

Vorwort und Anleitung zur Umsetzung am eigenen Standort

1/3

«Zieh mich! – Ein Gruppenspiel für die Schulentwicklung» wurde vom Pädagogischen Zentrum PZ.BS für die Jahrestagung des Netzwerks Schulentwicklung vom 6. Februar 2025 zum Thema «Gesunde Schule» entwickelt. Zahlreiche selbstorganisierte Gruppen gingen dort damit in einen vertiefenden Austausch über die Inhalte der Tagung.

Das Spiel lässt sich auch für andere Inhalte nutzen. Anlass-spezifische Inhalte wurden bewusst in Couverts verschoben und können so für andere Gelegenheiten angepasst werden.

Das PZ.BS stellt Druckvorlagen für die Inhalte der einzelnen Couverts sowie eine Checkliste für die Organisation des Anlasses zur Verfügung unter: www.bs.ch/pzbs-zieh-mich

Couvert 1: Zeitplan. Empfehlung (total 90 min):

- Rollen vergeben (1–9) → 10 min
- Kennenlernen und Ausrichtung (10–11) → 15 min
- Stärken erkennen (12) → 15 min
- Visionen skizzieren (13–16) → 20 min
- Nächste Schritte definieren (17) → 10 min
- Abschluss und Ergebnisse sichern (18–22) → 15 min
- Zurück ins Plenum → 5 min

Couvert 2: Inhaltlicher Fokus (z. B. Leitbild, Kompetenzraster, Qualitätsrahmen, Fachartikel, QR-Code zu Video oder einfach nur ein Stichwort wie «Eltern-Zusammenarbeit»)

Couvert 3: Passende Schlüsselbegriffe (mentale Auslöser) für die Visionsarbeit auf handlichen Kärtchen

Vorwort und Anleitung zur Umsetzung am eigenen Standort

3/3

Beim Anlass selbst wird vor dem Spielen der Kontext und das Ziel erläutert. Grundsätzlich sind die Ziele des Spiels eine vertiefende Auseinandersetzung mit einem Inhalt, ein Austausch über die aktuelle Situation (Standortbestimmung) und die Entwicklung von Visionen und Lösungsansätzen für die zukünftige Entwicklung. Standortübergreifend steht die gegenseitige Inspiration, Stärkung und Vernetzung im Vordergrund, standortintern die Team- und Schulentwicklung.

Das Spiel stellt eine Intervention im Schulentwicklungsprozess dar, welche zwingend durch die Leitung kontextualisiert werden muss. Warum und wozu spielen wir das Spiel? Was geschieht danach mit dem Ergebnis? Abgesehen von dieser Gruppenkoordination und inhaltlichen Einführung bedarf es kaum einer

Anleitung. Das Spiel ist weitestgehend selbst-erklärend. Auf allen Gruppentischen wird ein Spielset bereitgelegt und zwar so, dass die oberste Karte mit der Aufschrift «Zieh mich!» gut sichtbar ist. Die Gruppe findet sich zusammen und sobald sich eine Person durch die Aufforderung angesprochen fühlt, geht es los.

Diese Anleitung und die Zeichnung müssen nicht beigelegt werden. Sie sind nur für die Organisation des Anlasses gedacht.

Viel Spass!

