

Das LEA-Planspiel

Handreichung | Petra Moog

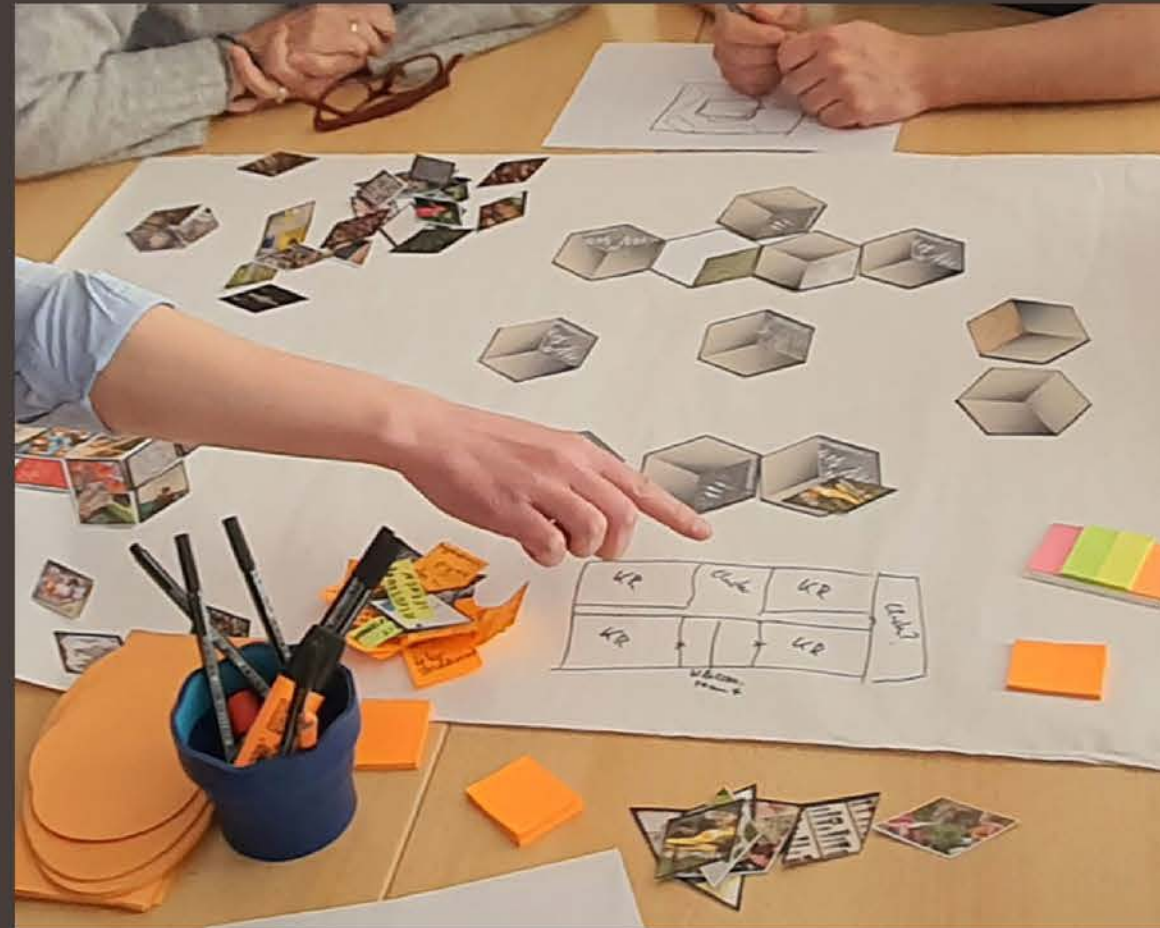
Idee & Entwicklung | Beate Weyland & Alexandra Galetti

Förderprogramm ERASMUS+ 2020-1-DE02-KA202-077655



Einleitung

Warum



Materialien

Was



Wo

Spielanleitung

Wie



EINLEITUNG

Während und nach der Pandemie wurde im Rahmen des ERASMUS+ Projektes LEA ein "Serious Game" entwickelt, um partizipative Lernraumentwicklungsprozesse kommunikativ, spielerisch und kreativ zu unterstützen. Es basiert auf der 10-jährigen Forschungserfahrung von Prof. Beate Weyland und Alexandra Galetti im Themenfeld Lernen und Raum entwickeln (Institut für Pädagogik, Freie Universität Bozen). Sie hatten zu Projektbeginn die Federführung für das LEA-Spiel übernommen. Das Planspiel besteht aus verschiedenen Materialien, die auch online einsetzbar sind.

