

# SO SIEHT'S AUS!

Unsere Schulideen

## Spielanleitung

# SO SIEHT'S AUS!

## Unsere Schulideen



### Ziel des Spiels

Ihr findet heraus, welche Ideen und Wünsche eure Klasse für die Schule hat.

In drei Spielrunden entdeckt ihr, was ihr braucht, um euch wohlfühlen und gut zu lernen.

Am Ende entscheidet ihr gemeinsam, welche zwei Ideen ihr umsetzen wollt, um eure Schule zu verbessern.

### Spielrahmen



#### Wo wird das Spiel gespielt?

Im Klassenraum oder in einem freien Raum der Schule.



#### Wie lange dauert das Spiel?

Insgesamt 120 Minuten.

Es gibt 3 Runden, jede Runde geht eine Schulstunde lang, ihr könnt es zum Beispiel in drei Klassenratsstunden spielen.



#### Wie viele spielen mit?

Mindestens 16, maximal 28 Schüler:innen.

Zusätzlich gibt es eine Spielleitung, die euch durch das Spiel führt.

# Runde 1

## Ziel der ersten Runde



In dieser Runde entscheidet ihr in Kleingruppen, welche Ideen ihr an eurer Schule umsetzen möchtet.

Dafür nutzt ihr folgende Spielkarten:

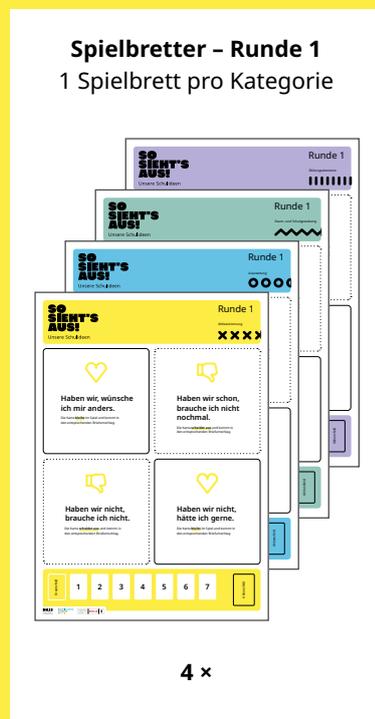
- Ideenkarten mit vorgegebenen Ideen
- Kreativkarten für eigene Ideen

Am Ende stimmt ihr darüber ab, welche Ideen euch am wichtigsten sind.

## Spielmaterial

### Druck

Die Dokumente finden Sie unter: [www.sag-berlin.de/unsere-schulideen-spiel](http://www.sag-berlin.de/unsere-schulideen-spiel)



### Material vor Ort



ca. 40 Minuten

## Spielvorbereitung

### Spielbretter aufstellen (ca. 5 Min.)

Vier Spielbretter liegen in den vier Ecken des Raumes.

### Material auf den Spielbrettern:

- 1 Aktionskarte mit der Rückseite nach oben auf dem Aktionsfeld.
- 7 Kreativkarten auf dem Kreativfeld.
- Die Farben der Karten passen zur Farbe des Spielbrettrahmens.

### Beispiel:

Auf dem gelben Spielbrett liegen gelbe Kreativkarten.

### Zusätzlich neben jedem Spielbrett:

- Zusätzlich neben jedem Spielbrett:
- 2 Briefumschläge mit den draufgeklebten Infozetteln mit Herz- oder Daumen
- 1 leerer Notizzettel

## Spielverlauf – Runde 1

### 1. Ideenkarten auslegen

#### Spielgruppen auslosen (ca. 5 Min.)

Legt so viele Ideenkarten aus, wie Schüler:innen mitspielen.

Die Rückseiten zeigen nach oben und haben vier verschiedene Farben. Achtet darauf, dass von jeder Farbe gleich viele Karten ausliegen.

#### Beispiel:

24 Spieler:innen ▶ je 6 Karten pro Farbe

19 Spieler:innen ▶ je 5 Karten pro Farbe

Stellt euch in einem Außenkreis um die Karten auf.

