

VISION MENSA[©]

ein interaktives Brettspiel mit
Zukunftswerkstatt

Handreichung für Lehrkräfte

Vorwort

Liebe Pädagoginnen und Pädagogen,

im Zeitraum vom 2021-2022 entwickelten wir, die Vernetzungsstelle Kita- und Schulverpflegung in Sachsen gemeinsam mit der Agentur visionYOU GmbH und der Pädagogischen Hochschule Heidelberg **VISION MENSA®-ein interaktives Brettspiel mit Zukunftswerksatt.**

Wie der Name schon sagt, ist **VISION MENSA®** mehr als nur ein Spiel. Als Gesamtpaket bietet es die Chance Schülerinnen und Schüler für das Thema Schulverpflegung zu interessieren, zu motivieren und mitzugestalten. Der Methodenmix aus Spiel und Zukunftswerkstatt bietet die Möglichkeit sich mit einzelnen Bereichen der Verpflegung spielerisch, aber auch konstruktiv zu widmen.

VISION MENSA® bildet somit eine gute Brücke zwischen Ernährungsbildung die Nachhaltigkeitsaspekte mit einbezieht und der tatsächlichen Verpflegungssituation vor Ort. Es kann flexibel im Unterricht, an Projekttagen oder bei Ganztagsangeboten zum Einsatz kommen.

VISION MENSA® setzt voraus, dass ein gewisses Veränderungsdenken in Sachen Schulverpflegung seitens der Entscheider gewünscht ist. Dazu empfehlen wir vor dem Spiel als Lehrkraft eine eigene Analyse der Schulverpflegung und das Gespräch mit den entsprechenden Personen zu suchen.

Für den weiteren Prozess nach **VISION MENSA®** empfehlen wir die Nutzung unserer Toolbox- für mehr Qualität in der Kita- und Schulverpflegung – hier finden Sie Instrumente und Tipps für die weitere Analyse der Verpflegungssituation sowie Vorlagen für die Arbeit im Verpflegungsausschuss. Für eine fachlich fundierte Beratung stehen Ihnen die bundesweiten Vernetzungsstellen Schulverpflegung zur Verfügung.

Wir danken allen Schülerinnen und Schülern, Lehrkräften und dem Landesamt für Schule und Bildung in Sachsen, die uns bei der Entwicklung von **VISION MENSA®** durch Testspiele, Interviews und Zukunftswerkstätten unterstützt haben.

Ihre Vernetzungsstelle Kita-und Schulverpflegung in Sachsen

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	2
Was ist VISION MENSA®?	4
Interaktives Brettspiel	4
Zukunftswerkstatt.....	4
Welche Bildungsziele werden mit VISION MENSA® befördert?	6
Allgemeine Vorgaben und Bildungsziele	6
Referenzcurriculum der Ernährungs- und Verbraucherbildung	6
Wie wird VISION MENSA® in den Schultag eingebunden?	7
Einbindung in den Unterricht in Sachsen (exemplarisch)	7
Einbindung in Projekttag, AG`s und GTA	9
Didaktische Einbettung des interaktiven Brettspiels	10
Vor dem Spiel.....	10
Nach dem Spiel	11
Die Zukunftswerkstatt	14
Was ist eine Zukunftswerkstatt?.....	14
Welche Rahmenbedingungen gelten?	15
Zielgruppe und Gruppengröße.....	15
Dauer und Rahmen	15
Rolle der Lehrkraft.....	15
Arbeit mit dem Brettspiel	16
Einbeziehung der Akteure	16
Wie läuft die Zukunftswerkstatt ab?	16
Vorbereitungsphase.....	17
Phase 1 Kritikphase	18
Phase 2: Fantasiephase	21
Phase 3: Umsetzungsphase	25
Nachbereitungsphase.....	28

Was ist VISION MENSA©?

VISION MENSA© ist ein Methodenpaket, mit dem das Interesse und Engagement von Schülerinnen und Schülern ab Klassenstufe 8 für eine nachhaltige Schulverpflegung geweckt werden soll.

Es besteht aus 2 Teilen: einem interaktiven Brettspiel und einer Zukunftswerkstatt. Diese können entweder nacheinander verknüpft oder unabhängig voneinander durchgeführt werden. Schauen Sie dazu auch:

- Erklärfilm (3 min) : <https://vimeo.com/746831498/ce5e99d4df>
- Spielanleitung Film (7min): <https://vimeo.com/746595549/2f63f9794d>

Interaktives Brettspiel

Ziel des interaktiven Brettspiels ist es, eine fiktive Schulmensa so gesund, sozial und ökologisch wie möglich zu gestalten. Mithilfe eines verfügbaren Budgets müssen die Schülerinnen und Schüler clevere Entscheidungen treffen, spannende Aktionen ausführen und auf unerwartete Ereignisse reagieren. Spaß und Unterhaltung stehen im Vordergrund.

Im Spiel soll für das Thema Schulverpflegung sensibilisiert, implizit Inhalte vermittelt und motiviert werden sich auch in anderen Kontexten weiter damit zu beschäftigen.

Dauer: Der Spielmodus passt in eine 90-minütige Unterrichtseinheit: Für Aufbau und Erklärung der Spielregeln werden ca. 10 Minuten benötigt, für das Spiel selbst ca. 60 Minuten, für Abbau und kurze Reflexion ca. 15 Minuten.

Vorbereitung: Der Spielmodus muss nicht vorbereitet werden und erfordert keine besonderen Vorkenntnisse der Spielleitung. Soll das Spiel jedoch didaktisch eingebettet werden, bietet die Handreichung Vorschläge und Vorlagen die online verfügbar sind.

Zukunftswerkstatt

Mit einer Zukunftswerkstatt werden die Schülerinnen und Schüler dazu angehalten sich kritisch mit der schuleigenen Verpflegung auseinander zu setzen. Im 3-phasigen Ablauf sollen sie Kritik sammeln (Kritikphase), Visionen entwickeln (Fantasiephase) und Ideen für deren Umsetzung konkretisieren (Umsetzungsphase). Die Ergebnisse z. B. in Form von Ideensteckbriefen können in den Qualitätsentwicklungsprozess einfließen. oder bei der Erstellung eines Verpflegungskonzepts berücksichtigt werden.

Der Zeitrahmen kann bei der Zukunftswerkstatt von ca. 4 Stunden bis zu einem oder mehreren Tagen gewählt werden. Die Zukunftswerkstatt eignet sich daher gut für die Gestaltung von Projekttagen.

Die Zukunftswerkstatt erfordert eine vorherige intensivere Befassung mit dieser Handreichung und den Spielinhalten durch die Spielmoderation/ Lehrkraft. Hilfestellungen enthält diese Handreichung. Vorlagen stehen online zur Verfügung.

Interaktives Brettspiel

Voraussetzungen: Benötigt werden alle Materialien, die sich in der Spielbox befinden, sowie eine Internetverbindung und ein digitales Endgerät, bestenfalls ein Tablet. Andernfalls ist keine Nutzung der Aktionskarten möglich.

Spieleranzahl: Es spielen 3-4 Teams bestehend aus je 2 Spielern. Auch 4 Einzelspieler sind möglich. Die Kombination von Teams und Einzelspielern wird nicht empfohlen. Für eine gesamte Klasse (1 Spiel= max. 8 Schülerinnen und Schüler) werden also mehrere Exemplare benötigt.

Zukunftswerkstatt

Moderationsmaterialien und Pinnwände, ggf. Download und Druck von Vorlagen zur Unterstützung der Phase.

Verknüpfung zum Brettspiel: Das Spiel kann vorgelagert oder in die Fantasiephase integriert werden. Einzelne Spielmaterialien, insbesondere die Entscheidungskarten können in jeder Phase als Impulsgeber integriert werden.

Teilnehmerzahl: Eine Schulklasse von 10-30 Schülerinnen und Schülern ist eine geeignete Gruppengröße.

Welche Bildungsziele befördert VISION MENSA®?

Allgemeine Vorgaben und Bildungsziele

VISION MENSA® ermöglicht Schülerinnen und Schülern als zentrale Zielgruppe Schule als Lern- und Lebensort wahrzunehmen. Es ermöglicht ihnen eigene Wünsche und Vorstellungen einzubringen und sich an für sie relevanten Prozessen der Schulentwicklung zu beteiligen und eröffnet damit Möglichkeiten der Selbstwirksamkeitserfahrung. Darüber hinaus bietet **VISION MENSA®** einen Einblick in die komplexen Zusammenhänge der Organisation des Essens und ermöglicht Lernen an konkreten lebensweltnahen Fragestellungen, so wie es im KMK-Beschluss zur Verbraucherbildung an Schulen (2013) vorgegeben ist:

KMK-Beschluss zur Verbraucherbildung an Schulen: Kultusministerkonferenz (2013)

Folgendens ist definiert: „Generell ist darauf zu achten, dass die Verbraucherbildung an Schulen...

