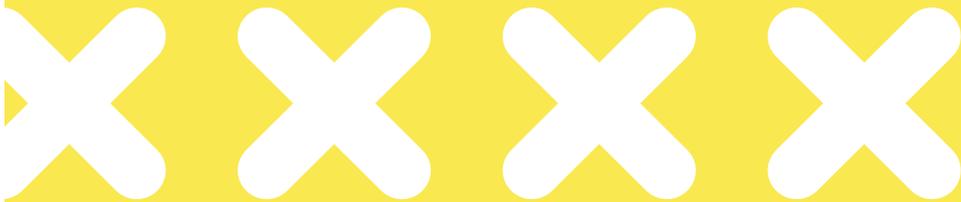
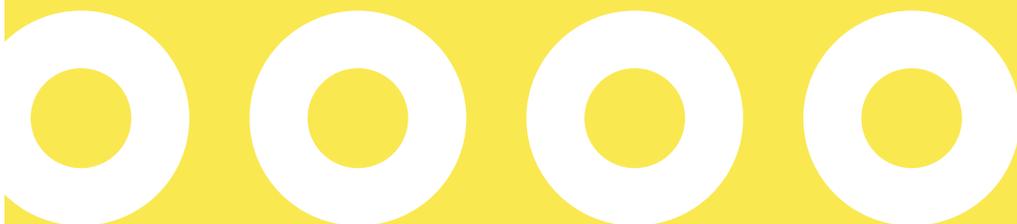


SO SIEHT'S AUS!

Unsere Schulideen

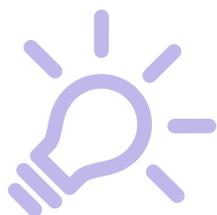


Erklärung für pädagogische Fachkräfte
zur Durchführung des didaktischen Spiels
mit Grundschulkindern



Ein hohes Maß an Partizipation aller Akteur:innen ist ein Qualitätsmerkmal einer guten Ganztagschule. Insbesondere die Schüler:innen sind mit ihren Ansichten und Meinungen zu beteiligen: „In der Ganztagschule als [...] Ort des Miteinanders haben [idealerweise] alle – und insbesondere die Schülerinnen und Schüler – Gelegenheit, Praktiken demokratischer Meinungsbildung und Mitwirkung kennenzulernen, einzuüben und anzuwenden“ (s. Qualitätsstandards für die inklusive Berliner Ganztagschule, S. 20). Vor allem Beteiligungsformate für Schüler:innen bieten gute Möglichkeit zum Erfahren von Selbstwirksamkeit, Selbstständigkeit und zur Übernahme von Verantwortung.

Mit dem Spiel **So sieht's aus! Unsere Schulideen** wollen wir Sie darin unterstützen, die Schüler:innen in Veränderungsprozesse miteinzubinden und sie zu bestärken, sich gemeinsam für ihre Belange einzusetzen. Es geht darum, die Ideen der Schüler:innen für die Gestaltung ihres Lern- und Lebensraums Schule hörbar zu machen, miteinander gemeinsame Wünsche auszuhandeln und dabei demokratische Prozesse der Meinungs- und Entscheidungsfindung zu erleben.



Die Idee zum Spiel hat ihren Ursprung im Berliner Schüler:innen-Kongress „So sieht's aus: Unser Blick auf Ganztagschule!“. An dem Kongresstag haben rund 80 Grundschüler:innen aus Berlin teilgenommen, um sich zu ihren Erfahrungen auszutauschen und ihre Wünsche zu erarbeiten, wie sie in der Ganztagschule lernen, ihren Interessen nachgehen, entspannen, mitbestimmen und mitgestalten möchten. Festgehalten wurden die Ergebnisse in einer Broschüre, welche die Botschaften der Schüler:innen zusammenfasst und den Ausgangspunkt für die Inhalte des Spielmaterials bildet.

