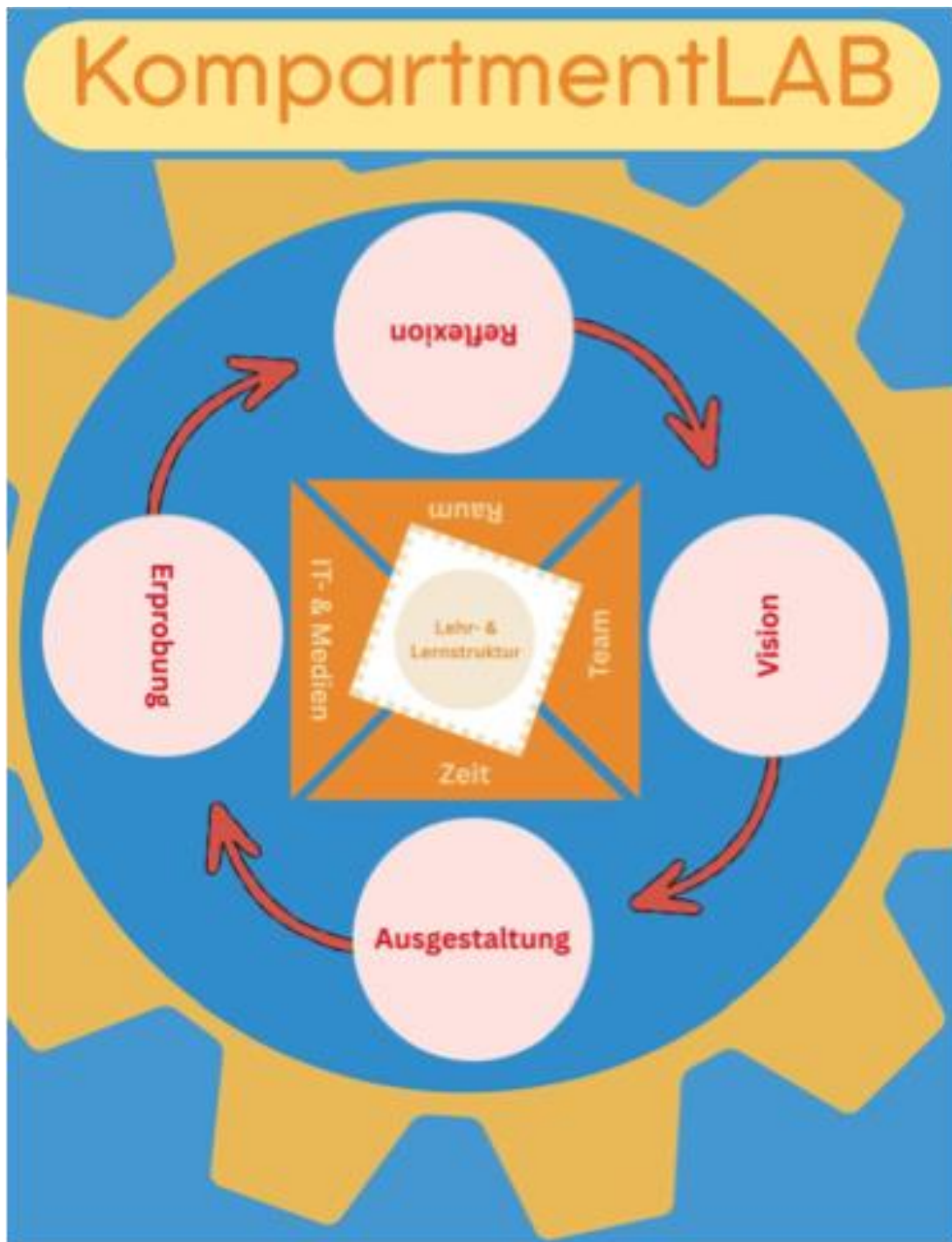




Spielanleitung
Stand: 20.04.2026 (zur Rezension)

KompartmentLAB

Lernräume denken, testen, weiterbauen

Kurz erklärt:

KompartmentLAB ist ein Planspiel zur Planung, Ausgestaltung und Evaluation offener Lernflächen (Kompartments).

Es begleitet schulische Entwicklungsprozesse – von der ersten Idee bis zur Weiterentwicklung im laufenden Betrieb.

Haltung & Story: Von Praktiker:innen für Praktiker:innen

Das Planspiel **KompartmentLAB** ist aus der schulischen Praxis entstanden. Pädagog:innen aus Hamburger Berufsschulen (BS25, BS09) haben ihre Erfahrungen, Fragen und Lösungsansätze gebündelt, um andere Schulen bei der Entwicklung offener Lernflächen (Kompartments) zu unterstützen. Kompartments sind offene Lernflächen, in denen mehrere Lerngruppen und ihre Lernbegleiter:innen gleichzeitig lernen und arbeiten.

Das Planspiel unterstützt dabei,

- eine gemeinsame pädagogische Vision zu entwickeln,
- pädagogische und räumliche Konzepte sinnvoll zu verbinden,
- schulische Entwicklungsprozesse zu strukturieren und
- kooperative Arbeitsweisen zu stärken und konkrete Handlungsprodukte zu erzeugen.

