

Kulturangebot der  
Spielmacher Gebrüder Frei

# GESCHICHTENPROJEKT ICON POET SCHOOL

Wie man in 180 Sekunden  
alle Geschichten dieser Welt  
zu Papier bringt



**Gebrüder Frei**  
**Die Spielmacher**

Gebrüder Frei GmbH  
Grosser Muristalden 6  
CH-3006 Bern

Telefon +41 31 351 61 90  
info@gebruederfrei.ch  
www.gebruederfrei.ch

# GESCHICHTENPROJEKT ICON POET SCHOOL



Liebes Schulteam

Sich auf unbekanntes **Gelände wagen**<sup>1</sup> und von Bildzeichen **beflügelt**<sup>2</sup> in 180 **Sekunden**<sup>3</sup> Geschichten schreiben. Würden Sie sich **entschliessen**<sup>4</sup>, Teil des spielerischen Geschichtenprojekts „Icon Poet School“ zu werden – wir wären **stumm**<sup>5</sup> vor Glück!

Das Geschichtenprojekt der Spieleautoren Gebrüder Frei soll Kreativität und Spontaneität fördern. Zusammen mit vier Autor\*innen und dem Spielkonzept Icon Poet werden Schüler\*innen der 7. bis 9. Sekundarklasse I zum Schreiben und Erzählen von Kurzgeschichten animiert. Wer die Geschichten beim spielerischen Wettbewerb spannend performt, hat die Chance, an der Abschlussveranstaltung zum\*r Meister-Erzähler\*in gekürt zu werden!

«Icon Poet School» wird im Herbst 2026 im Grossraum Basel durchgeführt. Sie können sich auf den Folgeseiten ausführlicher informieren und anmelden.

Spielerische Grüsse  
Lukas Frei

Icon Poet School ist ein Kulturangebot und wird unterstützt durch:

# GESCHICHTENPROJEKT ICON POET SCHOOL



## **Idee**

Drei Regeln genügen, um ungewöhnliche und witzige Texte zu schreiben. Auf der Basis eines vorgegebenen Szenarios und fünf gewürfelten Icons, die frei interpretiert und assoziiert werden dürfen, schreiben die Jugendlichen in 180 Sekunden Kurzgeschichten.

Die eingeladenen Autor\*innen begeben sich zusammen mit den Schüler\*innen auf eine spontane Textentdeckungsreise. In den literarischen Skizzen steht das Ausloten der eigenen Sprache sowie das Performen der Texte im Vordergrund. Als Lehrperson werden Sie ebenfalls in das Spielformat und eine Vielzahl von abgeleiteten Kurzspielen eingeführt. Sie unterrichten Ihre Klasse mit vorbereiteten Sprachspielen im Wechsel mit den Autor\*innen.

So werden während acht Lektionen eine Vielzahl von Geschichten zu Papier gebracht und in der Klasse performt. Daraus entwickelt sich ein Wettbewerb, dessen Höhepunkt, nach einer schulhausinternen Vorausscheidung, die Abschlussveranstaltung ist. An dieser werden Klassenvertreter\*innen verschiedener Schulhäuser spielerisch gegeneinander antreten.

## **Unterrichtsmaterial**

Ausgangsmaterial bilden 36 Würfel mit 216 Bildzeichen und eine Vielzahl von anregenden Szenarien. Eine Sammlung verschiedener Kurzspiele zum Thema Assoziation, Kreativität und Wortschatz sowie kopierfähiges Unterrichtsmaterial stehen zur Verfügung. Für die Bewertung der Texte erhalten die Lehrpersonen einen Raster mit vorgegebenen Kriterien. Nach diesen wird der spielerische Wettbewerb ausgetragen.

## **Vorkenntnisse**

Die unterschiedlichen Voraussetzungen, die die Schüler\*innen mitbringen, lassen sich durch differenzierte Anpassungen der zahlreichen Spielvarianten sehr gut auffangen. Da es keine gedruckten Texte sind, spielt die Rechtschreibung eine sekundäre Rolle. Weniger ausgefeilte Texte können durch eine gute Performance brillieren.

## **Lernziele**

Assoziationsfähigkeit, Wortschatz und Kreativität werden hochgradig trainiert. Das Gefühl für Dramaturgie wird gefördert sowie verschiedene Arten des Vortragens ausgelotet und geübt.

