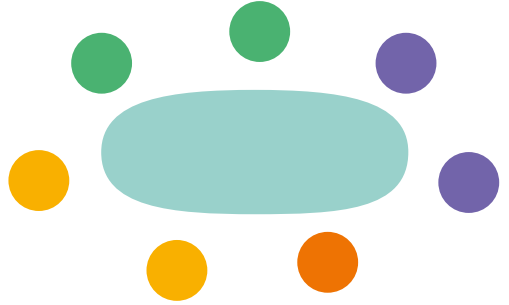


Einführung und Begleitung

für die Spielleitung

Einführung und Begleitung für die Spielleitung

- Zielgruppe:** Schüler*innen ab der 7. Klasse üben Argumentieren und Kompromissfindung und gewinnen einen Einblick in die Arbeit der Schulkonferenz; Schüler*innenvertretungen werden praktisch auf ihre Arbeit vorbereitet
- Themen:** Partizipation, Repräsentation, Gremienarbeit, Zivilcourage, Mediennutzung
- Ziele:** Demokratieverständnis entwickeln, (schulische) Mitbestimmung einüben, Selbstkonzept fördern, Perspektivwechsel ermöglichen
- Fachanbindung:** Deutsch, Darstellendes Spiel, Klassenleitung, Schülervertretung, Ethik/Religion, Sozialarbeit, GeWi/Politik/Geschichte
- Dauer:** 4 Schulstunden á 45 Minuten für Spielzeit und Auswertung
- Anzahl der Spieler*innen:** Mindestens 7 bis maximal 24 Schüler*innen
- Rollen:** Je 1–3 Spieler*innen bilden ein Team und spielen eine der 7 Rollen. Die Moderation kann von drei weiteren Schüler*innen übernommen werden.



Inhalt

An der Frieda-Nadig-Schule wurde ein Gewaltvorfall zwischen Schüler*innen gefilmt und veröffentlicht. Gewalt und respektloses Verhalten werden an der Schule nicht toleriert. Die beteiligten Schüler*innen wurden von der Schulleitung bestraft.

Auch die Schülerin, die den Vorfall gefilmt hat, hat eine Strafe bekommen. Denn die Handynutzung ist auf dem Schulgelände nicht erlaubt. Seit dem Ereignis wird das Handyverbot neu diskutiert. Ein*e Schüler*in hat einen Antrag in die Schulkonferenz eingebracht.

Die Schulkonferenz ist das höchste Entscheidungsgremium der Schule. Dort sitzen Vertreter*innen der Schüler*innen, Lehrkräfte und Eltern, sowie die Schulleitung. Was dort entschieden wird, gilt für alle an der Schule. Die Meinungen zu dem Antrag sind sehr unterschiedlich. Aufgabe ist es, im Planspiel gemeinsam eine Lösung zu finden.



Einführung

Mit diesem Spiel machen Sie ihre Schüler*innen fit für die politische Arbeit in der Schule. Die Spieler*innen erleben, **wie eine Sitzung der Schulkonferenz (*) abläuft, welche Mitbestimmungsmöglichkeiten sie haben** und wie sie um Mehrheiten ringen können. Schüler*innen erfahren, dass es gar nicht schwer ist, **eigene Meinungen einzubringen und die Schule aktiv mitzugestalten**. So gestärkt, finden die Anliegen der Schüler*innen besser Gehör. Denn was im Spiel trainiert wird, funktioniert auch in echt!

Eine Meinung zu vertreten und einen Kompromiss zu finden, das ist für alle hilfreich und wertvoll. Das Spiel baut Berührungspunkte mit dem **Präsentieren** und **Argumentieren** ab und eignet sich perfekt für den Politik- und Deutschunterricht. Die Spieler*innen vertreten Personen, die sie aus dem Alltag kennen. Sie handeln, urteilen und entscheiden mit Unterstützung der Spielkarten. Ziel ist es, alle Argumente anzuhören, ernst zu nehmen und **gemeinsam eine Lösung zu finden**. Diese Erfahrung fördert Empathie und Ambiguitätstoleranz.