Das Spiel versteht sich nicht als fertige Lösung, sondern als Prozessbegleiter, der Austausch ermöglicht, Perspektiven sichtbar macht und gemeinsame Entwicklungswege eröffnet. Ziel des Spiels ist es, Schulen unabhängig vom jeweiligen Ausgangspunkt auf ihrem Weg zum funktionierenden Kompartiment zu begleiten.

Einsatzmöglichkeiten:

Das Planspiel ist modular aufgebaut und flexibel einsetzbar:

- in Entwicklungs- und Steuergruppen
- in multiprofessionellen Teams
- zur Planung neuer Kompartments
- zur Weiterentwicklung oder Evaluation bestehender Lernräume

Lernräume denken, testen, weiterbauen

Die Entstehungsgeschichte:

Ein Team aus zwei Hamburger Berufsschulen (BS25, BS09) hat im Rahmen des Innovationsprogramms HIBB2028 auf Grundlage eigener Praxiserfahrungen eine Ideensammlung mit starkem Anwendungsbezug entwickelt. Alle Aktionskarten und Inhalte wurden auf Grundlage oder vor dem Hintergrund der Erfahrungen der beteiligten Hamburger Berufsschulen entwickelt und formuliert.

Die bisherigen Erfahrungen der BS25 haben gezeigt, dass die Arbeitsweisen, Bedürfnisse und Werte der Lernbegleiter:innen vielfältig sind und dass dieser Aspekt der Teamgestaltung große Potenziale für die Qualitätsentwicklung bietet. Insbesondere die Arbeit in offenen Lernebenen eröffnet zusätzliche Möglichkeiten, nachhaltige Strukturen zu schaffen und die Lernangebote gezielt an die Bedürfnisse von Schüler:innen und Begleitpersonen anzupassen.

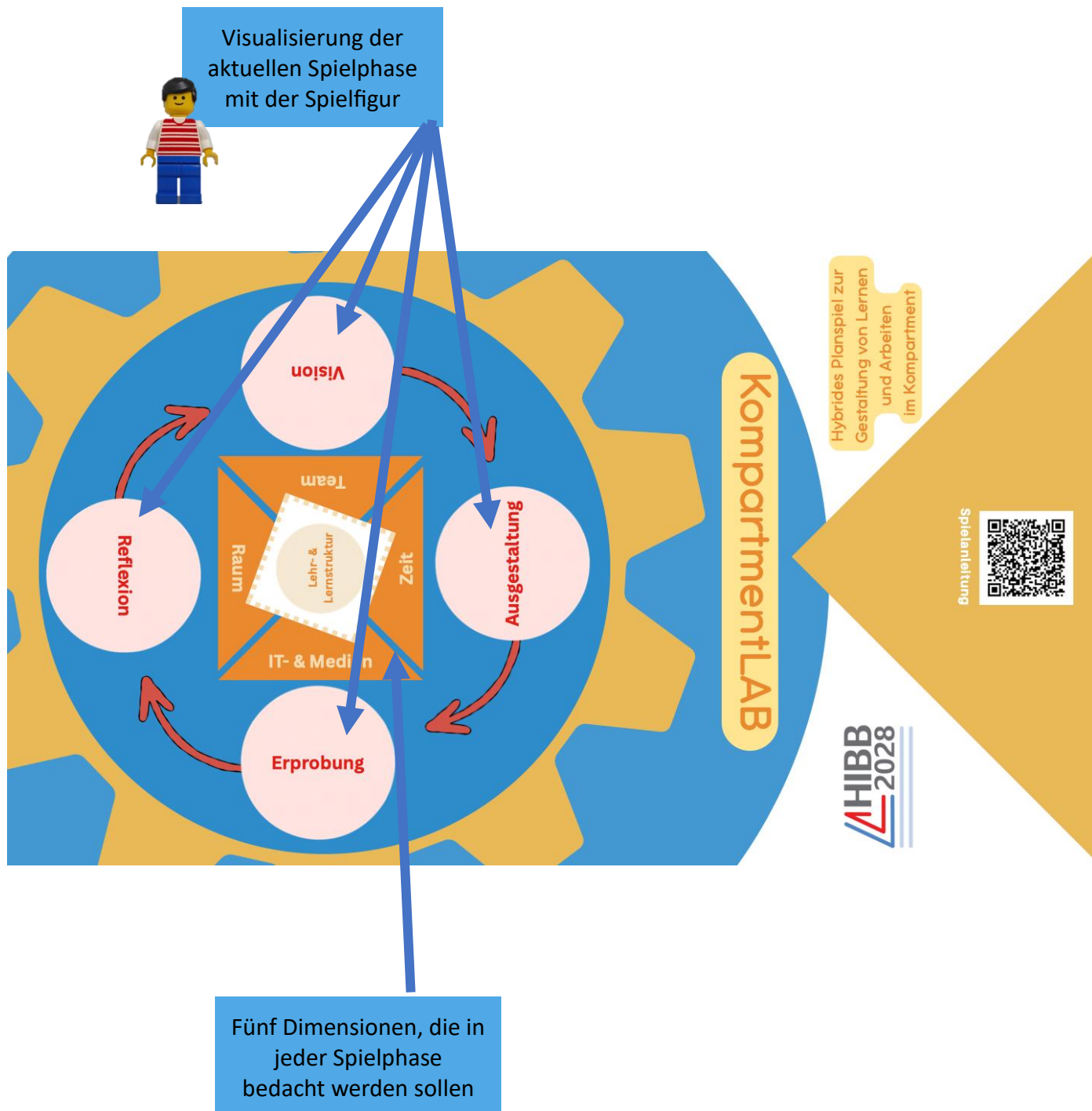
Die BS09 befindet sich aktuell in der Ausgestaltung von Kompartments. Dabei treten auf vielen Ebenen neue Fragestellungen auf – beispielsweise, welche Produkte oder Materialien am besten dazu beitragen, schon während der Planung relevante Aspekte der späteren Unterrichtsgestaltung zu berücksichtigen.

