



MACHBAR - vielfältig | zyklusübergreifend | praxisnah

... ist ein Weiterbildungsformat des Amtes für Volksschule und Sport für Lehrpersonen und Schulleitungen
... bietet ein vielfältiges Angebot an praxisnahen, unterrichtsbezogenen sowie zyklusübergreifenden Impulsen
[Anmeldung](#) bis 21. April 2025

MACHBAR SPIEL: 21. Mai 2025 von 13.30 bis 17.15 Uhr im Schulhaus Gerbe, Heiden

PROGRAMM:

13:30	Begrüssung					
13:40	Inputreferat: Das spielende Gehirn – am Beispiel exekutiver Funktionen Alle jungen Säugetiere spielen, obwohl dies mit Risiken wie Verletzungen und hohem Energieverbrauch verbunden ist. Warum das? Offenbar ist das Spielen mit einem langfristigen evolutionären Zweck verbunden, der diese Risiken aufwiegt. Im Spiel lernt das heranwachsende Wesen essenzielle Fertigkeiten für das spätere Leben, die ihm einen Überlebensvorteil sichern. Im Falle des Menschen sind das vor allem exekutive Funktionen, also höhere Steuer- und Kontrollfunktionen, die es ermöglichen, das Verhalten schnell und effizient auf wechselnde Umweltbedingungen anzupassen. Exekutivfunktionen sind zentral für den beruflichen Erfolg und die Lebensführung, entscheidender sogar als die Intelligenz. Doch was passiert im Gehirn, wenn Kinder spielen? Warum sind Spielgelegenheiten, sowohl freies Spiel als auch Gruppenspiele und Gesellschaftsspiele, so wichtig für den Aufbau insbesondere der exekutiven Leistungsfähigkeit? Dieses Inputreferat gibt einen Einblick in die neurostrukturellen und neuropsychologischen Grundlagen des Gehirns in Bezug zum Thema Spiel – am Beispiel von exekutiven Funktionen. Dr. phil. Barbara Ritter, Fachpsychologin für Neuropsychologie FSP, Stiftung Ostschweizer Kinderspital					
14:30	Workshop W1 1. Zyklus Spielprojekte - Dem Spiel im Unterricht Raum und Zeit geben	Workshop W2 1.+2. Zyklus Die Welt der digitalen Spiele: Einführung in die kreative Spielentwicklung im Unterricht	Workshop W3 3. Zyklus Spielerisch lernt sich's leichter!	Workshop W4 1.+2. Zyklus Mit Zaubertricks Sprache lustvoll spielerisch fördern	Workshop W5 2.+3. Zyklus Gesellschaftsspiele zur Förderung exekutiver Funktionen für Kinder/Jugendliche zwischen 8-12 Jahren	Workshop W6 1.-3. Zyklus Ich glaube, ich bin eine Kartoffel!
15:30	Pause					
16:00	Workshop W7 3. Zyklus Die Welt der digitalen Spiele: Einführung in die effiziente Spielentwicklung im Unterricht	Workshop W8 1. Zyklus Gesellschaftsspiele zur Förderung exekutiver Funktionen für Kinder zwischen 4-7 Jahren	Workshop W9 3. Zyklus Eneventura - Spielend zur Energiewende: interdisziplinäres Lernspiel	Workshop W10 1.-3. Zyklus Level up! Brettspiele im Unterricht	Workshop W11 1.+2. Zyklus Spielerisch lernt sich's leichter!	Workshop W12 1.+2. Zyklus Kooperatives Üben bei mathematischen Spielen
17.00	Gemeinsames Abschlussspiel					
17.15	Abschluss					



