2.2. Einen guten Start gestalten

2.2.1. Eine Auftaktveranstaltung durchführen

Der Auftakt zu aktiver SV-Arbeit ist oft ein „Kick-off", d. h. ein gemeinsamer Start ins SV-Jahr. Am besten wiederholt ihr einen solchen SV-Tag zur Schuljahresmitte sowie vielleicht auch am Schuljahresende, so dass in jedem Schuljahr ein bis drei solcher SV-Tage fester Teil eurer SV-Arbeit werden.

Für SV-Tage gibt es unterschiedliche Möglichkeiten:

- einen SV-Workshop, den ihr selbst gestaltet (siehe unten),
- ein SV-Seminar, das von einem außerschulischen Partner für euch durchgeführt wird, ▸ S.53
- eine selbst organisierte SV-Fahrt. ▸ S.154

An einer solchen Veranstaltung können alle Klassensprecher_innen teilnehmen und/oder das SV-Team sowie weitere Interessierte. Sollte sie während der Unterrichtszeit stattfinden, braucht ihr die Zustimmung der Schulleitung und solltet euch daher eine gute Begründung oder ein Konzept überlegen. Manchmal blockieren Schulleitungen eine solche Veranstaltung. Dann könnt ihr den Inhalt auf mehrere Sitzungen des Schülerrates aufteilen, einen Antrag in der Schulkonferenz stellen oder aber eine SV-Fahrt außerhalb der Unterrichtszeit organisieren, z. B. Fr. 16:00 Uhr – So. 13:00 Uhr.

Bei einer solchen Veranstaltung könnt ihr:

- euch gegenseitig kennenlernen,
- überprüfen, wie das letzte SV-Jahr lief und was ihr weiterführen wollt,
- herausfinden, was für Themen, Aktionen oder Projekte (noch) möglich sind,
- gemeinsam (realistische) Ideen entwickeln,
- eure Rechte in Bezug auf die Umsetzung eurer Projekte kennenlernen,
- ein „Herzensthema" finden, für das ihr euch begeistert,
- eure Arbeitsweise für die Zukunft festlegen.

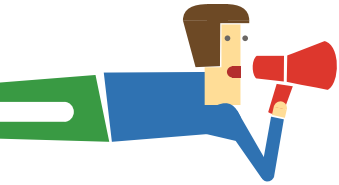
Solltet ihr Unterstützung bei der Planung eines eigenen Seminars brauchen, dann könnt ihr euch den Reader zur Gestaltung von SV-Seminaren downloaden, oder aber an eine SV-Beratung wenden. ▸ S.53

Beispielablauf eines Kick-Off-Tages

	Ziel	Inhalt	Methode
	Vertrauen schaffen und jede_r soll etwas gesagt haben	Name + Klasse + „SV-Arbeit bedeutet für mich …“	Vorstellungsrunde (10 Min.)
▸ S.71	Kontaktängste abbauen	Was sind meine Hobbys? Welche Superkraft wünsche ich mir? Was würde ich mit 5 Mio. Euro machen? Was nervt mich gerade? Was würde ich ändern, wenn ich Schulleitung wäre?	Kennenlernspiel, z. B. Speeddating (15 Min.)
▸ S.110	Austausch über die Situation an der Schule, Gemeinsamkeiten feststellen	Welche Aufgaben haben Klassensprecher_innen? Was gefällt mir an der Schule und was stört mich? Mit welchen Themen sollte sich die SV beschäftigen? Was läuft bisher gut in der SV, was nicht?	World Café (30 – 45 Min.)
▸ S.31	Kennenlernen der Möglichkeiten von SV-Arbeit	A – Z von Aktionen anderer Schülervertretungen und „Was ist SV-Arbeit?“	Aktionsplaner und Video (30 Min.)
	Kennenlernen der SV-Rechte	z. B. Sitzungen des Schülerrates innerhalb des Unterrichts möglich, Antragsrechte in der Schulkonferenz, Recht auf ein SV-Brett	SV-Quiz (45 Min.)
▸ S.75	Passende Ideen und Themen für eure SV finden sowie Auswahl von Themen	Welche Aktionen und Projekte sind realistisch zu schaffen und haben genug Interessierte, um daran zu arbeiten?	Realitycheck (20 Min.)
▸ S.120	Projektplanung	Ziel unseres Projektes, Wege der Umsetzung, Unterstützer_innen, Probleme, die auftreten könnten	ZWUP (30 Min.)
	Präsentation	Vorstellung der ersten Planungen	Galerywalk mit Plakaten (20 Min.)
▸ S.120	Verbindliche Vereinbarungen treffen	Wer will bei was wirklich mitmachen? Wann ist das erste Treffen?	Handlungsplan (15 Min.)
	Wie geht’s weiter?	Wann ist das nächste Treffen?	Gespräch in der Runde (15 Min.)
	Feedback	„Für mich war der Tag …“	Abschlussrunde (10 Min.)