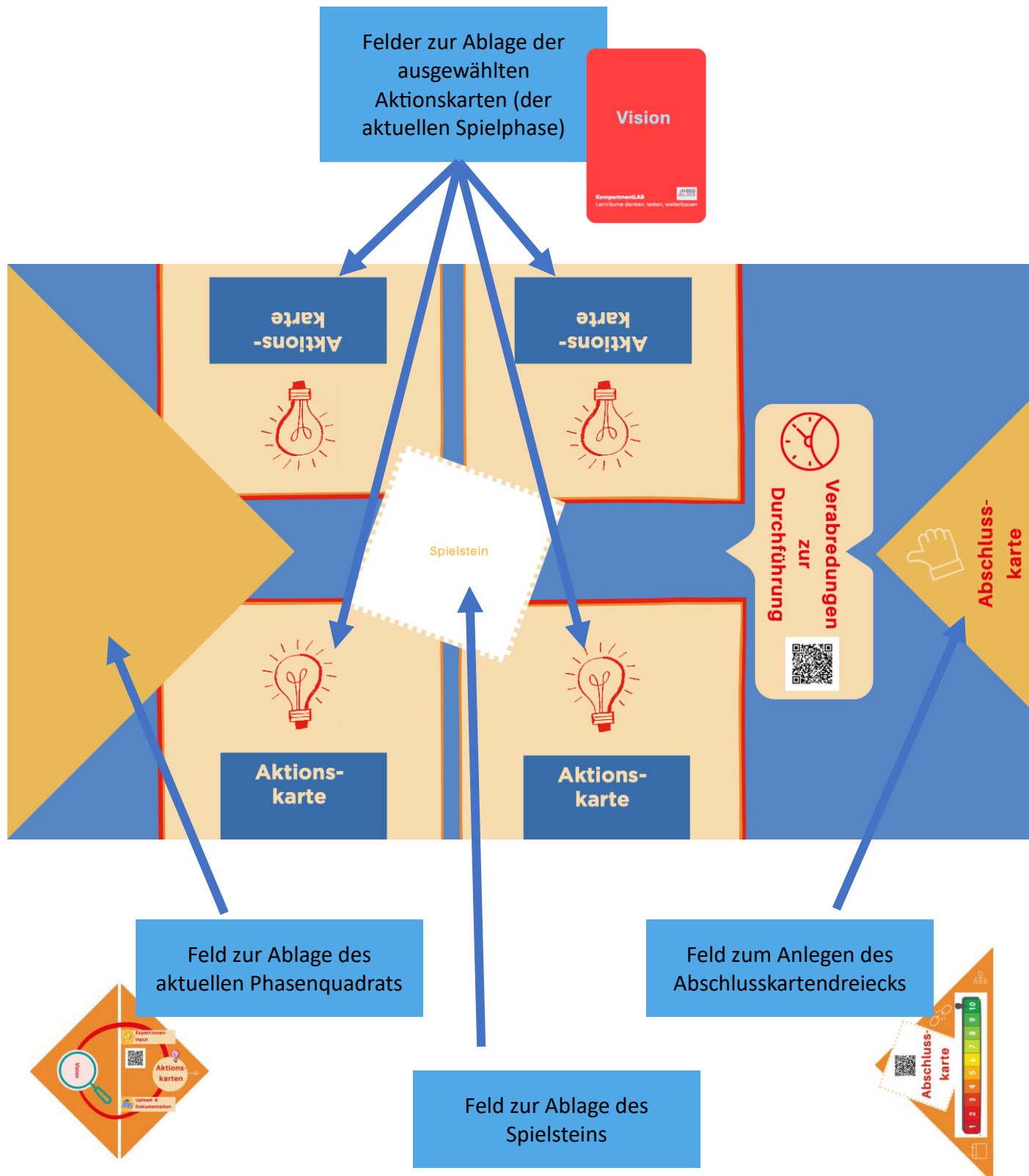
Neben einer theoretischen Einführung zu zentralen Fragestellungen liegt der Schwerpunkt auf praxisnahen Elementen. Die enthaltenen Impulse bieten praxisnahe Inspiration und eine Grundlage für die Planung einzelner Projektphasen.

Das Planspiel schafft somit eine Plattform für die Kommunikation über Wünsche, Bedürfnisse und Ideen zu pädagogischen Konzepten sowie zu organisatorischen und strukturellen Fragen.