Planspiele beinhalten häufig leseintensive Texte und langatmige Erklär-Runden. Den Spieler*innen wird viel abverlangt. Das ist ein Grund, warum Planspiele in Gymnasien gerne durchgeführt werden, in anderen weiterführenden Schulen eher Mangelware sind. Unser Planspiel ist anders. Es führt die Spieler*innen in fünf Levels durch das Spiel. Es gibt stets eine klare Aufgabe vor und unterstützt mit **bunten und spielerisch gestalteten Materialien**. Alle Unterlagen sind in verständlicher Sprache geschrieben und es sind **keine Vorkenntnisse erforderlich**.

(*) In einigen Bundesländern heißt die Schulkonferenz auch Schulforum, Schulvorstand oder Schulausschuss. Zusammensetzung des Gremiums und Mitwirkungsrechte können variieren.

Spielleitung

Als Spielleitung führen Sie in das Spiel ein und sorgen dafür, dass die Rahmenbedingungen eingehalten werden und das Spiel reibungslos abläuft. **Sie kennen den Ablauf des Spiels, legen die Zeit für die jeweilige Aufgabe fest und wissen, wann welche Materialien zum Einsatz kommen**. Sie haben im Blick, wann ein Level abgeschlossen ist, gratulieren zum erfolgreichen Bestehen, und leiten zum nächsten Level über. Dazu nutzen Sie die **begleitende Präsentation** und führen kurz in das Spiel ein.

Als Spielleitung sind Sie kein aktives Mitglied der Schulkonferenz. Dort übernehmen Schüler*innen die Moderation. Zeiten und Ablauf sollten Sie gut mit ihnen abstimmen, damit **Moderation und Spielleitung elegant ineinandergreifen**. Es ist hilfreich, sich als Spielleitung während der Sitzungen möglichst passiv zu verhalten. Die Spieler*innen finden mit Sicherheit eine kreative Lösung oder helfen sich gegenseitig.

Während des Spiels können Sie als externe*r **Beobachter*in Notizen zu den Dynamiken im Spiel machen**. Diese sind elementar für die Auswertung. In der abschließenden Besprechung können Sie darauf eingehen und Szenen herausgreifen, nacherzählen oder nachspielen lassen sowie alternative Lösungen suchen lassen.

Moderation

Im Planspiel übernehmen Schüler*innen die Moderation und erhalten dafür Moderationskarten. In der Einarbeitungsphase sollten Sie mit der Moderation besprechen, was dabei zu beachten ist.

Für die Moderation gibt es zwei Möglichkeiten. In **leistungsstarken Gruppen kann sie von der Schulleitung übernommen** werden, wie meist in der Realität. Alternativ kann die **Moderation von ein bis drei Schüler*innen als eine eigene Rolle, durch ein externes Mitglied (*) der Schulkonferenz** gespielt werden. Die Schüler*innen können sich dann auf die Moderation konzentrieren, die Rolle der Schulleitung wird von anderen Schüler*innen gespielt. Für die Rolle des externen Mitglieds sind Buttons und ein Tischschild vorgesehen. Die Moderation ist anspruchsvoll, überlegen Sie, was für Ihre Zielgruppe sinnvoll ist. Es ist hilfreich, wenn sich die Schüler*innen freiwillig für diese Aufgabe melden.

(*) In manchen Bundesländern ist eine, der Schule nicht angehörende, Person zulässig. Mit dem Blick von außen unterstützt sie die Schule.

Spieler*innen

Das Planspiel lebt davon, dass die Spieler*innen sich möglichst gut in die Rolle hineinversetzen und aus der Perspektive ihres Charakters sprechen und handeln. Für die Rolle von Schüler*innen, Eltern, Lehrkräften und Schulleitung können die Jugendlichen aus dem Vollen schöpfen, denn sie beobachten diese Personen tagtäglich. **Es ist wichtig, den Spieler*innen zu Beginn genug Zeit zu geben**, in die Rolle zu finden. Sie können die Rolle ausbauen und mehr dazu erfinden, an den Positionen jedoch keine grundlegenden Veränderungen vornehmen.