Während der 2,5 jährigen Entwicklungszeit sind insgesamt sieben verschiedene Versionen entstanden, die in mehr als 25 Phase-Null-Prozessen der Sophia::Akademie in Deutschland, der PH Luzern in der Schweiz und des PAD-Labs in Italien getestet, reflektiert und weiterentwickelt wurden.

Diese Anleitung beschreibt die finale Version, die kostengünstig in Fablabs bzw. Maker-Spaces hergestellt werden kann und über die Partnerwebseiten und die Europäische Projektergebnisplattform als offene Bildungsmaterialien (OER) in vier Sprachen frei zum Download zur Verfügung steht.

Wir bedanken uns herzlich bei den mehr als 400 Lehrenden, Lernenden, Schulbauberatenden, Architekt*innen, Behördenvertreter*innen, Barcamp- und Symposiumsteilnehmenden aus 18 Ländern für ihr kritisches und wohlwollendes Feedback, das es uns ermöglichte das Spiel Schritt-für-Schritt zu entwickeln.

Noch ein kleiner Tipp aus der Partizipationspraxis: Die Materialien lassen sich auch sehr gewinnbringend in anderen Fragestellungen einsetzen, z.B. in Schulentwicklungsprozessen zur Teambildung, Leitbild etc. Ebenso lohnt sich die Kombination mit anderen Methoden und Materialien, z.B. Design-Thinking, LEGO u.a.

Düsseldorf, den 30. August 2023

Dr. Petra Regina Moog
(Projektleitung Erasmus+ Projekt LEA)



SPIELANLEITUNGEN

Das LEA-Spiel ist ein Brettspiel, mit dem auf spielerische Weise im Team Lernräume entwickeln und optimiert werden können. Mit Hilfe verschiedener Materialien wird ein konstruktiver Dialog zwischen den beteiligten Lehrenden, Lernenden und Planenden in partizipativen Schul(um)bauprozessen gefördert. Als Planspiel erleichtert es die Bedarfsanalyse in partizipativen Lernraumgestaltungsprozessen. Ziel ist es über klar formulierte Anforderungen, Bedürfnisse, Visionen, Gefühlen und die eigenen persönliche und professionelle Expertise ein gemeinsames Brainstorming zu initiieren, das eine belastbare Grundlage für einen Phase Null Prozess bietet.

Das LEA-Spiel besteht aus verschiedenen Elementen, die auf vielfältige Weise eingesetzt werden können:

- miteinander in den vertieften Gedankenaustausch über die zukünftige Gestaltung der Schule zu kommen,
- eine Arbeitsgruppe bei der Bedarfsanalyse und der Konkretisierung der pädagogisch-räumlichen Anforderungen zu unterstützen,
- Aktivitäten und pädagogische Anforderungen zu erkennen, zu benennen und daraus multifunktionale Nutzungen abzuleiten,
- pädagogisch sinnvolle und alltagstaugliche Raumbeziehungen auf Basis der Bedürfnisse der schulischen Akteure zu entwickeln,
- in kurzer Zeit miteinander ein gemeinsames Bild zur pädagogisch-räumlichen Schulentwicklung zu erarbeiten.

Im Folgenden finden Sie verschiedene illustrierte Spielanleitungen vor. Sie resultieren aus den unterschiedlichen mehr als 25 unterschiedlichen Prozessen in Italien, Deutschland und der Schweiz, in denen das Spiel co-kreativ mit Grundschulen, Realschulen, Gymnasien und Hochschulen entwickelt wurde. Bitte fühlen Sie sich frei, Regeln und Materialien nach Ihren Bedürfnissen abzuwandeln und zu ergänzen, um es Ihrem eigenen Prozess und seinen Anforderungen flexibel einzusetzen.

DOWNLOAD (-> Impressum)

Alle Dateien zur Selbstproduktion der Materialien stehen als Open Educational Resources kostenfrei zur Verfügung [-> Materialien]. Sie können mit Lasercuttern in Holz und auf Karton oder Papier ausgedruckt werden.



SPIELANLEITUNG FÜR ITALIEN

von Alexandra Galetti & Beate Weyland, Freie Universität Bozen, Brixen

In Italien wird das Planspiel unter dem Namen LEA Neverland School Kit in drei Phasen unterteilt:

1. Wer bin ich und wer sind wir: Ein Slogan für unsere Schule!

Die Teilnehmer nehmen eine sechseckige Karte und legen zwei illustrierte Karten darauf sowie eine weiße rautenförmige Karte, auf der sie einen Wunsch für die Schule notieren, die (noch) nicht existiert.