Mehr Informationen zum Schüler:innenkongress finden Sie hier: Der Berliner Schüler:innen-Kongress – SAG Berlin

Gut zu wissen: Informationen zum Einsatz des Spiels an Ihrer Schule

**Mit welchem Ziel setzen Sie das Spiel ein?
Welche Kompetenzen stärkt das Spiel?**

Das Spiel zielt darauf ab, die Selbstwirksamkeit, Verantwortungsübernahme und Selbstständigkeit von Schüler:innen zu stärken und ihre sozialen und kognitiven Kompetenzen zu erweitern.

So sieht's aus! Unsere Schulideen ist ein interaktives Abstimmungs- und Kommunikationsspiel, welches Kindern dabei hilft, ihre Wünsche in Bezug auf ihre Schule wahrzunehmen, zu äußern und ein kollektives Interesse zu identifizieren.

Es bietet Schulklassen die Möglichkeit, in einen kollektiven Prozess der Ideenfindung und Aushandlung zu gehen, eigene Vorstellungen und Interessen gegenüber denen der anderen zu vertreten oder zurückzustellen und gemeinsame Veränderungswünsche für ihre Schule zu formulieren.

Wichtig ist, dass das Spiel an die an Ihrer Schule etablierten demokratischen Schulprozesse/Strukturen angebunden wird. Das Spiel kann nur dann Beteiligungsprozesse von Kindern an Ihrer Schule fördern, wenn die gemeinsamen Anliegen/Veränderungswünsche der Lerngruppe durch ihre gewählten Vertreter:innen an Schulgremien weitergetragen und ihre Interessen so dort eingebracht werden.

Welche pädagogische Absicht wird mit dem Spiel verfolgt?

„Beteiligung zielt darauf ab, Entscheidungsräume für junge Menschen zu öffnen und damit vonseiten der Erwachsenen Macht abzugeben. Eine Verschiebung von Entscheidungsmacht zugunsten der Kinder und Jugendlichen ist ein wesentlicher Bestandteil von ernst gemeinter Partizipation.“ (s. Qualitätsstandards für Beteiligung von Kindern und Jugendlichen, S. 7).

Dem folgend übernehmen die Erwachsenen in dem Spiel maximal die Rolle der Moderation. Der Fokus des Spiels liegt auf dem gemeinsamen Gestaltungs- und Erfahrungsprozess der Schüler:innen. Das Spiel ist im gesamten Verlauf partizipativ angelegt und der partizipative Prozess wird Schritt für Schritt angeleitet:

Zudem gibt es Raum für Ihre individuelle Umsetzung:

- das Spiel für die Kinder vorbereiten oder die vorliegenden Lernmaterialien gemeinsam mit ihren Schüler:innen erstellen,
- den Spielverlauf je nach Ihren (individuellen) Schulprofilen, Schwerpunkten und Schüler:inneninteressen ausbauen [hierzu finden Sie auf Seite 4 weitere Anregungen],
- das Spiel mit Ihren Schüler:innen je nach ihren Bedürfnissen und Bedarfen ändern, weiterentwickeln oder auch als Ausgangspunkt nehmen, um eigene Spielideen zur Stärkung von demokratischen Beteiligungsprozessen ins Leben zu rufen.

Für welche Schüler:innen ist das Spiel geeignet?

Das Spiel ist geeignet für Grundschüler:innen ab Klasse 2 bis Klasse 6. Für die Teilnahme wird vorausgesetzt, dass die Kinder kurze Texte lesen und schreiben bzw. sich gegenseitig dabei unterstützen können.

Um das Spiel in drei Stunden durchführen zu können, sind aktive Deutschkenntnisse erforderlich. Wir empfehlen für DaZ-Schüler:innen oder Schüler:innen mit besonderem Förderbedarf ausreichend Zeit für die Aneignung des Materials einzuplanen und Unterstützungspersonen einzubinden. (Es kann zusätzliche Hilfestellung geboten werden, indem beispielsweise verstärkt mit vorhandenen Bildern gearbeitet wird oder Schüler:innen-Tandems gebildet werden.)

Welche Lernmaterialien/Dokumente finden Sie auf der Internetseite?