KompartimentLAB

Spielfläche (linke Seite)





Spielanleitung

Anzahl der Teilnehmenden: Eine Entwicklungsgruppe von bis zu 8 Personen hat sich als sinnvoll erwiesen.

Spieldauer: 5 Stunden bis 5 Jahre - **KompartimentLAB** passt sich den zeitlichen Ressourcen und Entwicklungsständen der Schule an.

Schritt 1: Spiel Aufbau

Legt das Spielbrett gut sichtbar auf einen zentralen Tisch, sodass alle Teilnehmenden freien Zugang dazu haben. Das Spiel gliedert sich in die folgenden vier Phasen:

VISION – AUSGESTALTUNG – ERPROBUNG – REFLEXION

Auf den vorigen Seiten findet ihr eine **grafische Übersicht**, die den Aufbau des Spielbretts, die Bedeutung der einzelnen Bereiche sowie die Position der Aktionskarten erläutert.

Legt die vier orangefarbenen Phasenquadrate neben das Spielbrett und sortiert die **Aktionskarten** den jeweiligen Phasen zu. Setzt den Spielstein mit den fünf Dimensionen auf das gekennzeichnete Feld in der Mitte des Spielbretts.

Schritt 2: Auswahl der Spielphasen

Die vier Spielphasen sind in der folgenden sachlogischen Reihenfolge aufgebaut:

1. VISION
2. AUSGESTALTUNG
3. ERPROBUNG
4. REFLEXION

Bei Bedarf sind auch andere Varianten möglich (siehe Seite 14 und 15). Je nach Entwicklungsstand kann auch in einer fortgeschrittenen Phase gestartet werden. Es ist weiterhin möglich, nur einzelne Phasen losgelöst zu spielen.

Verschafft euch einen gemeinsamen Überblick über die Spielphasen, indem ihr die Aktionskarten sichtet und ihre thematischen Schwerpunkte erkundet.

Wählt eine Phase aus, die ihr spielen möchtet. Platziert dann das zugehörige orangefarbene Phasenquadrat mittig auf dem Spielbrett. Markiert mit der Spielfigur (innerhalb des Zahnrads) die Phase, in der ihr euch gerade befindet. Wählt bis zu vier Aktionskarten aus und positioniert sie auf den markierten Feldern des Spielbretts. Die Auswahl kann zufällig oder bewusst erfolgen.

Schritt 3: Spielen der einzelnen Phasen mit Aktionskarten

Der Spielfluss ist in allen Phasen gleich aufgebaut. Das konkrete Vorgehen in einer Phase ist auf den Seiten 9 bis 11 exemplarisch dargestellt. Auf Seite 12 findet ihr außerdem eine Erklärung zum Aufbau und Einsatz der Aktionskarten, die ein zentrales Element des Spiels sind.

In aller Kürze – Ablauf einer Phase:

- **Impuls:**
Video mit Experteninput ansehen (QR-Code auf dem Phasenquadrat)
- **Aktion:**
Ausgewählte Aktionskarten spielen (QR-Code auf den Aktionskarten)
- **Spielstein:**
Neue Erkenntnisse an den Dimensionen des Spielsteins markieren
- **Ereignis:**
Nach jeder Aktionskarte würfeln und ggf. eine Ereigniskarte spielen
- **Phasenabschluss:**
Elemente der Abschlusskarte spielen (QR-Code auf dem Abschlusskartendreieck):
 - Bewertung der Erkenntnisse (Skala)
 - Transfer: Ergebnisse in den schulinternen Prozess überführen (Dokument)
 - Dokumentation/Upload: Ergebnisse sichern und teilen

Die vier Spielphasen

Phase 1: VISION

Pädagogische Haltung, Werte, Ziele und didaktische Prinzipien

Die Phase **VISION** bildet den Ausgangspunkt des Entwicklungsprozesses. Sie schafft Orientierung, klärt gemeinsame Zielvorstellungen und legt die pädagogische Grundlage für alle weiteren Entscheidungen.

Im Zentrum stehen Fragen wie:

- Welche Werte und Ziele sollen unsere offenen Lernwelten widerspiegeln?
- Welche didaktischen Prinzipien sind für unsere Schule zentral?
- Welche Aktivitäten finden in unseren Räumen statt? Was kann man dort erleben?

In dieser Phase beginnt man bewusst **nicht mit konkreten Möbelstücken oder Ausstattungen**, sondern formuliert das gemeinsame Verständnis von Lernen, Lehren und Zusammenarbeit. Unterschiedliche Perspektiven werden sichtbar gemacht und in einen gemeinsamen Orientierungsrahmen überführt.

Ergebnis der Phase:

Eine geteilte Vision, die als pädagogischer Kompass für die weitere Ausgestaltung dient.

Phase 2: AUSGESTALTUNG

Konkretisierung von Raum, Organisation, Ausstattung und Lernformaten

In der Phase **AUSGESTALTUNG** wird die entwickelte Vision in **konkrete räumliche, organisatorische und gestalterische Konzepte** übersetzt. Pädagogische Ziele werden mit Raumstruktur, Ausstattung und Lernformaten verbunden.

