

Kulturangebot des Kantons Zürich  
und 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  
Altenbergstrasse 28  
CH-3013 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 fünf 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 Frühling 2026 im Kanton Zürich durchgeführt. Sie können sich auf den Folgeseiten ausführlicher informieren und anmelden.

Spielerische Grüsse  
Lukas Frei

Icon Poet School  
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 Kanton Zürich teilnehmen. Eine Schule muss sich mit vier Klassen anmelden. Für Spiel- und Unterrichtsmaterialien, Workshops und moderierte Veranstaltungen werden CHF 200.– pro Klasse verrechnet.

# GESCHICHTENPROJEKT ICON POET SCHOOL



## Timeline

Das Projekt dauert von Mitte März bis Mitte Juni 2026.  
Der Zeitaufwand pro Klasse beträgt neun 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 / Januar 2026

Ein Treffen mit dem Organisator Lukas Frei. Einführung Sprachspiel und Spielvarianten, Besprechung Struktur, Projektverlauf, Festlegen der Unterrichtstage für Autor\*innen und Lehrpersonen. Übergabe der Unterrichtsmaterialien. Dauer: 2 Stunden.

## Acht Übungsphasen in der Klasse / Mitte März bis Anfang April 2026

### **KW 12** / Lektion Nr. 1

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

### **KW 12** / Lektion Nr. 2

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

### **KW 13** / Lektion Nr. 3

Autor\*in mit Klasse: Spielen des Spiels mit Szenarien eines bestimmten Genres und Spielvarianten. Thema: Überhöhen und karikieren.

### **KW 13** / Lektion Nr. 4

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

### **KW 14** / Lektion Nr. 5

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

### **KW 14** / Lektion Nr. 6

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

### **KW 15** / Lektion Nr. 7

Autor\*in mit Klasse: Spielen des Spiels mit Szenarien und Spielvarianten.  
Thema: Spannungsbogen, Pointe. Beurteilungskriterien besprechen und anwenden.

### **KW 15** / 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 / Mitte Mai 2026**

Autor\*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 / Mitte Juni 2026**

Schlussveranstaltung mit Autor\*innen, 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 und behält die Schreibzeit im Auge. Zum Schluss werden die besten vier Erzähler\*innen des Abends gekürt.