- handlungsorientiert ist und damit den Kompetenzerwerb unterstützt.
- verhältnisorientiert ist und die räumlichen sowie sozialen Bedingungen der Lebenswelt „Schule“ berücksichtigt.
- partizipativ angelegt ist und die konkreten Berührungspunkte der Verbraucherbildung im Leben der Kinder und Jugendlichen aufgreift.“ (S. 3)
- „Die Verbraucherbildung kann außerunterrichtliche Aktivitäten einschließen, etwa in Form von Projekten, Wettbewerben, Ausstellungen oder den Besuch außerschulischer Lernorte bzw. im Rahmen von Ganztagsangeboten.“ (S.4)

Verfügbar unter: <https://www.kmk.org/fileadmin/Dateien/pdf/PresseUndAktuelles/2013/Verbraucherbildung.pdf> (Zugriff am 17.01.2023)

Referenzcurriculum der Ernährungs- und Verbraucherbildung

Folgende Bildungsziele/Kompetenzen aus dem Referenzcurriculum der Ernährungs- und Verbraucherbildung, hier nur exemplarisch aufgeführt, werden durch den Einsatz von **VISION MENSA®** umgesetzt:

Bildungsziel 1 – Organisation der Daseinsvorsorge für die private Lebensführung reflektieren: „sich mit unterschiedlichen Akteuren im Verbund der Daseinsvorsorge und deren handlungsleitenden Interessen auseinandersetzen“

Bildungsziel 5 – Die Bedeutung von Konsumententscheidungen für die Lebensführung analysieren und reflektieren. „Rahmenbedingungen und Einflussfaktoren für Konsumententscheidungen identifizieren und berücksichtigen“

Bildungsziel 9 – Konzepte von Qualität und ihre Bedeutung für Konsumententscheidungen verstehen – Konzepte von Qualität zu unterscheiden und zu bewerten

Literatur: Schlegel-Matthies, K., Bartsch, S., Methfessel, B. & Brandl, W. (2022). Konsum – Ernährung – Gesundheit. Didaktische Grundlagen der Ernährungs- und Verbraucherbildung. Opladen: Verlag Barbara Budrich.

Wie wird VISION MENSA® in den Schultag eingebunden?

Sowohl das Spiel als auch die Zukunftswerkstatt bieten vielfältige Anschlussmöglichkeiten für die Kompetenzentwicklung im Rahmen der schulischen Ernährungs- und Verbraucherbildung, sei es in Fächern der haushaltsbezogenen Bildung wie Wirtschaft, Technik, Haushalt in Sachsen, in fächerübergreifendem Unterricht oder in Projekten.

Einbindung in den Unterricht in Sachsen (exemplarisch)

Lehrplan Oberschule Sachsen – Fach Wirtschaft – Technik – Haushalt/Soziales (Sächsisches Staatsministerium für Kultus (2004/2009/2019))

- **Vorgabe für fächerverbindenden Unterricht**

„Als ein übergeordnetes Bildungs- und Erziehungsziel der Oberschule ist politische Bildung im Sächsischen Schulgesetz verankert und muss in allen Fächern angemessen Beachtung finden. Zudem ist sie integrativ insbesondere in den überfachlichen Zielen Werteorientierung und Bildung für nachhaltige Entwicklung sowie Sozialkompetenz enthalten. In der Oberschule eignen sich die Schüler Wissen an, mit dem sie sich die wesentlichen Bereiche der Gesellschaft und Kultur erschließen.“ (S. VII)

Spiel und Zukunftswerkstatt bieten Anknüpfungspunkte für fächerverbindenden Unterricht in den vorgegebenen thematischen Schwerpunkten: Umwelt, Gesundheit, Wirtschaft.

- **Beitrag des Fachs zur allgemeinen Bildung**

„Durch die Auseinandersetzung mit gesellschaftlichen, politischen, rechtlichen und ökonomischen Sachverhalten fördert das Fach WTH das Interesse der Schüler für Politik und schafft bei ihnen ein Bewusstsein für lokale, regionale und globale Herausforderungen ihrer Zeit. Praktisches und handlungsorientiertes Lernen sowie Lösen alltagsbezogener Probleme im Fach WTH ermöglichen Teamerfahrungen und bieten Gelegenheiten zu realistischer Selbsteinschätzung. Mehrperspektivisches Arbeiten fördert nachhaltiges Denken und trägt zur Entwicklung von Urteilsfähigkeit bei. Lösungsansätze müssen eine nachhaltige Entwicklung ermöglichen und damit zu zukunftsfähigem Denken und Handeln anregen. Hierbei kommt der Bildung für nachhaltige Entwicklung eine Schlüsselrolle zu.“ (S. 2)

- **Zukunftswerkstatt bildet didaktische Prinzipien des Faches ab**

Handlungs- und schülerorientiert

Hohes Maß an Aktivität

Bewusste Auseinandersetzung mit ökologischen, sozialen und ökonomischen Aspekten einer nachhaltigen Entwicklung [...] bei diesen Inhalten eignen sich besonders die didaktischen Prinzipien der Visionsorientierung, des Vernetzenden Lernens sowie der Partizipation. [...]

Problemorientierte Gegenwartsbezüge [...] tragen zur Anschaulichkeit und Fasslichkeit der Lerninhalte bei“ (S. 3)

Verfügbar unter: <https://www.schulportal.sachsen.de/lplandb/index.php?lplanid=112&lplansc=72IQFEMYCa1sGCx08Nrb&token=bb803447982a70ac858a-42650ef60d6b> (Zugriff am 17.01.2023)

Lehrplan Oberschule Sachsen Gemeinschaftskunde/Rechtserziehung Klasse 10: Sächsisches Staatsministerium für Kultus (2019)

- **Lernbereich 3: Analyse eines aktuellen politischen oder rechtlichen Problems**

„Gestalten von Problemlösungen anhand eines aktuellen Fallbeispiel aus den Bereichen Politik oder Recht mit internationalen Dimensionen: Dilemma-Diskussion Projektorientierung, Simulationsspiel, Szenario, Planspiel, Zukunftswerkstatt Feature, Reportage“ (Methodenkompetenz) (S.14)

Sowohl Spiel als auch Zukunftswerkstatt basieren auf Lösungsorientierung, Dialogkompetenz und Partizipation. Insbesondere die Zukunftswerkstatt ist für Jugendliche auch ein gelebtes Beispiel für Demokratie-Lernen.

Verfügbar unter: <https://www.schulportal.sachsen.de/lplandb/index.php?lplanid=70&lplansc=PDGWdwQlvRN8L7e9LeCq&token=a7f2f9bfc5b87466ee-465ce0e96883b> (Zugriff am 17.01.2023)

Nutzung von VISION MENSA© in Vertretungsstunden

Das interaktive Brettspiel funktioniert an sich ohne Vorbereitung, da die Spielanleitung und das begleitende Video das Ziel des Spiels und die Spielregeln verständlich für Jugendliche aufbereiten. Das Brettspiel allein kann daher auch unkompliziert in Vertretungs- oder Klassenleiterstunden eingebunden werden, ohne weitere Beschäftigung mit dem Thema. Eine didaktische Einbettung oder die intensive weitere Beschäftigung mit dem Thema sind jedoch empfehlenswert, wenn Bildungsziele oder Veränderungen erreicht werden sollen.

Einbindung in Projektstage, AG`s und GTA

Mit VISION MENSA© können Projektstage zum Thema nachhaltige Schulverpflegung, Ernährung, Gesundheit, Demokratie oder Schulentwicklung gestaltet werden. Sowohl Brettspiel als auch Zukunftswerkstatt können hier zum Einsatz kommen. Für das Gesamtpaket (Spiel und Zukunftswerkstatt) sollten mind. 1,5 Tage eingeplant werden.

Beispielszenarien zur Umsetzung und Zeitrahmen

- **Projekttag zum Thema Schulverpflegung** (z. B. klassen- oder jahrgangsübergreifend, nur Zukunftswerkstatt): Zeitrahmen 5–6 Stunden, kompletter Durchlauf an einem Tag, schulweite Präsentation. Anlass könnte der landesweite Tag der Schulverpflegung sein.
- **Einbettung in den Unterricht, auch fächerübergreifend** (im Klassenverbund, Spiel und Zukunftswerkstatt): Zeitrahmen 8–10 Unterrichtsstunden, ggf. über mehrere Wochen gestreckt, je Doppelstunde eine Phase. Einsatz des Spiels vor der Zukunftswerkstatt oder zwischen Fantasie- und Umsetzungsphase, ggf. letzte Stunde für Dokumentation und Ergebnispräsentation.
- **Umsetzung einzelner Phasen im Rahmen einer Mensa-AG oder Ganztagsangebot** (kleine Gruppe, jahrgangsübergreifend): Zeitrahmen je Treffen 1–2 Stunden, hier können über ein Schulhalbjahr hinweg immer wieder einzelne Module aufgegriffen und tiefergehend bearbeitet werden. Wenn es interessierte Schülerinnen und Schüler gibt, die in der Schulverpflegung vor Ort etwas bewirken wollen, dann kann die Gründung einer Mensa-AG sinnvoll sein. Das Durchführen einer Zukunftswerkstatt hilft der AG in den Arbeitsprozess einzusteigen. Praxistipps und Materialien für die Mensa-AG stehen hier zur Verfügung: www.toolbox-verpflegung.de
- **Gestaltung mehrerer Projektstage:** Ergänzend zum Spiel und zur Zukunftswerkstatt kann ein Ausflug zum Speisenanbieter oder einen regionalen landwirtschaftlichem Betrieb unternommen werden. Auch die gemeinschaftliche Zubereitung von Snacks in der Lehrküche lockert als kreative Pause die Werkstattarbeit auf.