## **Teilnahmebedingungen**

Am Geschichtenprojekt können vier Schulen im Grossraum Basel teilnehmen. Eine Schule muss sich mit vier Klassen anmelden. Für Spiel- und Unterrichtsmaterialien, Workshops und moderierte Veranstaltungen werden CHF 180.– pro Klasse verrechnet.

# GESCHICHTENPROJEKT ICON POET SCHOOL



## Timeline

Das Projekt dauert von Ende August bis Ende November 2026. Der Zeitaufwand pro Klasse beträgt 9 Lektionen. Das Projekt ist in acht Übungsphasen und eine schulinterne Vorrunde aller Klassenvertreter\*innen gegliedert. Die 90-minütige Schlussveranstaltung findet ausserhalb der Schulzeit statt.

## Vorbereitungsphase Lehrpersonen / Mai 2026

Treffen Lehrpersonen: Einführung Sprachspiel und Spielvarianten, Besprechung Struktur, Projektverlauf, Festlegen der Unterrichtstage für Kulturschaffende und Lehrpersonen. Übergabe der Unterrichtsmaterialien.

## Acht Übungsphasen in der Klasse / Ende August bis Mitte Oktober 2026

### **KW 35** / Lektion Nr. 1

Gastautoren mit Klasse: Spielen des Spiels mit verschiedenen Szenarien und ersten Varianten. Ziel des Projekts und der kommenden Lektionen kommunizieren inkl. Schlussveranstaltung.

### **KW 35** / Lektion Nr. 2

Lehrperson mit Klasse: Spielen des Spiels mit verschiedenen Szenarien und Varianten. Vorgabe Gebrüder Frei: Übungen zu Assoziation, Wortschatz.

### **KW 36** / Lektion Nr. 3

Gastautoren mit Klasse: Spielen des Spiels mit Szenarien eines bestimmten Genres und Spielvarianten. Thema: Überhöhen und karikieren.

### **KW 36** / Lektion Nr. 4

Lehrperson mit Klasse: Spielen des Spiels mit verschiedenen Szenarien und Varianten. Vorgabe Gebrüder Frei: Übungen zu Assoziation, Kreativität.

### **KW 37** / Lektion Nr. 5

Gastautoren mit Klasse: Spielen des Spiels mit Szenarien einer bestimmten Textsorte und Spielvarianten. Thema: Vortrag Stimme, Mimik und Gestik, Auftritt.

### **KW 37** / Lektion Nr. 6

Lehrperson mit Klasse: Spielen des Spiels mit verschiedenen Szenarien und Varianten. Vorgabe Gebrüder Frei: Übungen zu Assoziation, Kreativität.

### **KW 38** / Lektion Nr. 7

Gastautoren mit Klasse: Spielen des Spiels mit Szenarien und Spielvarianten. Thema: Spannungsbogen, Pointe. Beurteilungskriterien besprechen und anwenden.

### **KW 38** / Lektion Nr. 8

Lehrperson mit Klasse: Spielen des Spiels mit verschiedenen Szenarien gemäss Vorgabe Gebrüder Frei, Übungen zur Beurteilung nach Raster. Klasseninterne Wahl der beiden Klassenvertreter\*innen für die schulhausinterne Veranstaltung.

# GESCHICHTENPROJEKT ICON POET SCHOOL

## **Vorrunde mit allen Klassenvertreter\*innen / Ende Oktober 2026**

Gastautor\*in, Organisator und Lehrperson: Schulhausinterne Veranstaltung mit allen acht Klassenvertreter\*innen. Die besten vier Vertreter\*innen werden für die Schlussveranstaltung qualifiziert. Publikum: Klassenkamerad\*innen.

## **Schlussveranstaltung mit allen Schulhausvertreter\*innen / Ende November 2026**

Schlussveranstaltung mit Gastautoren, vierköpfige Fachjury, Moderator und allen 16 Schulhausvertreter\*innen. Publikum: Jugendliche der vier teilnehmenden Schulen und deren Eltern.  
Dauer: 1.5 Stunden

Die Finalist\*innen müssen auf der Basis eines vorgegebenen Szenarios und fünf gewürfelten Icons in 180 Sekunden eine Geschichte schreiben. Nach Ablauf der Zeit werden die Geschichten vorgetragen und durch eine vierköpfige Fachjury bewertet. Ein Moderator führt durch den Abend, gibt die Szenarien vor, behält die Schreibzeit im Auge. Zum Schluss wird der\*die Erzähler\*in des Abends gekürt.

