

**Unterricht ins Spiel bringen**  
Spielpädagogik im Schulhaus



# Unterricht ins Spiel bringen

## Spielpädagogik im Schulhaus

Intrinsisch motiviert, mit hoher Aufmerksamkeit bei der Sache und gleichzeitig entspannt nach aussen, emotional engagiert sowie kognitiv kreativ und flexibel – wenn man diese Zustände von Menschen beim Spielen betrachtet, wünscht man sich, dass Kinder auch im Unterricht öfter so lernen würden.

«Unterricht ins Spiel bringen» ist ein Angebot für eine schulhausinterne Weiterbildung im 1. und 2. Zyklus im Kanton Aargau. Wir bieten ein Programm über zwei Nachmittage an, bestehend aus einzeln wählbaren thematischen Workshops, die sich in verschiedenen Bereichen zum Ziel setzen, Elemente des Spiels im Unterricht fruchtbar zu machen. Fachliche und überfachliche Bereiche, analoge und digitale Themen werden abgedeckt.

Spiel ist ein kultureller Eigenwert, und die Fähigkeit zu spielen ist eine Grundkompetenz, die Voraussetzungen für fokussierte und lustvolle Interaktionen in der Schule und für das ganze Leben schafft. Forschungen zeigen, dass spielbasiertes Lernen zu den nachhaltigsten Lerneffekten führt.

Beim Spiel ist es entscheidend, dass die Beteiligten geschützt sind und direkt an der Sache ausprobieren, explorieren können und so im Fluss des Spiels Rückmeldung erhalten, so dass sie neues Wissen handelnd zu erwerben vermögen. Dies kann auch als eine Zielrichtung für Unterricht allgemein gelten.

Insofern wollen wir mit unserem Angebot nicht nur Spiele in den Unterricht bringen, sondern auch spielerische Elemente des Unterrichts selbst verstärken, Möglichkeiten eröffnen, um die intrinsische Motivation der Kinder zum Zuge kommen zu lassen und insgesamt spielerische Formen und Interaktionen zu kultivieren – einerseits als Eigenwert an sich und andererseits im Wissen darum, dass man im Spiel mit Leidenschaft und für das Leben lernt.

## Organisation und Ablauf

Die einzeln wählbaren Workshops laufen über zwei Nachmittage, jeweils 90 Minuten. Sie sind dabei in ein Rahmenprogramm eingebettet (siehe nachfolgende Übersicht), mit Inputs zum spielenden Lernen auf Unterrichts- und Schulebene, mit Gelegenheit zum Austausch unter den Teilnehmenden und mit Spielen für das Kollegium.

Das Angebot gilt im Kanton Aargau für den Zyklus 1 und Zyklus 2.

## Übersicht Ablauf

### Termin 1

<b>Uhrzeit</b>	<b>Was</b>	<b>Teilnehmende</b>
13.30	Impulsreferat «Spielend lernen» (Unterrichtsebene)	Alle
14.00	Spiele für das Kollegium	Alle
14.30	Pause und Wechsel in die Workshops	
15.00	Workshop Zyklus 1 mit Umsetzungsauftrag	Lehrpersonen Zyklus 1
	Workshop Zyklus 2 mit Umsetzungsauftrag	Lehrpersonen Zyklus 2
16.30	Austausch unter den Teilnehmenden Abschluss	Alle

### Termin 2

<b>Uhrzeit</b>	<b>Was</b>	<b>Teilnehmende</b>
13.30	Zur spielenden Schule werden: Impulse zur Weiterentwicklung	Alle
13.45	World Café zu Fragen der Schulentwicklung in Bezug auf das Spiel	Alle
14.30	Pause und Wechsel in die Workshops	
15.00	Workshop Zyklus 1	Lehrpersonen Zyklus 1
	Workshop Zyklus 2	Lehrpersonen Zyklus 2
16.30	Spiele für das Kollegium Abschluss	Alle

## **Mögliche Termine**

Nach Vereinbarung, ab Herbst 2021

## **Auswahl**

Je nach Grösse der Schule (und je nachdem, ob einer oder zwei Zyklen gewählt werden) können ein bis maximal vier Workshops parallel geführt werden.

Minimale/maximale Teilnehmendenzahl in den Workshops:

14 bis 27 Teilnehmende

## **Zeit**

Zwei Nachmittage: je 13.30–17.00 Uhr (inkl. 30 Min Pause)

Die Durchführung der Workshops ist abhängig von terminlichen Absprachen und der Verfügbarkeit der Dozierenden.

## **Kosten und kantonale Finanzierungen**

Informationen zu den Kosten und allfälligen kantonalen Finanzierungen erhalten Sie bei Sandra Lenzin, [sandra.lenzin@fhnw.ch](mailto:sandra.lenzin@fhnw.ch).

## **Kontakt**

Fachhochschule Nordwestschweiz

Pädagogische Hochschule

Lernwerkstatt SPIEL

Mark Weisshaupt

Bahnhofstrasse 6

5210 Windisch

[mark.weisshaupt@fhnw.ch](mailto:mark.weisshaupt@fhnw.ch)

# Wählbare Workshops

## Zyklus 1

### Soziales Miteinander durch Kooperationsspiele

*Sabine Campana*

Wenn sich Aussenseiterpositionen verfestigen, wirkt sich das negativ auf die individuelle Entwicklung und auf das Klassenklima aus. Im Spiel können Rollen und Positionen aufgelöst und neu ausprobiert werden. Im Workshop schauen wir uns Hintergründe an und lernen einfach umsetzbare Kooperationsspiele kennen.

