

## Das Ergebnis

Das Ergebnis bietet eine Raumbedarfsanalyse und zeigt Nutzerwünsche sowie Funktionszusammenhänge der zukünftigen Schule auf. Es bildet ein abstraktes Schulbaukonzept in Form einer pädagogisch-räumlichen Zonierung ab.

## Wer kann mitspielen?

Bei dem Schul-Visionenspiel für Erwachsene können und sollten alle Interessengruppen (Eltern, Erzieher, Lehrer, Verwaltung, Stadt, Politik, Schülervvertreter ab 10. Klasse, Hausmeister, Sekretariat etc.) beteiligt werden.

## Spieldaten

Setting: Tischinsel mit min. 1,30 x 1m Fläche

Spieleranzahl: 4-7 Spieler

Alter: ab 16 Jahren

Spieldauer: 100 Minuten

## Lizenz für das Schul-Visionenspiel erwerben

Für Moderatoren, Kommunen und Planer bieten wir unterschiedliche Lizenzmodelle an - faire Einzel- oder Pauschallizenzen. Inklusive ist eine Trainer-Schulung, in der u.A. Grundlagen zum Umgang mit den Ergebnissen und Auswertungsmethoden vermittelt werden.

Gerne machen wir Ihnen ein passendes Lizenzangebot. Bei Interesse wenden Sie sich bitte an: [partizipation@baupiloten.com](mailto:partizipation@baupiloten.com)

## Gefördert durch

Hans Sauer Stiftung  
Haus des Stiftens  
Landshuter Allee 11  
80637 München  
[www.hanssauerstiftung.de](http://www.hanssauerstiftung.de)



*Das Planspiel und sein Einsatz sind uneingeschränkt empfehlenswert. Es schafft den idealen Zugang für Menschen, die sich auf Überlegungen einer Schulplanung einlassen müssen. Es hat alle Kolleginnen und Kollegen mitgenommen und zu einer deutlich positiven Haltung zum Neubauprojekt und der Entwicklung der pädagogischen Konzepte beigetragen.*

*Markus Lehnert, Schulleiter Ruwetalschule, 2018*

die Baupiloten BDA Architektur,  
Dr. Susanne Hofmann  
Feurigstraße 54  
10827 Berlin  
[www.baupiloten.com](http://www.baupiloten.com)

**dieBaupiloten**  
ARCHITEKTUR



**dieBaupiloten**  
ARCHITEKTUR

# Ein Werkzeug zur Verhandlung von pädagogischen und räumlichen Veränderungen



Das Architekturbüro die Baupiloten hat ein Planspiel entwickelt, welches Schulen und Kommunen eine eigenständige partizipative Bedarfsanalyse ermöglicht. In nur 100 Minuten und 17 Schritten werden die unterschiedlichen Bedürfnisse aller Nutzergruppen im Dialog mit Politik und Verwaltung spielerisch erkundet, Prioritäten verhandelt und zu einer gemeinsamen räumlich-pädagogischen Programmierung für die Schule zusammengebracht.

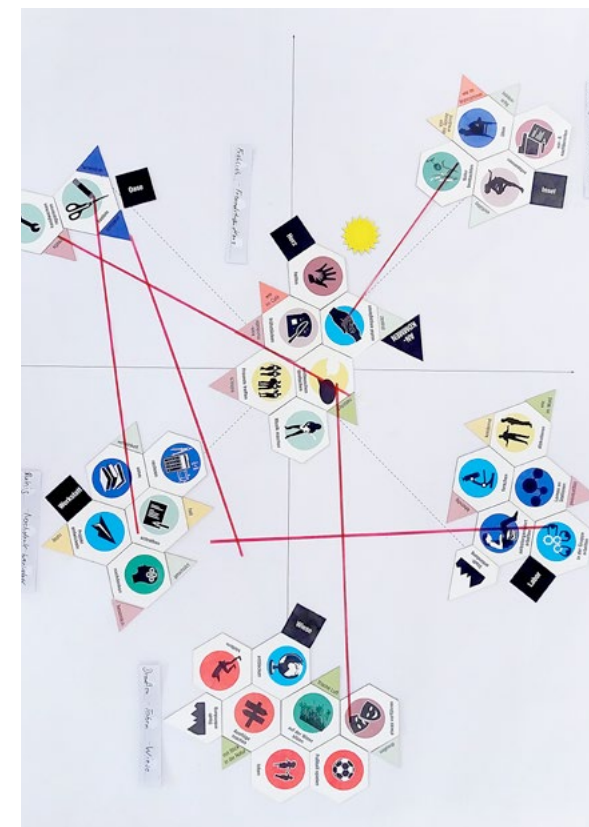
## Zeitpunkt das Spiel einzusetzen

Es eignet sich insbesondere als Auftakt für den Neu- oder Umbau einer Schule, kann aber auch zu späteren Zeitpunkten eingesetzt werden. Wenn eine Schule noch kein pädagogisches Konzept hat, bietet das Spielergebnis eine Grundlage, um ein solches zu entwickeln.

## Die Methodik

Der Ansatz des Schul-Visionenspiels ist die Optimierung der Lern- und Lebenswelten durch das Alltagswissen seiner Nutzer. Die verbale Auseinandersetzung wird, vom Grundriss losgelöst, umgeleitet auf eine visuell unterstützte Kommunikation über Aktivitäten und Atmosphären. Diese Methode nimmt die Nutzer nicht nur mit ihrer emotionalen Befindlichkeit mit in die pädagogische Schulbauentwicklung, es ermöglicht auch eine Kommunikation auf Augenhöhe und löst die Teilnehmer von eingefahrenen Vorstellungen. Die Legekarten stehen stellvertretend für manchmal umständliche Erläuterungen und ermöglichen auch zurückhaltenden Teilnehmern ihre Wünsche einzubringen.

Durch die Abstraktion auf einfache Piktogramme werden schnell Interessenskonflikte sichtbar, die dann verhandelt und in Synergien umgewandelt werden können.



Je genauer die Beteiligten ihre Bedürfnisse reflektieren, umso besser können diese in die Planung eingebracht sowie Kosten- und Zeitaufwand eingeschätzt und -gespart werden.

## Spielablauf

Die Gruppe wählt einen Moderator, der anhand von Aktions-Karten und zeitlich begrenzten Aufgaben durch eine differenzierte Diskussion und mehrere aufeinander aufbauende Entscheidungsfindungen leitet. Die Spieler verhandeln so unterschiedliche Faktoren und nähern sich sukzessiv an ein gemeinsames Ergebnis für ihre perfekte Schule an. Um möglichst viele Personen und Interessengruppen zu beteiligen, werden mehrere Spiele parallel gespielt.