In den Rollen sind Konflikte angelegt, die den Spielverlauf beeinflussen. Die Konfliktlinien und der Austausch während des Spiels sorgen dafür, dass sich eine **kreative Lösungskompetenz** entfalten kann. Wenn ein Interessenskonflikt erlebt wird, kann das für die Spieler*innen auch zu Frustration führen. Diese Enttäuschung muss unbedingt in der Reflexion aufgefangen werden. Hier muss geklärt werden, dass Scheitern und Misserfolg in der Anlage der Rolle lagen, nicht an der Kompetenz des*r Spieler*in.

Zusammenarbeit im Team

Im Planspiel ist Teamwork gefragt. **Eine Person in der Schulkonferenz wird von mehreren Spieler*innen gemeinsam gespielt**. Der Vorteil: Alle sind gefordert, aber nicht allein. Leiten Sie die Spieler*innen dazu an, sich gegenseitig zu unterstützen. Die **Zusammenarbeit bedarf enger Abstimmung** und fördert die demokratische Kommunikation auch innerhalb des Teams.

Alle Spieler*innen sollten einmal die Möglichkeit bekommen, am Konferenztisch zu sitzen und die jeweilige Rolle aktiv zu spielen. Achten Sie als Spielleitung unbedingt auf **Rotation innerhalb des Teams**. Vereinbaren Sie mit den Schüler*innen ein Zeichen zum selbstständigen Wechsel innerhalb des Teams, z.B. durch Tippen auf die Schulter. Geben Sie den anderen Beteiligten Beobachtungsaufgaben (beispielsweise sich in der Sitzung für ihr Team Notizen zu machen), sollten diese nicht von sich aus mitdenken.

Vorbereitung

Als Spielleitung setzen Sie die Rahmenbedingungen. Sie kennen ihre Schüler*innen und wissen, was Sie ihnen zu trauen können. Je nach Gruppe kann es sinnvoll sein, dass Sie die Teams schon vorher zuteilen. Geben Sie eine **Sitzordnung** vor, so dass sich alle gleichermaßen beteiligen können. Möglich ist ein kleiner Konferenztisch für die jeweiligen Repräsentant*innen in der Mitte oder eine große Runde mit den jeweiligen Spieler*innen einer Rolle nebeneinander.

Level 3 und 4 halten Varianten bereit, über die Sie im Vorfeld eine Entscheidung treffen müssen.

Begleitende Präsentation

Die **begleitende Präsentation** führt die Spieler*innen in das Szenario ein und leitet sie mit klaren Arbeitsaufträgen und einer symbolhaften Darstellung des Settings durch die verschiedenen Level. Sie ist auch als Hilfestellung für die Moderation gedacht.

Sie können die Präsentation bearbeiten und für Ihre Zielgruppe anpassen. In den Notizen der Präsentation finden Sie ergänzende Erklärungen zur Nutzung.



Karten

Das **Einführungsheft zum Spielstart** bietet grundlegende Informationen über das Szenario. Zu Beginn des Spiels wird der Text aus dem Einführungsheftchen für alle laut vorgelesen. Während des Spiels können Spieler*innen jederzeit darin nachlesen.

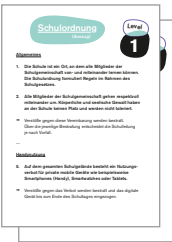
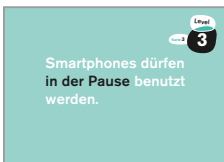
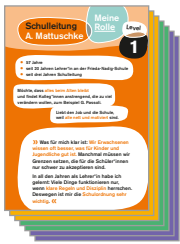
Die **Rollenkarten** ermöglichen den Einstieg in die jeweilige Rolle. In den ersten drei Level werden die Rollenkarten schrittweise an die Spieler*innen weitergegeben. Die Zuordnung der Rollenkarten zu dem jeweiligen Level ist oben rechts vermerkt.

Das externe Mitglied der Schulkonferenz oder die Schulleitung erhalten **Moderationskarten**. Diese erklären die Aufgaben der Moderation im Spiel und geben einen erweiterten Einblick in das Spielgeschehen. Auch hier ist die Zuordnung der Moderationskarten zu dem jeweiligen Level oben rechts vermerkt.

Das dritte Level erfordert ein eigenes Set von **Karten für das Positionierungsspiel**. Es beinhaltet Kompromissvorschläge für Ausnahmeregelungen der Schulordnung, sowie zwei Positionierungskarten. Diese Karten werden an die Moderation gegeben.