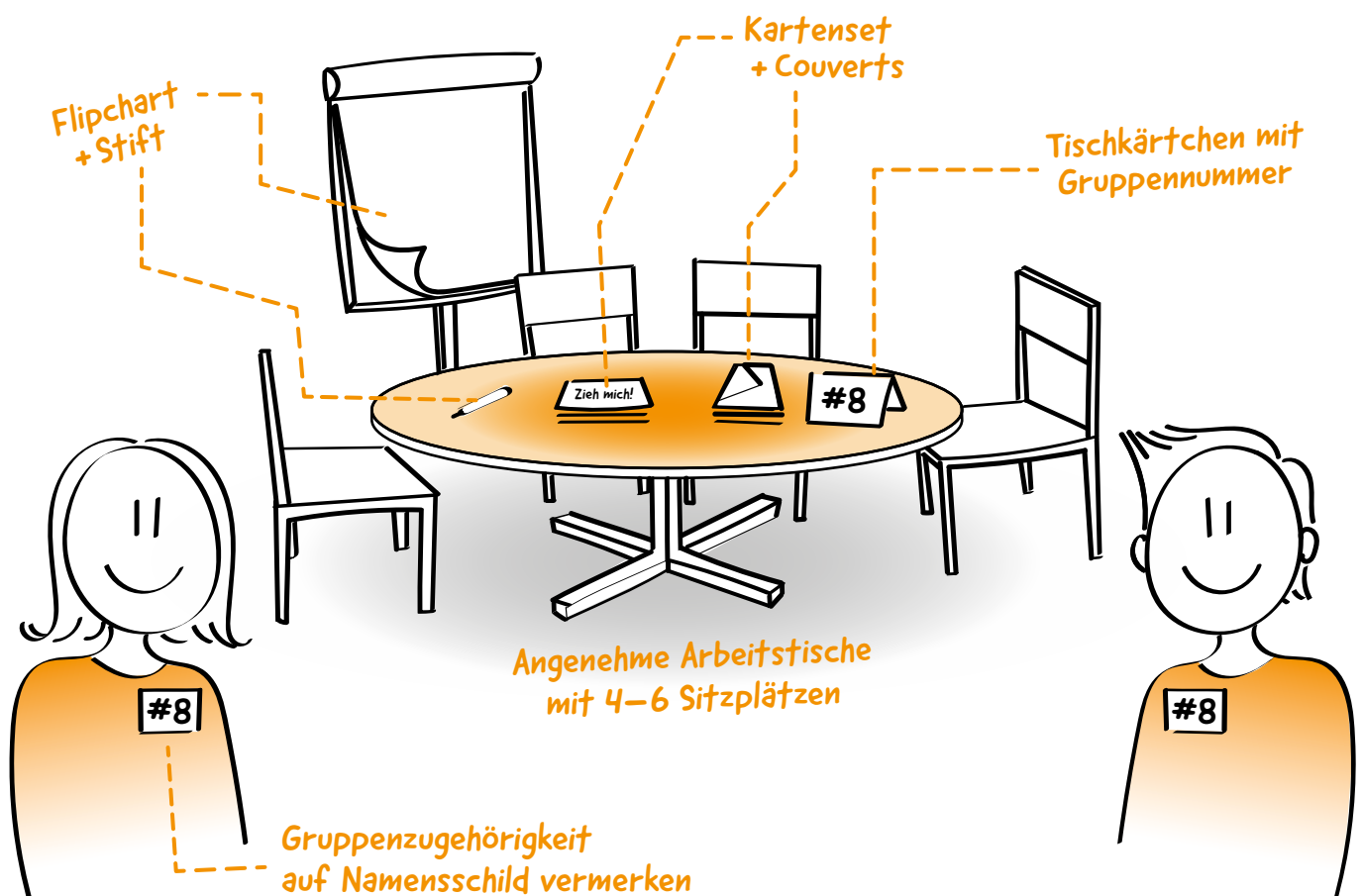
Couvert 4: Anleitung und Möglichkeit, Fazit mit dem Plenum zu teilen

(z. B. QR-Code zu Menti-Umfrage, Miro-Board, Padlet, MS Forms-Umfrage)

Vor dem Anlass werden so viele Spielsets, wie es Gruppen geben soll, vorbereitet und die Couverts befüllt. Insbesondere bei grösseren Anlässen sollten die Gruppen bereits vorher gebildet werden. Die Gruppen-Zuweisung (mittels Gruppen-Nummer) kann auf Namensschilder geschrieben oder auf einer Folie oder einer Stellwand abgebildet werden. Es wird in 4er- bis 6er-Gruppen gespielt. Die Gruppen suchen sich im Saal, in verschiedenen Zimmern oder auf dem Flur eine Nische, in der sie gut arbeiten können. Bei grösseren Anlässen, wo sich nicht alle Teilnehmenden kennen, können Tischschilder mit der Gruppennummer aufge-

stellt werden. In diesem Fall werden auch die Spielsets bereits an den Spieltischen ausgepackt bereitgelegt. Daneben kann ein Flipchart und ein Filzstift für die Rolle des Schreibers oder der Schreiberin platziert werden. An einem zentralen Ort kann mittels Tabelle kommuniziert werden, welche Gruppen sich wo zusammenfinden (z. B. auf Folie oder Stellwand im Plenum). Die Information kann auch direkt auf die Namensschilder geschrieben werden, z. B. «Gruppe 3, Cafeteria», «Gruppe 1, Saal», «Gruppe 5, Zimmer 203» etc. (vgl. Zeichnung)

Tipp: Wir empfehlen, auch grosse Gruppen in einem einzigen Saal mit Gruppentischen spielen zu lassen. So entsteht eine stimmungsvolle Atmosphäre und ein starkes Gemeinschaftsgefühl.



Zieh mich!

Ein Gruppenspiel für die Schulentwicklung



2

Erwischt!

Du bist Moderator/in dieser Gruppe!

Es sei denn, du willst nicht. Dann gib diese Karte weiter.

Du bist dabei? Dann nimm die nächste Karte auf!