Didaktische Einbettung des Brettspiels

Die folgenden Anregungen zur didaktischen Begleitung und Einbettung des Spiels vor und nach der eigentlichen Spielphase sind je nach Zeitbudget frei kombinierbar und einer Übersicht zusammengefasst.

Vor dem Spiel

Spielanleitung erarbeiten (nicht optional)

Ablauf: Die Schülerinnen und Schüler schauen den Film zur Spielanleitung an beantworten Fragen dazu als Hausaufgabe. Am Spieltag tragen sie die Ergebnisse zusammen oder beginnen sofort mit dem Spielaufbau. Details können in der beiliegenden Spielanleitung nachgelesen werden.

Abwandlung: Die Schülerinnen und Schüler schauen den Film und bauen im Anschluss das Brettspiel auf. Dies wird jedoch zeitlich knapp, wenn auch eine Reflexion innerhalb der 90 Minuten geplant ist.

Materialien: Film zur Spielanleitung, Spielanleitung, Fragen zur Spielanleitung (Arbeitsblatt)

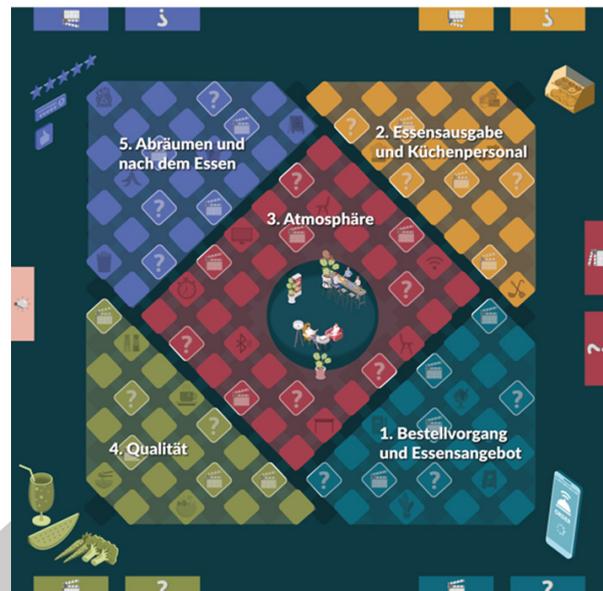
Dauer: 7 min Film anschauen, 15 min Fragen bearbeiten

Bestimmung der Spielplanbereiche

Ablauf: Die Schülerinnen und Schüler finden sich in 8er-Gruppen zusammen und werden noch vor Besprechung der Spielanleitung gebeten, sich den Spielplan anzuschauen und anhand der Symbole am Spielplanrand und Hindernisse auf dem Spielplan zu versuchen, die fünf Spielplanbereiche (= Bereiche der Schulverpflegung) zu benennen (Auflösung siehe Abbildung).

Diese Option ist empfehlenswert, wenn klar ist, dass nur wenige oder keine Schülerinnen und Schüler an der Verpflegung teilnehmen oder je teilgenommen haben. So gehen sie einmal gedanklich durch die Mensa und können sich auf die Spielinhalte einstellen.

Erweiterung: Die benannten Bereiche der Verpflegung werden zusätzlich mit Unterbegriffen gefüttert. Jede 8er-Gruppe erhält mehrere Karten auf denen ein



Unterbegriff steht, die vorgelesen und zugeordnet werden. Anschließend kann das Erarbeiten der Spielanleitung beginnen.

Abwandlung: Alternativ kann diese Option auch in der schuleigenen Mensa stattfinden, die Ober- und Unterbegriffe könnten an die entsprechenden Stationen gepinnt werden (z. B. Begriff „Tellerreste“ an Abräumstation). Zusätzlich können auch weitere Begriffe eingebracht werden.



Materialien: Spielplan, Moderationsmaterial, Ober- und Unterbegriffe (Vorlage zum Ausschneiden)

Dauer: 5 min Spielplanbereiche bestimmen, 10 min Unterbegriffe zuordnen

Nach dem Spiel

Reflexion durch Mensasteckbrief oder Mensacollage

Ablauf: Jedes Team behält die gezogenen Spielkarten bei sich und erstellt einen Steckbrief der erspielten Schulmensa, d. h. die getroffenen Entscheidungen und die Ereignisse werden farblich nach Bereichen sortiert auf einem Arbeitsblatt zusammengefasst. Auch der Punktestand kann einbezogen werden. Die Ergebnisse werden im Plenum vorgestellt.

Abwandlung: Ist Zeit für mehr Kreativität in einer weiteren Unterrichtsstunde oder Hausaufgabe kann eine Zeichnung oder Collage zur erspielten Mensa erstellt werden. Die Ergebnisse können in der Schule ausgestellt werden.

Materialien: Mensasteckbrief (Arbeitsblatt), Mensacollage (Arbeitsblatt) + Bastel- und Zeichenmaterialien, Printmedien von Lebensmitteln, Gastronomiebedarf o. Ä.

Dauer: 15 min Steckbrief Erstellung, 45 min Erstellung einer Collage, 2-3 min je Team: Ergebnis-Vorstellung im Plenum



Reflexion und Transfer durch Transferfragen

Ablauf: Jedes Team behält die gezogenen Spielkarten bei sich. Anschließend wählt jedes Team eine Karte aus, die besondere Relevanz für die eigene Schulmensa hat. Die Teams stellen ihre gezogene Karte im Plenum vor und erläutern den Bezug zur Situation vor Ort. Dies können z. B. Lob, Kritik oder Lösungsideen für die eigene Mensa sein. Es ist empfehlenswert, wenn jemand die Ergebnisse protokolliert, oder aber die Schülerinnen und Schüler selbst auf einer Moderationskarte ihr Anmerkungen für ein Fotoprotokoll notieren. Das Ergebnis kann dann, falls gewünscht an die verantwortlichen Akteure weitergeleitet werden.

Materialien: Spielkarten, Pinnwand, Moderationsmaterialien

Dauer: 2-3 min je Team + Vorstellung im Plenum 2-3 min je Team

Reflexion und Transfer durch Ideen-Pitch

Ablauf: Jedes Team für sich oder jede Spielgruppe (= 4 Teams) wählen am Ende des Spiels ihre drei besten Ideen aus, die während der Spielphase entstanden sind (weil sie auf einer Karte standen oder durch eine Aufgabenstellung in den Aktionskarten etc.) und die sich auf die Schulverpflegung an der eigenen Schule anwenden lassen. Diese drei Ideen werden im Plenum vorgestellt und von der Lehrkraft an die Schulleitung, den Schulträger oder den Speisenanbieter weitergeleitet.

Leitfragen: Wenn du drei Dinge in deiner Schulmensa umsetzen könntest, welche wären das? Wähle die drei Top-Karten aus (allein oder im Team) und präsentiere sie den anderen. Begründe deine Entscheidung.

Materialien: Moderationsmaterialien, Pinnwand, Ideenpitch (Arbeitsblatt)

Dauer: 20 min Entscheiden und Notieren der Idee, 3 min je Team Vorstellung

Das Bild zeigt ein Arbeitsblatt mit dem Titel 'VISION MENSA Ideen-Pitch'. Oben steht die Frage: 'Wenn du drei Dinge in deiner Schulmensa umsetzen könntest, welche wären das? Wähle (allein oder im Team) die drei Top-Karten aus dem Spiel aus und begründe deine Entscheidung in Stichpunkten.' Darunter sind drei nummerierte Abschnitte (1, 2, 3) für die Kartennummer und die Begründung vorgesehen. Jeder Abschnitt besteht aus einem Feld für die Kartennummer und einem größeren Feld für die Begründung.

Spielreflexion durch Blitzlichtrunde

Ablauf: Nach dem Spiel erfolgt eine Blitzlichtrunde. Reihum oder zufällig (z. B. durch Zuwurf eines kleinen Balls) formuliert jeder eine Ich-Botschaft über das Spiel z. B. „Ich fand es gut, dass ich mein Smartphone benutzen durfte, um ein Meme zu suchen.“ Dies kann im Plenum oder innerhalb der Spielgruppen geschehen.

