

ThILLM Heinrich-Heine-Allee 2-4 99438 Bad Berka	Veranstaltungskatalog	TIS-Online 31.01.2026
---	------------------------------	--------------------------

Titel

Thema:	Spiele macht schlau- Regelspiele im pädagogischen Kontext (weiterführende Schule)
Veranstaltungsnummer:	274101702

Inhalt/Beschreibung

Beschreibung und didaktische Gestaltung:	Die Fortbildung „Spiele macht schlau – Regelspiele im pädagogischen Kontext“ bietet einen Überblick über den Einsatz von Regelspielen in Schule und Unterricht. Ausgehend von entwicklungsbezogenen Spielphasen werden zentrale pädagogische Thesen zu Beziehung, Motivation, Vorbildfunktion, Demokratieverständnis, Regelakzeptanz und exekutiven Funktionen betrachtet. Der praktische Teil umfasst das Kennenlernen altersgemäßer und sprachneutraler Spiele, deren Einsatzmöglichkeiten im Unterricht sowie gemeinsames Playtesten in Kleingruppen. Die Einheit richtet sich an Lehrkräfte der Grundschule bzw. der weiterführenden Schulen und kann als Auftakt für vertiefende Weiterbildungen genutzt werden.
Schwerpunkte/Rubrik:	Medienbildung

Allgemeine Informationen

Fächer / Berufsfelder:	- Medienbildung, Politisch-gesellschaftliche Bildung, Sozialkunde
Zielgruppen:	- Lehrer, Erzieher und Sonderpädagogische Fachkräfte
Schularten:	- Gymnasium, Regelschule, Thüringer Gemeinschaftsschule
Veranstaltungsart:	Einzelveranstaltung
Gültigkeitsbereich:	landesweit
Leitung:	Diana Henkel, Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (ThILLM)
Dozenten:	Dozent (Honorarstufe 2 FH/Uni/Meister/ LuK, 35 Euro)

Weitere Hinweise

Zusatzinformationen:	<p>theoretischer Teil:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Spielphase in der Pubertät - Bildungsbegriff in Zusammenhang mit Regelspiel - betrachten folgender Thesen: <ul style="list-style-type: none"> a) Spiele sind beziehungsstiftend b) Spiele fördern Motivation c) Spiele lassen Pädagog*innen als Vorbild fungieren d) Spiele sind interaktiv, integrativ, genderneutral e) Spiele fördern das Demokratieverständnis f) Spielregeln sind Lebensregeln g) Spiele fördern die exekutiven Funktionen <p>praktischer Teil:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kennen lernen von altersgemäßen Spielen; Spieleliste
----------------------	---

	- Einsatz von Spielen im Unterricht a) zum Vertiefen von Inhalten b) für Vertretungsstunden
--	---

Anbieter

Anbietername:	Thüringer Institut für Lehrerfortbildung, Lehrplanentwicklung und Medien (ThILLM)
Anbieteranschrift:	Heinrich-Heine-Allee 2-4, 99438 Bad Berka
E-Mail-Adresse:	info@thillm.de
Telefon:	036458/560

Termin

Termin:	22.04.2026 14:00 bis 17:00 Uhr
Dauer:	4 Zeitstunden
Anmeldeschluss:	15.04.2026

Veranstaltungsort

Veranstaltungsort:	Jugendprojekt Boje, Kiliansgraben 17, 99974 Mühlhausen
--------------------	--