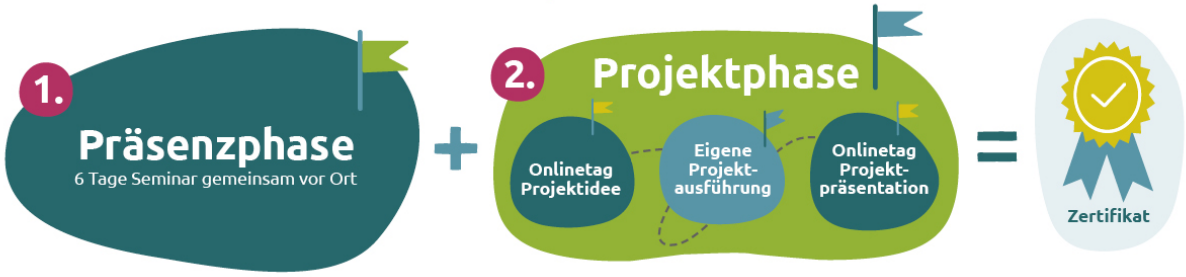
BRETT SPIEL AKADEMIE

Ihr Weiterbildungsweg zur
Fachkraft für Gesellschaftsspiele



Präsenzphase der Weiterbildung zur Fachkraft für Gesellschaftsspiele

Alles wichtige rund um das Gesellschaftsspiel kompakt in der sechstägigen Präsenzphase. Die Präsenzwoche startet am Montag und geht bis inklusive Samstag.

Zeit: täglich von 9.30 – 17.00 Uhr

Wir beginnen die Woche am **Montag in einem Seminarzentrum an unterschiedlichen Orten in Deutschland.** Zuerst mit Elementaren: dem Einsatz von Gesellschaftsspielen als Bildungsmedium in der **Krippe und der Kita .** Dann werden wir uns Tag für Tag weiterentwickeln **zum Schulbereich, Spielen mit Jugendlichen, Erwachsenen und Senior:innen**. Jede Teilnehmende erhält am Seminarbeginn einen Erklärauftrag für ein Spiel und kann in den folgenden Tagen seine Erklärkompetenz üben und verbessern.

Zwei Monate vor Beginn der Kompaktwoche erhältst du Zugang zu einer Materialsammlung auf einem Padlet und der Möglichkeit, dort Kontakte zu anderen Teilnehmenden zu knüpfen. Nach den kompakten sechs Tagen hast du eine gute Grundlage für die Planung und Umsetzung des Praxisprojektes, das zur Zertifizierung nötig ist.

Abends nach Seminarende werden verschiedene optionale Aktivitäten organisiert: Besuche in **Brettspielcafés, Escape-Rooms, abendliches Ausprobieren von Neuheitenmatik** sind angedacht. (Kosten tragen die Teilnehmenden). Die Teilnahme ist freiwillig und gehört nicht zum Seminarinhalt.

Wir bemühen uns, die Präsenzwoche möglichst oft in den Schulferien stattfinden zu lassen.

BRETTSPIELAKADEMIE
Leitung: Christina Valentiner-Branth | Waldstraße 1b, 21465 Reinbek | +49 (0)40-38 61 41 60 | info@brettspielakademie.de | www.brettspielakademie.de

Fortbildungsinhalte



Montag und Dienstag

Krippe, Kita, Vorschule, Elementares

- Theorie-Input zu Spielpsychologie
- Erkundung der eigenen Spielbiografie
- Definition der persönlichen Spielvorlieben
- Theorie-Input: Exekutive Funktionen, soziale und emotionale Kompetenzen, Interaktionsfähigkeit, kognitive Fähigkeiten
- Gelingende Elternarbeit: Argumente für das Spielen
- Haltung als Spielanleitende: Safe Space als Experimentierraum gestalten
- Analyse von Spielarten und Spielmechaniken
- Erklärkompetenz stärken: Theorie-Input und Wahl des Erklär-Spiels

Praktischer Teil: Selbsterfahrung - Spielen in Zirkelrunden

- Level 1: Erstes Spielen - Puzzle und Regelspiele für den Krippenbereich (U3)
- Level 2: Du bist dran - Spiele für Elementar-Kinder zwischen 3-4 Jahren
- Level 3: Du schaffst das - Spiele für Vorschulkinder