Mögliche Reflexionsfragen:

- Was fandest Du gut/ nicht so gut an dem Spiel? Ich fand gut, dass...
- Was hat dich überrascht? Was war neu für dich? Ich war überrascht, dass...
- Welche Ideen nimmst du persönlich aus dem Spiel mit? Ich nehme mit...

Abwandlung: Die Beantwortung der Fragen kann auch durch ziehen einer Blitzlichkarte erfolgen, die z .B. verdeckt auf die Spieltische gelegt werden.

Materialien: Blitzlichkarten (Vorlage zum Ausschneiden)

Dauer: 30 Sekunden je Schülerin und Schüler



Überleitung zur Zukunftswerkstatt oder weiterem Unterricht

Anhand der Spielkarten oder des Spielplans erfolgt die Überleitung zur Zukunftswerkstatt oder weiteren (fächerübergreifenden) Unterrichtsthemen. In einer Spielkartenübersicht sind die Themen der Spielkarten mit passenden Unterrichtsmaterialien verlinkt.

Ideen für fächerübergreifenden Unterricht:

- einen Fragebogen zur Schulverpflegung erstellen, Befragung durchführen und statistisch auswerten z. B. im Mathematik- oder Informatikunterricht.
- Medienprojekt: Entwicklung eines Markenkonzepts für die Mensa und vor einer Jury präsentieren, auch als Wettbewerb „Next top Mensa“
- Lernwerkstatt zum Thema nachhaltige Ernährung und Schulverpflegung

Materialien: Spielkartenübersicht (Excel-Datei)

Die Zukunftswerkstatt

Was ist eine Zukunftswerkstatt?

Die Zukunftswerkstatt ist eine von Robert Jungk entwickelte Methode, bei der die Teilnehmenden gemeinsam eine Zukunftsvision entwickeln. Die Methode kann mit unterschiedlichen Zielgruppen und Fragestellungen zum Einsatz kommen. Der Ausgangspunkt ist jeweils ein bestimmtes Problem, das für die Zielgruppe relevant und erfahrbar ist – hier die Schulverpflegung. Die Teilnehmenden entwerfen basierend auf der Problemstellung gemeinsame Zukunftsvorstellungen (mögliche, aber auch zunächst unmögliche) und überprüfen deren Durchsetzungsmöglichkeiten. Dies geschieht innerhalb von 3 Phasen:

- Kritikphase
- Fantasiephase
- Umsetzungsphase

Zukunftswerkstätten basieren auf Lösungsorientierung, Dialogkompetenz und Partizipation. Damit kann die Methode für Jugendliche auch ein gelebtes Beispiel für Demokratie-Lernen und Partizipation in der Schule darstellen. Sie sind gekennzeichnet durch zwei Prinzipien:

- **Aus Betroffenen werden Beteiligte:** Schülerinnen und Schüler sind direkt von der Schulverpflegung betroffen als (potenzielle) Konsumentinnen und Konsumenten, werden aber klassischerweise in Entscheidungsprozesse der Schulverpflegung nur in geringem Umfang eingebunden, Entscheidungen werden eher von Schulträger, Schulleitung, Speisenanbieter oder Eltern getroffen. Das ändert sich in der Zukunftswerkstatt: Schülerinnen und werden zu Expert*innen für die Schulverpflegung, ihre eigenen Erfahrungen, ihre Kritik und ihre Wünsche erhalten Raum und werden ernst genommen.
- **Aus Problemen werden Lösungen:** Die Bestandsaufnahme und Problembeschreibung ist der erste Schritt, daraus werden durch konstruktives und kreatives Arbeiten innovative Ideen und Visionen sowie praktisch umsetzbare Lösungen. Die Schülerinnen und Schüler werden dabei als Expertinnen und Experten mit großem kreativem Potenzial wahrgenommen und gefördert, die anderen Beteiligten der Schulverpflegung werden einbezogen.

Weitere Informationen zur Methode Zukunftswerkstatt

- https://methodenkoffer-sgl.de/enzyklopaedie/methodensteckbrief_zukunftswerkstatt/
- <https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/methode/zukunftswerkstatt/>
- <https://jungk-bibliothek.org/zukunftswerkstaetten/aufbau-und-methoden-der-zukunftswerkstatt/>

Welche Rahmenbedingungen gelten?

Zielgruppe und Gruppengröße

Primäre Zielgruppe dieser Zukunftswerkstatt sind Schülerinnen und Schüler ab Sekundarstufe I. Die Zukunftswerkstatt kann mit 10 bis 30 Teilnehmenden durchgeführt werden, ideal sind 15 bis 20 Teilnehmende. Ein bis zwei Moderatorinnen und Moderatoren sollten den Prozess begleiten.

Bei größeren Teilnehmerzahlen sollten mehrere Gruppen gebildet werden. Im Rahmen einzelner Phasen können auch nochmal Kleingruppen gebildet werden, um einzelne Aspekte intensiver auszuarbeiten. Dies empfiehlt sich insbesondere in der Umsetzungsphase.

Auch kleinere Gruppen sind möglich, z. B. im Szenario einer Mensa-AG. In diesem Fall ist eine hohe Betroffenheit bzw. eine große Motivation, die zur Lösung des Problems beizutragen, von Vorteil.

Dauer und Rahmen

Alle drei Phasen der Zukunftswerkstatt nacheinander durchlaufen werden. Allerdings ist es möglich, diese auf mehrere Termine zu verteilen, wenn die benötigte Zeit nicht am Stück zur Verfügung steht.

- Zukunftswerkstatt mindestens 5-6 Unterrichtsstunden
- Integration des Brettspiels + 90 min

Brettspiel und Zukunftswerkstatt sollten nicht an einem Schultag durchgeführt werden, da dies zu Lasten der Umsetzungsphase geht. Diese letzte Phase, in der konkrete Ergebnisse erarbeitet werden, benötigt ein hohes Maß an Konzentration.

Rolle der Lehrkraft

Die Aufgabe der Lehrkraft liegt hauptsächlich in der Moderation. Mit einem Minimum an Autorität sollte die Rolle daher eher als Organisator, Initiator, Anreger und Vermittler sowie geduldiger Zuhörer verstanden werden.

Die Lehrkraft sollte:

- Schülerinnen und Schüler zur kreativen Entfaltung aktivieren und Denkanstöße geben
- Einhaltung von Spielregeln und Zeitvorgaben überwachen
- Ergebnisse jeder Phase visualisieren und sichern
- Gruppenverhalten, Konflikte und Feedback moderieren
- offene, wertschätzende und gleichberechtigte Haltung zeigen

Arbeit mit dem Brettspiel

Das Brettspiel kann vorgelagert zur Kritikphase oder aber als Überleitung in die Fantasiephase gespielt werden. Die Einbeziehung einzelner Spielelemente, insbesondere die Karten, ist in allen Phasen der Zukunftswerkstatt möglich.

Wenn das interaktive Brettspiel nicht gespielt wird, dann ist es auch nicht empfehlenswert während der Zukunftswerkstatt einzelne Spielelemente herauszugreifen.

Einbeziehung der Akteure

Eine Einbeziehung weiterer Beteiligter am Prozess der Schulverpflegung kann hilfreich sein, um einerseits deren wertvolle Perspektiven auf das Problem und die gefundenen Lösungsansätze einzubeziehen und andererseits die Akzeptanz der Ergebnisse bei diesen Akteuren zu erhöhen.

Gemeint sind Vertreterinnen und Vertreter von Schulleitung, Schulträger, Speiseanbieter, Elternschaft, Ausgabepersonal und Reinigungspersonal, die in der Vorbereitung gezielt angesprochen werden. Möglich ist:

- Information der Akteure über Zukunftswerkstatt, Offenheit zur Veränderung und Interessen erfragen
- Bereitschaft zur Teilnahme erfragen z. B. Moderation von Kleingruppen (mit Hinweis auf Rollenverständnis, siehe Rolle der Lehrkraft)
- Teilnahme an Ergebnispräsentation (Umsetzungsphase) Diskussionsrunde und Strategieplanung

Wie läuft die Zukunftswerkstatt ab?

Der Ablauf ist gegliedert in drei Phasen, ergänzt durch Vor- und Nachbereitung:

1. Kritikphase: kritische Bestandsaufnahme der Situation
2. Fantasiephase: offene Entwicklung von Ideen und Utopien, ohne Denkverbote
3. Umsetzungsphase: Überprüfung der Visionen auf Machbarkeit, Umsetzungsplan

Alle Phasen mit den dazugehörigen Methodenvorschlägen und Vorlagen sind in einer separaten Übersicht zusammengefasst.

Material: Ablaufplan zur Zukunftswerkstatt

Vorbereitungsphase

Einstieg und Kennenlernen (optional)

In der Vorphase lernen sich die Teilnehmenden (bei neuen Gruppen) zunächst kennen und schaffen eine vertrauensvolle Atmosphäre. Dazu gehört ggf. eine Vorstellungsrunde und auflockernde Übungen, beispielsweise Warm-ups mit themenbezogenen Kennenlernspielen zum Beispiel: „Mein Lieblingsessen/Mein Hassessen ist...“) oder um eine gute Gruppenstimmung zu begünstigen.

