



### Kosten:

**Staffelpreis**, jede\*r zahlt was möglich ist:

Mindestens 50 € inkl. MwSt.

90 € für Menschen mit geringem Einkommen.

200 € wenn der/die Arbeitgeber\*in zahlt.

Die Plätze werden in der Reihenfolge des Anmeldeeinganges vergeben.

Anmeldungen bitte bis zum 9. Juni 2020 an die neben stehende Adresse senden.

Das Seminar ist auf 20 Teilnehmende begrenzt.



### Trainerin

Lisa Teresa Gut, Trainerin in der europäischen Jugendarbeit und in verschiedenen Freiwilligendienstformaten



### Trainer

Erich Ziegler, seit 1995 Kommunikations- und Verhaltenstrainer. Suggestopäde, Inner Game Master



### Veranstalter

Jürgen Schlicher, Trainer, Berater und Coach, Diversity Works

### Anmeldung:

Name: \_\_\_\_\_

Adresse: \_\_\_\_\_

Ggf. Organisation: \_\_\_\_\_

Tel.: \_\_\_\_\_

E-Mail: \_\_\_\_\_

Hiermit melde ich mich verbindlich für das Online-Spieleseminar am 13. + 14. Juni an. Den Rechnungsbetrag überweise ich innerhalb von 5 Werktagen nach Zustellung der Rechnung. Ich kann \_\_\_\_\_ € inkl. MwSt. bezahlen.

Ort: \_\_\_\_\_

Datum: \_\_\_\_\_

Unterschrift: \_\_\_\_\_

Bitte senden an:

Diversity Works, Postfach 31 01 19, 47254

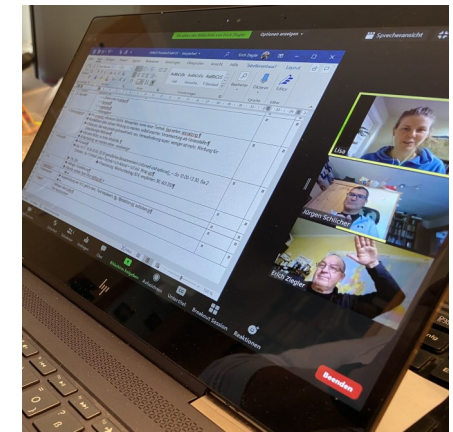
Duisburg, Fax: 0203—60 49 582

oder mailen an:

[schlicher@diversity-works.eu](mailto:schlicher@diversity-works.eu)



## Spiel als Methode in virtuellen Räumen

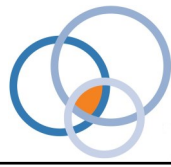


mit

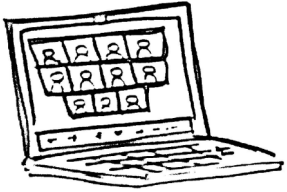
Lisa Teresa Gut und Erich Ziegler

Samstag, 13. Juni 2020  
14:00 – 17:00 Uhr und  
18:30 - 20:00 Uhr

anschließend gemütliches Beisammensein  
(virtuell, informell und optional)  
Sonntag, 14. Juni 2020 10 –  
13:30 Uhr



## Spiel als Methode



Spiele sind ein wunderbares und sehr effektives didaktisches Mittel zur Unterstützung von Lernprozessen, für das Einbeziehen des Körpers in Lerngeschehen und für die nachhaltige Vermittlung von Lerninhalten. **Doch wie ist das in einem digitalen Lernraum möglich?** In diesem Workshop werden wir neue, sowie bewährte Spiele und Spielstrukturen online durchführen, reflektieren und an aktuelle Trainingssituationen anpassen. Wir werden die Spiele darauf hin untersuchen, inwiefern sie im digitalen Raum für den Energieaufbau, als Separatoren, zur Auflockerung vor allem zum Transport von thematischen Inhalten einsetzbar sind. Du kannst gespannt sein auf eine äußerst kurzweilige Bereicherung deines Spielschatzes sowie dem Ausbau Deiner Trainer\*innenkompetenz.

### Das Ziel:

Du entwickelst mit unserer methodischen Unterstützung Ideen, wie du Spiele und Übungen für Deine Online-Seminare und Trainings einsetzen kannst. Du erkennst welche Inszenierungen bei welchen Situationen angemessen sind und wie analoge

und digitale Hilfsmittel sinnvoll eingesetzt werden können.

Daneben erhältst du auch Gelegenheit, deine grundsätzliche Haltung als Trainer\*in zu reflektieren, denn deine Authentizität ist gerade im digitalen Raum wichtig um mit den Teilnehmer\*innen in Kontakt zu gehen. Dies wird durch den Einsatz von Spielen möglich.



### Inhalte:

Dieser Workshop bietet die Möglichkeit, bewährte Spielideen und Inszenierungen an aktuelle online Trainings- und Unterrichtssituationen, sowie an Inhalte und den persönlichen Stil anzupassen. Wir werden das Thema „Spiele“ in 5 Kapitel einteilen:

1. Einstiegsspiele und -situationen
2. Kreativität und Energieaufbau
3. Entspannung und Konzentration
4. Kooperation und Vertrauen
5. Seminausstiege und Abschlussrituale

### Zielgruppe:

Menschen, die Lust am Spielen haben, Spiele in digitalen Kontexten einsetzen (wollen), ihr Repertoire erweitern möchten.

### Methodik:

Arbeit in Kleingruppen, Mitmachen, Experimentieren, Inputs.

### Technisches:

Das Seminar wird in einem Zoom-Konferenz-Raum stattfinden. Ein funktionierendes Endgerät (Computer oder Tablet) mit Mikro und Kamera, sowie eine stabile Internet-Verbindung ist notwendig.