Jeder:er zieht eine Karte.

Holt einen Stift aus eurer Feder-tasche.

Geht zum Spielbrett, das die gleiche Farbe wie eure Karten-rückseite hat.

Legt eure Ideenkarten auf die Felder 1 bis 7, je nach Anzahl in eurer Spielgruppe.

#### Beispiel:

5 Schüler:innen ▶ Karten auf Felder 1 bis 5 legen.

Die Bilder müssen nach oben zeigen.

### 2. Abstimmung über die Ideenkarten

Jetzt entscheidet ihr gemeinsam, mit welchen Karten ihr euch weiter beschäftigen wollt. Stimmt über jede Karte ab, um die wichtigsten Themen auszuwählen.

Schaut euch die erste Karte genau an. Falls ihr Fragen zur Karte habt, fragt eure Mitschüler:innen oder die Spielleitung.

#### Abstimmen mit Stiften (ca. 10 Min.)

Jede:r Schüler:in legt den eigenen Stift auf das jeweilige Feld des Spielbretts: Was passt für mich am besten?

#### Das Feld mit den meisten Stiften entscheidet:



#### Feld mit Herz

Die Karte bleibt im Spiel und kommt in den Umschlag mit dem Herz



#### Feld mit Daumen nach unten

Die Karte scheidet aus und kommt in den Umschlag mit dem Daumen nach unten

#### Wiederholt das für alle Ideen-karten

- Legt die abgestimmten Karten in die Umschläge mit den Herz- oder Daumen-Info-zettel
- Hebt die Briefumschläge mit den Herz auf – die braucht ihr für die nächste Spielrunde.

#### Wiederholt das für alle Ideen-karten, bis über alle abge-stimmt wurde.

**Jetzt wisst ihr, welche Themen in die nächste Runde kommen!**

### 3. Eigene Wünsche ergänzen & Abstimmung

#### Eigene Wünsche hinzufügen (ca. 5 Min.)

Zieht die Aktionskarte auf eurem Spielbrett. Lest die Frage laut vor. Überlegt gemeinsam, welche Wünsche ihr ergänzen möchtet.

#### Abstimmung über neue Ideen (ca. 10 Min.)

Legt eure Kreativkarten mit den neuen Ideen auf die Felder 1 bis 7.

Stimmt über jede Karte ab – genau wie zuvor mit den Ideen-karten.

Legt die abgestimmten Karten in den Briefumschlag mit dem Herz oder dem Daumen nach unten. Schriftfarbe schwarz

### 4. Rundenende

#### Namen notieren & Gruppe kennzeichnen (ca. 5 Min.)

Schreibt eure Namen auf den leeren Notizzettel. Faltet den Zettel und legt ihn in den Brief-umschlag. Beschriftet den Umschlag mit eurer Kategorien-gruppe.

#### Beispiel:

Ihr hattet die Kategorie „Mitbe-stimmen“ mit den gelbe Karten und den Kreuzen ▶ schreibt Kreuze oder die „Gruppe Gelb“ auf den Umschlag.

#### Aufräumen (ca. 5 Min.)

Räumt das Spielmaterial sorg-fältig zusammen und hebt es auf. Die Briefumschläge mit dem Herz braucht ihr für die nächste Runde