Workshop W1

Titel	Spielprojekte - Dem Spiel im Unterricht Raum und Zeit geben
Kurzbeschreibung	Heute nur gespielt? Nein! Ich habe gelernt und es gar nicht gemerkt. Kinder lernen im Spiel und setzen sich aktiv handelnd mit der Welt auseinander. Dabei eignen sie sich 'ganz nebenbei' fachliche und überfachliche Kompetenzen an. Spielprojekte bieten die Möglichkeit, partizipativ mit den Kindern Themen zu besprechen und zu planen, Spiel- und Lernprozesse zu gestalten, durchzuführen und reflexiv abzuschliessen. Mit dem didaktischen Element des Spiels wird eine motivierende und lernförderliche Spiel- und Lernumgebung geschaffen, in der bewusst Kompetenzen des Lehrplans eingebaut und die Kinder mit ihrem Wissen, Können sowie ihrer Kreativität und ihren Ideen partizipativ eingebunden werden können. Im Workshop werden wir die verschiedenen Phasen eines Spielprojekts an einem Beispiel betrachten, Ideen sammeln, den Lehrplan einbeziehen und die Rolle als Spiel- und Lernbegleitung diskutieren.
Zielgruppe	1. Zyklus
Leitung	Kerstin Pfannes, Wissenschaftliche Mitarbeiterin / Lehrbeauftragte PHSG
Ergänzende Informationen	<ul style="list-style-type: none"> - Spielprojekte kennenlernen und entwickeln - Kompetenzorientierung im Spiel - Spielprojekte professionell begleiten
Mitnehmen	Ideen / Themen die spielerisch im Unterricht umgesetzt werden möchten.

Workshop W2

Titel	Die Welt der digitalen Spiele: Einführung in die kreative Spielentwicklung im Unterricht
Kurzbeschreibung	Dieser praxisorientierte Kurs bietet Lehrpersonen des 1. und 2. Zyklus einen Einstieg in die Welt der Spielentwicklung. Die Teilnehmenden lernen, wie sie durch die Gestaltung eigener Spiele die Kreativität und das Engagement der Schülerinnen und Schüler fördern können. Im Workshop werden grundlegende Fähigkeiten erworben, um selbst Spiele zu entwickeln und die Lernenden dabei anzuleiten, eigene Spielideen umzusetzen oder Ideen von Kinder in ein einfaches Spiel zu verwandeln. Dies ermöglicht eine spielerische Integration von Lerninhalten und unterstützt die Entwicklung wichtiger Kompetenzen.
Zielgruppe	1. + 2. Zyklus
Leitung	Konstantin Papageorgiou, Medienpädagogin, PHSG
Mitnehmen	Laptop oder ein Tablet sowie ein Smartphone.



Workshop W3

Titel	Spielerisch lernt sich's leichter!
Kurzbeschreibung	<p>Spielen gehört in den Schulalltag, denn spielerisch lernt sich's leichter! Entdecke die facettenreiche Welt des Spiels und lass dich inspirieren. So bleiben Spiele nicht bloss der schönste Zeitvertreib, sondern sorgen auch für lebendige Lerninhalte.</p> <p>Was braucht es in einer Spielecke, um spielerisches und bewegtes Lernen im Unterricht zu fördern? Nimm von diesem Workshop praktische Ideen mit, die den Schulalltag bereichern und die Natur des Spielens in den Mittelpunkt stellen.</p>
Zielgruppe	3. Zyklus
Leitung	Nadine di Gallo, MakerTeacher/Klassenlehrperson und Schulleiterin Angela Frischknecht, MakerTeacher und Klassenlehrperson
Ergänzende Informationen	<p>Empfehlung für Neugierige: https://www.schulebewegt.ch/ https://www.spielschweiz.ch/</p>
Mitnehmen	Gerne Spiellaune mitbringen 😊

