entwickeln zusammen mit den Schülerinnen und Schülern ein Bewertungsraster: Was und wie wird bewertet? Welche Kriterien und Maßstäbe gelten für die Leistungsbewertung? Die Vereinbarungen zur Leistungsbewertung bleiben nicht im Verborgenen, sondern werden von Lehrerinnen und Lehrern transparent kommuniziert..“

Alexandra: Da haben wir gelegentlich auch mit Widerstand zu kämpfen. Oft entwickelt sich die positive Dynamik erst während des Spielens, denn natürlich ist es schwierig, jahrelange Erfahrungen und die Alltagsdynamiken des realen Schullebens von jetzt auf gleich zu durchbrechen. Manche Zweifel können wir auch gar nicht aus dem Weg räumen.

Thomas: Häufiger erleben wir aber, dass Interesse und Neugierde an den vielen Aspekten von guter Schule die Zweifel besiegen. Wir beobachten dann, wie ganz unterschiedliche Menschen ohne Zögern zum Thema Schulentwicklung miteinander ins Gespräch kommen.

Jetzt ist das Spiel auf dem Markt. Und wo steht ihr beide beruflich?

Alexandra: Unser beruflicher Fokus hat sich während der Genese des Planspiels verändert. Wir sind von Studierenden zu Referendaren geworden. Daraus ergeben sich sowohl Vor- als auch Nachteile. Ein Vorteil ist: Wir sind vor Lehrerkollegien nun etwas glaubwürdiger, da wir selbst wissen, wie es ist, vor der Klasse zu stehen.

Thomas: Nachteilig ist, dass wir nun zeitlich nicht mehr so flexibel sind und auch nicht mehr in der gleichen Stadt wohnen, was uns vor Herausforderungen stellt, wenn es um Seminare und Spielentwicklung geht.

Was haben die Erfahrungen rund um das *Planspiel Gute Schule* euch persönlich gebracht?

Thomas: Mir persönlich hat es Selbstvertrauen gebracht, insbesondere in Bezug auf mein Wissen über gute Schule. Ich meine damit, dass ich das, was ich persönlich immer unter guter Schule verstanden habe, nun selbstbewusst vertreten kann, weil ich sehe: Genau dieses Verständnis wird in der Fachwelt geteilt. Außerdem habe ich enorm aus der Mitarbeit im Team profitiert. Die Zusammenarbeit hat mir große Freude bereitet. Und es macht mich auch ein bisschen stolz, so etwas als angehende Lehrkraft mit meiner besten Freundin Alexandra schon erreicht zu haben.

Alexandra: Ich habe gelernt, mich auf meine Fähigkeiten verlassen zu können, auch wenn das Publikum manchmal skeptisch ist. Besonders für mich als Lehrkraft ist das natürlich eine wichtige Errungenschaft. Außerdem möchte ich noch ergänzen, dass wir sehr viel über das Konzipieren von guten und anspruchsvollen Seminaren gelernt haben. Die zahlreichen Gespräche über gute Schule, über Perspektiven, Grenzen und Möglichkeiten haben mir auch viel Freude gemacht – besonders zusammen mit Thommy. Es ist einfach ein tolles Gefühl zu sehen, wie das Planspiel von einer spontanen Idee zu einem langfristigen Projekt gereift ist.

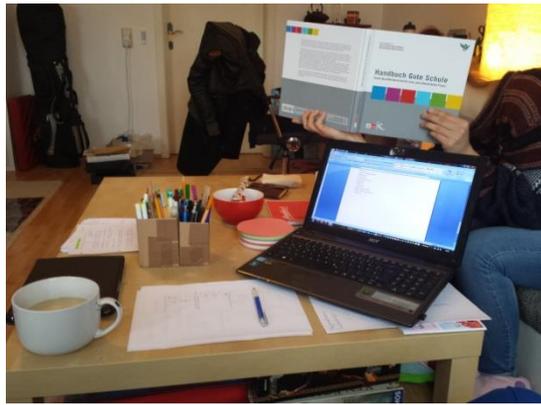
Ihr seht so aus, als hättet ihr noch etwas auf dem Herzen ...

Thomas: Ja, tatsächlich (lacht). Uns ist es an dieser Stelle wichtig, das ganze Team zu benennen und unseren Dank auszusprechen. Es war beeindruckend, wie sich dieses Team gefunden und ergänzt hat.

Alexandra: Wir standen vor so vielen kleinen und großen Hürden, und jede und jeder einzelne von uns hatte Ideen, die dann zu vielseitigen Lösungen geführt haben.

Thomas: Wäre einer von uns sieben nicht dabei gewesen, wäre das Spiel niemals so anspruchsvoll und gut geworden – in jeder Hinsicht. Jede Reise, die wir zu den Treffen in Stuttgart oder Berlin gemacht hatten, wurde mit einer sympathischen, lustigen und konstruktiven Atmosphäre belohnt. Es war toll, Teil davon zu sein.

Alexandra: Also ein wahnsinnig großes Dankeschön an Andrea, Gabriela, Inge, Lars und Michael dafür, dass ihr an uns und unser Spiel geglaubt habt.



Wie alles begann: Am Anfang wurden die Materialien des Planspiels mit Schere, Papier und Klebstoff im studentischen Wohnzimmer hergestellt.

Damit aus einer guten Idee ein professionelles Planspiel werden konnte: Ein besonderer Dank für ein engagiertes und kreatives Miteinander geht außerdem an Lars Rettberg (Deutsche Schulakademie), Antje Tiefenthal (freie Journalistin), Dirk Jäger (Friedrich Verlag) und Kirsten Höcker (freie Illustratorin).