2.2.2. Sich in der Gruppe kennenlernen

Das gegenseitige Kennenlernen ist eine der am häufigsten unterschätzten Grundbedingungen für aktive SV-Arbeit! Die meisten Schüler_innen brauchen erst einmal eine „Aufwärmzeit", um gut gemeinsam arbeiten zu können. Da hilft es, die anderen kennenzulernen, um sich wohlzufühlen. Das kennt ihr bestimmt auch selbst, wenn ihr neu in einer Gruppe seid. Wenn das Kennenlernen zu kurz kommt, wird viel Potential verschenkt. Optimal ist es, wenn sich irgendwann sowohl im SV-Team als auch im Schülerrat (fast) alle mit Namen kennen – dadurch entstehen Vertrauen und Verbindlichkeit.



Der Grundbaustein für SV-Arbeit: „Kennenlernen, Kennenlernen, Kennenlernen" – am besten als Grundbaustein jeder Sitzung des SV-Teams und/oder des Schülerrates.

Namen der anderen lernen

Die Namen anderer Menschen zu kennen, hilft dabei, sich weniger fremd zu fühlen. Außerdem ist es angenehm, wenn man nicht sagen muss: „Hey, du da mit dem roten Pulli … ", sondern: „Hey, Lucia … ". Das geht z. B. mit Namensspielen und Namensschildern.

Kennenlernspiele

Hierbei geht es sich darum, Vertrauen und Sicherheit zu schaffen, indem man mehr übereinander erfährt. Dabei kann es z. B. sein, dass ihr herausfindet, dass ihr nicht die Einzigen seid, die gerne Skateboard fahren oder sich für den Umweltschutz einsetzen wollen.

Energizer (Warm-ups)

Energizer sind kurze Spiele für den Beginn von Treffen oder auch zwischendurch. Sie lockern die trockene und vielleicht auch einmal ernste Arbeitsstimmung auf, können neue Energien entzünden und bringen Schwung in die Runde. Es gibt tausende von Spielen für Gruppen – und es gibt zu jeder Gruppe passende Spiele, auch für Spielmuffel. Am besten ist es, Spiele auszuwählen, bei denen man sich bewegen muss, um aus dem vielen Sitzen herauszukommen. Außerdem bringt das frischen Wind ins Gehirn.

Namensbattle mit Tuch (Dauer: 15 Minuten)
Es werden zwei gleich große Gruppen gebildet und zwei Spielleiter_innen bestimmt. Die beiden Gruppen sitzen einander gegenüber. Zwischen den beiden Gruppen wird von den beiden Spielleiter_innen ein großes Tuch gehalten, sodass sich die beiden Gruppen nicht sehen können. Es setzt sich jeweils ein Gruppenmitglied direkt vor den Vorhang. Danach wird von den Spielleiter_innen heruntergezählt und dann das Tuch fallen gelassen. Die beiden vorn sitzenden Gruppenmitglieder müssen versuchen, laut den Namen der jeweils gegenübersitzenden Person zu nennen. Die langsamere Person muss jeweils zur anderen Gruppe wechseln. Das vorn sitzende Gruppenmitglied wird nach jeder Runde ausgewechselt, sodass idealerweise jede_r einmal vorne sitzt. Das Spiel ist vorbei, wenn alle Personen in einer Gruppe sind. Damit das schneller geht, kann man die Anzahl der Personen vor dem Vorhang z. B. auf jeweils zwei pro Seite steigern – oder aber einfach irgendwann aufhören.

Speeddating (Dauer: 20 Minuten)
Beim Speeddating werden im Raum verteilt jeweils zwei Stühle zueinander gerichtet aufgestellt. Dann werden alle aufgefordert, sich auf einen Stuhl zu setzen. Aber: Die Paare, die sich dann bilden, dürfen sich nicht kennen. Es sollen sich also immer Schüler_innen gegenübersitzen, die sich (noch) nicht kennen. Dann wird laut eine Kennenlernfrage gestellt, über die alle Paare sprechen sollen. Diese kann Hobbys betreffen oder es kann sich um Fragen zur Schule, zur Schülervertretung oder aber zum Wetter handeln … – Hauptsache die Frage gibt genügend Möglichkeiten, miteinander ins Gespräch zu kommen. Nach 1 – 1,5 Minuten wird ein Geräusch gemacht und alle werden aufgefordert, sich einen anderen Stuhl zu suchen und wieder darauf zu achten, dass sie mit einer fremden Person sprechen. Gemeinsam gibt es dann eine neue Frage zu besprechen. Das wird einige Male wiederholt, sodass man danach mit mindestens sechs oder sieben neuen Menschen gesprochen hat.