Sie können die Lernmaterialien/Dokumente auf der Internetseite der Serviceagentur Ganzttag Berlin unter www.sag-berlin.de/unsere-schulideen-spiel herunterladen. Dort finden Sie:

- Eine Spielanleitung, die Sie und Ihre Schüler:innen durch das Spiel führt.
- Eine Checkliste mit einer Übersicht der benötigten Spielelemente sowie (der dazugehörigen) Druck- und Bastelhinweise.
- Alle zum Spielen erforderlichen Spielelemente/Dokumente.

Wie wird das Spiel den Schüler:innen erklärt?

Sie finden auf der Internetseite der Serviceagentur Ganzttag Berlin unter www.sag-berlin.de/unsere-schulideen-spiel eine Spielanleitung in einfacher Sprache. Das Spiel setzt (insbesondere in den Jahrgängen 2–4) voraus, dass eine Pädagog:in während des Spielablaufs anwesend ist und die Schüler:innen-gruppe durch das Spiel führt.

Außerdem finden Sie auf der Internetseite einen kurzen Erklärfilm, der den Schüler:innen das Ziel und die Inhalte des Spiels erklärt. Wir empfehlen, Ihre Schüler:innen auf das Spiel vorzubereiten, den Film gemeinsam anzuschauen und mit ihnen dann zu besprechen, ob sie das Spiel ausprobieren möchten.

In welchem Rahmen führen Sie das Spiel mit den Schüler:innen durch?

Wir empfehlen, das Spiel innerhalb von drei aufeinanderfolgenden Zeitslots [à 40–45 min] durchzuführen. Das Spiel eignet sich insbesondere für Klassenratssitzungen, kann aber auch beispielsweise innerhalb der Ergänzenden Förderung und Betreuung oder im Rahmen eines Schulprojektes durchgeführt werden. Voraussetzung ist jedoch, dass die spielende Gruppe an allen drei Runden teilnehmen kann, und die Möglichkeit hat, ihre Ideen dann auch durch eine Schüler:innenvertretung in die passenden Gremien ihrer Schule weiterzutragen. Welches Gremium das ist, können Sie mit Ihren Schüler:innen und der Schüler:innenvertretung vor oder nach dem Spiel vereinbaren. Die Verantwortung für das Weitertragen der Ideen liegt in erster Linie bei den Schüler:innenvertreter:innen selbst, in den Klassenstufen 2 bis 3 empfehlen wir Ihnen, begleitend aktiv zu sein.





Anregungen zum Spiel

Jede der Spielphasen lässt sich je nach Ihren (individuellen) Schulprofilen, Schwerpunkten und Schüler:inneninteressen noch weiter ausbauen. Sie können:

in Vorbereitung des Spiels ...

- **das Spiel um Methoden des forschend-entdeckenden Lernens ergänzen** und die Schüler:innen vor Spielbeginn die eigene Schule entdecken lassen. Die Schüler:innen können zum Beispiel Orte/Situationen „sammeln“, die sie bereits gut finden, in denen sie sich wohlfühlen bzw. gut lernen und entspannen können, aber auch solche von denen sie gern mehr hätten oder mit denen sie noch nicht zufrieden sind und sich Verbesserungen wünschen.

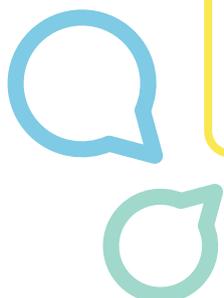


während des Spiels ...

- **die Kreativphase sowie das Ausarbeiten** der Argumente im (non)formellen Rahmen **vertiefen**, indem Sie den Schüler:innengruppen mehr Raum geben für das Finden, Darstellen und Begründen von Ideen, die zur positiven Weiterentwicklung des schulischen Alltags beitragen könnten.

- auch **das Begründen** der am Ende des Spiels gemeinsam ausgewählten Idee(n) kann mit mehr Zeit **gemeinsam ausgearbeitet und erprobt werden**, bevor dann die Schüler:innenvertreter:innen diese in ihr Gesamtgremium weitertragen.