Kennenlernen der Schulmensa

Falls in der Gruppe viele Teilnehmende die Schulmensa bisher gar nicht oder sehr selten in Anspruch nehmen, sollte zusätzlich Zeit dafür eingeplant werden, dass die Schülerinnen und Schüler die Mensa kennenlernen und sich mit den Abläufen und dem Angebot vertraut machen. Dies könnten sie im Vorfeld selbstständig erledigen oder aber am Tag der Zukunftswerkstatt im Klassenverband.

Interaktive Brettspiel als Einstieg

Der Spielmodus ist gut als Einstieg geeignet. Ablauf und Materialien können der Spielanleitung entnommen werden. Der Vorteil: die Inhalte sind noch frisch im Gedächtnis und man kann nach dem Spiel sofort in die Kritikphase einsteigen.

Warm Up mit Aktionskarten

Ablauf: Wurde das Spiel bereits am Vortag gespielt, können als Warm-up nochmal einzelne Aktionskarten gespielt werden. Empfehlenswert sind Quizfragen, Tabufragen, Schätzfragen (Alle Teams und Single Player-Aufgaben), die nun nicht mehr in Konkurrenz, sondern gemeinschaftlich ohne Punktvergabe gelöst werden. Auf den Aktionskarten ist vermerkt welche Art von Fragen sich hinter dem QR-Code verbirgt, sodass diese einfach im Vorfeld aussortiert werden können.

Die Aktionskarten mit Abstimmungsaufgaben weniger geeignet, da sie schon kreatives, lösungsorientiertes Denken und Diskussionszeit benötigen.

Material: Aktionskarten, Tablet, W-LAN, Zettel, Stift



Warm up mit Loungefragen (Einstieg ohne Spiel)

Die Schülerinnen und Schüler sitzen in 4er Gruppen zusammen. Die Loungekarten werden verdeckt in der Mitte abgelegt. Jeder zieht eine Loungekarte und reihum stellt die darauf stehende Frage der Gruppe vor und beantwortet diese.

Erläuterung der Methode

Ablauf: Im Plenum werden die Phasen der Zukunftswerkstatt mit Zielen und „Spielregeln“ durch die Moderation erläutert. Die zeitliche Abstimmung der Phasen und Pausen erfolgt am besten gemeinschaftlich.

Es empfiehlt sich, den Phasenüberblick während der gesamten Zukunftswerkstatt gut sichtbar zu machen. Zu Beginn einer neuen Phase sollte nochmal erwähnt werden, was das Ziel der Phase ist und welche Spielregeln dafür gelten.

Materialien: Phasenüberblick und Spielregeln



Kritikphase

Ziel der Kritikphase ist eine kritische Bestandsaufnahme der Gesamtsituation, die Herausforderungen im gewählten Themenbereich sollen erkannt und verstanden werden.

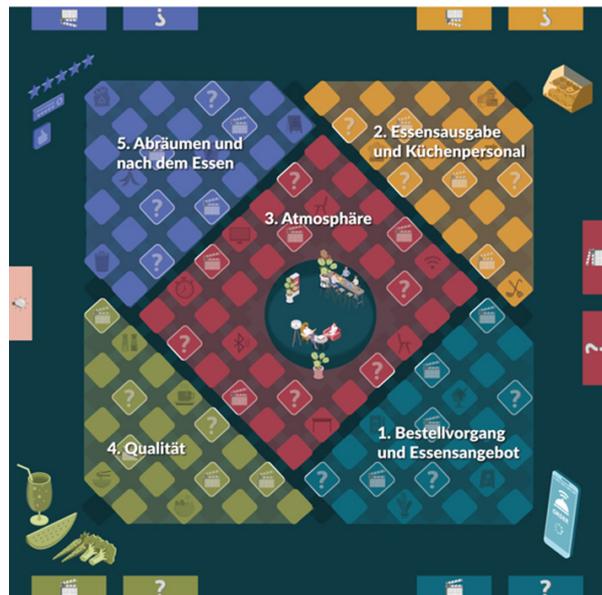
Alle Schülerinnen und Schüler erhalten hier die Möglichkeit, Kritik, Bedenken oder negative Erfahrungen zum Thema zu äußern. Die Teilnehmenden werden ermutigt, negative Emotionen wie Ärger, Wut und Enttäuschung offen anzusprechen, loszuwerden und dann in dieser Phase zu belassen, um in der Fantasiephase konstruktiv und kreativ arbeiten zu können. Gleichzeitig soll in der Kritikphase auch Raum für den Austausch positiver Erfahrungen sein. Alle Schülerinnen und Schüler können frei ihre Gedanken und ihre persönliche Sichtweise dazu aussprechen.

Die folgenden Ausführungen orientieren sich am allgemein gehaltenen Thema/ Problemstellung „Verbesserung der Qualität Schulverpflegung“. Es können auch konkretere Teilbereiche eingegrenzt werden. Das empfiehlt sich einerseits, wenn es einen akuten Anlass für die Zukunftswerkstatt gibt, z. B. wenn sich Beschwerden zu einem Teilaspekt wie der Essensauswahl häufen oder ein Umbau/Neubau der Mensa ansteht. Andererseits kann die Themeneingrenzung auch sinnvoll sein, wenn weniger Zeit zur Verfügung steht oder mehrere Gruppen gleichzeitig die Zukunftswerkstatt durchlaufen und sich dabei unterschiedlichen Teilaspekten widmen sollen.

Kritikpunkte sammeln anhand des Spielplans

Ablauf: Die Teilnehmenden benennen anhand des Spielplans die Bereiche des Spielplans (vgl. didaktische Einbettung, Nachbereitung). Sie sollen außerdem überlegen, ob es weitere Themenbereiche gibt, die eine Rolle spielen, aber nicht auf dem Spielplan enthalten sind.

Im Anschluss gilt es Kritikpunkte zu den Teilbereichen in Kleingruppen, z.B. in den bereits bestehenden Spielgruppen, mit Hilfe von Leitfragen zu erarbeiten. Die Entscheidungskarten aus dem Brettspiel dürfen als Inspiration dienen. Die Kritikpunkte werden im Plenum zusammengetragen und können auch geclustert werden.



Leitfragen: Leitfragen sollten immer offene Fragen sein und während der Bearbeitungsphase für alle gut sichtbar sein.

- Womit bin ich unzufrieden? Worüber ärgere ich mich häufig?
- Was stört mich? Was kommt zu kurz?
- Was läuft aktuell gut? Was läuft schlecht?

Materialien: Spielplan, Entscheidungskarten, Moderationsmaterial, Ober- und Unterbegriffe (Vorlage zum Ausschneiden)

Dauer: ca. 45 min

Kritikpunkte sammeln mit World Café oder Plakatwanderung

Ablauf: Bei der Methode World Café werden fünf Gruppentische zu je einem Thema (z. B. des Spielplans) bereitgestellt. Die Schülerinnen und Schüler, maximal zehn an einem Tisch, können zwischen den Tischen wechseln und diskutieren die vorliegenden Leitfragen (siehe „Kritikpunkte sammeln anhand des Spielplans“). Die Kritikpunkte werden auf einem großen Papier zusammengetragen oder auch kommentiert. Ähnlich funktioniert es mit der Methode Plakatwanderung. In 2er oder 4er Gruppen diskutieren und pinnen die Schülerinnen und Schüler Kritikpunkte an fünf Themenplakaten und wechseln zwischen den Plakaten.

Abwandlung: Die Methode World Café kann durch Videocalls mit Breakout-Rooms und Nutzung von digitalen Whiteboards oder kollaborativen Textdokumenten zur Dokumentation nachgeahmt werden.

Die Methode Plakatwanderung kann (sogar zeitsouverän) durch Nutzung von Padlet gut nachgeahmt werden (eine Spalte je Themenbereich). Hier ist auch die Kommentierung von Gedanken anderer möglich.

Back up: Die Entscheidungskarten können als Angebot zur Inspiration thematisch entsprechend an den Gruppentischen (World Cafe) oder Plakatwänden (Plakatwanderung) platziert werden. Die Schülerinnen und Schüler ziehen bei Bedarf eine Karte und überlegen, ob das dort beschriebene Problem so oder so ähnlich auf die eigene Mensa zutrifft. Wenn ja, notieren sie es.

