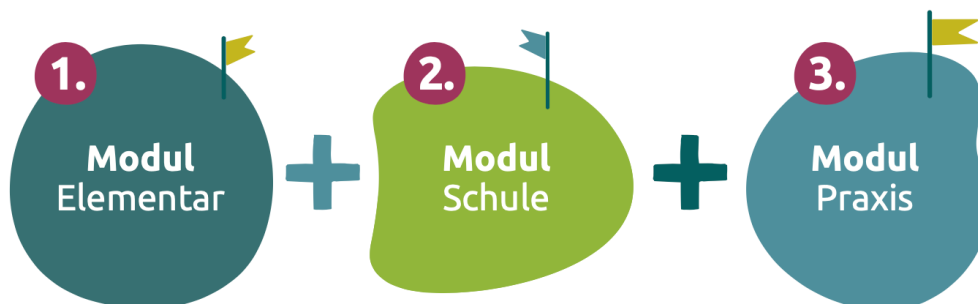




Information zur Präsenzphase der Weiterbildung zur Fachkraft für Gesellschaftsspiele



Alles wichtige rund um das Gesellschaftsspiel kompakt in der sechstägigen Präsenzphase. Die Kompaktwoche startet am Montag und geht bis inklusive Samstag. Wir bemühen uns, die Präsenzwoche möglichst oft in den Schulferien stattfinden zu lassen.

Zeit: täglich von 9.30 – 17.00 Uhr und optionale Abendveranstaltungen

Wir beginnen die Woche am **Montag in einem Seminarzentrum an unterschiedlichen Orten der Bundesrepublik**. Zuerst mit Elementaren: dem Einsatz von Gesellschaftsspielen als Bildungsmedium in der **Krippe und der Kita** und werden 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 Aktivitäten organisiert: Besuche in **Brettspielcafés, Escape-Rooms, abendliches Ausprobieren von Neuheitenmatik** sind angedacht. (Kosten tragen die Teilnehmenden). Das alles ist freiwillig und gehört nicht zum Seminarinhalt.



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 inklusive ersten Erklär-Runden

- 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
9.30 Uhr – 17.00 Uhr

- Weitere Erklär-Runden inkl. Feedback
- 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



Gruppengröße

Gruppengröße: 8 - 20 Teilnehmende

Zeitstruktur Montag - Freitag

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

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 zwei Standorten ist auch das Mittagessen inkludiert.

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.

Orte

Zur Zeit bieten wir die Präsenzphase einmal pro Jahr in Herne (NRW), Nürnberg, Berlin und Hamburg an.

Kosten

Zu den Kosten der Präsenzphase kommen noch weitere Kosten für die beiden Onlinetage „Projektidee“ und „Projektpräsentation“!

Wir versuchen, die Kosten so gering wie möglich zu halten, müssen aber jedes Jahr die Kostensteigerungen unseres externen Seminarraumanbieters einpreisen. Daher sind die Kosten variabel. Bitte schau dir die Ausschreibungen genau an. Als Bildungsträger sind die Angebote der Brettspielakademie umsatzsteuerbefreit nach § 4 Nr. 21 UstG

Die Brettspielakademie ist ein zertifizierter Bildungsträger (AZAV).

Bitte erkundige dich nach der Möglichkeit, die Weiterbildung in deinem Bundesland



durch Weiterbildungsprämien oder Bildungsurlaub fördern zu lassen. Informationen dazu gibt es in kostenlosen Info-Webinaren und auch als Download auf der Webseite der Brettspielakademie.

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.

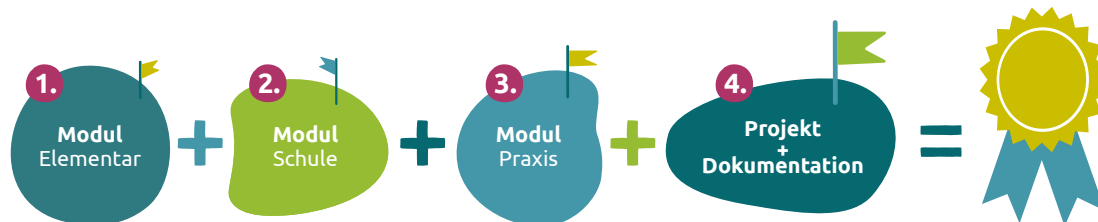
Wir empfehlen den Abschluss einer Seminarkostenversicherung.

Referentin

Christina Valentiner-Branth

Gründerin der Brettspielakademie, systemische Familientherapeutin (SG) und Journalistin und ein:e Co-Trainer:in

Ihr Weiterbildungsweg zur Fachkraft für Gesellschaftsspiele



CVB 9.26