- während der einzelnen Spielphasen/-Runden **einen erweiterten Dialog/Austausch mit den Kindern eröffnen**, der ihnen die Möglichkeit gibt, ihre Perspektiven auf Schule als ihren Lern- und Lebensort zu vertiefen. Sie können zum Beispiel danach fragen, was den Kindern an ihrer Schule besonders wichtig ist; welche fremden Lernorte sie spannend finden oder was dazu beiträgt, dass sie sich an ihrer Schule (un)wohl fühlen.



nach Abschluss des Spiels ...

- **gemeinsam auswerten und reflektieren**, welche Effekte, Vor- oder Nachteile die erprobten Abstimmungs- und Aushandlungsverfahren aus Perspektive der einzelnen Schüler:innen haben.

- **über die Erfahrungen und Gefühle der Kinder sprechen**, die sie im Verlauf des Spiels gemacht haben. Sie können zum Beispiel hinterfragen, was den Kindern während des Spiels (nicht) gefallen hat oder wann und wieso es ihnen während des Spielens (nicht) gut ging. Diese Auswertung kann als Anlass dienen, sich mit Mehrheitsentscheidungen, demokratischen Aushandlungsprozessen oder Formen von Ungleichbehandlung und Chancengerechtigkeit näher zu beschäftigen.

- **die Wünsche der Schüler:innen**, die es nicht in die Abschlussrunde geschafft haben, als Ausgangspunkt nehmen, um weitere Themen und Projektideen aufzugreifen und im in- und non-formellen Rahmen **weiterzuentwickeln**.

Verzahnung der Spielinhalte mit Unterrichtsinhalten und übergreifenden Themen angelehnt an den Rahmenlehrplänen

Die Spielinhalte können weitergedacht und mit Unterrichtsinhalten sowie übergreifenden Themen (ÜT) verzahnt werden.

Sachunterricht

Kompetenzen:

- **Erkennen**
- **Kommunizieren**
- **Handeln**

z. B. bei Planungs- und Entwicklungsideen für die eigene Schule

ÜT Demokratiebildung

Kompetenzen:

- **Kommunizieren & Handeln**
- **Urteilen**

z. B. durch Teilnahme an Meinungsbildungs-/Entscheidungsprozessen

Gesellschaftswissenschaften

Kompetenzen:

- **Informationen/Standpunkte aufarbeiten**
- **Gespräche führen**

z. B. für Mitbestimmung & Partizipation

SO SIEHT'S AUS!

Unsere Schulideen

Deutsch

Kompetenzen:

- **Sprechen & Zuhören**
- **Schreiben**
- **Lesen**

z. B. in Meinungsäußerung, Vorschlag mit Begründung, Zustimmung & Ablehnung

Kunst

Kompetenzen:

- **Gestalten**

z. B. Zeichnen, Malen

BC Sprachbildung

Kompetenzen:

- **Interaktion**
- **Rezeption** (Hörverstehen, Leseverstehen)
- **Produktion** (Sprechen, Schreiben)

Mitbestimmung und Mitgestaltung der Schüler:innen

Das Spiel **So siehts aus! Unsere Schulideen** unterstützt die Umsetzung der schulrechtlich verankerten Partizipation der Schüler:innen an der Ausgestaltung des Schullebens.

Mitgestaltungsrecht der Schüler:innen

SchulG § 46

Schüler:innenvertretung

SchulG § 83 – 84

Verbindliche Durchführung des Klassenrats

SchulG § 84a

SO SIEHT'S AUS!

Unsere Schulideen

Mitwirkung an der Ganztagschulentwicklung ist ein Indikator guter Ganztagschule

Qualitätsstandards für die inklusive Berliner Ganztagschule (P3/G3)

Beteiligungsformate sind ein Indikator guter Ganztagschulen

Qualitätsstandards für die inklusive Berliner Ganztagschule (Z3/B4/V1/R1)

Beteiligungsformate sind ein Indikator guter Ganztagschulen

Qualitätsstandards für die inklusive Berliner Ganztagschule (P2)

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
Infos zur SERVICEAGENTUR
GANZTAG BERLIN



Informationen & Film
zum Schüler:innen-
Kongress