Nach einer Präsentation ihrer Sechsecke mit den angegebenen Bildern und Wünschen wählen die Teilnehmer diejenigen aus, die die Gruppe als am besten geeignet betrachtet, um eine gemeinsame Idee für die Schule zu repräsentieren, die (noch) nicht existiert, und platzieren sie auf dem Reflexionsblatt, das im Kit zu finden ist. Mit den Markern identifiziert die Gruppe einen Slogan für ihre Schule.

2. Mein Ort, an dem ich mich wirklich wohlfühle, unser Projekt für die "Traumschule"!

Die Teilnehmer verteilen die sechseckigen Karten in gleicher Anzahl. Die Karte "EINGANG" wird in die Mitte des Tisches gelegt, und jeder setzt nacheinander eine Sechseckkarte mit einem Bild und eine farbige rautenförmige Karte (die den Funktionen entspricht, die der Raum haben sollte) auf den Tisch, den sie markieren und dabei den gewünschten Ort in der Schule angeben, die (noch) nicht existiert. Das Ziel ist es, das funktionale Diagramm der geträumten Schule zu erstellen. Die Teilnehmer können die Anordnung der Karten gemeinsam besprechen. Auf den sechseckigen Karten bleibt immer noch ein rautenförmiger Platz frei.

3. Erobern wir gemeinsam die Schule, die jetzt existiert!

Die Teilnehmer wählen einen Marker aus und platzieren ihn auf der Karte "EINGANG". Sie würfeln abwechselnd und bewegen den Marker über das erstellte Spielfeld mit dem Ziel, alle erstellten Orte "zu erobern". Die Eroberung besteht darin, den Raum zu markieren, auf dem man ankommt, und in den noch leeren rautenförmigen Raum präzisere Designanweisungen zu schreiben (wie der Ort aussehen sollte, was man dort tut, wie man es tut). Die Anstrengung besteht darin, gemeinsam an der besten Beschreibung des Raums mitzuwirken.

Das Spiel endet, wenn alle Räume von der Gruppe markiert sind.



SPIELANLEITUNG FÜR D-A-CH-NL

von Petra Regina Moog, Sophia::Akademie, Düsseldorf

In die allgemeinbildenden Schulen in Deutschland, Österreich, den Niederlanden und der Schweiz ist das Spiel unter dem Namen LEA-Planspiel zu finden.

1. Bedarfsanalyse

Der erste Schritt ist ein visuelles Brainstorming: Die trapezförmigen Bildkarten werden auf dem Tisch ausgebreitet. Die Teilnehmenden wählen aus den Bildkarten intuitiv diejenigen, die sie für die formulierte Fragestellung passend finden und formulieren auf einem Post-it ihre Assoziation. In der sich anschließenden Gruppenphase erfolgt ein Austausch untereinander nach der Think-Pair-Share Methode. Die Bedarfsanalyse mündet in einem Ergebnisplakat, das aus insgesamt 9 Bildern besteht, die wie ein Diamant angeordnet sind.

Er repräsentiert die gemeinsamen Ideen der Arbeitsgruppe als Ergebnis des vorangegangenen Diskussionsprozesses, basierend auf der Diamond Ranking Methode (Wollner 2010). Wichtige Begriffe und Leitideen und Eigenschaften werden auf Post-it's den Bildern zugeordnet schriftlich festgehalten. Diese Methode eignet sich sowohl als Einstieg in eine Phase Null als auch für die Reorganisation von Bestandgebäuden oder die Umgestaltung von Außenflächen. Die Kombination der Bildkarten in Verbindung mit einer konkret formulierten Frage in einem partizipativen Verfahren führt zu einem kreativen und lebendigen Austausch insbesondere in generationsübergreifenden oder transprofessionellen Teams und sorgt für einen offenen Austausch auf Augenhöhe.

2. Pädagogisch-räumliche Charakteristika

Stellen Sie sich einen idealen Lernort vor, an dem sie sich rundum wohlfühlen: Wählen Sie je ein Foto aus den 3 verschiedenen räumlichen Kategorien und platzieren Sie sie auf den Holzkarten nebeneinander. Fügen Sie die farblich passenden Aktivitätskarte hinzu und kombinieren sie mit der passenden Bedürfnis- oder Funktionskarte. So entsteht ein aussagekräftiges Lernzentrum. Legen Sie Ihr Zentrum auf den Tisch und verbinden sie sich farblich mit den Zentren der anderen Teilnehmenden. Achten Sie darauf, dass gleiche farbige Karten aneinander liegen. So erhalten sie schließlich visuell definierte Zuordnungen der Lern- und Aktivitätszentren.



