



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 30. April 2025

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

PROGRAMM:

13:30	Begrüssung				
13:40	<p>Inputreferat: «Kreativität jetzt!»</p> <p>Dennis Lück präsentiert Tipps und Tricks rund um das Thema Kreativität. Warum brauchen wir sie jetzt dringender denn je? Warum ist Kreativität wichtig für die Gesellschaft? Wie funktionieren echte Kreativitäts-Techniken? Wie passen Kreativität und künstliche Intelligenz zusammen? Und wie kann Kreativität die Bildung beflügeln? Freue dich auf 50 unterhaltsame Minuten.</p> <p>Spielen fördert das kreative Denken und Kreativität fördert viele andere zentrale Kompetenzen, die in Schule, Beruf und Leben wichtig sind.</p> <p>Dennis Lück: Kolumnist, Texter und Kreativexperte. Er wird von der Presse als „kreativster und erfolgreichster Werber der Schweiz“ bezeichnet.</p>				
14:30	<p>Workshop W1</p> <p>1. Zyklus Spielprojekte - Dem Spiel im Unterricht Raum und Zeit geben</p>	<p>Workshop W2</p> <p>1.+2. Zyklus Die Welt der digitalen Spiele: Einführung in die kreative Spielentwicklung im Unterricht</p>	<p>Workshop W3</p> <p>3. Zyklus Spielerisch lernt sich's leichter!</p>	<p>Workshop W4</p> <p>1.+2. Zyklus Mit Zaubertricks Sprache lustvoll spielerisch fördern</p>	<p>Workshop W5</p> <p>2.+3. Zyklus Mit Gesellschaftsspielen durch den Schulalltag</p>
15:30	Pause				
16:00	<p>Workshop W7</p> <p>3. Zyklus Die Welt der digitalen Spiele: Einführung in die effiziente Spielentwicklung im Unterricht</p>	<p>Workshop W8</p> <p>1. Zyklus Mit Gesellschaftsspielen durch den Schulalltag</p>	<p>Workshop W10</p> <p>1.-3. Zyklus Level up! Brettspiele im Unterricht</p>	<p>Workshop W11</p> <p>1.+2. Zyklus Spielerisch lernt sich's leichter!</p>	<p>Workshop W12</p> <p>1.+2. Zyklus Kooperatives Üben bei mathematischen Spielen</p>
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, Medienpädagoge, 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	Mit Gesellschaftsspielen durch den Schulalltag
Kurzbeschreibung	Gesellschaftsspiele lassen sich spielend in den Schulalltag integrieren. Die Auswahl ist gross und jährlich erscheinen zahlreiche Neuheiten. Wir lernen einige Spiele kennen, die sich gut für den Unterricht eignen. Mit welchen Organisationsformen verschafft man sich einen schnellen Spieleinstieg? Und natürlich spielen wir uns durch zahlreiche Neuheiten abseits der Klassiker.
Zielgruppe	2. – 3. Zyklus
Leitung	Patrick Jerg, Klassenlehrperson und Betreiber der Webseite www.brettspielblog.ch .
Ergänzende Informationen	Gemäss den Richtlinien von Ravensburger sind Gesellschaftsspiele von 6-99 Jahren für alle Zyklen spielbar.
Mitnehmen	Freude am Entdecken neuer Spielideen

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	Mit Gesellschaftsspielen durch den Schulalltag
Kurzbeschreibung	Gesellschaftsspiele lassen sich spielend in den Schulalltag integrieren. Die Auswahl ist gross und jährlich erscheinen zahlreiche Neuheiten. Wir lernen einige Spiele kennen, die sich gut für den Unterricht eignen. Mit welchen Organisationsformen verschafft man sich einen schnellen Spieleinstieg? Und natürlich spielen wir uns durch zahlreiche Neuheiten abseits der Klassiker.
Zielgruppe	1. Zyklus
Leitung	Patrick Jerg, Klassenlehrperson und Betreiber der Webseite www.brettspielblog.ch .
Ergänzende Informationen	Gemäss den Richtlinien von Ravensburger sind Gesellschaftsspiele von 6-99 Jahren für alle Zyklen spielbar.
Mitnehmen	Freude am Entdecken neuer Spielideen

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.