„Der Wind weht über alle, die … (Dauer: 10 Minuten)
Alle sitzen im Stuhlkreis. Dabei fehlt ein Stuhl, sodass eine Person in der Mitte des Kreises steht. Diese sagt nun: „Der Wind weht über alle, die …", und ergänzt etwas, das auf sie selbst zutrifft und das man nicht sehen kann, z. B. gerne Fußball zu spielen oder Mathe nicht zu mögen. Daraufhin stehen alle auf, auf die das auch zutrifft, und sie suchen sich möglichst schnell einen neuen Platz, der freigeworden ist. Man darf sich dabei nicht wieder auf den eigenen oder den Platz rechts oder links davon setzen. Die Person, die in der Mitte stand, versucht sich ebenfalls hinzusetzen, sodass eine neue Person in der Mitte stehen bleibt und weitermacht, z. B.: „Der Wind weht über alle, die gern Pizza essen." Das wird so lange gespielt, wie ihr Lust habt. Der Vorteil: Ihr erfahrt etwas über die anderen, und es kommt Bewegung in die Gruppe.

Sonne, Sonnenschutz (Dauer: 5 Minuten)
Jede_r sucht sich eine Person im Raum, die eine_ihre persönliche „Sonne" ist, und verrät niemandem, wer das ist. Danach sucht sich jede_r eine zweite Person, die der persönliche „Sonnenschutz" wird. Die Sonne ist heiß und verbrennt dich! Du kannst dich aber schützen, indem du dich so hinstellst, dass zwischen dir und deiner Sonne dein Sonnenschutz steht. Auf 1, 2, 3 laufen alle los – und versuchen, sich mit ihrem Sonnenschutz vor ihrer Sonne zu schützen. Da dies alle gleichzeitig tun, gibt's dabei ein ganz schönes Durcheinander …)

2.2.3. Ideen finden

Damit möglichst viele Schüler_innen Lust haben, im Schülerrat und in den SV-Sitzungen mitzuarbeiten, ist es wichtig, dass alle Themen finden, die sie wirklich interessieren. Je mehr von euch engagiert bei der Sache sind, umso besser. Hier findet ihr Möglichkeiten, die euch dabei helfen, gemeinsam Ideen und Themen zu sammeln.

Von anderen lernen

Schon seit fast 50 Jahren gibt es Schülervertretungsarbeit und daher auch eine riesige Palette an Dingen, die Schüler_innen vor euch auf die Beine gestellt haben. Eine Möglichkeit besteht darin, sich von der Arbeit anderer inspirieren zu lassen, z. B.

- den Aktionsplaner der Landeschülervertretung in Bayern durchzublättern, der über 60 Aktionen enthält,
- hier im Handbuch nachzulesen, ▸ S.31
- euch mit anderen zu vernetzen, ▸ S.152
- selbst im Netz zu recherchieren, z. B. bei Youtube oder einer Suchmaschine eurer Wahl.

Eure Mitschüler_innen nach Ideen und ihrer Meinung fragen

Eure „Basis", d. h. die Schüler_innen, die euch gewählt haben, bekommen häufig nach der Wahl gar nichts mehr von der Arbeit der SV mit. Das kann sich ändern, indem ihr sie aktiv einbezieht. Wichtig ist es dabei, nicht nur ihre Meinung und Ideen einzuholen, sondern sie auch zeitnah darüber zu informieren, was aus ihren Ideen geworden ist, sonst entsteht der Eindruck, dass eure Ideenabfrage sowieso unsinnig war. Ihr könnt z. B.

- online oder offline Umfragen machen,
- die SV-Stunden dafür nutzen,
- über Durchsagen dazu aufrufen, mit Post-its am SV-Raum Vorschläge für die SV-Arbeit zu hinterlassen,
- Ideenplakate auf Stellwänden im Schulhaus aufstellen oder
- eine Vollversammlung durchführen und dort Ideen abfragen.