SPIELANLEITUNG D-A-CH-NL

In einem Phase Null Prozess können die entstanden Collagen nun in Raumbeziehungen und Raumfunktionsprogramme übersetzt werden. Für raumbezogene Schulentwicklungsprozesse sind die dokumentierten Eigenschaften, Atmosphären und Bedürfnisse die Grundlage für die Umgestaltung der Lernräume.

3. Der letzte Schritt ist die dreidimensionale Darstellung, um einen Entwurf für ein Funktionsdiagramm der Aktivitäten und Interventionen zu erhalten. Ein Grundriss wird mit Hilfe von der Holz- und Bildkarten, Trennwänden und kleinen Elementen erstellt, um Objekte, Möbel und Personen zu simulieren.

Das Planspiel eignet sich für die Neugründung von Schulen, ebenso wie für Umbau- und Erweiterungsmaßnahmen oder die Umgestaltung des Außengeländes.



ANLEITUNG FÜR HOCHSCHULEN

von Cornelia Dinsleder, Pädagogische Hochschule, Luzern (editiert PM)

Vorbereitung: Gebäudegrundrisse, sechseckige Holzkarten, Spielfiguren, Übersicht über die verschiedenen Raumtypen, Gruppengröße so wählen, dass alle Raumtypen bearbeitet werden.

Schritt 1 (10-15 Minuten)

Einführung in die räumlichen Rahmenstrukturen des PH-Gebäudes anhand der Grundrisse
Was ist fix? Was ist variabel? Wo sind die tragenden Wände? Raumtypen und Holzkarten in der Gruppe verteilen.

Schritt 2 Einzelarbeit (10-15 Minuten)

Überlege Dir, welche Qualitäten der jeweilige Raumtyp haben kann: sehr ruhig, viel Licht, abgeschirmt, durch eine Wand getrennt, ein gemütlicher Ort, unterstützt Kommunikation...
Schreibe diese Qualitäten auf post-it's - evt. auch mit Symbolen oder Skizzen schnell erfassbar machen.

Schritt 3 Kleingruppe (15-20 Minuten)

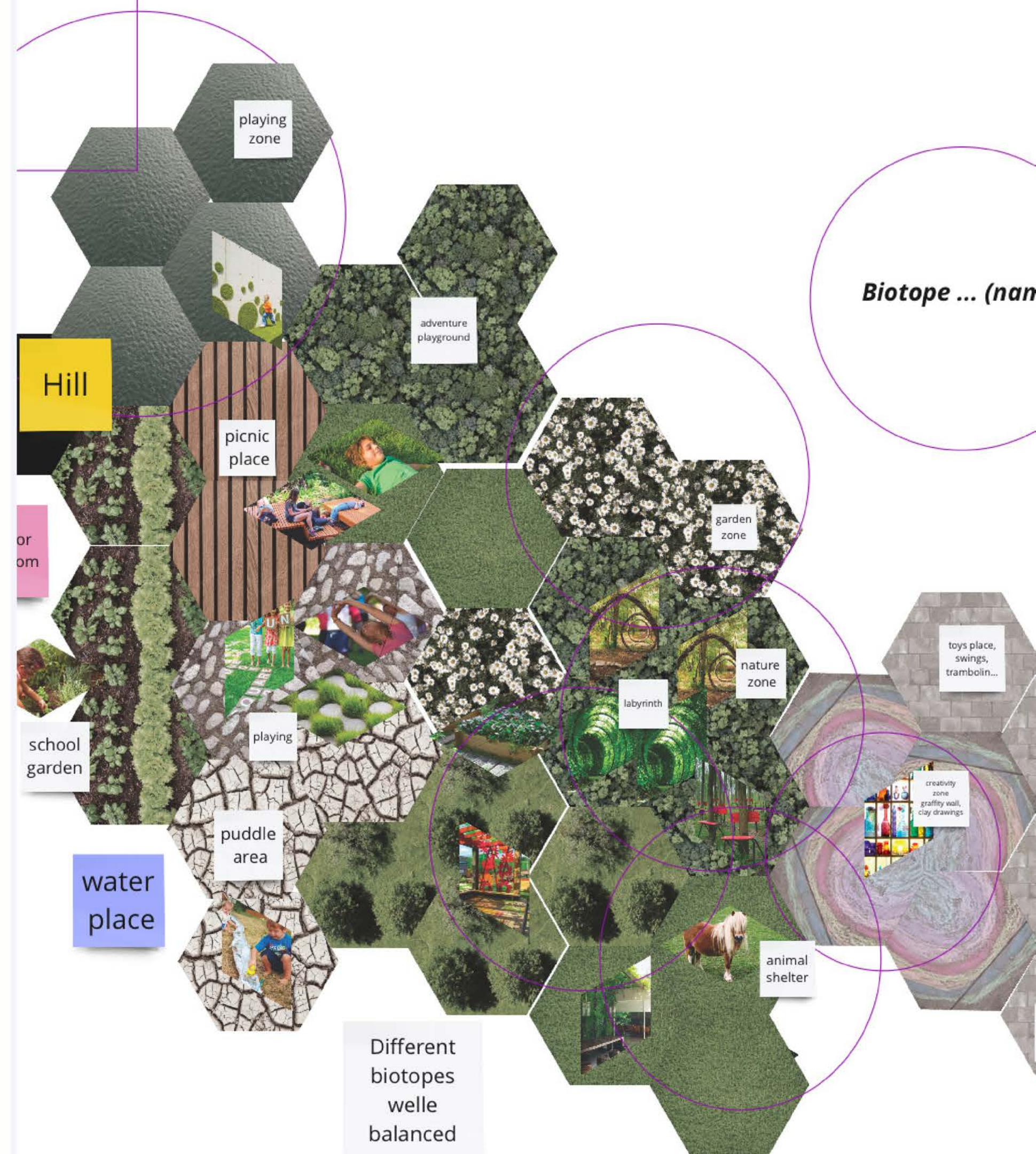
Stelle Deinen Raumtyp mit den jeweiligen Qualitäten den anderen «Mitspieler*innen» vor -
Begründe die gewählten Qualitäten.