Zentrale Fragestellungen sind:

- Wie unterstützen Räume und Areale unsere pädagogischen Ziele?
- Welche Organisationsformen und Lernformate sind sinnvoll?
- Welches **Möbiliar** sowie welche **technische und pädagogische Ausstattung** werden benötigt?
- Welche **Farben, Formen, Texturen und Oberflächenmaterialien** prägen Atmosphäre und Nutzung?

Ein zentrales Arbeitsinstrument dieser Phase ist die **Arbeit mit Grundrissen**. Gemeinsam wird überlegt, welche Lern- und Arbeitsareale wo im Raum liegen, wie viel Platz sie benötigen und wie flexibel sie gestaltet sein sollen.

Ergebnis der Phase:

Ein abgestimmtes Gesamtkonzept, das Pädagogik, Raum, Ausstattung und Gestaltung schlüssig miteinander verbindet.

Phase 3: ERPROBUNG

Testen, Anpassen und Lernen aus der Praxis

In der Phase **ERPROBUNG** wird das entwickelte Konzept schrittweise in den schulischen Alltag überführt. Räume, Lernformate und Organisationsformen werden ausprobiert, beobachtet und reflektiert.

Dabei kann bewusst mit **Provisorien** gearbeitet werden – etwa mit mobilem Mobiliar, temporären Raumlösungen oder vereinfachter technischer Ausstattung. So lassen sich Ideen frühzeitig und risikoarm testen.

Leitfragen dieser Phase sind:

- Wie werden die neuen Lernwelten tatsächlich genutzt?
- Was bewährt sich im Alltag, was nicht?
- Wo sind Anpassungen notwendig?

Irritationen und Umwege sind Teil des Prozesses und liefern wertvolle Hinweise für die Weiterentwicklung.

Ergebnis der Phase:

Praxisnahe Erkenntnisse, die fundierte Entscheidungen und gezielte Anpassungen ermöglichen.

Phase 4: EVALUATION & WEITERENTWICKLUNG

Reflexion, Sicherung und Optimierung

In der Phase **EVALUATION & WEITERENTWICKLUNG** werden Erfahrungen reflektiert, Ergebnisse gesichert und Perspektiven für die Zukunft entwickelt.

Zentrale Leitfragen sind:

- Inwiefern werden die pädagogischen Ziele erreicht?
- Welche Elemente haben sich bewährt?
- Wo besteht Weiterentwicklungsbedarf?

Diese Phase sorgt dafür, dass Entwicklung nicht stehen bleibt. Gute Lösungen werden gesichert, weniger passende Ansätze angepasst oder verworfen. Evaluation wird dabei als lernender Prozess verstanden – nicht als Bewertung.

Ergebnis der Phase:

Ein weiterentwickeltes, belastbares Konzept, das langfristig tragfähig ist und kontinuierlich angepasst werden kann.

Spielfluss innerhalb einer Phase

Der Ablauf innerhalb der einzelnen Spielphasen ist im **KompartimentLAB** grundsätzlich gleich aufgebaut. Diese wiederkehrende Struktur sorgt für Orientierung im Spielprozess. Inhaltlich unterscheiden sich die Phasen, der methodische Rahmen bleibt jedoch gleich.

Jede Phase durchläuft die folgenden Schritte:

Impuls – Einstieg in die Phase

Jede Phase beginnt mit einem **Impuls**, der den thematischen Rahmen setzt und neue Perspektiven eröffnet. Dabei handelt es sich um einen kurzen **Videoimpuls mit Experteninput**, der über den QR-Code auf dem Phasenquadrat zugänglich ist.

Der Impuls dient dazu:

- Ideen, Sichtweisen oder Haltungen aufzuzeigen
- Denkanstöße zu geben und bestehende Annahmen zu hinterfragen
- den Fokus für die anschließende Arbeit zu schärfen

Der Impuls ist bewusst kompakt gehalten und soll Diskussionen anregen – nicht abschließen.

Aktion – Arbeiten mit den Aktionskarten

In diesem Schritt steht die **aktive Spielphase** im Mittelpunkt. Ihr arbeitet mit den **Aktionskarten**, die Impulse, Fragestellungen und methodische Anregungen enthalten. Jeder Phase sind bestimmte Aktionskarten zugeordnet. An der Beschriftung auf der Rückseite erkennt ihr, zu welcher Phase die Karte gehört.

Typische Vorgehensweisen sind:

- Entscheidet euch, welche Aktionskarten der Phase ihr spielen wollt. Wir empfehlen, bis zu vier Karten auszuwählen, um Erkenntnisse zu allen fünf Dimensionen zu gewinnen. Die farbigen Symbole auf den Aktionskarten geben Hinweise darauf, mit welcher Dimension (siehe auch Seite 13) ihr euch dort beschäftigt.
- Lest euch die Karten gemeinsam durch. Diskutiert und priorisiert die verschiedenen Aktionen. Über den QR-Code gelangt ihr zu einer digitalen, ausführlicheren Version der Karte mit Hinweisen zur Umsetzung, Reflexionsfragen und Dokumentationsimpulsen.
- **Wer** macht **was** bis **wann** mit **wem**? Teilt euch auf, legt Zuständigkeiten fest und bestimmt einen Zeitrahmen. Einige Aktionskarten können direkt gespielt werden, für andere bedarf es einer Planung mit Terminabsprachen (z. B. Schulbesuche).
- Dokumentiert eure Ideen, Eindrücke und Erfahrungen. Die Aktionskarten geben Hinweise und Ideen zur jeweiligen Dokumentation.

