

# Bestandteile des Planspiels Gute Schule

## 1 | Das Spielfeld

Das *Spielfeld* gibt eine Übersicht zu den sechs Qualitätsbereichen des Deutschen Schulpreises. Hier werden die *Fokus-* und *Innovationskarten* abgelegt.

## 2 | 18 Fokuskarten

Mit den *Fokuskarten* werden die Schwerpunkte bei der Entwicklung von Schule gesetzt. Sie ermöglichen nachfolgend Innovationen und Maßnahmen.

## 3 | 72 Innovationskarten

Die *Innovationskarten* sind das Herz des *Planspiels Gute Schule*. Mit ihrer Hilfe werden Innovationen und Maßnahmen an der Schule umgesetzt und Veränderungen eingeleitet.

## 4 | 12 Ereigniskarten

Die *Ereigniskarten* werden im Verlauf des Schulentwicklungsprozesses zur Bewältigung unerwarteter Ereignisse eingesetzt. Sie müssen von den Spielerinnen und Spielern gemeinsam bewältigt werden.

## 5 | 14 Rollenkarten

Die *Rollenkarten* ermöglichen den Spielerinnen und Spielern die Einnahme verschiedener Akteurs-Perspektiven im Spiel.

## 6 | 40 Geldscheine

Mit Geldeinheiten werden *Fokuskarten* gekauft und auf die *Ereigniskarten* reagiert. Gebraucht wird max. ein Wert von 400.000 Geldeinheiten pro Spiel.

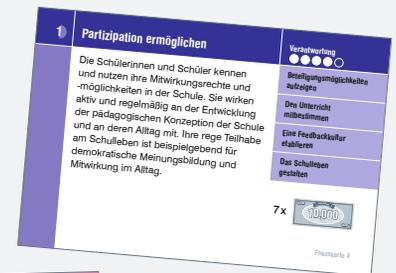
## 7 | 48 Zeiteinheiten

Die Umsetzung der *Innovationskarten* erfordert Zeit. Außerdem helfen die Zeiteinheiten bei der Bewältigung von Ereignissen.

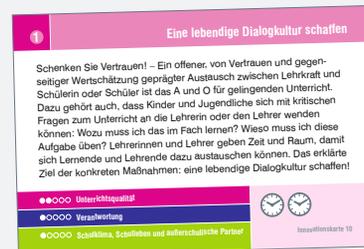
Die Abbildungen der Karten entsprechen nicht den Originalgrößen und wurden für diese Übersicht angepasst. Eine detaillierte Erläuterung des Spielmaterials mit allen Funktionen erfolgt ab Seite 6.



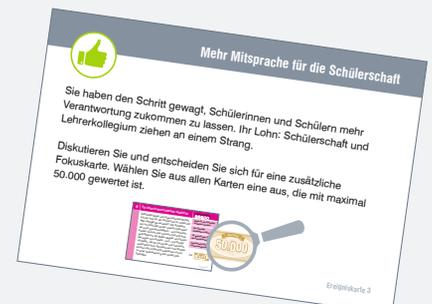
1 |



2 |



3 |



4 |



5 |



6 |



7 |

# Die Spielanleitung

Auf den folgenden Seiten erfahren Sie alles darüber, wie das *Planspiel Gute Schule* funktioniert.

- Die Spielidee
- Die Spieldauer
- Die Spielziele
- Übersicht zum Ablauf eines Schuljahres
- Die *sechs Qualitätsbereiche des Deutschen Schulpreises* – Die Grundlage des *Planspiels Gute Schule*
- Das Spielmaterial
- Der Spielablauf im Detail
- Die Auswertung

## Die Spielidee

Beim *Planspiel Gute Schule* geht es um die spielerische Auseinandersetzung über Schule, Unterrichts- und Schulentwicklung – gemeinsam im Team. Ein komplexer Prozess verdichtet sich so zu einem unterhaltsamen kooperativen Spiel, bei dem alle an Schule beteiligten Akteurinnen und Akteure mitspielen können.

**Wichtig zu wissen:** Das *Planspiel Gute Schule* fußt auf den *sechs Qualitätsbereichen des Deutschen Schulpreises*. Vor diesem Hintergrund diskutieren Sie mit bis zu sieben Personen über die Auswahl von *Fokuskarten*, um zunächst Ihre eigenen Schwerpunkte innerhalb der *sechs Qualitätsbereiche des Deutschen Schulpreises* zu setzen. Anschließend entscheiden Sie sich für bestimmte *Innovationskarten*, um Innovationen und Maßnahmen umzusetzen.

**Beachten Sie:** Während Sie gemeinsame Strategien entwickeln, müssen Sie stets das Ihnen zur Verfügung stehende Budget im Blick behalten. Darüber hinaus können Sie mit dem Einsatz von *Rollenkarten* verschiedene Interessen in Ihre inhaltliche Diskussion einbringen. Runde für Runde entstehen so spannende Verhandlungen über die Schwerpunkte Ihrer eigenen Schulentwicklungsprozesse, die sich in der Wahl von *Fokus-* und *Innovationskarten* widerspiegeln – und ein reger Austausch zwischen allen Spielerinnen und Spielern entsteht „wie von selbst“.