Materialien: Moderationsmaterialien, Entscheidungskarten, Ober- und Unterbegriffe (Vorlage zum Ausschneiden, ggf. als Überschriften auf Plakate kleben)

Dauer: ca. 60 min



Links zum Nachlesen:

- <https://www.methodenkartei.uni-oldenburg.de/methode/world-cafe/>
- <https://www.starkerstart.uni-frankfurt.de/87786054.pdf>

Problem-Assoziation anhand der Spielkarten

In einigen Fällen haben Teilnehmende Schwierigkeiten, Kritikpunkte zu finden und zu benennen oder diese beziehen sich nur auf einzelne der fünf Aspekte der Schulverpflegung. In diesem Fall bietet sich diese Lösung an:

Ablauf: Die Spielkarten werden genutzt, um Assoziationen für die Kritikphase zu finden. Die Teilnehmenden erhalten zufällig jeweils einige Entscheidungskarten aus dem Spiel. Reihum wählen sie eine der Karten aus, lesen das dort beschriebene Problem vor und diskutieren dann gemeinsam in der Gruppe, ob dieses Problem an ihrer Schule ebenfalls existiert (wenn ja: konkretisieren/anpassen) oder ob die Karte Assoziationen weckt, die für die eigene Schule relevante Probleme betreffen. Die Aspekte werden dann wie gewohnt dokumentiert.

Abwandlung: Es kann auch eine gezielte Auswahl von Entscheidungskarten nur einer Farbe getroffen werden, wenn die Gruppe Schwierigkeiten hat, für bestimmte Teilbereiche der Schulverpflegung Probleme zu benennen. Die beiden Entscheidungsvarianten (= Lösungen des Problems) werden zunächst ausgeklammert, können aber in Phase 2 oder 3 der Zukunftswerkstatt nochmal aufgegriffen werden.

Erweiterung: Die Teilnehmenden entwerfen neue Entscheidungskarten für das Spiel. Dafür schreiben sie auf Blanko-Karten zunächst nur die Problembeschreibung (jeweils oberer Teil der Karte), aber noch nicht mögliche Lösungen. Diese Problemkarten können in Phase 2 der Zukunftswerkstatt verwendet werden (vgl. Aus Problemkarten werden Entscheidungskarten). Eine farbige Zuordnung ist möglich, aber nicht zwingend. Wenn keine farbige Zuordnung vorgenommen wird, werden die Karten gleichmäßig auf die fünf Farben verteilt.

Fantasiephase



Ziel der Fantasiephase ist die Entwicklung von Ideen, Utopien und Innovationen. In dieser Phase ist Kreativität gefragt. Die Teilnehmenden sollen Ideen für eine wünschenswerte Zukunft entwickeln, in der die in der ersten Phase gesammelten Kritikpunkte/Probleme gelöst werden. Die Teilnehmenden werden explizit ermutigt, das Utopische zu denken. Alle Gedanken, Ideen und Visionen sind erlaubt, der Kreativität und Fantasie werden keine Grenzen gesetzt. Die Ideen werden in dieser Phase nicht auf Umsetzbarkeit geprüft, Einwände sollen in dieser Phase nicht eingebracht werden.

Kreativität anregen

Zu Beginn der Fantasiephase sollte eine Kreativtechnik zum Einsatz kommen, mit dem Ziel, kreative Denkprozesse anzuregen. Dies kann zunächst auch losgelöst vom Thema erfolgen. Wichtig ist, den Teilnehmenden auch ein Gespür für mutige Fantasien oder Utopien zu vermitteln, um *out of the box* Denken anzuregen. Hierfür eignen sich verschiedenste Kreativitätstechniken.

Kreativitätstechniken

- Nutzung eines Films/Audios zu anderen Themen mit Fantasie/Utopie, um den Blick zu weiten, z. B. „die Stadt der Zukunft“
- Auseinandersetzung mit Bildern in Science Fiction Settings; Assoziation anhand vorgegebener Bilder, Begriffe, Gegenstände;
- Sammlung von Worten in Zusammenhang mit der Schulverpflegung z. B.: Wortbilder oder Schulverpflegung von A-Z, letzter Buchstabe = erster Buchstabe des nächsten Wortes

Methodensammlungen zu Kreativitätstechniken:

- <https://kreativ-sein.org/kreativitaet/kreativitaetstechniken/> (insbesondere Assoziation, Konfrontation)
- <https://kreativitaetstechniken.info/kreativitaetsmethoden/> („Ja, und...“ Methode)
- https://www.bildung.koeln.de/imperia/md/content/gesundheitsbuendnis2/quali_modul4/die_orange.pdf (Fantasiereise „Die Orange“)
- https://www.ciando.com/img/books/extract/3647701203_lp.pdf (Fantasiereisensammlung)

Fantasiereise

Ziel einer Fantasiereise ist einerseits die Entspannung und Schaffung einer ruhigen und positiven Atmosphäre, andererseits das bewusste Vorstellen bzw. Erleben von verschiedenen Sinneswahrnehmungen, im Kontext der Schulverpflegung z. B. Gerüche, Geschmack, Geräusche während des Schulessens

Ablauf: Bei der Fantasiereise schließen die Teilnehmenden die Augen. Die Moderation liest eine Geschichte vor bzw. spielt diese als Aufnahme ab. Die Geschichte besteht aus ruhigen, kurzen Sätzen, die langsam, ruhig und mit Pausen vorgetragen werden. Die Sprache ist einfach und klar, es werden eher allgemeine Begriffe verwendet, ohne diese zu stark zu spezifizieren – so können alle Schülerinnen und Schüler sich eine eigene Vorstellung der angesprochenen Begriffe machen. Es könnte z. B. eine Geschichte von einem positiven Essenserlebnis in der Schule erzählt werden: Es gibt dein Lieblingsessen in der Mensa, du sitzt mit deinen Freunden zusammen, ihr lacht, es schmeckt euch, ihr sitzt draußen und die Sonne scheint.... Dabei wird eine positive Stimmung aufgebaut und gleichzeitig werden

verschiedene sensorische, visuelle und akustische Sinneseindrücke nachempfunden, die eine ganzheitliche Annäherung an das „Erlebnis Schulessen“ ermöglichen.

Ideen entwickeln

Die Teilnehmenden sollen möglichst fantasievolle, kreative und utopische Vorschläge für die Veränderung oder Verbesserung der Schulverpflegung entwickeln. Wichtigste Regel: Kritikverbot. Es soll explizit keine Denkverbote geben, keine Kritik oder Abwertung von Ideen. Es müssen keine Einschränkungen (z. B. Geld, Zeit, Gesetze, Umsetzbarkeit) berücksichtigt werden. Die wichtigste Rolle der Moderation in dieser Phase ist, Kritik zu unterbinden und stattdessen freies, offenes Denken zu fördern.

Methoden zur Ideenentwicklung:

- Brainstorming oder Brainwriting (Sammlung der Aspekte auf Kärtchen, anschließendes Clustern),
- offene Diskussion (hier sollte eine Person das Gesagte dokumentieren),
- Visualisierungstechniken wie Visionsplakate oder Wortbilder, Zukunfts- oder Fantasiereisen.

Satzanfänge für die Fantasiephase:

- „Es wäre schön, wenn...“,
- „Ich stelle mir vor, dass...“,
- „In einer perfekten Welt, ...“,
- „Ich wünsche mir...“,
- „Meine Vision für die Mensa ist, ...“

Ideen sammeln und dokumentieren

Zur Sammlung und Dokumentation der Ideen gibt es mehrere Möglichkeiten. Sie können nacheinander durchgeführt werden. In diesem Fall dient die Variante 1 der breiten Ideensammlung und Clusterung, Variante 2 dann der Ausgestaltung und Konkretisierung einer der Ideen.

Ideensammlung mit Tafelbild und Klebezetteln

Es werden Ideen, Visionen und Vorstellungen zunächst gesammelt und auf Klebezetteln notiert. Es empfiehlt sich, mit einer neuen Farbe zu arbeiten (Klebezettel oder Stifte), um Kritik und Ideen sofort unterscheiden zu können.

Dabei können die Klebezettel aus Phase 1 zum Ausgangspunkt genommen werden, um für die formulierten Kritikpunkte jeweils Ideen/Lösungen zu entwickeln. Zum Ende der Fantasiephase können die Klebezettel thematisch den fünf Phasen der Schulverpflegung zugeordnet und entsprechend auf dem Tafelbild aus Phase 1 platziert, gruppiert und geclustert werden.

Visualisierung der Vision (Zukunftsbilder)

Ablauf: Die Schüler*innen werden ermutigt, ihre individuelle Vision für die Schul-

verpflegung (oder Teilaspekte, z. B. Gestaltung der Mensa, Speiseplan, ...) zu visualisieren. Dies kann auch zeitsouverän erfolgen, beispielweise als Projektarbeit/Hausaufgabe, und ist auch in einer digitalen Umsetzung ohne weiteres möglich. Durch die visuelle Darstellung der Zukunftsvision wird eine mehrdimensionale Auseinandersetzung mit dem Thema gefördert. Die Darstellung kann eine Zeichnung, Collage, Plakat o.ä. sein. Aber auch eine digitale Umsetzung als digitales Bild, digitale Collage, Kurzfilm, Comic oder Audioaufnahme ist denkbar.

