



## Mentorat-Spiel

### Spielidee

Zu Beginn eines Mentorats treffen sich die Schulleitung, der Mentor und der Mentee zu einem verbindlichen Gespräch. Ziel dieses Gespräch ist es, dass die drei Parteien miteinander diskutieren und vereinbaren wie ein Mentorat in dieser personellen Konstellation an der jeweiligen Schule verläuft.

Die drei Mitspieler erhalten die Möglichkeit sich über das bevorstehende Mentorat in einer Spielrunde auf Augenhöhe auszutauschen. Dieser Austausch bietet allen drei Parteien die Chance sich darüber zu äussern, was das Mentorat beinhaltet und bewirkt.

### Weisse Aussagekarten

Die 33 weissen Aussagekarten sind mit allgemeingültigen Aussagen, Zitaten, Grafiken oder Fragen beschriftet, die vom jeweiligen Spieler eine Stellungnahme erfordern. Es gibt keine richtigen oder falschen Aussagen. Die anderen Mitspieler sind aufgefordert ihre Meinungen offen zu den jeweiligen Themen ebenfalls einzubringen. Der kurze Austausch lässt den Rahmen entstehen, in welchem das Mentorat gleichzeitig Form annimmt.

Nachdem die Diskussion ein Ende gefunden hat, nimmt der Mitspieler eine Karte auf, der die vorhergehende Karte zugesteckt bekommen hat. Es müssen nicht alle Karten gespielt werden.

### Spielende

Die Schulleitung beendet das Spiel. Sie hält schriftlich fest, welche Bereiche der Vermittlung (theoretische Einführung in die organisatorischen und administrativen Strukturen der Schule und der Schulkultur) und welche Bereiche der Entwicklung (praktische Begleitung im Unterrichten) für das Mentorat relevant sind.

### Spielanleitung

#### Spielablauf

Das Spiel besteht aus insgesamt 38 Karten:

- ♦ 33 weisse Aussagekarten
- ♦ 5 blaue Pflichtkarten

Alle Karten liegen gemischt und verdeckt auf einem Stapel in der Mitte der drei Parteien. Der Mentee beginnt, deckt eine Karte auf und liest diese der Runde laut vor. Danach entscheidet er oder sie wer diese Karte beantwortet.

Die drei Parteien geben ihre mündliche Zustimmung.

Zu einem späteren Zeitpunkt werden dem Mentee und dem Mentor eine Mentoratsvereinbarung zugestellt.

Diese beinhaltet die Dauer, eine mögliche Vergütung des Mentors und die Regelmässigkeit, in welcher die Schulleitung über den Verlauf des Mentoratsprozesses informiert wird.

#### Blaue Pflichtkarten

Den 5 blauen Pflichtkarten kommt eine besondere Bedeutung zu. Auf ihnen befinden sich zentrale und provokante Aussagen.

Diese Karten können den Aussagekarten beigemischt werden und zufällig aufgedeckt werden, oder sie bilden einen separaten Stapel und werden nach von der Runde definierten Regeln eingesetzt. Die Spielenden entscheiden selbst wie sie die Pflichtkarten integrieren wollen.

### Kontakt

Wir freuen uns über eine Nachricht an:

[kontakt@mentorat-spiel.ch](mailto:kontakt@mentorat-spiel.ch)

### Impressum

Dieses Spiel entstand während dem CAS Schulleitung an der PH Schwyz.

Entwickelt von:

- ♦ Claudio Cesa
- ♦ Katrin Röthlisberger

[www.mentorat-spiel.ch](http://www.mentorat-spiel.ch)

1. Auflage, 2019