



### 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:

<b>13:30</b>	Begrüssung					
<b>13:40</b>	<b>Inputreferat: Das spielende Gehirn – am Beispiel exekutiver Funktionen</b> 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					
<b>14:30</b>	<b>Workshop W1</b> 1. Zyklus Spielprojekte - Dem Spiel im Unterricht Raum und Zeit geben	<b>Workshop W2</b> 1.+2. Zyklus Die Welt der digitalen Spiele: Einführung in die kreative Spielentwicklung im Unterricht	<b>Workshop W3</b> 3. Zyklus Spielerisch lernt sich's leichter!	<b>Workshop W4</b> 1.+2. Zyklus Mit Zaubertricks Sprache lustvoll spielerisch fördern	<b>Workshop W5</b> 2.+3. Zyklus Gesellschaftsspiele zur Förderung exekutiver Funktionen für Kinder/Jugendliche zwischen 8-12 Jahren	<b>Workshop W6</b> 1.-3. Zyklus Ich glaube, ich bin eine Kartoffel!
<b>15:30</b>	Pause					
<b>16:00</b>	<b>Workshop W7</b> 3. Zyklus Die Welt der digitalen Spiele: Einführung in die effiziente Spielentwicklung im Unterricht	<b>Workshop W8</b> 1. Zyklus Gesellschaftsspiele zur Förderung exekutiver Funktionen für Kinder zwischen 4-7 Jahren	<b>Workshop W9</b> 3. Zyklus Eneventura - Spielend zur Energiewende: interdisziplinäres Lernspiel	<b>Workshop W10</b> 1.-3. Zyklus Level up! Brettspiele im Unterricht	<b>Workshop W11</b> 1.+2. Zyklus Spielerisch lernt sich's leichter!	<b>Workshop W12</b> 1.+2. Zyklus Kooperatives Üben bei mathematischen Spielen
<b>17.00</b>	<b>Gemeinsames Abschlussspiel</b>					
<b>17.15</b>	<b>Abschluss</b>					



Workshop W1

<b>Titel</b>	<b>Spielprojekte - Dem Spiel im Unterricht Raum und Zeit geben</b>
<b>Kurzbeschreibung</b>	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.
<b>Zielgruppe</b>	1. Zyklus
<b>Leitung</b>	Kerstin Pfannes, Wissenschaftliche Mitarbeiterin / Lehrbeauftragte PHSG
<b>Ergänzende Informationen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Spielprojekte kennenlernen und entwickeln</li> <li>- Kompetenzorientierung im Spiel</li> <li>- Spielprojekte professionell begleiten</li> </ul>
<b>Mitnehmen</b>	Ideen / Themen die spielerisch im Unterricht umgesetzt werden möchten.

Workshop W2

<b>Titel</b>	<b>Die Welt der digitalen Spiele: Einführung in die kreative Spielentwicklung im Unterricht</b>
<b>Kurzbeschreibung</b>	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.
<b>Zielgruppe</b>	1. + 2. Zyklus
<b>Leitung</b>	Konstantin Papageorgiou, Medienpädagogin, PHSG
<b>Mitnehmen</b>	Laptop oder ein Tablet sowie ein Smartphone.



### Workshop W3

<b>Titel</b>	<b>Spielerisch lernt sich's leichter!</b>
<b>Kurzbeschreibung</b>	<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>
<b>Zielgruppe</b>	3. Zyklus
<b>Leitung</b>	Nadine di Gallo, MakerTeacher/Klassenlehrperson und Schulleiterin Angela Frischknecht, MakerTeacher und Klassenlehrperson
<b>Ergänzende Informationen</b>	Empfehlung für Neugierige: <a href="https://www.schulebewegt.ch/">https://www.schulebewegt.ch/</a> <a href="https://www.spielschweiz.ch/">https://www.spielschweiz.ch/</a>
<b>Mitnehmen</b>	Gerne Spiellaune mitbringen 😊

### Workshop W4

<b>Titel</b>	<b>Mit Zaubertricks Sprache lustvoll spielerisch fördern</b>
<b>Kurzbeschreibung</b>	<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>
<b>Zielgruppe</b>	1. + 2. Zyklus
<b>Leitung</b>	Braun, Wolfgang G., Logopäde, Dozent und Leiter Förderzentrum HfH
<b>Ergänzende Informationen</b>	Der Workshop korrespondiert stark mit dem Praxisbuch 'Zaubern in Sprachtherapie und Sprachförderung' (Braun et al, 2016).
<b>Mitnehmen</b>	Eine Schere.



Workshop W5

<b>Titel</b>	<b>Gesellschaftsspiele zur Förderung exekutiver Funktionen für Kinder/ Jugendliche zwischen 8 - 12 Jahren</b>
<b>Kurzbeschreibung</b>	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.
<b>Zielgruppe</b>	2. + 3. Zyklus
<b>Leitung</b>	Dr. phil. Barbara Ritter, Fachpsychologin für Neuropsychologie FSP Stiftung Ostschweizer Kinderspital
<b>Ergänzende Informationen</b>	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)
<b>Mitnehmen</b>	Gute Laune und Spielfreude.