Schritt 4 Kleingruppe (30 Minuten)

- Raumpläne auslegen (Ebenen des Gebäudes),
- Sechsecke in den jeweiligen Ebenen reihum sinnvoll anlegen,
- Festlegen: Was soll im Eingangsbereich sein? Welche Qualitäten soll er haben?
- Qualitäten durch Post it's dokumentieren,
- mit 3 Spielfiguren (=unterschiedliche Akteure) durch die Räumlichkeiten bewegen, dabei Lehr- und Lernszenarien entwickeln und als
- Kurzvideo (Handy) drehen, dabei machen von den jeweiligen Bewegungen durch die Räume + Erzählung über die Raumqualitäten, die man dort vorfindet;

Schritt 5 Präsentation im Plenum (5 Minuten)

Stellt Eure Szenarien vor: Verdeutlicht die Anordnung der Räume, Qualitäten und Perspektiven der gewählten Akteure. Nennt drei zentrale Erkenntnisse am Schluss



MATERIALIEN

HOLZKARTEN [sechseckig]

Die sechseckigen Fliesen können durch Schneiden einer 1,5 mm dicken Holzfaserplatte mit einer Lasermaschine hergestellt werden, wobei der Radius des umschriebenen Umfangs 13 cm und der Apothem 5,5 cm beträgt; sie enthalten diskontinuierliche Schnitte von 1,5 mm Dicke, um das rechtwinklige Ineinandergreifen der Stücke zu erleichtern, das durch das Brechen der Fliesen in Teilstücke erreicht werden kann; dieser Vorgang wird durch die Schwächung aufgrund der Schnitte erleichtert. Diese Art von Fliesen symbolisiert den Umfang eines Raumes, wird entweder allein oder zusammen mit anderen verwendet und zeichnet sich durch vertikal ineinandergreifende Wände aus.

BILDKARTEN [trapezförmig]

Die rautenförmigen Karten werden durch Drucken und Ausschneiden eines 50x70-Blattes von 90 g/m2 hergestellt.

AKTIVITÄTSZONEN [Halbe Sechsecke]

Die halbsechseckigen Kacheln werden durch Ausschneiden von farbig bedruckten Papierbögen hergestellt. Die Farben repräsentieren folgende Aktivitäten und Eigenschaften (Memes):



Empfohlenes Papier:
halbdurchsichtiges
Transparentpapier in
der jeweiligen Farbe.