Passende Methoden im Schülerrat einsetzen

SV-Arbeit ist oft „top-down" organisiert, d. h. wird oft durchs SV-Team organisiert und die Klassensprecher_innen sind hauptsächlich Sitzungsteilnehmer_innen, die dann wenig mit der SV-Arbeit zu tun haben. Ihr könnt sie aktiv in die Arbeit einbeziehen, indem ihre Meinungen und Wünsche eine Rolle spielen. Dann entwickeln sie zumeist auch selbst mehr Interesse mitzuarbeiten. Das geht z. B. durch

- die Durchführung einer Evaluation mit den Mitgliedern des Schülerrates, z. B. mit den Leitfragen: „Welche Themen gab es in der letzten Zeit in unseren

Klassen?", „Was nervt gerade an dem Unterricht, den Pausenzeiten oder der Gestaltung der Räume?" oder „Welche (neuen) Ideen bringe ich mit?",

▸ S.110

- passende Moderationsmethoden: Zu mehr und auch kreativen Ideen kommt ihr, wenn ihr z. B., nachdem der Aktionsplaner (siehe oben) kennengelernt wurde, mit klassischen Moderationsmethoden nach Themen fragt, z. B. mit einer Kartenabfrage in Kleingruppen,
- Kreativitätstechniken: Diese Methoden wurden extra entwickelt, um den Ideenreichtum einer Gruppe auszuschöpfen. Wichtig ist, dass „alles sein darf". Die Phantasie soll angeregt werden, und dabei können ungeahnte Dinge entstehen. Sätze wie „Das geht nicht" sind hier also fehl am Platz. Eine Auswahl an Methoden findet ihr hier drunter.

Brainstorming auf Plakaten (Dauer: 15 Minuten)
Brainstorming bedeutet eigentlich, laut zu denken. Dabei gibt es Plakate zu unterschiedlichen Fragestellungen, die im Raum verteilt aufgehängt sind, z. B. ein Plakat zu Ideen zum Schulhaus, eines zum Umgang miteinander und eines zum Unterricht. Alle haben dann 15 Minuten Zeit, von Plakat zu Plakat zu gehen und ihre Ideen selbst einzutragen.

Traumschule (Dauer: 1,5 Stunden – 6 Stunden)
Bei einer Traumschule entwerfen kleine Gruppen gemeinsam die Schule ihrer Träume. Die Fragen dazu sind: „Wie kann eure Schule mehr die Schule eurer Träume werden?", Wie muss sie sein, dass alle Schüler_innen und ihr selbst gern in die Schule kommen und Lust auf Lernen haben?" Dann soll diese Schule gestaltet werden, z. B. auf Postern mit allerlei Collagematerial (Zeitschriften). Dabei soll auch gedacht werden an: die Stimmung und den Umgang in den Klassen, Klassenräume, den Schulhof, Lehrer_innen oder die Unterrichtsinhalte. Es ist erlaubt und erwünscht, dass wirklich geträumt wird und absurde Ideen einfließen. Danach stellen alle Kleingruppen ihre Traumschule vor und die Ideen werden gesammelt. Diese Visionen werden nun gemeinsam „übersetzt", um sie in reale Projektideen umzuwandeln. Dazu kann gefragt werden, was hinter den Wünschen steht bzw. wie die Ideen realistisch werden können. Bsp.: Ein Schwimmbad auf dem Dach könnte übersetzt bedeuten, dass es mehr Freizeitmöglichkeiten geben soll. Oder McDonald's kann bedeuten: gutes Essen in der Mensa.

Zukunftswerkstatt (Dauer: 6 Stunden – 3 Tage)
Die Zukunftswerkstatt ist eine Methode, um über die Zukunft der Schule oder der SV nachzudenken. Sie gliedert sich in drei große Phasen. In Phase 1, der Kritikphase, lauten die Leitfragen: „Welche Kritik habt ihr?", „Was nervt?", „Was stört?" Das kann als Bild gestaltet werden, als Brainstorming, als Theaterstück, als Collage, als Kartenabfrage … – der Kreativität sind keine Grenzen gesetzt. Hauptsache, alle können loswerden, was sie gerade stört. Die Ergebnisse werden der Gruppe vorgestellt und Kritikpunkte gemeinsam gesammelt. In Phase 2, der Phantasie-/Utopiephase, ist die Leitfrage: „Wenn ihr alles Geld der Welt und alle Macht der Welt hättet, wie würde dann die Lösung der angesprochenen Probleme aussehen?" Auch hier kann wieder sehr kreativ gearbeitet werden und die Ergebnisse werden präsentiert und anschließend gemeinsam gesammelt. In Phase 3, der Realisierungsphase, lauten die Leitfragen: „Wie können die Träume in realistische Projekte umgesetzt werden?", „Wie können wir unsere Ziele schrittweise erreichen?" Hier ist vor allem „Übersetzungsarbeit" zu leisten, d. h., die größte Herausforderung besteht darin, nicht bei den phantastischen Ideen stehen zu bleiben, sondern sie in realisierbare Projekte umzuwandeln, die der Gruppe entsprechen. Zukunftswerkstätten können mit 15 – 100 Leuten durchgeführt werden und brauchen eine gute Moderation.