Workshop W4

Titel	Mit Zaubertricks Sprache lustvoll spielerisch fördern
Kurzbeschreibung	<p>Zaubern ist für Kinder hoch motivierend und reizvoll. Im Workshop werden Einsatzmöglichkeiten einer 'zauberhaften' Sprachförderung aufgezeigt. Zaubern wird als eine mögliche Didaktik der spielerischen Förderung von Sprache und Sprechfreude aufgezeigt und erlebt.</p> <p>Der Workshop ist absolut praxisorientiert aufgebaut und Zaubertricks können direkt im Workshop selber ausprobiert werden.</p> <p>Die Teilnehmenden verfügen nach dem Workshop über ein Wissen rund um die motivierenden und sprachfördernden Ansatzpunkte des Zauberns und können erste Zaubertricks direkt im Schulalltag anwenden.</p>
Zielgruppe	1. + 2. Zyklus
Leitung	Braun, Wolfgang G., Logopäde, Dozent und Leiter Förderzentrum HfH
Ergänzende Informationen	Der Workshop korrespondiert stark mit dem Praxisbuch 'Zaubern in Sprachtherapie und Sprachförderung' (Braun et al, 2016).
Mitnehmen	Eine Schere.



Workshop W5

Titel	Gesellschaftsspiele zur Förderung exekutiver Funktionen für Kinder/ Jugendliche zwischen 8 - 12 Jahren
Kurzbeschreibung	In diesem Workshop werden Gesellschaftsspiele zur Förderung von exekutiven Funktionen für Kinder/Jugendliche im Alter von 8 - 12 Jahren vorgestellt und in Kleingruppen direkt erprobt. Die grauen Zellen kommen dabei gehörig auf Touren. Es darf nach Herzenslust gelacht und geschmunzelt werden.
Zielgruppe	2. + 3. Zyklus
Leitung	Dr. phil. Barbara Ritter, Fachpsychologin für Neuropsychologie FSP Stiftung Ostschweizer Kinderspital
Ergänzende Informationen	Nach dem Workshop können die Spiele zu einem Secondhandpreis von Fr. 5.- bis 15.- erworben werden (bei Interesse bitte Bargeld oder Smartphone zwecks TWINT mitbringen)
Mitnehmen	Gute Laune und Spielfreude.

Workshop W6

Titel	Ich glaube, ich bin eine Kartoffel!
Kurzbeschreibung	«Wenn du ein Gemüse wärst, welches würdest du für dich wählen und warum?» oder «Was würde es brauchen, damit du als Boden sagen kannst, es war ein guter Tag?» Diese oder ähnliche Fragen können irritieren und lösen vielleicht im ersten Moment ein Stocken und Stolpern aus. Lässt man sich aber auf das Suchen möglicher Antworten ein, bieten sie Raum, um «Um-die Ecke-zu Denken» und sich einer Situation, eines Ist-Zustandes auf kreative Weise gedanklich anzunähern. Die Teilnehmer:innen lernen in diesem Workshop die Wirkungsweise theaterpädagogischer Interventionen kennen und gehen der Frage nach, wie auf unterschiedliche Weise Kreativität im Unterricht gefördert und vermittelt werden kann. Dabei werden in unterschiedlichen Sequenzen theaterpädagogische Spiel- und Gestaltungsformen kennen gelernt, welche auf lustvolle Weise neue Perspektiven schaffen und Lernende dazu einladen, mutig neue Lösungswege zu entwickeln und eine eigene Phantasie des Gelingens für sich zu entwerfen.
Zielgruppe	1. – 3. Zyklus
Leitung	Bettina Schneider Weder, Dozentin Darstellende Künste PHSG
Ergänzende Informationen	Die Förderung von überfachlichen Kompetenzen ist ein Grundbaustein der Bildung. Die Forschung zeigt, dass rund zwei Drittel der 2023 geborenen Kinder 2052 in Berufen arbeiten werden, die es heute noch gar nicht gibt. Diese Kinder werden sich in der Zukunft permanent wandeln und neu erfinden. Dazu benötigen sie Ideen, Wissen und die Kompetenz dieses Wissen anzuwenden. Sie müssen mit anderen Menschen kooperieren und kommunizieren können und komplexe und unübersichtliche Herausforderungen meistern und daraus lernen. Damit dies gelingt, braucht es in der Schule von heute Kreativität und Räume, in denen man lustvoll Neues entdecken und das persönliche Scheitern üben kann.
Mitnehmen	Schreibzeug und einen persönlichen Gegenstand.



