



Zielsetzung der Fortbildung

2.

Modul Schule

Im Modul Schule lernen Sie das Programm „**Spielstarke Schule**“ kennen. Immer mehr Kinder werden eingeschult, ohne jemals Karten gespielt oder gewürfelt zu haben. Diese Schülerinnen und Schüler verfügen nicht über **Basiskompetenzen** im Gesellschaftsspielen und sind somit von diesem kostbaren Bildungsmedium exkludiert. Durch regelmäßige gebundene Unterrichtsangeboten mit Gesellschaftsspielen machen Sie Ihre Schule **spielstark**.

In dieser Fortbildung erfahren Sie ganz konkret, wie das **Classroom-Management** gelingen kann, welche inklusiven und demokratiefördernden Effekte das gemeinsame Spielen hat und welche Spiele gut geeignet sind. Sie testen aktuelle Neuheiten sowie bewährte Klassiker und profitieren von interkollegialem Austausch. Dazu gibt es eine Materialsammlung mit einer Spiele- und Literaturliste, einem Online-Leitfaden „Spielstarke Schule“ und vielen nützlichen Tipps, Infos und Links auf einer digitalen Pinwand.

Fortbildungsinhalte

- Einführung in das Modell „Spielstarke Schule“:
Spielen mit Klassensätzen und Classroom-Management
- Gruppendesign unter Berücksichtigung von Spielpersönlichkeiten
- Systemisch-dialogische Grundhaltung
- Intrinsische Motivation
- Spiele als Bildungsmedium zur Unterstützung von Selbstorganisation und Selbstfürsorge
- Reflexionseinheit zu exekutiven Funktionen
(Affektkontrolle, Arbeitsgedächtnis, flexibles Denken)
- Praktisches Ausprobieren von geeigneten Spielen im Klassensatz
- Natürliche Autorität der Spielleitung: wie kann es gelingen?
- Interkollegialer Austausch zu Praxiserfahrungen der Teilnehmenden mit schulgeeigneten Spielen
- Ausprobieren von Gruppenspielen



- Teambildung mit Spielen
- Diskussion Organisationsentwicklung: Vernetzung von Vormittags- und Nachmittagsangeboten und Organisation von Spielen in der Betreuung
- Spiele-AGs einrichten, freies Spielangebot
- Spielen in der Mathewerkstatt, Spiele für die Sprachförderung
- Lernstationen gestalten mit Solitärspielen
- Gelingende Elternarbeit: Argumente für das Spielen
- Vernetzung im Sozialraum
- Reflexionsphase: Wie sollen zukünftig die Spiele eingesetzt werden? Was braucht es dazu? (Ausbildung Multiplikator:innen, Beschaffung, Lagerung und Spielpflege)
- Umfangreiche Materialsammlung auf einem Padlet mit Spiele- und Literaturlisten
- In Nürnberg: Führung durch das Deutsche Spielearchiv mit derzeit 30.000 archivierten Gesellschaftsspielen

Gruppengröße

Gruppengröße: 8 - 20 Teilnehmende

Termine 2023

Nürnberg

Freitag, **10. März 2023**, 10.00 – 18.00 Uhr und
Samstag, **11. März 2023**, 09.00 – 16.30 Uhr

Hamburg

Freitag, **24. März 2023**, 10.00 – 18.00 Uhr und
Samstag, **25. März 2023**, 09.00 – 16.30 Uhr

Umfang

Das Seminar umfasst 2 Tage mit insgesamt 16 Unterrichtseinheiten (UE) á 45 Minuten. Die UE werden auf dem Teilnahme-Zertifikat ausgewiesen.

Täglich zwei Kaffeepausen (inkl.) und eine Mittagspause (60 Min. / Selbstverpflegung)



Veranstaltungsorte

Deutsches Spielarchiv Nürnberg

Egidienplatz 23
90403 Nürnberg
www.deutsches-spielarchiv.de

Brettspiel-Café Würfel und Zucker

Eilbeker Weg 39
22089 Hamburg
Webseite: www.wuerfelundzucker.de

Anfahrtsbeschreibungen stehen als Download auf der Webseite der Brettspielakademie zur Verfügung und werden bei Anmeldung zugesandt.

Kosten

290,00 €

Kosten für Unterkunft, Anfahrt und Verpflegung tragen die Teilnehmenden selbst. Nach erfolgter Seminarteilnahme wird eine Teilnahmebestätigung ausgestellt.

Anmeldung

Bitte melden Sie sich verbindlich online über die Webseite der Brettspielakademie an. Dort können Sie auch die AGB, die Datenschutzbedingungen und die Widerrufsbelehrung einsehen.

Referentin

Christina Valentiner-Branth, Gründerin der Brettspielakademie, systemische Familientherapeutin (SG) und Journalistin

Ihr Weiterbildungsweg zur Fachkraft für Gesellschaftsspiele