Zum Nachlesen gibt es Karten mit dem Text der Schulordnung und dem Antragstext für alle Spieler*innen.

Die Präsentation sowie weitere Materialien zum Download finden Sie auf der Modulseite vom **Planspiel Schulkonferenz** auf unserer Website www.mobiledemokratielabor.de.



Spielverlauf

„Stellt euch vor und lernt die anderen kennen!“

Worum geht es in dem Level?

Die Ausgangslage verstehen, sich in die jeweilige Rolle einfinden und als Team agieren.

Wann ist das Level abgeschlossen?

Wenn die Vorstellungsrunde im Plenum erfolgt ist.

Wie viel Zeit ist vorgesehen?

Ca. 35 Minuten

Wer macht was?

	Spielleitung	Moderation	Spieler*innen
A	Präsentation starten, begrüßen, aktivieren und in das Szenario einführen		Ausgangslage verstehen
B	Aufgaben für Level 1 erklären, Moderation und Rollen verteilen, Sitzordnung mit Konferenztisch in der Mitte aufbauen, Material austeiln, für Rückfragen zur Verfügung stehen		In die eigene Rolle einlesen, Charakter verstehen und Austausch mit den anderen aus dem Team
C		Begrüßen und Vorstellungsrunde (TOP 1) moderieren	Im Plenum vorstellen, die Rolle zum „Leben“ erwecken

A

Material

Level 1

Einführung und Begrüßung

Stellt euch vor und lernt die anderen kennen!

Begleitende Präsentation

Level 1

Einführungsheft zum Spielstart

Einführungsheft zum Spielstart

A. Matuschke

Schulleitung

Tischkarten mit Namen

Schulleitung A. Matuschke

Meine Rolle

Level 1

Rollenkarten Level 1 für alle Charaktere

Moderation

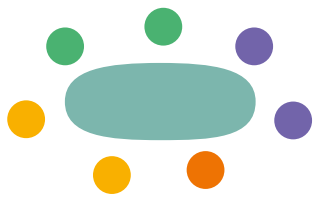
Level 1

Moderationskarten für externes Mitglied der Schulkonferenz oder Schulleitung

Schulordnung

Level 1

Karte Schulordnung



„Erklärt euren Standpunkt und vergleicht mit den anderen!“

Worum geht es in dem Level?

Verschiedene Positionen zum Antrag hören, den eigenen Standpunkt vertreten und einordnen.

Wann ist das Level abgeschlossen?

Wenn alle ihre Haltungen zum Antrag im Plenum vorgestellt haben.

Wie viel Zeit ist vorgesehen?

Ca. 30 Minuten

Wer macht was?

	Spielleitung	Moderation	Spieler*innen
A	Level 2 einleiten	Vorlesen des Antrags moderieren	Deniz Mutlu liest den Antrag vor
B	Rollenkarten für das zweite Level austeiln und für Rückfragen zur Verfügung stehen		Einlesen, die eigene Position herausarbeiten und im Team besprechen
C		Runde mit den Stellungnahmen zum Antrag (TOP 2) moderieren	Positionen im Plenum vorstellen und Notizen zu den Positionen der anderen machen

A

Material

Level 2

Antrag auf Elternratung

Karte Antrag

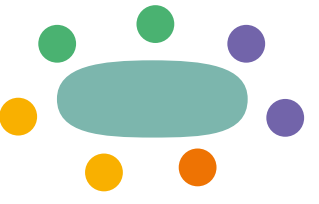
B

Material

Meine Einstellung

Level 2

Rollenkarten Level 2 für alle Charaktere



„Zeigt wo ihr steht und findet Mehrheiten!“

Worum geht es in dem Level?

Die Positionen der anderen zum Antrag verstehen, Stimmungsbild bekommen.

Wann ist das Level abgeschlossen?

Wenn alle 8 Positionierungskarten abgefragt wurden.

Wie viel Zeit ist vorgesehen?

Ca. 30 Minuten



Wer macht was?