2.2.4. Die „richtigen“ Ideen auswählen

Die Auswahl eurer Themen entscheidet ganz wesentlich über den Erfolg eurer Arbeit. Gut ist es, wenn in der gesamten Auswahl eurer Projekte sowohl Projekte von euch als auch euren Mitschüler_innen enthalten sind. Außerdem ist es empfehlenswert, dass ihr auf eine gute Mischung achtet, d. h. SV-Arbeit stärken, Schule bunter gestalten und an der Schule wirklich etwas verändern. Wichtig ist, passende Kriterien aufzustellen und anhand dieser Kriterien die Projektideen zu bewerten. Danach kann gut gemeinsam eine Entscheidung getroffen werden, welche Ideen umgesetzt werden sollen.

Tabellen-Check

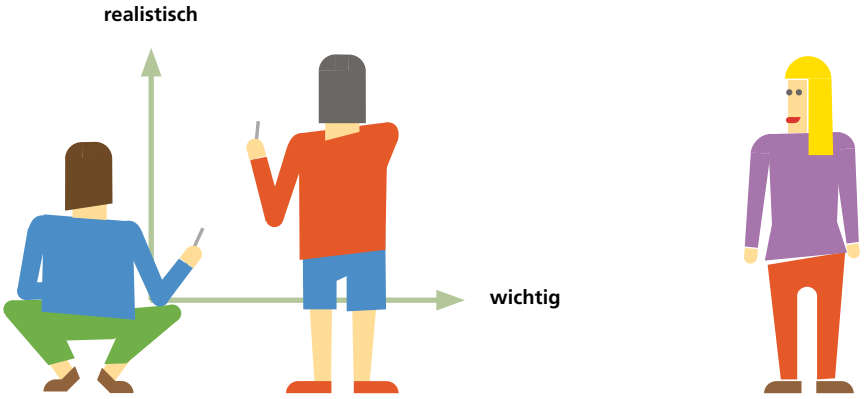
Hier erstellt ihr eine Tabelle mit den Kriterien, die euch wichtig sind, und sortiert die Projekte danach. Dauer: 20 Minuten

Projektidee	Valentinstags-aktion	Anti-Mobbing-Projektwoche
Attraktiv, d. h. genug Menschen werden mitmachen wollen	++	+
Wichtig, d. h., in eurem Alltag wird sich wirklich etwas verändern	0	++
Realistisch, d. h., es ist wahrscheinlich, dass das auch umgesetzt werden kann	++	+
Witzig, d. h. Spaß versprechen	++	0
Zielführend, d. h., das Projekt passt zu dem, was ihr als SV insgesamt (an der Schule) sein oder bewirken wollt	+	++

Legende: ++ = sehr stark, + = einigermaßen, 0 = neutral, – = ein wenig, – – = sehr wenig

Koordinatencheck

Hier klebt ihr ein Koordinatenkreuz z. B. auf den Boden und verteilt für die beiden Achsen jeweils ein Kriterium, das euch wichtig ist. Ausgewählt werden hier dann z. B. nur Projekte, die sich im linken unteren Quadranten befinden. Dauer: 10 Minuten.