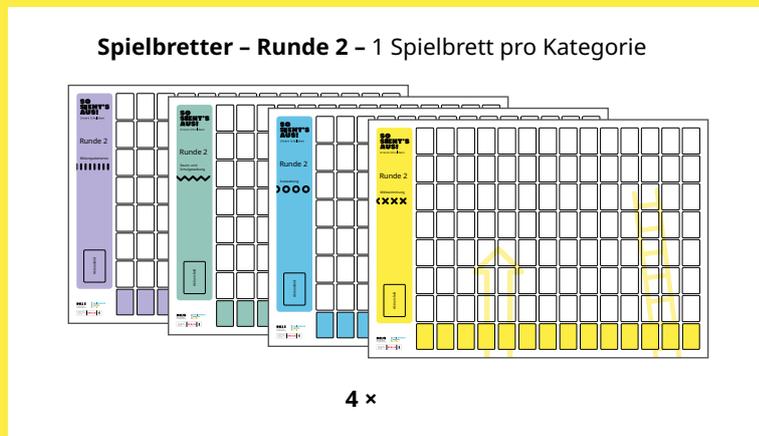
**Ziel der zweiten Runde**

Jetzt entscheidet ihr in Kleingruppen, welche zwei Ideen oder Wünsche für euch am wichtigsten sind.

# Runde 2

**Spielmaterial**

**Druck** Die Dokumente finden Sie unter:  
[www.sag-berlin.de/unsere-schulideen-spiel](http://www.sag-berlin.de/unsere-schulideen-spiel)



**Material vor Ort**



ca. 40 Minuten

**Spielvorbereitung**

**Spielbretter aufstellen (ca. 5 Min.)**  
 Vier Spielbretter liegen in den vier Ecken des Raumes.

**Briefumschläge zuordnen**  
 neben jedem Spielbrett liegt ein Briefumschlag mit Herz. Die Kategorie auf dem Umschlag muss zur Spielbrettkategorie passen.

**Beispiel:**  
 Der Umschlag der Kategorie „Ausstattung“ mit den Kreisen/Farbe Blau liegt neben dem blauen Spielbrett mit den Kreisen.

**Ideen-Poster & Notizzettel bereitlegen**  
 Neben jedem Spielbrett liegen zwei Ideen-Poster. Zusätzlich gibt es einige Notizzettel für eure Ideen.

## Spielverlauf – Runde 2

### 1. Vorbereitung

#### Findet eure Gruppe (ca. 5 Min.)

Versammelt euch in euren Kleingruppen um die vier Spielbretter.

**Neu dabei?** Fragt die Spielleitung, in welcher Gruppe ihr mitspielen könnt.

**Gruppe vergessen?** Schaut auf die Notizzettel in den Briefumschlägen mit Herz.

### 2. Abstimmung über eure zwei Wünsche

#### Jetzt stimmt ihr darüber ab, welche Ideen ihr weiterverfolgen wollt (ca. 10 Min.)

1. Legt alle ausgewählten Ideen- und Kreativkarten aus dem Briefumschlag in der untersten Reihe des Spielbretts, auf die ausgefüllte Felder, nebeneinander aus.
2. Jede:r hat zwei Stimmen, die auf zwei verschiedene Ideen verteilt werden müssen. Ihr dürft nicht beide Stimmen für dieselbe Idee abgeben!
3. Die Person mit dem nächsten Geburtstag fängt an.
4. Stimmen vergeben:  
Die erste Person rückt die beiden Karten ein Feld vor, denen sie ihre Stimmen geben möchte. Danach ist die nächste Person dran und macht dasselbe. So geht es weiter, bis alle abgestimmt haben.
5. Gewinn-Ideen bestimmen:  
Die zwei Ideen, die am weitesten vorgerückt sind, gewinnen! Gibt es mehr als zwei Gewinn-Ideen? Zieht die Aktionskarte und folgt den Anweisungen darauf.

**Jetzt wisst ihr, welche Ideen ihr weiterverfolgen wollt!**

### 3. Ideen-Poster

Toll! Ihr habt euch für zwei Gewinner-Ideen entschieden! Jetzt geht es darum, zu überlegen, warum diese Ideen eure Schule besser machen.

Schaut euch die Fragen auf dem Ideen-Poster an, überlegt gemeinsam und schreibt eure wichtigsten Argumente auf. So könnt ihr eure Klasse später leichter überzeugen!

