

**Spielpädagogische Fachtagung spiel=bildung²
11. November 2010, wienXtra-spielebox**

Kurzinhalt Workshops

**Workshop 1:
Weiter-Spielräumen**

Referent:

Toni Anderfuhren, Spielräumer
Spielplatzarbeit auf Abenteuerspielplätzen, soziokulturelle Jugend- und Freizeitanimation

**Workshop 2:
Lernfelder im gestaltpädagogischen Spielen mit Handpuppen**

Referentin:

Dipl.Päd. Ursula Forster, Gestaltpädagogin, Leiterin des begleitenden Fortbildungsprogramms im Modellversuch der Lern- und Spielschule in Rheinland-Pfalz (Deutschland)

Inhalt:

Gestützt durch das Medium der Handpuppen entfalten Kinder Kompetenzen und Potentiale, die im Unterricht oft unentdeckt bleiben.

Im Workshop werden wir im freien Spiel mit ausgewählten Handpuppen Möglichkeiten erkunden, Kinder zum Spiel anzuregen und zu begleiten.

Die Erfahrungen werden im Hinblick auf den Transfer in den schulischen Alltag reflektiert.

Eigene mitgebrachte Handpuppen sind sehr willkommen (jedoch keine Voraussetzung für die Teilnahme am Workshop).

**Workshop 3:
Spielend Deutsch lernen**

Referentin: Mag. Nadja Kerschhofer-Puhalo, Linguistin, Trainerin für Deutsch als Fremdsprache/Zweitsprache

Inhalt:

Spiele können auf vielfältige Weise dazu beitragen, Sprachkenntnisse zu verbessern: Sie ermutigen zum Sprechen, bieten Übungsmöglichkeiten, können Hemmungen abbauen, den Wortschatz erweitern und auch den sozialen Umgang in der Gruppe fördern. In der Praxis stellen sich aber Fragen wie

- Welche Spiele sind zur Förderung von Sprachkenntnissen überhaupt geeignet?
- Wie kann ich Kinder zum Sprechen ermutigen und Hemmungen abbauen?
- Wie gehe ich mit Verständnisproblemen, Fehlern etc. um? Soll ich korrigieren?
- Welche sprachlichen Strukturen (Grammatik, Wortschatz, ...) können/sollen wir spielerisch üben? Welche Spiele helfen dabei?

Dieser Workshop bietet Antwort auf diese Fragen, Anregungen zum spielerischen Umgang mit Sprache und Zeit, einige Spiele auch selbst auszuprobieren.

Workshop 4: Brettspiel-Erfinde-Werkstatt

Referentinnen: Gabriele Grenso, Christiane Gschirr; SpielpädagogInnen der wienXtra-spielebox

Inhalt:

Spielen macht Spaß und bildet – Spiele erfinden fördert außerdem noch die Kreativität!

Sie haben schon öfters daran gedacht, selbst ein eigenes Spiel zu erfinden bzw. mit Ihrer Schulklasse/gruppe ein Spiel zu entwickeln und zu entwerfen?

Dieser Workshop bietet Ihnen die Möglichkeit Spiele-ErfinderInnen-Luft zu schnuppern.

- Wie viel Zeit brauche ich, um ein Spiel zu erfinden?
- Welche Überlegungen muss ich vorab machen?
- Welche Materialien brauche ich dafür?
- Ab welcher Altersgruppe macht es Sinn, Brettspiele zu basteln?

Dieser Workshop versucht, Antworten auf diese Fragen zu geben und Anregungen rund ums Thema Spieleerfinden zu liefern.

Im eigenen Tun wird einerseits erlebt, wie lustvoll und spannend es ist, ein eigenes Brettspiel zu entwerfen. Andererseits zeigt der Workshop auch worauf bei der Arbeit mit Kindern besonders zu achten ist.

Die Referentinnen berichten von Ihren Erfahrungen aus den Spiele-Werkstätten der wienXtra-spielebox, stehen im Workshop unterstützend zur Seite und geben praxisnahe Tipps.

Workshop 5: Didaktisches und medienpädagogisches Potenzial von Computerspielen praktisch erleben

Referentin: Maga Michaela Kempfer, medienpädagogische Mitarbeiterin der wienXtra-spielebox,

Inhalt:

Kindern die Möglichkeit für vielfältige Erfahrungen zu geben ist wichtig für ihre Entwicklung. Was Computerspiele dazu beitragen und welche Erfahrungen Kinder beim Spielen machen können, ist Thema dieses Workshops. Denn Computer- und Konsolenspiele bringen Spaß, Spannung und jede Menge Herausforderungen mit sich. Eine Voraussetzung ist allerdings, dass Kinder bei ihren Vorerfahrungen abgeholt werden. Hierzu ist es nötig, dass altersangemessene Spiele ausgewählt werden, darauf zu schauen, dass keine Gefahren von dem Spiel ausgehen und dass das Spiel positive Potenziale möglichst gut ausschöpft.

In diesem Workshop werden wir das Förderpotenzial von Computer- und Konsolenspielen praktisch erleben. Gemeinsam machen wir einen Ausflug in die unterschiedlichen Genres von Computerspielen und tauchen in die Faszinationskraft dieser Spiele ein.

Das selber spielen und ausprobieren ermöglicht es, die vielfältigen Erfahrungen von Computer- und Konsolenspielen spürbar zu machen. In den Spielen kann experimentiert werden und das ganz ohne Konsequenzen im realen Leben.

Aber auch kreativ, gestalterische Möglichkeiten bringen Computer- und Konsolenspiele mit sich. Der Workshop bietet auch Raum, seine eigenen Medienerfahrungen zu reflektieren – diese nachträgliche Beleuchtung des eigenen Spielverhaltens ist ein notwendiger und wesentlicher Beitrag zum kompetenten Umgang mit dem Medium Computerspiel.