

<p style="background-color: #92d050; padding: 10px; text-align: center; font-weight: bold; font-size: 1.2em;">TEACH</p>	<p>s10</p> <p><b>Freies Spiel und Spiele</b> um das Lernen und Lehren zu verändern</p>	<p><b>Session Plan</b> <b>EQR Niveau 5</b> Lerneregebniseinheit TEACH 2</p>
	<p><b>Ziele</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spiele einleiten und moderieren</li> <li>• Den Unterschied zwischen Spielen und freiem Spiel verstehen</li> <li>• Werte durch Spiele erforschen</li> </ul> <p><b>Methoden</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Direkte Erfahrung mit Gruppenspielen</li> <li>• Direkte Erfahrung mit freiem Spiel</li> <li>• xxx</li> </ul>	<p><b>Trainer</b></p> <hr/> <p><b>Ort</b></p> <p style="text-align: center;">Drinnen und draußen</p> <hr/> <p><b>Zeit</b></p> <p style="text-align: center;">1 Tag</p>
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-weight: bold; font-size: 1.2em;">Inhalt</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Bedeutung des Spiels beim Lernen</li> <li>- Das innere Kind</li> <li>- Spiel vers. Freies Spiel, was ist Gamification</li> <li>- Was man mit Spielen machen kann (Zugang zum Immateriellem, Unterbewusstem, Kreativität...)</li> <li>- Werte die durch Spielen gefördert werden</li> <li>- Wettbewerb vers. Kooperation (Gewinnen vers. Entwicklung)</li> <li>- Wie man einen Inhalt gamifizieren kann</li> <li>- Wie man Spiele anleiten kann (als Trainer)</li> <li>- Wie man durch Spiele eine Veränderung erreicht</li> <li>- Wie man Spiele bewertet</li> <li>- Spiele für Menschen mit besonderen Bedürfnissen</li> <li>- Manipulationsmöglichkeiten (soziologisch, in Bezug auf Minderheiten, Gewaltvermeidung ...)</li> </ul>	<p><b>Unterlagen</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- JUMP! Toolbox</li> <li>- xxx t_ressources=</li> <li>Links to other toolboxes</li> </ul> <p><b>Hilfsmittel</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Abhängig von den Spielen</li> <li>- Applausometer</li> </ul>	
<p style="writing-mode: vertical-rl; transform: rotate(180deg); font-weight: bold; font-size: 1.2em;">Tätigkeiten</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die in s8 ausgewählten Werte durch Spiele ansprechen: mindestens Bewusstsein, Inklusion, Empathie, Kooperation, Kreativität, Humor, Begeisterung</li> <li>- nach jedem Spiel eine Feedbackrunde durchführen oder einen Applausometer verwenden, um zu bewerten, wie das Spiel die persönliche/emotionale Haltung zu einem Wert fördert</li> <li>- Momente des freien Spiels einleiten</li> <li>- Über den Unterschied zwischen Spiel und freiem Spiel diskutieren</li> <li>- Material zum freien Spiel verteilen</li> </ul> <p>xxx</p>		
<p><b>Vorbereitung</b></p> <p>Eine Reihe von Spielen auswählen und vorbereiten</p>		