**Aufgabe:** (ca. 20 Min.)

1. Jede Kleingruppe hat zwei Ideen-Poster.
2. Schreibt eure erste Gewinn-Idee in das Gewinner-Kästchen auf dem ersten Poster.
3. Schreibt eure zweite Gewinn-Idee auf das zweite Poster.
4. Lest die Fragen auf dem Poster und überlegt gemeinsam Antworten.
5. Nutzt einen Notizzettel, um eure Gedanken zu sammeln.
6. Beantwortet auf beiden Poster die Fragen 1 und 2. (ca. 10 Min.)

**Beispiel:**

Wenn ihr in der Gruppe mit den gelben Karten wart, schreibt „Farbgruppe Gelb“ auf die Rückseite.

### 4. Rundenende

Ihr habt erfolgreich zwei Gewinn-Ideen ausgewählt und eure Argumente dazu aufgeschrieben.

**Namen notieren (ca. 5 Min.)**

Schreibt eure Namen und eure Kategoriengruppe auf die Rückseite eurer Ideen-Poster.

**Beispiel:**

Ihr hattet die Kategorie „Mitbestimmen“ mit den gelben Karten und den Kreuzen ▶ schreibt Kreuze oder die „Gruppe Gelb“ auf.

**Aufräumen (ca. 5 Min.)**

Räumt das Spielmaterial sorgfältig zusammen und hebt es auf. Die Ideen-Poster werden für die nächste Runde bereitgelegt.



### Ziel der dritten Runde

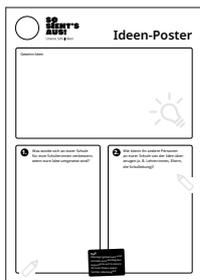
In dieser letzten Runde findet eine geheime Abstimmung statt. Ihr entscheidet gemeinsam, welche zwei der acht Ideen auf euren Postern eure gesamte Klasse umsetzen möchte.

# Runde 3

## Spielmaterial

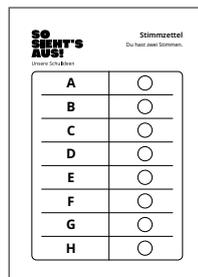
**Druck** Die Dokumente finden Sie unter:  
[www.sag-berlin.de/unsere-schulideen-spiel](http://www.sag-berlin.de/unsere-schulideen-spiel)

### Ideen-Poster aus Runde 2



8 x

### Stimmzettel



1 x pro  
Schüler:in

### Material vor Ort

#### Tüte/Beutel (Wahlurne)



1 x

#### Stift



1 x pro  
Schüler:in

#### Schere



1 x



ca. 40 Minuten

### Eure Aufgabe

Jeder:r stimmt geheim ab, welche zwei der Gewinn-Ideen euch am wichtigsten sind. Am Ende stehen zwei Ideen fest, für die ihr euch als Klasse einsetzen wollt.

### Spielvorbereitung

#### Vorbereitung im Raum:

- Acht (jede Gruppe 2) Ideen-Poster werden in vier Zimmerecken, nach den Kategorien sortiert, ausgelegt.
- 28 Stimmzettel und die Wahlurne (Tüte oder Beutel) liegen aus.

## Spielverlauf – Runde 3

### 1. Vorbereitung & Präsentation

#### Findet eure Kleingruppen (ca. 3 Min.)

Jede Gruppe holt ihre zwei Ideen-Poster aus der letzten Runde.

**Neu dabei?** Fragt die Spielleitung, in welcher Gruppe ihr mitspielen könnt.

**Farbgruppe vergessen?** Schaut auf die Rückseite eurer Poster.

#### Ideen & Antworten durchgehen (ca. 10 Min.)

Schaut euch eure Ideen-Poster mit den Ideen und Antworten zu den Fragen genau an. Überlegt gemeinsam: Wer stellt eure Ideen der Klasse vor?

#### Präsentation der Ideen (ca. 8 Min.)

Jede Gruppe stellt ihre Ideen der Klasse vor. Die Spielleitung entscheidet, welche Gruppe beginnt.