Diese Visualisierungen eignen sich besonders gut bei einer fächerübergreifenden Umsetzung des Projekts (Anknüpfungspunkte Kunst, Medien/Film) und wenn die Ergebnisse später einem breiteren Publikum zugänglich gemacht werden sollen, z. B. in Form einer Ausstellung. Erfahrungsgemäß ermöglicht diese Methode eine besondere Offenheit im Denken und Interpretieren der Zukunftsideen.

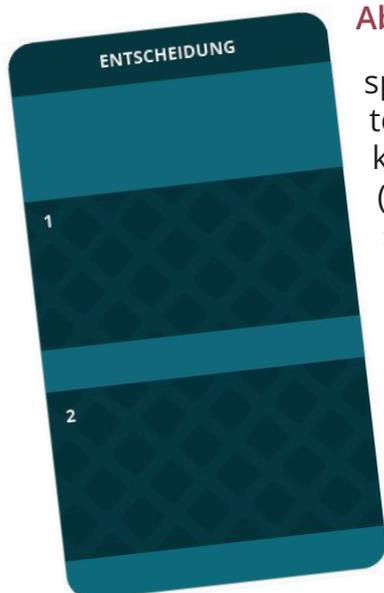
Materialien: Visionen-Vorlage, Bastelmaterialien, alte Prospekte zum Zerschneiden, für größere Zukunftsbilder, an denen mehrere Personen gleichzeitig arbeiten eignet sich recyceltes Papier oder alte Tapetenrollen.



Spielen und Schreiben

In einigen Fällen haben Teilnehmende Schwierigkeiten, Ideen zu entwickeln oder zu visualisieren. Um hier (ggf. auch durch den fiktiven Spielkontext, also ein Stück weit losgelöst von der eigenen Schulmensa) zu unterstützen, können die Spielmaterialien wie folgt eingesetzt werden:

Aus Problemkarten werden Entscheidungskarten



Ablauf: Das Spiel kann anhand der üblichen Spielregeln gespielt werden. Sofern in der Kritikphase eigene Problem-Karten gestaltet wurden, werden diese auf die Entscheidungskarten-Stapel obenauf gelegt. Bei jeder gezogenen Karte (egal welche Kategorie), diskutieren die Spieler kurz gemeinsam, ob sich konkrete Ansatzpunkte für die eigene Situation ergeben und dokumentieren die Ideen auf Klebezettel bzw. im Tafelbild.

Wenn selbst gestaltete Problem-Karten gezogen werden, ist es die Aufgabe des Teams, das gerade am Zug ist, eine Lösungsidee für das beschriebene Problem zu finden. Wenn das gelungen ist, erhält das Team 3 Punkte, die Kategorie darf frei gewählt werden. Die Lösung wird auf der Karte schriftlich ergänzt.

Materialien: Blankokarten, Brettspiel

Abstimmung und Ideenauswahl

Sofern in der Fantasiephase in Einzel- oder Gruppenarbeit gearbeitet wurde (z. B. bei der Visualisierung), werden nun die Ergebnisse (also die Visionen) im Plenum vorgestellt. Wenn eine große Bandbreite an Ideen vorliegt und für die Umsetzungsphase eine Fokussierung notwendig ist, kann an dieser Stelle abgestimmt werden. Hierfür können beispielsweise Klebepunkte verteilt werden und alle Teilnehmenden verteilen jeweils drei Klebepunkte beliebig auf ihre bevorzugten Ideen (Methode Dotmocracy).

Digitale Ideenauswahl und Kommentierung: Um die Abstimmung digital umzusetzen und gleichzeitig durch die Möglichkeit zu konstruktiver Kommentierung direkt in die Phase 3 überzuleiten, eignet sich das digitale Tool tricider:

<https://www.tricider.com>

Umsetzungsphase

Ziel der Umsetzungsphase ist die Zusammenführung der utopischen Entwürfe mit der Realität, die Überprüfung der Visionen auf ihre Machbarkeit hin und die Ableitung konkreter Planungs- und Umsetzungsschritte. Während in der Fantasiephase Einwände untersagt waren, erfolgt in der dritten Phase der Realitäts-Check. Es soll abgeschätzt werden, welche Ideen realisierbar sind und wo ggf. Umsetzungsschwierigkeiten bestehen. Für diese Schwierigkeiten sollen wiederum möglichst kreative, aber realistische Lösungen gefunden werden. Dazu können ggf. Fachexperten hinzugezogen werden, konkret also auch weitere Beteiligte am Schulverpflegungsprozess (vgl. Einbeziehung der Akteure)

Im nächsten Schritt entwickeln die Teilnehmenden konkrete Strategien zur Umsetzung der Ideen und zur Lösung des Problems, d. h. es erfolgt eine strategische Planung nächster Schritte und es werden zu klärende Fragen festgehalten, z. B. hinsichtlich äußerer Rahmenbedingungen und finanzieller Mittel.

Leitfragen für die Umsetzungsphase: Wie kann das realisiert werden? Wer muss zustimmen? Was kostet das? Welche Ressourcen werden benötigt? Was sind die ersten Schritte?

Methoden zur Unterstützung der Umsetzungsphase: W-Fragen stellen (Was, warum, wer, wie, wann?), Methoden der Projektplanung

Ideen auf den Prüfstand stellen

Die Teilnehmenden besprechen, wie die Ideen realisiert werden könnten und was für die Erreichung der Ziele benötigt wird (Zeit, Geld, Personal, weitere Ressourcen). Sie benennen mögliche Hürden und Schwierigkeiten und informieren sich über die bspw. rechtlichen oder organisatorischen Rahmenbedingungen der Schulverpflegung, von denen ihre Idee betroffen ist.

In diesem Schritt tauchen Fragen auf, die Moderation sollte möglichst gut darauf vorbereitet sein, diese zu beantworten oder kompetente Ansprechpersonen bzw. Quellen zu benennen. Zusätzlich können verschiedene Varianten zur inhaltlich-fachlichen Unterfütterung dieses Schrittes genutzt werden:

Recherche

Die Schülerinnen und Schüler erhalten die Möglichkeit, sich im Internet und/oder anhand geeigneter Literatur weitergehend mit den Rahmenbedingungen für ihre Idee auseinanderzusetzen und zu recherchieren.

Beispiel: Wenn die Schüler*innen neue Speisepläne entwickeln wollen, sollten sie sich mit den Empfehlungen der deutschen Gesellschaft für Ernährung e. V. auseinandersetzen, an denen sich Mensa-Speisepläne stets orientieren sollten. Hierfür können sie die passenden Internetseiten oder gedruckte Broschüren nutzen.

Befragungen und Expert*innen-Interviews

Viele Aspekte der Schulverpflegung hängen an einzelnen Akteuren und lassen sich nicht global einheitlich beschreiben. Beispielsweise hängt die Möglichkeit zur Umstellung auf ein anderes Verpflegungssystem stark am Essensanbieter, die Möglichkeit zu einem Umbau hängt stark am Schulträger und die Akzeptanz eines vegetarischen Speisenangebots hängt stark an der Schülerschaft.

In diesen Fällen ist es sinnvoll, wenn Schüler*innen diese Akteure zunächst befragen können, um sich alle relevanten Informationen aus erster Hand zu beschaffen. Hierzu können (Telefon-)Interviews mit einzelnen Akteuren oder kurze (Online-)Umfragen mit größeren Gruppen, insbesondere der Schülerschaft oder der Lehrkraft, geeignet sein.

Einbindung der Spielkarten

Für die Umsetzungsphase können ausgehend von einzelnen Spielkarten Themenaspekte vertieft behandelt werden, die an die jeweilige Idee anschlussfähig sind. Hierfür ist die Spielkartenliste (Excel) nutzbar, in der jeweils passende Quellen für weiterführende Informationen und Tools aufgelistet sind. Sofern bestimmte Karten in der ersten oder zweiten Phase eine besondere Rolle gespielt haben, kann anhand ihrer Nummer hier nachgeschlagen werden, um gezielt weiterführende Informationen beizusteuern. Wenn in wiederkehrenden Formaten (Mensa-AG, Verpflegungsausschuss) weiter mit den Inhalten gearbeitet werden soll, können gezielt oder zufällig Karten ausgewählt und die zugehörigen Hilfestellungen eingebracht werden.

Materialien: Spielkartenübersicht

Ideen konkretisieren

Die Schülerinnen und Schüler überarbeiten und konkretisieren ihre Ideen, sie verbessern erste Versionen unter Berücksichtigung der Ergebnisse aus dem vorangegangenen Schritt und mit Hilfe geeigneter Methoden. Sie entwickeln einen groben Projektplan und definieren im Idealfall konkrete Schritte, um das Projekt konkret und real anzugehen.

Kreativitätsmethoden zur Konkretisierung von Ideen

Zahlreiche Kreativitätsmethoden können genutzt werden, um Ideen aus mehreren Blickwinkeln zu betrachten, zu schärfen und zu verbessern. Die Eignung hängt von der Zielgruppe, der verfügbaren Zeit und der Idee ab.