BEDÜRFNIS - und FUNKTIONSKARTEN [Dreiecke und Trapeze]

Diese rautenförmigen und dreieckigen Karten können auf 90 g/m2 A4-Bögen gedruckt werden und enthalten die Namen der Emotionen und der Schulräume; sie werden für die Identifikationsaktivität in der Mitte verwendet und müssen auf die sechseckigen Karten gelegt werden.

LEA_Neverland school is a board game designed to use play to facilitate participatory design processes for school spaces by encouraging dialogue between different professionals (such as teachers, designers, institutions) through playful experience, creativity, and dreaming. With these goals, Dreams, Wishes, Feelings, and Brainstorming will metaphorically be the "first stone laid of the building."



DREAM box

KEEP ON LEARNING
as Diamond Planning by P. Woolcher
a Needs Analysis
a Greiner' Drivers Theory

HOW TO PLAY:
1- Look at as many pictures as possible.
2- In 10 minutes choose 3 pictures ●●● each that represent your dream instinctively.
3- Tell group members the reason for your choice.
4- Choose by group the 8 most important pictures and put the other pictures in the box.
5- Compose the pictures by making a diamond (as inspired by the work of Pamela Woolcher).
6- Paste the 8 pictures on the sheet [1] with the pattern.
7- Write the 16h of your diamond and the key words needed to finish the summary poster.

MAKE box

HOW TO PLAY: <<THE CENTERS>>
In the box there are hexagonal tiles.
1. Take a hexagon tile.
2. Take a feeling, a color and a tile to write the name of the space where the center is located.
3. Place the center between the other tiles.

HOW TO PLAY: <<MODELING>>
In the box there are hexagonal tiles.
1. Compose the spaces with the hexagonal tiles.
2. Name the spaces by writing on the small rectangle-shaped sheets with rounded edges.
3. Insert wall and door tiles.
4. Add three-dimensional elements to simulate furnishings.

FEELINGS box

COLORS box

WRITING box



IMPRESSUM

Die Federführung zur Entwicklung des LEA-Planspiels lag bei Prof. Beate Weyland vom Pädagogischen Institut der Freien Universität Bozen. Es ist eines von vier Projektergebnissen des Erasmus+ Projektes 2020-1-DE02-KA202-007655 LEA (Learning Environment Applications).

Die LEA Projektergebnisse sind auf folgenden Plattformen/Webseiten in vier Sprachen (D, NL, I, und GB) veröffentlicht und stehen als offene Bildungsmaterialien zum kostenlosen Download zur Verfügung:

www.lea.learning-space.eu

www.sophia-akademie.de

www.projektlernraum.de

<https://leaneverlandschool.wordpress.com/>

[Projects | Erasmus+ \(europa.eu\)](https://projects.erasmus.eu)

Autorinnen	Petra Regina Moog (ed.), Beate Weyland, Alexandra Galetti, Cornelia Dinsleder
Redaktion	Petra Regina Moog
Bildrechte	alle Rechte bei LEA
Bibliographie	LEA-Planspiel ERASMUS+ Innovationsprojekt 2023. 10 Seiten

Besonderer Dank

Wir bedanken uns bei allen, die an der Erstellung des LEA-Planspiels mitgewirkt haben, insbesondere bei den Lehrerenden und Lernenden in Italien und Deutschland und den Schulbauplanungsbehörden in NRW und Hessen, sowie den Organisatoren und Teilnehmenden von Educamps, mobile.schule und INTED für die Möglichkeit gemeinsam Neuland zu betreten.

Creative Commons

Wenn nicht anders angegeben sind alle Inhalte unter der Creative-Commons-Lizenz 4.0 CC BY-SA veröffentlicht, d.h. Namensnennung und Weitergabe unter gleichen Bedingungen. Die Namensnennung soll dabei als "LEA-Planspiel" vorgenommen werden.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Neither the European Commission nor the project's national funding agency PAD are responsible for the content or liable for any losses or damage resulting from the use of these resources

Projektpartner*innen im LEA-Projekt

Deutschland

Dr. Petra R. Moog (Projektleitung)

Katrin Schwahlen

Niederlande

Teun van Wijk

Timon Bulten

Italien

Prof. Beate Weyland

Alessandra Galetti

Österreich

Heike Bablick

Karlheinz Machat

Assoziierte Partner

Schweiz

Dr. Cornelia Dinsleder

Ulrich Kirchgässner

Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

SOPHIA
::AKADEMIE::



unibz

**universität
innsbruck**

movetia

PH LUZERN
PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE