

AMIGO

JEDERZEIT SPIELEZEIT

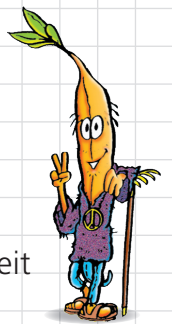
In der Schule

Die AMIGO-Schulboxen

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 spezielle Schulboxen 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**.

Förderung Spiele	Kooperatives Verhalten	Soziale Entwicklung	Kognitive Entwicklung	Konzentration	Strategisches Denken	Logisches Denken
6 nimmt!				🟢	🟢	🟢
Biberbande			🟡	🟡	🟡	🟡
Bohnanza		🟡			🟡	🟡
Cabanga!			🟡	🟡	🟡	🟡
Fischfutter	🟢	🟢		🟢	🟢	
Halli Galli		🟡	🟡	🟡		🟡
LAMA			🟡	🟡	🟡	🟡
Lebe 77			🟡	🟡	🟡	🟡
Pick a Pen: Racker		🟡	🟡	🟡		🟡
Schnapp, Land, Fluss!		🟡	🟡	🟡		🟡
Schnattergel			🟡	🟡		🟡
Schwarz Rot Gelb		🟡	🟡	🟡	🟡	🟡
Speed Cups	🟡	🟡	🟡	🟡	🟡	🟡
Unter Spannung			🟡	🟡		🟡
ZIBBA		🟡	🟡		🟡	



Spiele unkompliziert integrieren

In 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 unseren AMIGO-Schulboxen enthalten. Die Boxen können ganz einfach von Lehrkräften für einen Zeitraum von bis zu 12 Wochen kostenfrei ausgeliehen und genutzt werden.



Das ist in den AMIGO-Schulboxen enthalten

Wählen Sie die Schulbox, die zu Ihnen passt!

Schulbox 1:

Hier erhalten Sie eine umfassende Auswahl unterschiedlicher Spiele mit jeweils zwei Exemplaren.

Schulbox 2:

Hier erhalten Sie eine kompakte Auswahl verschiedener Spiele mit jeweils mehr als zwei Exemplaren.

Die einzelnen Schritte im Überblick

- Füllen sie das Kontaktformular aus, entscheiden Sie sich für eine Box 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 postalisch 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