



Möglicher Spielverlauf zu Zu.Ma und dessen Tagesplanung

Bevor das Organisieren des Spieles seinen Gang nimmt, sollten sich ein bis zwei Personen bereit erklären, das Organisieren und gleichzeitig die Dokumentation des Prozesses bzw. der Ergebnisse zu verantworten – Spielleiter*in. Wenn diese Frage geklärt ist, kann es losgehen. Bei der Vorbereitung und Planung des Spiels Zu.Ma sollten folgende Punkte beachtet werden.

- Wie verhält es sich mit der Kommunikation des Kollegiums bzw. der Spielteilnehmer*innen (evtl. Schüler*innen, Eltern und Lehrer*innen)?
- Lässt es sich abschätzen, ob eine neutrale, bzw. positiv konnotierte Kommunikation von allen Teilnehmer*innen gewährleistet werden kann?
- Wenn dies nicht der Fall ist, dann kann vielleicht mit einem Input oder sonstigen Ideen dies präventiv thematisiert werden.

Denn das Spiel verlangt eine einfühlsame, auf Vertrauen basierende und mit erfrischendem Blick wahrnehmende Situation. Dies bedeutet, dass die Rahmenbedingungen so gesetzt werden müssen, dass sich die Teilnehmer*innen gepflegt und wahrgenommen fühlen. Ein besonderes Augenmerk sollte auf das positive bzw. neutrale Formulieren von Kritik gelegt werden. Hilfreich ist es hierbei, vielleicht in gemeinsamer Lektüre davor, den Lektüretext von Max Frisch „Du sollst dir kein Bildnis machen“ zu lesen. Frisch eröffnet hier dem Leser eine neue und natürliche Wahrnehmungssichtweise unsere Mitmenschen und erinnert uns an unsere Rolle, die wir in einem fremden Schicksal bzw. Biografie einnehmen.

Wenn nun die Vorüberlegungen zu den jeweiligen Teilnehmer*innen abgeschlossen ist, geht es nun darum, das Spiel als Solches zu organisieren. Als aller Erstes sollte eine Arbeitsfrage entwickelt werden unter der das Spiel Zu.Ma stattfinden soll. Um ein Beispiel zu geben: „Wie sieht eine Emil Molt Akademie der Zukunft am 11. März 2020 aus, wenn wir Zukunft ermöglichen und gleichzeitig für einen Lernort des sozial und verantwortungsvoll handelnden Menschen stehen wollen?“ Als Nächstes sollten die Spielkarten, Themenkartenblankos ausreichend, abhängig von der Teilnehmer*innenzahl, kopiert werden. Wenn dies geschehen ist, sollte die Tagesplanung vorgenommen werden.

Ich stelle an dieser Stelle den Tagesplan der Emil Molt Akademie auf der Folgeseite vor. Wir als Emil Molt Akademie haben uns auf einen Spieltag, à acht Stunden, geeinigt, da wir unter Zeitmangel leiden. Wenn Sie sich diesen Plan anschauen, dann werden Sie sehen, dass Eingangs eine generelle Erläuterung zu der SWOT-Analyse getätigt wurde und ein Impuls gesetzt wurde, der das Kollegium gedanklich und seelisch auf die gemeinsame Arbeit eingestimmt hat. In unserem Kollegium stellte es sich heraus als hilfreich heraus, den Fokus auf die Zukunft des Schulorganismus sowie der Zukunft im Allgemeinen und den in ihr lebenden Menschen zu legen. Ich werde die nun folgenden Schritte nicht erläutern, da ich finde, dass diese sich von selbst erklären, aber ich werde etwas zu den Punkt „Nächste Schritte – Vereinbarung – Reflexion“ sagen.

In diesem Abschnitt wurde die Weiterarbeit an den drei Arbeitsfragen festgelegt. Hierfür haben wir uns als Kollegium ein Jahr Zeit gegeben, in welchen an jedem zweiten Konferenztag die jeweiligen Arbeitsgruppen eine Stunde Arbeitszeit bekommen. Jede Gruppe gibt es eine Person, die dokumentiert und die Protokolle aufbewahrt und an den/die Spielleiter*in des Zu.Ma Spiels weiterleitet. Wenn eine Arbeitsfrage abgearbeitet wird, rutscht eine Arbeitsfrage aus dem Themenspeicher nach und wird weiterbearbeitet. So ist sichergestellt, dass alle Fragen innerhalb eines Jahres bearbeitet und berücksichtigt werden, um dann abschließend als ein gesammeltes Ergebnis evtl. bei dem Zukunftskongress präsentiert zu werden. Abschließend ist es vielleicht sinnvoll eine Vereinbarung zu treffen, die den Ergebnissen der Arbeitsgruppen einen Vorschlagscharakter geben.

Wir wünschen euch viel Erfolg und ein konstruktives Arbeiten.

Herzlichst

Eure Zukunfts AG



Zu.Ma Spielverlauf und Tagesplanung der Emil Molt Akademie in Berlin

Tagesplanung:

| <u>Uhrzeit</u> | <u>Aktion</u> |
|------------------|--|
| <u>08:30 Uhr</u> | <u>Begrüßung</u> Erläuterungen zum Spiel Zu.Ma. und zu der SWOT-Analyse Impuls – abhängig von den Teilnehmer*innen |
| 09:15 Uhr | 1. Phase des Spiels Einzelarbeit zu drei Themenkarten |
| 09:35 Uhr | Vorstellung im Plenum |
| <u>10:25 Uhr</u> | <u>Pause</u> |
| 10:40 Uhr | 2. Phase des Spiels Gruppenarbeit zu je 4 Personen und zu allen Themenkarten |
| 11:40 Uhr | Vorstellung der Gruppenarbeit je Gruppe ca. 8 min. |
| <u>12:40 Uhr</u> | <u>Mittagspause und Gallery Walk</u> |
| 13:50 Uhr | Gemeinsames Plenum Entwicklung der Fragestellungen |
| 14:50 Uhr | Pause |
| 15:00 Uhr | Fokussierung auf drei Arbeitsfragen (restliche in Themenspeicher) Gewichtung der Fragen durch Abstimmung |
| 15:15 Uhr | Vereinbarung Arbeitsgruppen |
| 15:30 Uhr | Nächste Schritte – Vereinbarung – Reflexion |
| 16:00 Uhr | Gemeinsamer künstlerischer Abschluss |
| <u>17:00 Uhr</u> | <u>Verabschiedung</u> |