

FRANK SCHULZE

Anstoß zur Schulentwicklung

Visionen entwickeln mit einem Planspiel

Alexandra Bär, Thomas Ahnfeld,
Michael Schratz:
Planspiel gute Schule
Klett-Kallmeyer, Hannover 2019
Bestellnummer: 54119347
Karton mit Spielmaterial, 49,95 €.



Normalerweise steht das Ziel eines Brettspiels fest. Und meist geht es dabei um Gewinnen und Verlieren. Im „Planspiel Gute Schule“, das von Alexandra Bär, Thomas Ahnfeld und Michael Schratz entwickelt wurde, ist das anders. Passend zur Grundidee des Spiels *Qualität dynamisch erfahren – Schulentwicklung gemeinsam anstoßen* gibt es nur Gewinner, und zwar deswegen, weil sie gleichberechtigte Akteure im Entwicklungsprozess von Schulqualität sind.

Insgesamt fünf verschiedene Spielziele im Spannungsfeld der „Guten Schule“ stellt das Autorenteam zur Auswahl. Da fällt die gemeinsame Einstimmung in den Spielprozess natürlich leichter, wenn man bereits einen konkreten, tatsächlichen Spielanlass hat: Will das Team eine gemeinsame Vision von guter Schule entwickeln? Oder geht es um eine Bestandsaufnahme oder die Optimierung der eigenen Schulentwicklung?

Verwirrung zu Anfang

Beim Aufbau des Spiels und Sichten des Materials stellen wir zunächst fest: Dafür, dass die „Schwergewichte“ der *sechs Qualitätsbereiche des Deutschen Schulpreises* für das Spiel strukturgebend und handlungsleitend sind, fällt die Gestaltung der Karten und des Spielbretts überraschend dünn aus. Aber als die größere Herausforderung erweist sich dann der Einigungsprozess zum Spielablauf: Das Nebeneinander von Rollen-, Innovations-, Ereignis- und Fokuskarten erscheint zunächst verwirrend und dass die beiden Letzteren auf der Rückseite gleich bedruckt sind, macht die Übersichtlichkeit nicht besser. Dazu gesellen sich noch Geldscheine und Zeiteinheiten (in Form kleiner Uhren).

Später stellen wir allerdings fest, dass sich hinter den Innova-

tions- und Fokuskarten konkrete Möglichkeiten für zeitgemäße Schulentwicklung abbilden und wertvolle Impulse für das eigene Handeln liefern können.

Schwungvolles Spiel

Neben dem komplexen Spielmaterial führen auch das umfangreiche Manual und eine recht textlastige Spielanleitung zunächst zu langen Diskussionen und erschweren den Vorbereitungsaufwand. Aber irgendwann ist auch diese Hürde genommen und die Rollen sind verteilt. Schnell wird klar: Die Bereitschaft zur Übernahme einer Rolle ist eine, die andere, eigentliche Schwierigkeit liegt aber in der konkreten Perspektivübernahme. Der „Sozialarbeiter“, der „Schüler“, die „Förderkraft“ – manchmal fällt es uns schwer, deren Sichtweise zu antizipieren und wir fragen uns mehrfach während des Spiels, ob der Zugang nicht direkter wäre, spielte man mit den echten Professionen an einem Tisch.

Schwung kommt in unser Spiel durch ein unerwartetes Ereignis: Widerstand der Erziehungsberechtigten. Die gemeinsame Bewältigung erfordert sowohl weitsichtig gedachte Entscheidungen und Mut als auch das Verständnis für den berechtigten Blickwinkel der anderen. Das sind sinnvolle Übungen, die dazu verleiten, auch für ein paar Trockenübungen die Spielkar-

ten „einfach mal so“ in die Hand nehmen zu wollen. Denn für das *Planspiel* muss man sich Zeit nehmen. Sinnvoll geplante Zeitfenster, verteilt auf bis zu drei Schuljahre, stehen zur Verfügung, mit dem Einsatz der Rollenkarten können da drei Stunden Spielzeit zusammenkommen. Für jedes Schuljahr stehen drei sog. Fokuskarten zur Verfügung. Diese Orientierung, entlang der verlässlichen Qualitätsbereiche des Deutschen Schulpreises, hilft bei der Entscheidungsfindung der eigenen Schwerpunkte sehr. Sinnvoll ist dabei auch, dass ein Budget zur Verfügung steht, das für die realistische Umsetzung den finanziellen Rahmen absteckt.

Visionen entwickeln

In der Reflexionsrunde sind wir uns wieder einig: Das Spiel kann helfen, gemeinsame Visionen für unsere Schule zu entwickeln und geeignete Maßnahmen dafür zu entdecken. Insofern empfiehlt sich das *„Planspiel Gute Schule“* als eine andere, neue Möglichkeit, fernab der bereits bekannten methodischen Zugänge, Schule (neu) zu denken.

Frank Schulze unterrichtet an der Helene-Lange-Schule in Wiesbaden und ist dort Stufenleiter 5/6. Er hat das Spiel dort im Kollegium gespielt.