	Spielleitung	Moderation	Spieler*innen
A	Level 3 einleiten, Rollenkarten für das dritte Level austeilen und für Rückfragen zur Verfügung stehen		In Lösungsvorschläge einlesen und Positionen zu drei Aspekten im Team festlegen
B		Positionierungsspiel aufbauen: Ja- und Nein-Karten als Skala im Raum auslegen oder aufhängen, Karten nach der Reihe vorlesen, auf Positionierung warten, einzelne um ihre Argumente bitten	Gemeinsame Haltung im Team finden, sich positionieren, gegebenenfalls Argumente teilen

Material

A

Rollenkarten Level 3 für alle Charaktere

Variante

Bei sehr starken Lerngruppen können Sie **eigene Lösungsvorschläge** entwickeln und diese diskutieren lassen statt mit den vorgegebenen Lösungen auf den Karten zu arbeiten.

Material

B

Alle Schüler*innen der Frieda-Nadig-Schule dürfen Smartphones benutzen.

Ja- und Nein-Karten und Aussagekarten des Positionierungsspiels

„Findet Kompromisse!“

Worum geht es in dem Level?

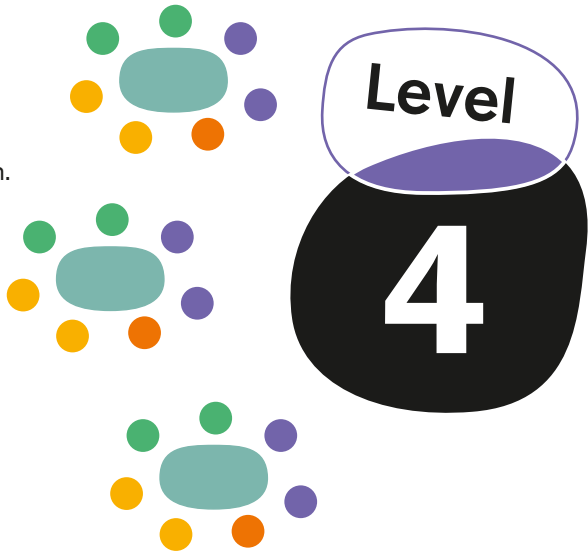
Variante A: Argumentatives Überzeugen in kleineren Expert*innenrunden.
Variante B: Gemeinsam um Formulierungen ringen.

Wann ist das Level abgeschlossen?

Variante A: Wenn in Expert*innenrunden Kompromisse erzielt wurden.
Variante B: Wenn ein Antragstext steht, mit dem alle zufrieden sind.

Wie viel Zeit ist vorgesehen?

Ca. 30 Minuten



Variante A

	Spielleitung	Moderation	Spieler*innen
A	Level 4 einleiten und gegebenenfalls Moderation unterstützen	Um Aufteilung der Teams auf drei Expert*innengruppen bitten, so dass in jeder Expert*innengruppe möglichst viele verschiedene Charaktere vertreten sind; den Auftrag aussprechen, eine Kompromisslösung zu den drei Fragen auszuarbeiten und diese schriftlich festzuhalten	Auf drei Expert*innengruppen aufteilen und sich dafür an drei Tische verteilen, eigenständig verhandeln
B		Vorstellung der drei finalen Kompromissvorschläge im Plenum mit allen moderieren	Einzelne stellen Lösungsvorschläge der Expert*innengruppen vor
C		Bittet darum, sich im Team auf die Abstimmung vorzubereiten	Sich in ihren ursprünglichen Teams wieder zusammenfinden und einigen, ob als Team für oder gegen die jeweiligen Vorschläge gestimmt wird

Variante B

	Spielleitung	Moderation	Spieler*innen
A	Level 4 einleiten und gegebenenfalls Moderation unterstützen	Antragstext in der Präsentation aufrufen, Änderungsvorschläge sammeln und im Antragstext ändern	Vorschläge für Änderung im Antragstext machen

„Stimmt ab und feiert das Ergebnis!“

Worum geht es in dem Level?

Abstimmen und Erfolg genießen

Wann ist das Level abgeschlossen?

Wenn die Änderungsvorschläge im Plenum abgestimmt wurden.

Wie viel Zeit ist vorgesehen?

Ca. 10 Minuten



Wer macht was?