**Jetzt kennt die ganze Klasse alle Ideen – bald wird abgestimmt!**

### 2. Geheime Abstimmung

#### Abstimmung vorbereiten (ca. 5 Min.)

Die Spielleitung legt die acht **Ideen-Poster** nebeneinander. Sie werden **von A bis H durchbuchstabiert**. Die Buchstaben werden in den Kreis oben links auf jedem Poster geschrieben.

#### Jede:r Schüler:in nimmt einen Stimmzettel.

#### Poster sichtbar aufhängen

Die acht Poster werden an die Tafel gehängt oder auf einen Tisch gelegt, damit alle sie gut sehen können.

#### Abstimmung (ca. 8 Min.)

#### Ideen noch einmal anhören

Die Spielleitung liest die Punkte auf jedem Poster laut vor.

#### Individuelle Reflexion:

Jede:r überlegt für sich, welche zwei Ideen am überzeugendsten sind. (ca. 5 Min.)

#### Stimmen abgeben

Schaut, welche Buchstaben zu euren Favoriten gehören. Kreuzt auf eurem Stimmzettel zwei Buchstaben an. Werft euren angekreuzten Stimmzettel in die Wahlurne (Tüte oder Beutel).

#### Beispiel:

Wenn euch A und C am besten gefallen, kreuzt ihr A und C an.

### 3. Auswertung

#### Stimmenausählung (ca. 5 Min.)

Alle Stimmen sind abgegeben! Jetzt zählt ihr gemeinsam mit der Spielleitung aus, welche zwei Ideen die meisten Stimmen erhalten haben.

Es dürfen nur gültige Stimmzettel mitgezählt werden. Sollte ein Stimmzettel mehr als zwei Kreuze haben, ist der Stimmzettel ungültig. Sollte ein Stimmzettel nur ein Kreuz haben, wird diese eine Stimme mitgezählt.

#### Gewinn-Ideen übergeben

Die Gewinn-Ideen werden euren Klassensprecher:innen feierlich übergeben. Sie bringen sie in eure Schulgremien und setzen sich für eure Ideen ein.

#### Nächste Schritte planen

Vereinbart mit eurer Spielleitung einen Termin, um zu sehen, wie es mit euren Ideen weitergeht.

### 4. Spielende

#### Aufräumen (ca. 5 Min.)

Räumt das Spielmaterial sorgfältig zusammen.

## Impressum

### Herausgeberin:

Deutsche Kinder- und Jugendstiftung GmbH  
Tempelhofer Ufer 11 | 10963 Berlin |  
Tel.: (030) 25 76 76 - 0 | info[at]dkjs.de |  
www.dkjs.de

Diese Publikation hat die Deutsche Kinder- und Jugendstiftung im Programm SERVICEAGENTUR GANZTAG BERLIN angefertigt, gefördert durch die Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie (SenBJF).

**Redaktion:** Joanna Krzemińska

**Entwicklungsteam:** Leon Dunkhase, Susanne Frank, Sabine Hüseman, Joanna Krzemińska, Dr. Anna Schütz, Chiara Jordana Tellini, Jara Voß

**Gestaltung:** Sarah Haßheider

Die SAG ist ein Programm der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung (DKJS) und wird gefördert durch die Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie (SenBJF).

© DKJS 2025



Die SERVICEAGENTUR GANZTAG BERLIN (SAG) ist Teil des Unterstützungssystems für Berliner Schulen und berät Einzelschulen und die Bildungsverwaltung bei der qualitativen Weiterentwicklung der Ganztagschule. Das multiprofessionell zusammengesetzte Team der SAG informiert, qualifiziert, inspiriert, vernetzt und stärkt die unterschiedlichen Akteur:innen der Berliner Ganztagschule. Die SAG ist ein Programm der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung (DKJS) und wird gefördert durch die Senatsverwaltung für Bildung, Jugend und Familie (SenBJF).



[www.sag-berlin.de](http://www.sag-berlin.de)  
Infos zur SERVICEAGENTUR  
GANZTAG BERLIN



Informationen & Film  
zum Schüler:innen-  
Kongress