

Titel des Angebots:

„Schule spielt... Brettspiele“ – Brett-, Karten- und Gesellschaftsspiele für Unterricht, Vertretung und Klassenfahrt

Kurzbeschreibung:

"Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt."

Friedrich Schiller

Gespielt wir schon immer. Spielen ist Kulturgut. Spielen ist Leben. Kinder und die, die es geblieben sind, wollen spielen. Spielen erzeugt ganz leicht Räume, Situationen und Möglichkeiten, in denen Schülerinnen und Schüler ganz unbewusst neue Fertigkeiten und Fähigkeiten erwerben und entwickeln.

In diesem Praxisworkshop geht es darum, neue und alte Brett-, Karten-, Actions- und Gruppenspiele kennenzulernen und zu spielen, um sie während des Fachunterrichts, in Vertretungsstunden, auf Klassenfahrten oder zwischendurch einzusetzen, und so logisches Denken, Strukturiertes Handeln, Kreatives Sprechen, Kooperative Arbeitsprozesse und noch vieles mehr zu fördern und zu stärken. Oder es werden einfach neue Spiele erfunden!

Ganz spielerisch und spielend einfach!

Und vielleicht lernt man durch das Spielen, die eigenen Schülerinnen und Schüler noch einmal ganz anders kennen. Das wusste auch schon Platon als er sagte:

„Beim Spiel kann man einen Menschen in einer Stunde besser kennenlernen, als im Gespräch in einem Jahr.“

Der Workshop bietet auch die Möglichkeit einen Schwerpunkt auf Sprachen bzw. DAZ zu legen und ist für die Arbeit im Bereich der Integration und Inklusion geeignet.

☞ **Der Workshop kann auch speziell für GRUNDSCHULEN angeboten werden.**

Beschreibung und didaktische Gestaltung des Angebots

In der heutigen Zeit die geprägt ist von Leistung und Zeit ist es immer wichtiger Freiräume zu schaffen und dem Spieltrieb des Homo Ludens, wie Schiller ihn in seinen

„Briefen zur ästhetischen Erziehung des Menschen“ beschrieb, der in uns alles steckt, nachzugehen und so zu einer humanen Entwicklung eines jeden beizutragen.

Im ersten Teil des Praxisworkshops wird es um verschiedene Arten von Spielen gehen, um die Klassifizierung von Spielen, dem Unterschied zwischen „analogem“ und „digitalen“ Spielens und wie man Spiele im schulischen Kontext einsetzen und nutzen kann, immer mit praktischen Beispielen und dem direkten „Durchspielen“.

Im zweiten Teil geht es je nach Schwerpunktsetzung der Teilnehmer, um die Vertiefung bestimmter Spielrichtungen, die Erfindung eigener Spiele oder um das Kennenlernen weiterer neuer Spiele.

Die Spiele sind alles „analoge“ Spiele, die mit mehr oder weniger Aufwand in jeder Schule und Klassenraum gespielt werden können. Es geht in diesem Workshop darum, zu zeigen das Schule mehr ist, als nur Arbeiten und Pflicht und es wird versucht eine Alternative zu digitalen Spielen am Smartphone und Rechner aufzuzeigen.

Zu übende Fähigkeiten und Fertigkeiten

Erweiterung der Methodenkompetenz - Erweiterung der Kommunikationsfähigkeit – Sprachkompetenz-Erwerb – Erweiterung der überfachlichen Kompetenzen – Förderung der sozialen Kompetenz

Konkrete Lernchancen

Umgang mit neuen Lernmaterialien und Methoden

„versteckte“ und individuelle Stärken von SuS in jedem Unterricht nutzen

Förderung der Schülerinnen und Schüler

Persönlichkeitsentwicklung

Entwicklung von Frustrationstoleranz, Impulskontrolle, Strukturellem Denken etc.

Eigenen Kreativität erleben

Methodische Gestaltung des Angebots

Mitmach-Vortrag und Impuls – „Gruppenarbeiten“: Spielen in Gruppen– Präsentation und Austausch -- Evaluation

Fach/Fächer

Alle Fächer

Zielgruppe

Alle Schulformen und –stufen (gemeinsame TN möglich)

Räumliche Voraussetzungen:

Normaler Klassenraum

Tafel/Whiteboard/Flipchart

Beamer

Hinweis für Teilnehmerinnen und Teilnehmer

Bitte mitbringen:

(falls vorhanden) eigenen Brett-, Karten, Würfel- etc. Spiele auch gerne in anderen Sprachen

Schreibmaterialien, Schere, Geodreieck, Zirkel

(falls vorhanden): Smartphone, Tablet, Laptop etc.