## Die Spieldauer

Rechnen Sie mit folgenden Zeiten (ohne Einarbeitung in Spielanleitung, Material und Manual):

- Wenn Sie drei Schuljahre (siehe nächste Seiten) mit *Rollenkarten* spielen: ca. 150 bis ca. 180 Minuten.

Sie können die Spieldauer auch reduzieren:

- Wenn Sie drei Schuljahre ohne *Rollenkarten* spielen: ca. 120 bis ca. 150 Minuten
- Wenn Sie zwei Schuljahre ohne *Rollenkarten* spielen: ca. 90 bis ca. 120 Minuten

## Die Spielziele

Verständigen Sie sich zur **Einstimmung** in den Spielprozess über folgende Fragen:

- Wollen wir eine gemeinsame Vision von Schule entwickeln?
- Wollen wir eine „Bestandsaufnahme“ unserer bisherigen Bemühungen vornehmen?
- Wollen wir unsere eigene Schule mit Innovationen weiterentwickeln?
- Wollen wir die Interessen der verschiedenen Rollen an unserer Schule diskutieren?
- Wollen wir einfach nur Freude am Spielen haben und versuchen, die Höchstpunktzahl zu erreichen?

Mit Ihren Antworten auf diese Fragen haben Sie die für Sie relevanten Spielziele identifiziert:

### Spielziel 1: Eine gemeinsame Vision entwickeln

Sie haben für eine gemeinsame Vision votiert: Dann steht für Sie das Kennenlernen von innovativen Maßnahmen im Vordergrund. Sie beziehen sich bei Ihren Diskussionen nicht auf eine konkrete Einzelschule, sondern entwickeln Ihre Traumschule. Wunderbar! Dadurch werden Ihre Vorstellungen von guter Schule und Ihre pädagogische Haltung sichtbar.

### Spielziel 2: Eine Bestandsaufnahme vornehmen

Sie bleiben auf dem Boden der Tatsachen. Bei einer Bestandsaufnahme identifizieren Sie jene Maßnahmen von Schulentwicklung, die Sie an Ihrer Schule bereits erfolgreich umsetzen. Daraus entwickeln Sie ein umfassendes Bild Ihrer Bemühungen und erhalten eine Rückmeldung, inwieweit Sie die *sechs Qualitätsbereiche des Deutschen Schulpreises* bereits an Ihrer Schule berücksichtigen.

### Spielziel 3: Konkrete Innovationen und Maßnahmen ableiten

Sie verfolgen das Ziel, Ihre bestehende Schule mit Hilfe des *Planspiels* weiter zu entwickeln. Hierfür setzen Sie gemeinsam einen Fokus und wählen Innovationen aus, um sich über konkrete Maßnahmen für die Zukunft zu verständigen.

### Spielziel 4: Rolleninteressen in Erfahrung bringen

Sie verstehen das Bemühen um gute Schule als Gemeinschaftsaufgabe. Über den Einsatz der *Rollenkarten* erleben Sie, welche Interessen andere Akteurinnen und Akteure haben können. Die Diskussion über die Auswahl der *Fokus-* und *Innovationskarten* wird gezielt aus den unterschiedlichen Perspektiven der gewählten Rollen auf Schule bestimmt.

### **Spielziel 5: Die Höchstpunktzahl erreichen**

„And the winner is ...!“ Ihnen ist es wichtig, das *Planspiel Gute Schule* zu gewinnen und Freude am Spiel zu haben. Sie diskutieren in der Entwicklung guter Schule über jene Innovationen und Maßnahmen, die Ihnen ein möglichst hohes Punkteergebnis bringen.

**Grundsätzlich gilt:** Unabhängig davon, für welche Spielziele Sie sich entscheiden: Stets findet auch eine intensive Auseinandersetzung mit den *sechs Qualitätsbereichen des Deutschen Schulpreises* statt. Die verschiedenen Spielziele schließen sich hierbei gegenseitig nicht aus, sodass Sie auch mehrere Spielziele gleichzeitig verfolgen können. Ebenfalls spannend: Über die spielerische Auseinandersetzung können sich Gespräche auf der Meta-Ebene ergeben. Gehen Sie dabei respektvoll und wertschätzend miteinander um. Bemühen Sie sich

um Lösungen, anstatt bestehende Probleme oder einen defizitorientierten Blick in den Vordergrund zu rücken.

**Hinweis:** Eine gute Schule zeichnet sich immer durch die Berücksichtigung aller *sechs Qualitätsbereiche des Deutschen Schulpreises* aus. Auch wenn Sie sich spezialisieren wollen oder es Versäumnisse aufzuholen gilt, sollten Sie konsequent darauf achten, alle Qualitätsbereiche im Auge zu behalten. Aber keine Angst – das *Planspiel Gute Schule* ist so konzipiert, dass Sie immer wieder die Gelegenheit haben, sich in allen Bereichen verbessern zu können.

**Übrigens:** Der Ablauf des *Planspiels Gute Schule* und der Einsatz des Materials sind von der Auswahl der Spielziele nicht betroffen! Allerdings verändert sich je nach Diskursintensität die Spieldauer.