Workshop W7

Titel	Die Welt der digitalen Spiele: Einführung in die effiziente Spielentwicklung im Unterricht
Kurzbeschreibung	Dieser Kurs richtet sich an Lehrpersonen des 3. Zyklus und bietet einen Einstieg in die Anwendung von Spielentwicklung im Unterricht. Die Teilnehmenden lernen, wie sie durch die Entwicklung eigener Spiele den Unterricht bereichern und ihre Schülerinnen und Schüler dabei unterstützen können, eigene Spielkonzepte zu realisieren. Dies fördert sowohl technische als auch kreative Kompetenzen und ermöglicht es, die Spielentwicklung als motivierendes Unterrichtselement einzusetzen.
Zielgruppe	3. Zyklus
Leitung	Konstantin Papageorgiou, Medienpädagoge, PHSG
Mitnehmen	Laptop oder ein Tablet sowie ein Smartphone.

Workshop W8

Titel	Gesellschaftsspiele zur Förderung exekutiver Funktionen für Kinder zwischen 4 - 7 Jahren
Kurzbeschreibung	In diesem Workshop werden Gesellschaftsspiele zur Förderung von exekutiven Funktionen für Kinder im Alter von 4 - 7 Jahren vorgestellt und in Kleingruppen direkt erprobt. Die grauen Zellen kommen dabei gehörig auf Touren. Es darf nach Herzenslust gelacht und geschmunzelt werden.
Zielgruppe	1. Zyklus
Leitung	Dr. phil. Barbara Ritter, Fachpsychologin für Neuropsychologie FSP Stiftung Ostschweizer Kinderspital
Ergänzende Informationen	Nach dem Workshop können die Spiele zu einem Secondhandpreis von Fr. 5.- bis 15.- erworben werden (bei Interesse bitte Bargeld oder Smartphone zwecks TWINT mitbringen)
Mitnehmen	Gute Laune und Spielfreude.



Workshop W9

Titel	Eneventura - Spielend zur Energiewende: interdisziplinäres Lernspiel
Kurzbeschreibung	Die Teilnehmenden übernehmen in diesem kooperativen Planspiel die Rolle des Stadtrates und sichern die Energieversorgung der Stadt. Durch geschickte Entscheidungen wird versucht Umwelt, Finanzen, Bevölkerungszufriedenheit und Energiehaushalt in Balance zu halten. Das Spiel bietet vielfältige Einsatzmöglichkeiten im Unterricht und eignet sich hervorragend für den fächerübergreifenden Einsatz (BNE, NT, WAH, ERG, RZG). Wie das Planspiel im Unterricht konkret eingesetzt werden kann und wie den Lernenden Fragen rund um die Energiewende spielerisch nähergebracht wird, sind Bestandteil des Workshops.
Zielgruppe	3. Zyklus
Leitung	Schriebl Daniela, Autorin des Spiels und Fachdidaktikerin Naturwissenschaften der PHSG
Ergänzende Informationen	Weitere Informationen: https://www.ingold-biwa.ch/dech/angebot/katalogeflyernewsletter/eneventura Das Spiel erscheint im März 2025 beim INGOLD Verlag und ist unter diesem Link vorbestellbar: https://shop.ingold-biwa.ch/de/Eneventura--Planspiel-erneuerbare-Energien-103512.html
Mitnehmen	-