	Spielleitung	Moderation	Spieler*innen
A	Level 5 einleiten	Moderation der Abstimmung: Kompromissvorschläge oder neuen Antragstext vorlesen, Stimmen zählen und notieren, für Zusammenarbeit bedanken Wichtig: Das externe Mitglied der Schulkonferenz darf nicht mit abstimmen!	Abstimmen, sich freuen, Hände schütteln, gratulieren
B	Ausstieg aus den Rollen anleiten		

Material

B

Abgeben der Buttons und Spielkarten

Auswertungsfragen für die Reflexion

Intuitive Spielreflexion

- Wie wohl hast du dich in deiner Rolle gefühlt?
- Was hat dich überrascht? Was war neu für dich?
- Was fiel schwer? Was fiel leicht?
- Wie zufrieden bist du? Was hat dir Spaß gemacht?

Inhaltliche Auswertung

- Wie hat die Arbeit im Team funktioniert?
Wie war die Aufgabenverteilung?
- Was waren die entscheidenden Momente im Spielverlauf?
- Welche anderen Lösungen wären möglich gewesen?
- Wie kamt ihr ans Ziel? Was hat am meisten geholfen, um zu einer Einigung zu gelangen?
- Welche Argumente waren besonders überzeugend?

Transfer

- Im Planspiel entschieden die Personen recht eigenmächtig. Mit wem müssen sich die Vertretungen in Realität abstimmen?
- Was habt ihr über die Schulkonferenz oder Gremienarbeit im Allgemeinen gelernt?
- Welche Ähnlichkeiten haben Einigungen in der großen Politik? Was ist anders?

Weitere Auseinandersetzung

Planspiele fördern verschiedene Kompetenzen. Darüber hinaus motivieren sie, Sachverhalte zu verstehen und Wissen aufzunehmen. Das erste erfahrungsbasierte Wissen aus dem Spiel kann, mit dem Fachwissen verbunden, lang behalten und in ähnlichen Situationen wieder abgerufen werden. Folgende inhaltliche Auseinandersetzungen schlagen wir anschließend an das Planspiel vor.

Anknüpfungspunkte für alle:

Die Schulkonferenz entscheidet unter anderem, wann die Schule beginnen soll, in welchem Rhythmus die Stunden über den Tag verteilt werden, wer die Mensa oder Kantine betreibt und vieles mehr! Was möchtet ihr an der Schule ändern? Arbeitet einen Antrag für eure Schulkonferenz aus! Hinweis: Das Modul Paradise Land kann dabei helfen, Ideen für eine „bessere“ Schule zu generieren. Hier gibt es viele Methoden, die euch ins träumen von all den Möglichkeiten bringen!

Anknüpfungspunkte für den Deutschunterricht:

Sich als Vorbereitung des Planspiels mit dem Argumentieren zu beschäftigen ist mit Sicherheit sinnvoll. Im Planspiel wird dann trainiert und im Anschluss ausgewertet: Welche Argumente überzeugten? Was macht ein gutes Argument aus? Was funktioniert, was nicht?