Mittwoch und Donnerstag

Spielen als Bildungsinput in der Schule
und in der Jugend- und Familienarbeit

- Einführung in das Modell „Spielstarke Schule“:
  Spielen mit Klassensätzen und Classroom-Management
- Gruppendesign unter Berücksichtigung von Spielpersönlichkeiten
- Systemisch-dialogische Grundhaltung
- Input zum Modell „Brettspielklasse“ an weiterführenden Schulen

- Spielen mit Kindern mit Förderbedarf, inklusives Spielen, Growth Mindset
- Partizipation und Demokratieförderung mit Brettspielen
- 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

Praktischer Teil

- Level 1: Spiele für 1.-2. Klasse
- Level 2: Spiele für 3.-4. Klasse
- Level 3: Spiele für 5.-6. Klasse
- Level 4: Spielen mit Jugendlichen



Freitag und Samstag
Das Spiel in die Praxis bringen

- Erklär-Runden inkl. Feedback zu Anleitungskompetenz
- Analyse von Spielmechaniken
- Spielveranstaltungen planen: Fördertöpfe finden und Förderanträge stellen
- Das kleine 1x1 der Öffentlichkeitsarbeit, Vernetzung im Sozialraum – Bibliotheken und andere Akteure als starke Kooperationspartner nutzen
- Tools für Spiele-Recherche
- Themen-Input: Rollenspiel, LARP, Cosplay, Table Top Spiele

Zeitstruktur Montag - Samstag

09.30 Uhr – 11.00 Uhr: **Modul 1 + 15 Min. Kaffee-Pause**
11.15 Uhr – 12.45 Uhr: **Modul 2 + 60 Minuten Mittagspause**
13.45 Uhr – 15.15 Uhr: **Modul 3 + 15 Min. Kaffee-Pause**
15.30 Uhr – 17.00 Uhr: **Modul 4**

Gruppengröße

Gruppengröße: 8 - 20 Teilnehmende

Umfang

Das Seminar umfasst 6 Tage mit insgesamt 48 Unterrichtseinheiten (UE) á 45 Minuten. Die UE werden auf der Teilnahmebestätigung ausgewiesen, die am Ende der Kompaktwoche ausgeteilt wird.

Die Pausenverpflegung (Kaffee, Tee, Getränke, Snack) sind im Preis enthalten. An manchen Standorten ist auch das Mittagessen inkludiert. Bitte genaue Seminarbeschreibung lesen.

Anfahrt und Übernachtung organisieren die Teilnehmenden selbst auf eigene Kosten.

Eine umfangreiche, agile Materialsammlung mit zahlreichen Handouts wird auf einer digitalen Pinwand zur Verfügung gestellt.

Die Kompaktwoche ist nur als Gesamtpaket buchbar. Einzelne Tage sind nicht buchbar.

Kosten

Wir versuchen, die Kosten so gering wie möglich zu halten, müssen aber jedes Jahr die Kostensteigerungen unserer externen Seminarraumanbieter einpreisen. Zu den Kosten der Präsenzphase kommen noch weitere Kosten für die beiden Onlinetage „Projektidee“ und „Projektpräsentation“.

Die Brettspielakademie ist ein zertifizierter Bildungsträger (AZAV), die Angebote der Brettspielakademie umsatzsteuerbefreit nach § 4 Nr. 21 UstG. Es gibt die Möglichkeit, die Weiterbildung in deinem Bundesland durch Weiterbildungsprämien oder Bildungsurlaub fördern zu lassen.

Anmeldung

Bitte melde dich verbindlich online über die Webseite der Brettspielakademie an. Dort kannst du auch die AGB, die Datenschutzbedingungen und die Widerrufsbelehrung einsehen. Du erhältst nach der Buchung eine Rechnung und eine Buchungsbestätigung. Die Anmeldung ist bis 2 Monate vorher kostenlos stornierbar, danach gelten die Stornogebühren laut AGB. Wir empfehlen den Abschluss einer Seminarkostenversicherung.

Referentin

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

Verschiedene Co-Trainer:innen