Spielstein – Erkenntnisgewinn in fünf Dimensionen

Die Entwicklung von Kompartments lässt sich nicht durch die singuläre Umgestaltung eines Raums oder seiner Einrichtung erreichen. **KompartmentLAB** zeigt fünf Dimensionen auf, die in allen Spielphasen „mitgedacht“ werden sollten.

- **Raum**
- **Zeit**
- **Team**
- **Lehr- & Lernstruktur**
- **IT & Medien**

Auf Seite 13 findet ihr weitere Informationen zu den fünf Dimensionen!

Die farbigen Symbole auf den Aktionskarten verraten euch, mit welchen Dimensionen sich dort überwiegend beschäftigt wird. Der Spielstein ist euer „Barometer“: Hier könnt ihr ablesen, mit welchen Dimensionen ihr euch bereits befasst habt.

Nachdem ihr eine Aktionskarte erfolgreich gespielt habt, dürft ihr am Spielstein die Dimensionen markieren, zu denen ihr neue Erkenntnisse gewonnen habt. Baut dazu an der jeweiligen Dimension einen kleinen Vierer-Stein an. Versucht in jeder Phase, alle fünf Dimensionen im Blick zu behalten und euren Spielstein an jeder der fünf Seiten zu erweitern.

Ereignis – Spielen mit dem Würfel und den Ereigniskarten

Nachdem ihr eine Aktionskarte gespielt habt, dürft ihr einmal würfeln. Zeigt der Würfel ein „Ereignis“, zieht ihr eine zufällige Ereigniskarte der aktuellen Phase und spielt sie.

Im schulischen Alltag läuft nicht immer alles nach Plan. Manchmal gibt es „externe Faktoren“ oder ungeplante Situationen, auf die spontan reagiert werden muss. Die Ereigniskarten helfen euch, auf solche Situationen vorbereitet zu sein.

Denkt eure Ergebnisse nun unter den Bedingungen weiter, die euch die Ereigniskarte vorgibt. Wie reagiert ihr? Welche Lösungen findet ihr?

Abschlusskarte – Bewertung und Transfer der Ergebnisse

Um eine Phase zu beenden, spielt ihr als letztes die Abschlusskarte der jeweiligen Phase. Nutzt dazu den QR-Code auf dem Abschlusskartendreieck.

Bewertung

Bewertet eure Ergebnisse der aktuellen Phase auf der Skala von 1 bis 10. Sie ist auf dem Abschlusskartendreieck aufgedruckt. Diese Bewertung ist intuitiv und richtet sich nach euren schulinternen Bedürfnissen. Zur Orientierung könnt ihr die Ergebnisideen aus den Phasenbeschreibungen auf den Seiten 7 und 8 nutzen oder eine Ereigniskarte zur Überprüfung spielen.

Leitet aus eurer Bewertung die nächsten Schritte ab.

Rot (1-3): Spielt noch eine oder mehrere Aktionskarten der Phase, um weitere Erkenntnisse zu sammeln

Gelb (4-7): Entscheidet je nach Situation an eurer Schule, ob ihr weitere Aktionskarten spielt oder in die Umsetzung geht.

Grün (8-10): Beginnt mit dem Transfer der Ergebnisse in schulische Prozesse

Transfer – Übertragung in den schulischen Entwicklungsprozess

Die Ergebnisse aus der Spielphase werden anschließend in den **schulinternen Entwicklungsprozess** übertragen. Ziel ist es, die im Spiel entstandenen Ideen nicht isoliert stehen zu lassen, sondern anschlussfähig zu machen.

Der Transfer verbindet das Planspiel mit der realen Schulentwicklung.

Legt dabei fest:

- Welche Ergebnisse sind für eure Schule besonders relevant?
Prozessstruktur und beteiligten Gremien
- Wer übernimmt Verantwortung für die Weiterarbeit?
Rollen und Aufgaben innerhalb des Teams (Wer...?)
- Welche Entscheidungen oder nächsten Schritte ergeben sich daraus?
Meilensteine und Zeitrahmen (...macht was bis wann...?)
- Mit wem gemeinsam wird weitergearbeitet?
Formen der Zusammenarbeit und Kommunikation (...mit wem?)

Dokumentiert Zwischenergebnisse fortlaufend, um Transparenz und Anschlussfähigkeit sicherzustellen.

Dokumentation & Upload – Ergebnisse sichern und teilen

Jede Phase schließt mit der **Dokumentation** der Ergebnisse ab. Hinweise und Ideen dazu finden sich auf den Aktionskarten.

Die gesicherten Ergebnisse bilden:

- die Grundlage für die nächste Spielphase,
- eine wichtige Referenz für spätere Entscheidungen,
- einen zentralen Bestandteil des räumlich-pädagogischen Gesamtkonzepts,
- eine Unterstützung zur Inbetriebnahme der Kompartments,
- eine Grundlage für die systematische Evaluation der Zusammenarbeit.