1

Lies laut, damit die anderen deine Rolle kennen:

Bravo und herzlichen Glückwunsch! Du bist Moderator/in dieser Gruppe. Das erfordert Mut, und den hast du bereits bewiesen. Hut ab! Du darfst dir selbst auf die Schulter klopfen. Du bist von nun an dafür verantwortlich, das Gespräch in der Gruppe in Gang zu halten, die Karten zu ziehen, die Fragen einzubringen und zu schauen, dass alle zu Wort kommen. Zieh nun gleich der Reihe nach alle orangen Karten. Auf jeder Karte ist eine Rolle beschrieben, die in der Gruppe verteilt werden muss respektive kann (optionale Rollen). Lies vor und frage nach, wer die Rolle übernehmen möchte. Alternativ kannst du dir auch selbst überlegen, wen du als geeignet erachtest und die Rollen verteilen. Eine Person kann auch mehrere Rollen übernehmen.

2



3



4

Zeitwächter/in

Du bist dafür verantwortlich, dass ihr vorankommt und die Zeiten einhältet. Eine SEHR verantwortungsvolle und wichtige Aufgabe. Jede Farbe entspricht einem Kapitel und Zeitfenster.

Ihr habt noch 3 Karten einer Farbe, aber nur noch zwei Minuten übrig? Dann solltet ihr euch sputen!

Öffne Couvert 1 und präsentiere den Inhalt.

3

Schreiber/in

Du hältst das Besprochene schriftlich fest (ab Kapitel grün).
Die Art und Weise ist dir überlassen.

Das Schreiben unterstützt und visualisiert den Denk- und Diskussionsprozess.

4



5



6

Schüler/in (optional)

Du stellst sicher, dass bei einer Diskussion die Perspektive der Schülerinnen und Schüler berücksichtigt wird.

Beispiele:

- Was denken wohl die Schülerinnen und Schüler darüber?
Was ist ihr Bedürfnis dabei? Was brauchen sie?
- Warum ist das Besprochene wichtig, wenn wir an die Schülerinnen und Schülern denken?
- Inwiefern kommt das Besprochene den Schülerinnen und Schülern zugute? Wie profitieren sie davon?

5

Elternteil (optional)

Du stellst sicher, dass bei einer Diskussion die Perspektive der Eltern und Erziehungsberechtigten berücksichtigt wird.

Beispiele:

- Was denken wohl die Eltern darüber?
Was ist ihr Bedürfnis dabei? Was brauchen sie?
- Was würdest du sagen oder tun, wenn dein eigenes Kind in diese Schule gehen würde?

6

7

8

Optimist/in (optional)

Du stellst sicher, dass bei einer Diskussion die positiven Aspekte, die Chancen und Möglichkeiten erkannt werden.

Beispiele:

- Unvorhergesehener Ausfall einer Lehrperson? Eine tolle Gelegenheit, um Flexibilität im Team zu stärken und den Zusammenhalt zu fördern.
- Unzufriedene Eltern im Gespräch? Ein perfekter Moment, um zu zeigen, wie offen und lösungsorientiert unsere Schule ist und neue Verbündete zu gewinnen.
- Kritik vom Kollegium? Ein Zeichen dafür, dass die Mitarbeitenden sich trauen, offen zu sprechen und sich aktiv einbringen wollen.

7

Skeptiker/in (optional)

Du stellst sicher, dass bei einer Diskussion die negativen Aspekte, die Risiken und Stolpersteine erkannt werden.

Überlege stets:

Was könnten die Betroffenen dagegen haben?

Wer oder was könnte im Weg stehen? Was könnte schief gehen?

8

9

10

Joker (optional)

Du nimmst spontan Rollen ein, welche situativ benötigt werden.

Beispiele:

- Entscheider/in
- Assistent/in
- Animator/in

9

Jetzt, wo die Rollen verteilt sind, geht es ums Kennenlernen.

Geht reihum und erzählt:

- Wer bin ich?
- Wo arbeite ich und was tue ich dort?
- Warum bin ich (wirklich) hier?
 - im Bildungsbereich?
 - an diesem Anlass?
 - in dieser Gruppe?
- Was wünsche ich mir für heute?

10



Bewegungspause gefällig? Die Gruppe oder der Joker entscheidet.

Entweder ...

Brustöffnung

Verschränke die Hände hinter dem Rücken und ziehe die Schultern sanft nach hinten und unten. Halte die Position für etwa 15–20 Sekunden, um den Brustbereich zu dehnen und die Haltung zu verbessern.

Kniebeugen

Stehe aufrecht, die Füße schulterbreit auseinander. Gehe in die Knie und achte darauf, dass die Knie nicht über die Zehen hinausragen. Zehn Wiederholungen stärken Beine und Gesäss.

... oder

Team-Motivations-Booster

Steh auf, gib allen ein kräftiges High Five und rufe dabei «Tschakka!»