2.2.5. Amtsantritt von SV-Teams und -vorständen (Checkliste)

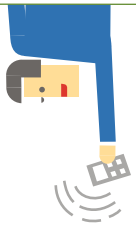
Vereinbarungen für eure Zusammenarbeit

Ihr seid das neue SV-Team? Herzlichen Glückwunsch! Ihr findet hier eine gekürzte Auflistung für die Organisation eurer Zusammenarbeit:

- ○ Kennenlernen: Nehmt euch Zeit, um etwas über die anderen zu erfahren.
- ○ Erwartungen klären und Ziele setzen: Legt max. drei Themen, Projekte oder Aktionen fest, mit denen ihr beginnen wollt.
- ○ Kommunikation: Wie bleibt ihr miteinander im Kontakt?
- ○ Zeiten festlegen: Legt eine feste SV-Pause oder -stunde nach dem Unterricht fest, ggf. auch gleich eine Sprechzeit für eure Mitschüler_innen.
- ○ Talente und Stärken klären: Wer von euch kann was gut?
- ○ Aufgabenbereiche verteilen: Was sind die wichtigsten Aufgaben und wer übernimmt sie?
- ○ Hilfsmittel nutzen: Schaut euch an, welche Vorlagen und Methoden es für Sitzungen, Projekte oder Öffentlichkeitsarbeit schon gibt, und wählt die aus, die euch am hilfreichsten erscheinen.
- ○ Motivation aufrechterhalten: Überlegt euch schon, bevor alles losgeht, wie ihr euch selbst belohnt, bestärkt, feiert (...), um dauerhaft dabei zu bleiben.
- ○ Kontakt zu euren Vorgänger_innen: Kontaktiert die alten Schülersprecher_innen, um von ihren Tipps, Erfahrungen oder aber auch aus ihren Fehlern zu lernen.
- ○ Unterstützung durch die Verbindungslehrer_innen: Überlegt euch, was ihr von ihnen erwartet, besprecht, wie sie euch unterstützen können und wann ihr euch immer trefft.

An der Schule bekannt werden

Für eure Arbeit ist es hilfreich, wenn alle an der Schule wissen, wer ihr seid und was ihr macht. Im besten Fall gewinnt ihr sogar gleich Unterstützer_innen.



Es ist wichtig, dass:

- ○ ihr euch bei bei euren Mitschüler_innen vorstellt: z. B. durch Klassenbesuche, Durchsagen, einen SV-Infobrief an die Klassensprecher_innen oder eine Vollversammlung.
- ○ ihr die Schulleitung kennenlernt: Berichtet von euren Plänen, bittet um Unterstützung, z. B. durch Geld, Befreiungen vom Unterricht bei SV-Seminaren, oder aber darum, dass ihr auf der Lehrerkonferenz eure Arbeit vorstellen dürft. Legt am besten gleich einen regelmäßigen Termin für weitere Treffen mit der Schulleitung fest.
- ○ die Lehrer_innen informiert, einladet und um Unterstützung bittet: z. B. auf der Lehrerkonferenz und/oder einem Infoblatt im Lehrerzimmer.
- ○ ihr euch im Sekretariat, beim_bei der Hausmeister_in sowie der Schulpflegschaft vorstellt.

Den Schülerrat in eure Arbeit einbeziehen

Zu Beginn eurer Arbeit solltet ihr euch auf eure eigene Zusammenarbeit konzentrieren und mit denen anfangen, die „von alleine" mitmachen wollen. Seid ihr ein stabiles SV-Team geworden, ist es an der Zeit den Schülerrat mehr einzubeziehen und ggf. folgende Vorschläge umzusetzen:

- die Informationsweitergabe sicherstellen: Ihr müsst alle Klassensprecher_innen erreichen können, z. B. durch mehrere Chatgruppen, in denen aber nur z. B. die Jahrgangssprecher_innen oder das SV-Team etwas posten können,
- die Klassensprecher_innen dauerhaft in die Themenfindung und Projektarbeit miteinbeziehen und nicht von oben herab alles festlegen,
- eine regelmäßige Sitzung mit dem Schülerrat durchführen: am besten alle vier Wochen für zwei Stunden eine Sitzung mit allen Klassensprecher_innen,
- Abschließen eines SV-Vertrages, in dem sich Klassensprecher_innen zur Mitarbeit verpflichten und es ggf. Konsequenzen hat, wenn man nicht mitarbeitet.

Empfehlungen für dauerhafte und stabile SV-Arbeit

Neben dem Einfordern einer sv-freundlichen Schule, könnt ihr selbst eure SV-Arbeit auch stabilisieren, z. B. durch folgende Punkte:

- ein SV-Modell einführen, bei dem sich möglichst viele Klassensprecher_innen und Freiwillige gut einbringen können,
- Kennenlernen unter euch zu einem dauerhaften Thema machen,
- an bestimmten Aktionen festhalten, die jedes Jahr wiederholt werden, sodass sich Traditionen daraus entwickeln,
- alle paar Monate einen SV-Tag durchführen und/oder eine jährliche SV-Fahrt,
- Erstellung eines *Schlauen Buches* und/oder einer Satzung

▸ S. 149