### Kulturtechniken fördern in Spiellernumgebungen

*Sabine Campana / Astrid Marty*

Wir schauen uns an, welche fachlichen und überfachlichen Kompetenzen mit Spiellernumgebungen verknüpft werden können, welche entwicklungsbedingten Herausforderungen damit verbunden sind und welche Materialien und Begleitstrategien geeignet sind, um Kulturtechniken in Spiellernumgebungen zu fördern.

### Tablet-Games von 4–8

*Mark Weisshaupt*

Im Workshop werden Fragen nach dem sinn- und massvollen Umgang mit Tablets und Games verfolgt, Elternberatung in Bezug auf eventuelle Gefahren thematisiert, Möglichkeiten der Begleitung und Nutzung aufgezeigt und geeignete Spiele und Apps mit Tablets ausprobiert.

### Spiele finden und erfinden

*Mark Weisshaupt / Kathleen Panitz*

Fragen, denen wir im Workshop nachgehen: Wie können spielerische Elemente im eigenen Unterricht identifiziert und verstärkt werden? Wie finde ich passende Spiele? Wie kann ich mit Kindern aufgrund von Unterrichtsthemen Spielmechanismen erfinden, die Lernen in überfachlichen/fachlichen Bereichen und nachhaltiges Erfahrungslernen ermöglichen?

### Spielerische Mathematik im Zyklus 1

*Thomas Royar*

Wie im freien Spiel der Kinder Mathematik entdeckt werden kann, wird ebenso thematisiert wie die Frage, wie frei Spielen auch dann noch sein kann, wenn dieses mit mathematischem Fokus begleitet wird. Beispiele aus Kindergarten und Mathematikunterricht der ersten Schulklassen illustrieren dies.

### Raufen und Toben statt Gewalt

*Sabine Campana / Mark Weisshaupt*

Um Gewalt zu verhindern, sollte das Tobebedürfnis der Kinder nicht unterbunden, sondern in produktive Bahnen gelenkt werden. Im Workshop werden geleitete Spielformen vorgestellt und ausprobiert, die Kinder dazu bewegen, sich geregelt auseinanderzusetzen.

### Rollenspiel überdenken – neu entdecken

*Elke Hildebrandt*

Welche Rolle habe ich im Rollenspiel als Lehrperson? Wie kann ich Kinder ins Spiel integrieren? Mitspielen – ja oder nein? Welche Rolle spielen Raum und Materialien? Diesen und anderen Fragen wird nachgegangen, wobei zwischen den beiden Terminen Ideen ausprobiert werden, so dass ein intensiver Austausch erfolgen kann.

## **Zyklus 2**

### Spielerische Mathematik im Zyklus 2

*Thomas Royar*

Ist das noch Spiel oder schon Mathematik? Ist das überhaupt eine sinnvolle Frage? Ist Spiel (nur) Mittel zum Zweck «Mathematik» oder kann es auch Zweck mathematischen Lernens in der Schule sein? Diese und weitere Fragen werden anhand von Beispielen im Workshop verfolgt.

### Spielerische Aktivitäten im Fremdsprachenunterricht – inklusive Deutsch als Zweitsprache (DaZ)

*Katharina Breiter*

Ziel des Workshops ist es, ein Bewusstsein für die Chancen von spielerischen Aktivitäten im Fremdsprachenunterricht zu fördern, deren Einsatz zu diskutieren, gemeinsam Unterrichtsmaterialien zu erarbeiten und mit einem Rucksack voller Ideen und Tools nach Hause zu gehen.

### Games kennenlernen und in der Schule einsetzen

*Judith Mathez / Jean Paul Flecha*

– ab der 4. Klasse, maximal 20 Teilnehmende

Der Workshop gibt einen Einblick in die Gamewelt der Schülerinnen und Schüler: Welche Games werden gespielt und warum? Was ist ein Let's Play? Games können im Workshop ausprobiert werden, darunter auch solche, mit denen Kompetenzen des Lehrplans 21 geübt werden können. Dazu schauen wir uns konkrete Unterrichtssettings an.

### Reflexion der persönlichen Mediennutzung der Schülerinnen und Schüler

*Judith Mathez / Jean Paul Flecha*

– ab der 4. Klasse

Viele Kinder spielen gern. Games bieten deshalb einen guten Einstieg für Gespräche über die persönliche Mediennutzung. Der Workshop zeigt verschiedene praxiserprobte Möglichkeiten auf, um entlang dem Thema «Games» Medienkompetenzen und überfachliche Kompetenzen der Schülerinnen und Schüler zu stärken.



Folgende Hochschulen der Fachhochschule Nordwestschweiz FHNW bieten Weiterbildungen an:

- Hochschule für Angewandte Psychologie FHNW
- Hochschule für Architektur, Bau und Geomatik FHNW
- Hochschule für Gestaltung und Kunst FHNW
- Hochschule für Life Sciences FHNW
- Hochschule für Musik FHNW
- **Pädagogische Hochschule FHNW**
- Hochschule für Soziale Arbeit FHNW
- Hochschule für Technik FHNW
- Hochschule für Wirtschaft FHNW

Fachhochschule Nordwestschweiz  
Pädagogische Hochschule  
Institut Kindergarten-/Unterstufe  
Lernwerkstatt SPIEL  
Bahnhofstrasse 6  
CH-5210 Windisch

[www.lernwerkstatt-SPIEL.ch](http://www.lernwerkstatt-SPIEL.ch)