Öffnet Couvert 2 und studiert den Inhalt.

12

13

Erzählt einander

- Welche positiven Erfahrungen habt ihr bereits dazu gemacht?
- Was macht ihr an eurem Standort bereits dazu?
- Was funktioniert gut?

Achtung Schreiber/in:

Wir sind in Kapitel grün angelangt. Beginne, Notizen zu machen.

12

Öffnet Couvert 3.

Legt die Karten vor euch aus, sodass sie alle sehen können.

Welche Karten sprechen dich an, wenn du an eine wünschenswerte Schule denkst? Alle Mitspielenden wählen drei bis fünf Karten aus und nehmen sie zu sich.

Moderator/in:

Ziehe die nächste Karte, sobald alle ihre Begriffe gewählt haben.

13



14



15

Geht reihum und erzählt:

Warum habe ich diese Begriffe gewählt?

14

Diskutiert:

Wie sieht eure Vision aus? Wie fühlt sich diese Vorstellung an?

Anmerkung:

Eine Vision ist ein erstrebenswertes Zukunftsbild, das gerne utopisch und unrealistisch sein darf.

Moderator/in:

Ziehe die nächste Karte, sobald ihr euch ausgesprochen habt oder der/die Zeitwächter/in das Zeichen gibt.

15

16



Überlege dir für eine Minute still für dich und teile danach in wenigen Sätzen mit der Gruppe:

Wo möchtest du deinen Standort in einem, in fünf oder in zehn Jahren sehen?

Moderator/in:

Wirf einen Blick zum/zur Zeitwächter/in. Falls es knapp ist, kann diese Karte ausgelassen werden. Im Zweifelsfall entscheidet der Joker.

16

Bewegungspause gefällig? Die Gruppe oder der Joker entscheidet.

Entweder ...

Nacken-Rotation

Lass deinen Kopf langsam kreisen, um die Nackenmuskulatur zu lockern. Drehe zuerst in eine Richtung und dann in die andere, jeweils etwa 15 Sekunden lang.

Schulter-Rollen

Lass deine Arme locker hängen und rolle die Schultern langsam zehnmal nach vorne und zehnmal nach hinten.

... oder

Discoparty

Steh auf und tanze für 30 Sekunden, aber ohne jegliche Geräusche zu machen. Dein Tanzstil darf dabei aber nicht langweilig sein!

Beliebte Tänze:

- Lasso schwingen
- Schlittschuh laufen
- Rasen mähen
- Velo pumpen
- Robo-Dance
- Saturday Night Fever
- Hula-Hoop
- Wär nit gumpt, dä isch kai Basler.



17

18

Diskutiert:

Welches sind die nächsten Schritte in Richtung dieser Zukunft?
Wen beziehst du mit ein?

17

Bevor wir in die Schlussrunde gehen: Schon jetzt Danke fürs Mitspielen!

Danke auch dem/der Schreiber/in:

Das Aufschreiben hat geholfen, den Denkprozess zu visualisieren und zu leiten. Das ist einen Applaus wert.

Dein Job ist hiermit erledigt. Wer will, kann ein Foto der Dokumentation machen. Sie wird nun nicht weiter benötigt.

Je nachdem sind eure Notizen auch für andere von Interesse und ihr könnt sie mit ihnen teilen.

18

19

20

Auch die anderen Rollen haben einen Applaus verdient. Danke an den/die ...

Schüler/in – Du hast uns immer wieder vor Augen geführt, warum es eigentlich wirklich geht.

Elternteil – Gut zu wissen, dass auch du nur das Beste für dein Kind möchtest.

Optimist/in – Du warst auch in dunklen Stunden ein Licht für die Gruppe.

Skeptiker/in – Es war zwar echt anstrengend mit dir, aber danke trotzdem.

Joker – Das war super, als du dort eingesprungen bist.

19

Schlussrunde!

Geht reihum:

Was nimmst du persönlich mit aus diesem Gruppenspiel?

20



21



22

Teile deine Erkenntnis mit dem Plenum.

Öffnet Couvert 4.

- Was hat mich besonders beeindruckt?
- Was war besonders wertvoll für mich?
- Was wünsche ich mir für die Zukunft meines Standorts?
- Was werde ich als Nächstes tun?

21

Herzlichen Glückwunsch!

Ihr seid bei der letzten Karte angelangt und seid hoffentlich um ein paar inspirierende Erkenntnisse, bleibende Erinnerungen und spannende Begegnungen reicher als vorher.

Danke an:

Zeitwächter/in – Wie viel Uhr haben wir?

Moderator/in – Du hast uns erfolgreich durch das Spiel geführt.

Geht zurück ins Plenum.

22