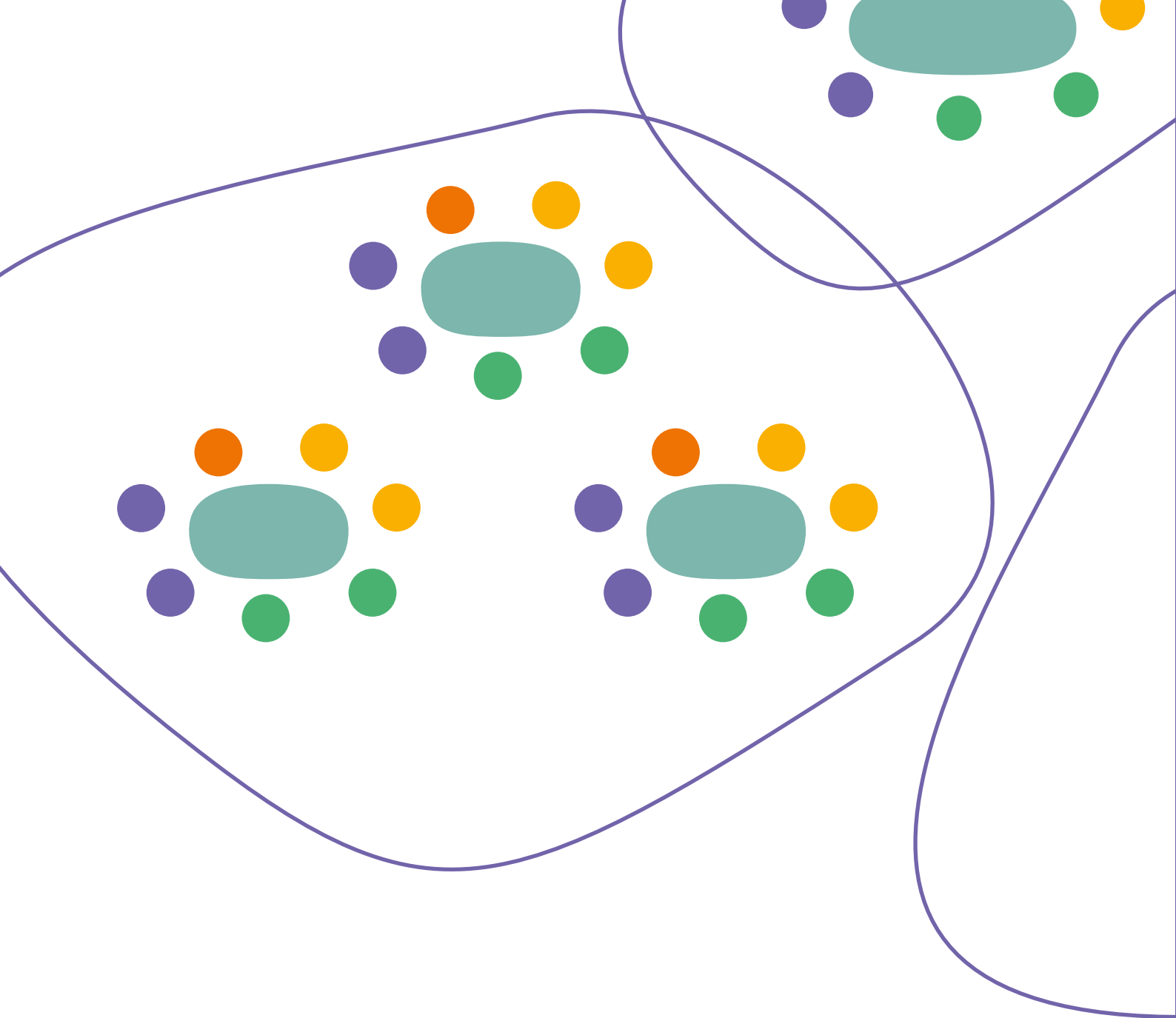
Anknüpfungspunkte für die Schüler*innenvertretung:

Wie gebe ich die Ergebnisse (der Schulkonferenzsitzung) an diejenigen weiter, die ich vertrete? Was sind die Reaktionen, wie verteidige ich den Beschluss?

Anknüpfungspunkte für den Politikunterricht:

Regeln sind veränderbar! Wie funktionieren Gesetzesänderungen? Wie entstehen neue Regeln und Gesetze? Was sind Petitionen und Bürgerbegehren?

Weitere umfassende **Informationen zu schulischer Mitbestimmung** in: Pimp my School. Das 1x1 der SV-Arbeit. Herausgegeben von der Friedrich-Ebert-Stiftung. Online abrufbar unter: www.fes.de/forum-jugend-und-politik/sv-arbeit-1



Impressum

Das Planspiel Schulkonferenz ist ein Element des Modellprojekts „Das mobile Demokratielabor“.

Spielentwicklung:
Gabi Altevers, Karla Detlefsen,
Larissa Mogk und Petra Schlie

Grobkonzept:
Planpolitik GbR

Redaktion:
Larissa Mogk und Laura Schiemann

Gestaltung:
Gabi Altevers und Karla Detlefsen

Herausgeber:
Gesicht Zeigen!
Für ein weltoffenes Deutschland e.V.
Franz-Mehring-Platz 1
10243 Berlin



Dieses Modellprojekt wird gefördert im Rahmen des Bundesprogramms „Demokratie leben!“ durch das Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend, unterstützt durch die Nemetschek Stiftung.
Herzlichen Dank!