Typische Beispiele sind die 6 Denkhüte von De Bono, die Walt-Disney-Methode oder der Morphologische Kasten:

- <https://kreativitaetstechniken.info/ideen-generieren/>
- <https://kreativ-sein.org/kreativitaet/kreativitaetstechniken/> (insbesondere Konfigurationstechniken)
-

Ideen-Steckbrief erstellen

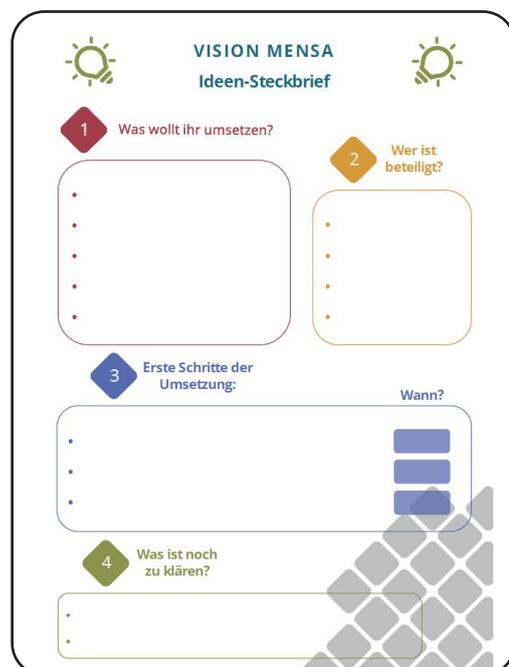
Ablauf: In einem Steckbrief werden die W-Fragen beantwortet. Im Ergebnis gibt es eine straff zusammengefasste Idee sowie konkrete Umsetzungsschritte. Im Idealfall sind sie terminiert und sogar personell zugeordnet.

Materialien: Ideensteckbrief

Ausblick zur Weiterarbeit

Gemeinsam werden nächste Schritte festgelegt: Was soll jetzt mit den erarbeiteten Ergebnissen geschehen? Sollen diese in größerem Rahmen präsentiert werden? Was lernen wir aus der Zukunftswerkstatt? Welche Ideen sollen tatsächlich in die Tat umgesetzt werden? Wer arbeitet daran weiter? Gibt es Folgetreffen und wenn ja in welchem Rahmen? Welche Aktionen planen wir?

Es kann auch explizit die Gründung einer Mensa-AG sowie die die Nutzung der „Toolbox für mehr Qualität in der Kita- und Schulverpflegung“ angeregt werden: www.toolbox-verpflegung.de.



VISION MENSA
Ideen-Steckbrief

1 Was wollt ihr umsetzen?

2 Wer ist beteiligt?

3 Erste Schritte der Umsetzung: Wann?

4 Was ist noch zu klären?



in form
Deutscher Institut für gesunde Ernährung und mehr Bewegung

Die Toolbox für mehr Qualität in der Kita- & Schulverpflegung

WERBUNGSAUSSCHUSS | SPEISEPLAN CHECKS | BEFRAGUNGEN | MESSUNGEN

Gemeinsam Qualität in der Kita- & Schulverpflegung entwickeln!

Handlungsempfehlungen für Träger von Kitas und Schulen

Verpflegungsausschuss

Speisenplan Checks

Befragungen

Messungen

Handlungsempfehlungen für Träger von Kitas und Schulen

Instrumente für Kitas und Schulen

Die Toolbox

Von der Gründung eines Verpflegungsausschusses bis hin zu detaillierten Speisenplan-Checks finden Sie auf unserer Seite eine Vielzahl an Anleitungen und Instrumenten, mit denen Sie die Qualität der Kita- und Schulverpflegung überprüfen, nachhaltig verbessern und sichern können. Für eine gesunde Ernährung und mehr Zufriedenheit von Kindern und Jugendlichen.

Gefördert durch: Bundesministerium für Ernährung und Landwirtschaft

Herausgeber: Städtische Landesvereinigung für Gesundheitsförderung

verbraucherzentrale Thüringen

Nachbereitungsphase

Zum Ende der Zukunftswerkstatt können die Ziele, Vorgehensweise und Ergebnisse nochmal kurz zusammengefasst werden (insbesondere, wenn sich die Zukunftswerkstatt über einen längeren Zeitraum erstreckt hat). Das kann die Moderation übernehmen oder die Teilnehmenden/Gruppen können selbst ihre Ergebnisse vorstellen. Optional können auch umfangreichere Präsentationen der Ergebnisse erstellt werden, die einem breiteren Publikum zugänglich gemacht werden können.

Reflexion der Methode Zukunftswerkstatt

Ablauf: Die Schülerinnen und Schüler geben Feedback zur Methode und dazu, wie sie die gemeinsame Zeit erlebt haben, was sie für sich persönlich daraus mitnehmen, was gut oder weniger gut lief. Dies kann in einer Blitzlichtrunde geschehen.

Materialien: Blitzlichtrunde zur Zukunftswerkstatt

Präsentation der Ergebnisse

Ablauf: Die entwickelten Ideen können entweder am Ende der Zukunftswerkstatt oder nachgelagert einem breiteren Publikum präsentiert werden. Im Idealfall werden für diese Ergebnispräsentation auch weitere Akteure und Entscheider und Entscheiderinnen im Prozess der Schulverpflegung eingeladen, z. B. Vertreter und Vertreterinnen von Schulleitung, Schulträger, Essensanbieter, Elternvertretung.

Es sind verschiedene Formate für die Präsentation denkbar, abhängig von Zeit, Fähigkeiten und technischen Voraussetzungen.

Mögliche Präsentationsformate:

- Zeitungsartikel aus der Zukunft
- Theaterstück/Rollenspiel
- Erstellung von Bildern/Plakaten, die für sich stehen können, ggf. als Ausstellung
- Erstellung von Präsentationen (PowerPoint, Prezi)
- Erstellung von Videos oder Audios (z. B. Podcast-Reihe)
- Simulierung eines Ideenwettbewerbs mit kurzem Pitch vor Juroren und Bewertung
- Storytelling (Projekt als Geschichte erzählen)
- Prototyp basteln
- Storyboard



Einholung von Feedback der Stakeholder

Wenn die Präsentation der Ideen vor weiteren Akteuren der Schulverpflegung stattfand, kann anschließend ihr Feedback und/oder Votum eingeholt werden. Dies kann als *Realitäts-Check* nochmal wertvolle Hinweise für die tatsächliche Umsetzung liefern und mögliche Hürden aber auch Lösungsansätze aufzeigen. Ziel ist, mit den betroffenen Stakeholdern über die Ideen ins Gespräch zu kommen und deren Perspektiven mit aufzunehmen, um so ein klareres Bild der für die Umsetzung notwendigen Schritte zu erhalten. Für die Einholung des Feedbacks kann auch eine Panel-Diskussion oder die Methode Fishbowl geeignet sein.

Anknüpfung an Nachhaltigkeitsthemen

Es kann gezielt an einzelne Themenbereiche aus den angesprochenen Dimensionen der Nachhaltigkeit angeknüpft werden. Einzelne Themenaspekte der Schulverpflegung können fächerübergreifend im Unterricht aufgegriffen werden:

- Nachhaltig Gründen (Ökonomie i.V.m. den anderen Nachhaltigkeitsdimensionen)
- Kulturelle Vielfalt und Unterschiede (Soziales)
- An welchen Stellen kann in der Schule die Gesundheit gefördert werden, über die Schulverpflegung hinaus? Wie steht unsere Schule da?
- Wie demokratisch ist unsere Schulverpflegung heute und in Zukunft? (Demokratie)

Es können beispielsweise Projekttag zum Thema geplant werden oder mögliche Kooperationen mit außerschulischen Partnern ausgelotet und angestoßen werden.

Impressum

Herausgeber:

Sächsische Landesvereinigung für Gesundheitsförderung e.V (SLfG)

Könneritzstraße 5

01067 Dresden

www.slf.de

www.vernetzungsstelle-sachsen.de

Copyright © SLfG

1. Auflage 2022

Diese Handreichung finden Sie in digitaler Form in seiner aktuellsten Version auf:
www.vernetzungsstelle-sachsen/visionmensa

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Ernährung
und Landwirtschaft



Sächsische
Landesvereinigung für
Gesundheitsförderung



Vernetzungsstelle
Kita- und Schulverpflegung
Sachsen

aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Über IN FORM: IN FORM ist Deutschlands Initiative für gesunde Ernährung und mehr Bewegung. Sie wurde 2008 vom Bundesministerium für Ernährung und Landwirtschaft (BMEL) und vom Bundesministerium für Gesundheit (BMG) initiiert und ist seitdem bundesweit mit Projektpartnern in allen Lebensbereichen aktiv. Ziel ist, das Ernährungs- und Bewegungsverhalten der Menschen dauerhaft zu verbessern. Weitere Informationen unter: www.in-form.de