Workshop W10

Titel	Level up! Brettspiele im Unterricht
Kurzbeschreibung	Die Teilnehmenden tauchen in die faszinierende und vielfältige Welt der Brettspiele ein und entdecken, wie diese wirkungsvoll im Unterricht eingesetzt werden können! Nach einem kurzen Input zu den didaktischen Grundlagen und praktischen Einsatzmöglichkeiten von Brettspielen bleibt reichlich Zeit, um verschiedene Spiele auszuprobieren. Wie Brettspiele überfachliche Kompetenzen wie Teamarbeit, Kommunikation und die Problemlösungsfähigkeit fördern – und dabei jede Menge Spass machen sowie motivieren - kann selbst erlebt werden.
Zielgruppe	1. - 3. Zyklus
Leitung	Burgauer Sonja, Schulentwicklerin, Amt für Volksschule Kanton Thurgau
Ergänzende Informationen	Es werden mehrere Spiele pro Zyklus vor Ort sein. Es wird Spieletipps zu allen Zyklen geben, aber je nach Zusammensetzung der Gruppe wird möglicherweise ein Spiel aus einem anderen Zyklus gewählt.
Mitnehmen	Neugier und Bereitschaft sich auf verschiedene Spiele einzulassen.



Workshop W11

Titel	Spielerisch lernt sich's leichter!
Kurzbeschreibung	Spielen gehört in den Schulalltag, denn spielerisch lernt sich's leichter! Entdecke die facettenreiche Welt des Spiels und lass dich inspirieren. So bleiben Spiele nicht bloss der schönste Zeitvertreib, sondern sorgen auch für lebendige Lerninhalte. Was braucht es in deiner Spielecke, um spielerisches und bewegtes Lernen in deinem Unterricht zu fördern? Nimm von diesem Workshop praktische Ideen mit, die den Schulalltag bereichern und die Natur des Spielens in den Mittelpunkt stellen.
Zielgruppe	1. + 2. Zyklus
Leitung	Nadine di Gallo, MakerTeacher/Klassenlehrperson und Schulleitung Angela Frischknecht, MakerTeacher und Klassenlehrperson
Ergänzende Informationen	Empfehlung für Neugierige: https://www.schulebewegt.ch/ https://www.spielschweiz.ch/ https://www.spielenplus.ch/
Mitnehmen	Gerne Spiellaune mitbringen 😊

Workshop W12

Titel	Kooperatives Üben bei mathematischen Spielen
Kurzbeschreibung	Mathematische Spiele bieten eine abwechslungsreiche und effektive Möglichkeit, mathematische Kompetenzen zu üben und zu festigen. Die Teilnehmenden dieses Workshops lernen verschiedene Spiele kennen, die speziell auf den Mathematikunterricht des 1. und 2. Zyklus abgestimmt sind. Wie diese Spiele in ein Gesamtkonzept des sinnvollen Übens eingeordnet werden können, ist Bestandteil des Workshops. Zudem bleibt Zeit, um verschiedene Spiele auszuprobieren.
Zielgruppe	1. + 2. Zyklus
Leitung	Ott Barbara, Fachleitung und Dozentin Mathematik PHSG Regli Corinne, Dozentin Mathematik PHSG
Ergänzende Informationen	Mathematische Spiele fördern nicht nur das Üben von Fertigkeiten, sondern bieten auch eine wertvolle Grundlage für kooperative Lernformen. Diese bereichern den Mathematikunterricht, indem sie den Austausch zwischen den Lernenden anregen. Gemeinsam argumentieren, Begriffe und Vorgehensweisen entwickeln und reflektieren, Lösungswege vergleichen sowie verschiedene Darstellungsebenen verwenden – all das trägt zu einem vertieften Verständnis der Inhalte bei. Langfristig erwerben die Lernenden beim kooperativen Arbeiten grundlegende soziale Kompetenzen, die ihnen helfen, auch in Teams erfolgreich zu agieren. Der Workshop enthält praktische Anregungen, wie kooperative Spielformen in den Unterricht eingebaut werden können, um mathematisches Lernen nachhaltig zu fördern.
Mitnehmen	-