Das Prinzip „Share to win“ ist eine zentrale Haltung von KompartmentLAB. Nutzt eine an eurer Schule etablierte Plattform und teilt dort eure Ergebnisse mit anderen. So können auch andere Personen innerhalb eures Systems von euren Ideen profitieren. Natürlich könnt auch ihr euch von bereits geteilten Spielergebnissen inspirieren lassen. Hier geht es nicht um Perfektion oder Beurteilung. Es macht einfach Spaß und erleichtert das Spiel.

Die Aktionskarten

Die **Aktionskarten** sind das zentrale Element von **KompartimentLAB**.

In jeder Phase werden verschiedene Aktionskarten ausgespielt. Ihr entscheidet selbst, welche Aktionskarten ihr spielen möchtet. Ihr könnt sie gezielt auswählen – zum Beispiel, weil sie gut zu euren aktuellen Fragestellungen und Entwicklungsschritten passen oder einfach, weil sie euch ansprechen. Ihr könnt natürlich auch den Zufall entscheiden lassen und beliebige Karten an des Spielbrett legen. Beide Wege sind sinnvoll – entscheidend ist, dass ihr ins Arbeiten und ins Gespräch kommt.

Aufbau der Aktionskarten

Der Titer der Aktionskarte verrät euch die zentrale Idee der Aktion.

Die farbigen Symbole zeigen, mit welchen Dimensionen ihr euch vorwiegend beschäftigen werdet.

Der rot hinterlegte Abschnitt beschreibt eure exakte Aufgabe und bildet damit den Kern der Aktionskarte.

Popcorn raus, Videozeit! Einblick in Expertenwissen zur Lernraumgestaltung.



Zahlreiche **Expert*innen** haben sich auf die Gestaltung offener Lernräume spezialisiert. Die Architektin **Rosan Bosch** ist hier ein beispielhafter Name. Ihre Arbeit fokussiert Schulräume, welche **individuelles und kooperatives Lernen** gleichermaßen fördern. Sechs Gestaltungsaspekte – **Neugier, Fantasie, Bewegung, Spiel, Zusammenarbeit und Konzentration** – bilden die Basis für Lernumgebungen, die Motivation, Kreativität und Eigenverantwortung steigern.

Aufgabe

Unter dem QR-Code oben findet ihr einen etwa zweistündigen Vortrag von Rosan Bosch. **Vereinbart eine gemeinsame Videosession⁶**. Bereitet euch **Popcorn** zu und seht euch den Vortrag an. Plant genügend Zeit für einen anschließenden Austausch ein. **Halte die Gedanken fest**, die euch am meisten beeindrucken und zum Weiterdenken einladen.

Mehrwert

Ihr erhaltet **gebündelte fachliche Expertise** zur Gestaltung offener Lernräume. Die konkreten Gestaltungsaspekte bieten eine **fundierte Basis** für die Entwicklung eurer eigenen Lernraum-Vision.



Der erste Abschnitt liefert eine kurze Einstimmung und erläutert die zentrale Idee genauer.

Der blau hinterlegte Abschnitt verrät euch den Mehrwert, den ihr durch die Aktion erhaltet.

Der QR-Code verlinkt euch zu einer digitalen, erweiterten Version der Aktionskarten. Dort findet ihr zusätzlich Hinweise zur Umsetzung, Reflexionsfragen und Dokumentationshinweise.

Die fünf Dimensionen

Die Entwicklung von Kompartments wird häufig zunächst über die **Raumgestaltung** gedacht. Für eine erfolgreiche Umsetzung reicht diese Perspektive jedoch nicht aus. Offene Lernwelten entstehen erst im Zusammenspiel mehrerer Faktoren.

Neben der Raumstruktur müssen daher auch die Dimensionen **Team, Lehren & Lernen, Zeit** sowie **IT & Medien** berücksichtigt werden.

Im Planspiel werden diese fünf Dimensionen in jeder Phase mitgedacht und durch den Spielstein sichtbar gemacht.

Raum

Die **Raumstruktur** in offenen Lernumgebungen ist flexibel und multifunktional. Statt starrer Klassenräume entstehen unterschiedliche Areale, die verschiedene Lernbedürfnisse unterstützen:

- ruhige Arbeitsbereiche (z. B. Nischen, Einzelarbeitsplätze)
- kollaborative Zonen für Austausch und Gruppenarbeit
- Input-Bereiche für Präsentationen und Impulse
- Kreativbereiche mit analogen und digitalen Materialien
- informelle Bereiche für Erholung und Bewegung

Mobiliar, Materialien und Raumgestaltung (z. B. Teppiche oder Raumteiler) tragen wesentlich dazu bei, diese Bereiche sichtbar und nutzbar zu machen.

Team

Eine funktionierende **Teamstruktur** ist entscheidend für den Erfolg von Kompartments. Lehrende arbeiten enger zusammen und benötigen ein gemeinsames Verständnis von Lernen in offenen Lernwelten.