Workshop W6

<b>Titel</b>	<b>Ich glaube, ich bin eine Kartoffel!</b>
<b>Kurzbeschreibung</b>	«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.
<b>Zielgruppe</b>	1. – 3. Zyklus
<b>Leitung</b>	Bettina Schneider Weder, Dozentin Darstellende Künste PHSG
<b>Ergänzende Informationen</b>	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.
<b>Mitnehmen</b>	Schreibzeug und einen persönlichen Gegenstand.



### Workshop W7

<b>Titel</b>	<b>Die Welt der digitalen Spiele: Einführung in die effiziente Spielentwicklung im Unterricht</b>
<b>Kurzbeschreibung</b>	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.
<b>Zielgruppe</b>	3. Zyklus
<b>Leitung</b>	Konstantin Papageorgiou, Medienpädagoge, PHSG
<b>Mitnehmen</b>	Laptop oder ein Tablet sowie ein Smartphone.

### Workshop W8

<b>Titel</b>	<b>Gesellschaftsspiele zur Förderung exekutiver Funktionen für Kinder zwischen 4 - 7 Jahren</b>
<b>Kurzbeschreibung</b>	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.
<b>Zielgruppe</b>	1. Zyklus
<b>Leitung</b>	Dr. phil. Barbara Ritter, Fachpsychologin für Neuropsychologie FSP Stiftung Ostschweizer Kinderspital
<b>Ergänzende Informationen</b>	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)
<b>Mitnehmen</b>	Gute Laune und Spielfreude.



### Workshop W9

<b>Titel</b>	<b>Eneventura - Spielend zur Energiewende: interdisziplinäres Lernspiel</b>
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>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.</p> <p>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.</p>
<b>Zielgruppe</b>	3. Zyklus
<b>Leitung</b>	Schriegl Daniela, Autorin des Spiels und Fachdidaktikerin Naturwissenschaften der PHSG
<b>Ergänzende Informationen</b>	Weitere Informationen: <a href="https://www.ingold-biwa.ch/dech/angebot/katalogeflyernewsletter/eneventura">https://www.ingold-biwa.ch/dech/angebot/katalogeflyernewsletter/eneventura</a> Das Spiel erscheint im März 2025 beim INGOLD Verlag und ist unter diesem Link vorbestellbar: <a href="https://shop.ingold-biwa.ch/de/Eneventura--Planspiel-erneuerbare-Energien-103512.html">https://shop.ingold-biwa.ch/de/Eneventura--Planspiel-erneuerbare-Energien-103512.html</a>
<b>Mitnehmen</b>	-

### Workshop W10

<b>Titel</b>	<b>Level up! Brettspiele im Unterricht</b>
<b>Kurzbeschreibung</b>	<p>Die Teilnehmenden tauchen in die faszinierende und vielfältige Welt der Brettspiele ein und entdecken, wie diese wirkungsvoll im Unterricht eingesetzt werden können!</p> <p>Nach einem kurzen Input zu den didaktischen Grundlagen und praktischen Einsatzmöglichkeiten von Brettspielen bleibt reichlich Zeit, um verschiedene Spiele auszuprobieren.</p> <p>Wie Brettspiele überfachliche Kompetenzen wie Teamarbeit, Kommunikation und die Problemlösungsfähigkeit fördern – und dabei jede Menge Spass machen sowie motivieren - kann selbst erlebt werden.</p>
<b>Zielgruppe</b>	1. - 3. Zyklus
<b>Leitung</b>	Burgauer Sonja, Schulentwicklerin, Amt für Volksschule Kanton Thurgau
<b>Ergänzende Informationen</b>	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.
<b>Mitnehmen</b>	Neugier und Bereitschaft sich auf verschiedene Spiele einzulassen.



Workshop W11

<b>Titel</b>	<b>Spielerisch lernt sich's leichter!</b>
<b>Kurzbeschreibung</b>	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.
<b>Zielgruppe</b>	1. + 2. Zyklus
<b>Leitung</b>	Nadine di Gallo, MakerTeacher/Klassenlehrperson und Schulleitung Angela Frischknecht, MakerTeacher und Klassenlehrperson
<b>Ergänzende Informationen</b>	Empfehlung für Neugierige: <a href="https://www.schulebewegt.ch/">https://www.schulebewegt.ch/</a> <a href="https://www.spielschweiz.ch/">https://www.spielschweiz.ch/</a> <a href="https://www.spielenplus.ch/">https://www.spielenplus.ch/</a>
<b>Mitnehmen</b>	Gerne Spiellaune mitbringen 😊

Workshop W12

<b>Titel</b>	<b>Kooperatives Üben bei mathematischen Spielen</b>
<b>Kurzbeschreibung</b>	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.
<b>Zielgruppe</b>	1. + 2. Zyklus
<b>Leitung</b>	Ott Barbara, Fachleitung und Dozentin Mathematik PHSG Regli Corinne, Dozentin Mathematik PHSG
<b>Ergänzende Informationen</b>	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.
<b>Mitnehmen</b>	-