



**JEDERZEIT
SPIELEZEIT**

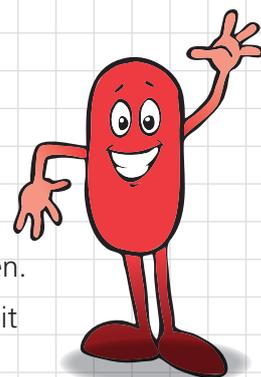
In der Schule 

Die AMIGO-Schulbox

Mit unserem Schulprojekt möchten wir Lehrkräfte auf dem Weg zum spielerischen Lernen unterstützen.

Wir als Spieleverlag wissen, was Spiele bewirken können, kennen aber auch die **Herausforderungen im Schulalltag**: wenig Zeit, begrenzte finanzielle Mittel und ggf. fehlt oft auch ein erster Impuls, wie Spiele in der Schule sinnvoll eingesetzt werden können.

Um **Spiele unkompliziert im Stundenplan zu etablieren**, haben wir „AMIGO Jederzeit Spielezeit – In der Schule“ ins Leben gerufen und hierfür eine spezielle Schulbox zum **kostenfreien Verleih** zusammengestellt.



Denn Jederzeit ist Spielezeit – Auch in der Schule!

Spielend Fähigkeiten fördern

Spielen kann **nachhaltig dazu beitragen**, Fähigkeiten und essenzielle Eigenschaften spielerisch zu erlernen, ohne dass der Lerneffekt als solcher wahrgenommen wird.

Spiele können Schülerinnen und Schüler dabei unterstützen, **wichtige Sozialkompetenzen** aufzubauen, die sie je nach individuellem Umfeld auf anderen Wegen deutlich schwerer bis gar nicht erlernen können. Das kann die Fähigkeit sein, **Probleme zu lösen** oder mit Stress umzugehen, **kooperatives Verhalten** zu erlernen oder auch der **Umgang mit Emotionen**.

Spiele →	6 nimmt!	Biber- bande	Halli Galli	Hoch- spannung	LAMA	Lebe ??	Schnapp- Land- Pflanz	Schnapp- gut	Schwarz Rot Goth	SET	Speed Caps	Unter Spannung	VerBucht!
Kooperatives Verhalten													
Soziale Entwicklung													
Kognitive Entwicklung													
Konzentration													
Strategisches Denken													
Logisches Denken													
Mathematisches Verständnis													
Umgang mit Emotionen													
Realkompetenz													
Problemlösefähigkeit													
Marktfähigkeit													
Motivik													
Umgang mit Stress													



Spiele unkompliziert integrieren

In intensiver Zusammenarbeit mit einem Spielepädagogen sowie einem ehemaligen Schulleiter haben wir einzelne Bausteine entwickelt, die sich unabhängig voneinander unkompliziert in den Unterricht oder auch Projektwochen integrieren lassen.

Die Bausteine sind zusammen mit dazu passenden Spielen in unserer AMIGO-Schulbox enthalten.

Die Box kann ganz einfach von Lehrkräften für einen Zeitraum von bis zu 12 Wochen kostenfrei ausgeliehen und genutzt werden.



Das ist in der AMIGO-Schulbox enthalten

- 13 Spiele in zweifacher Ausführung, damit auch parallel gespielt werden kann: *6 nimmt!*, *LAMA*, *Biberbande*, *Halli Galli*, *Hochspannung*, *Lobo 77*, *Schnapp*, *Land, Fluss!*, *Schnattergei*, *Schwarz Rot Gelb*, *SET*, *Speed Cups*, *Unter Spannung*, *Verflucht!*
- Eine Übersicht davon, welches Spiel welche unterschiedlichen Fähigkeiten fördert
- Ausführliche Details zu den einzelnen Spielen inkl. Kurzanleitungen
- Drei Bausteine mit Ideen, wie die Spiele im Unterricht oder im Rahmen von Projektwochen integriert werden können sowie ein Grundbaustein und weitere Ideen zum Abschluss einer Projektwoche
- Stundenpläne

Die einzelnen Schritte im Überblick

- Füllen Sie das Kontaktformular aus und verifizieren Sie sich als Lehrkraft.
- Wir schicken Ihnen die Spiele sowie alle Bausteine und Übersichten zu.
- Nach Ablauf des Leihzeitraums schicken Sie die AMIGO-Schulbox mit den Spielen wieder an uns zurück.
- Wenn Sie uns innerhalb von 2 Wochen den Originalbeleg und Ihre Bankdaten zukommen lassen, überweisen wir Ihnen die Kosten in Höhe von bis zu 20 Euro für den Rückversand zurück.



Für mehr Infos, einfach direkt den QR-Code scannen!

<https://blog.amigo-spiele.de/schulprojekt>

Die **AMIGO-Schulbox** sowie der **Original-Beleg** des Rückversands müssen an die folgende Adresse geschickt werden:

AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH
Schulprojekt
Waldstraße 23 - D5
D-63128 Dietzenbach

 @amigo.spiele

 AMIGOSpiele

 @amigo.spiele

 amigo.spiele
TikTok

AMIGO