Wichtige Elemente sind:

- klare pädagogische Zielvorstellungen
- verbindliche Absprachen und regelmäßige Teamzeiten
- transparente Zuständigkeiten
- gemeinsam entwickelte Materialien und Routinen

Zeit

Die **Zeitstruktur** ist flexibler als im klassischen Unterricht, braucht aber weiterhin Orientierung. Statt starrer Stundenraster stehen rhythmisierte Abläufe im Vordergrund, zum Beispiel:

- gemeinsame Ankommensphasen
- Arbeits- und Vertiefungszeiten
- Angebotsphasen mit Wahlmöglichkeiten
- Reflexionsphasen

So entsteht ein verlässlicher Rahmen, der gleichzeitig individuelle Lernwege ermöglicht.

Lehren & Lernen

Die **Lehr- und Lernstruktur** in Kompartments ermöglicht differenzierende und individualisierte Lernformen. Lernende arbeiten zunehmend eigenverantwortlich und in unterschiedlichen Tempi.

Typische Elemente sind:

- komplexe Aufgaben und projektorientiertes Arbeiten
- individuelle Lernwege und Wahlmöglichkeiten
- unterstützende Strukturen wie Lernlandkarten
- Coaching- und Mentoringangebote

Gleichzeitig bleibt eine enge Begleitung durch das Team wichtig.

IT & Medien

Die Dimension **IT & Medien** umfasst alle unterstützenden analogen und digitalen Werkzeuge. Eine durchdachte Ausstattung erleichtert Organisation, Kommunikation und Lernen.

Dazu gehören:

- digitale Endgeräte und Infrastruktur
- Präsentations- und Moderationsmedien
- Tools zur Zusammenarbeit und Dokumentation

Diese Aspekte sollten frühzeitig mitgedacht werden, um eine funktionale und zukunftsfähige Lernumgebung zu gestalten.

Zusammenspiel der Dimensionen

Erfolgreiche Kompartments entstehen nicht durch einzelne Maßnahmen, sondern durch das **Zusammenspiel aller fünf Dimensionen**.

Der Spielstein hilft euch dabei, im Verlauf des Spiels sichtbar zu machen, welche Dimensionen ihr bereits berücksichtigt habt – und wo noch Entwicklungsbedarf besteht.

Verschiedene Spielvarianten

Das Planspiel **KompartmentLAB** ist modular aufgebaut und kann flexibel an unterschiedliche schulische Ausgangslagen, Fragestellungen und zeitliche Ressourcen angepasst werden. Je nach Zielsetzung und Entwicklungsstand der Schule stehen verschiedene Einsatzformate zur Verfügung.



Multiereinsatz – alle vier Phasen

Der Multiereinsatz begleitet einen **vollständigen Entwicklungsprozess** von der ersten Vision bis zur Evaluation und Weiterentwicklung. Alle vier Spielphasen werden in ihrer sachlogischen Reihenfolge durchlaufen:

VISION – AUSGESTALTUNG – ERPROBUNG – REFLEXION

Geeignet für Schulen, die:

- neu mit Kompartments bzw. offenen Lernwelten arbeiten
- einen umfassenden Schulentwicklungsprozess gestalten möchten
- pädagogische, räumliche und organisatorische Fragen systematisch miteinander verbinden wollen

Der Multiereinsatz eignet sich besonders für Neubauten, größere Umbaumaßnahmen oder grundlegende konzeptionelle Neuausrichtungen.

Ergebnis:

Ein gemeinsam entwickeltes, tragfähiges **Kompartment-Konzept**, das pädagogisch begründet, räumlich durchdacht und organisatorisch anschlussfähig ist.



Singleeinsatz – eine Phase

Beim Singleeinsatz wird gezielt eine einzelne Spielphase gespielt. Der Fokus liegt auf einer klar umrissenen Fragestellung oder einem konkreten Entwicklungsanlass.

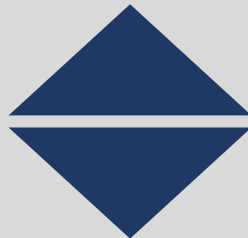
Geeignet für Schulen, die:

- punktuelle Fragestellungen oder akute Entscheidungsbedarfe klären wollen
- bestehender Kompartments oder Lernwelten evaluieren
- eine gezielte Weiterentwicklung einzelner Aspekte (z. B. Nutzung, Ausstattung, Organisation) anstreben

Der Singleeinsatz lässt sich gut in kürzere Workshops, Konferenzen oder Steuergruppensitzungen integrieren.

Ergebnis:

Klarheit über den aktuellen Stand sowie konkrete Handlungsschritte für einen definierten Bereich.



Duoeinsatz – zwei Phasen

Der Duoeinsatz kombiniert **zwei inhaltlich aufeinander bezogene Spielphasen**, zum Beispiel:

- **VISION + AUSGESTALTUNG**
- **ERPROBUNG + EVALUATION & WEITERENTWICKLUNG**

Diese Variante ermöglicht eine vertiefte Auseinandersetzung mit einem Themenfeld und verbindet strategische Überlegungen direkt mit praxisnahen Konsequenzen.

Geeignet für Schulen, die:

- bereits Vorarbeiten geleistet haben
- einzelne Entwicklungsstränge vertiefen möchten
- Theorie und Praxis enger verzahnen wollen

Ergebnis:

Eine **vertiefte Auseinandersetzung mit direktem Praxisbezug**, die sowohl Orientierung als auch konkrete Umsetzungsperspektiven bietet.