

In Zeiten des Smartphones, von Social Media und eines Überangebots von digitalen Spielen entsteht parallel ein wachsender Trend – „zurück zum Brettspiel“.

Das Spiel „Leiter nach oben“

Selbst alle Entscheidungen treffen – nicht nur beim Spielen, sondern schon beim Spielaufbau.



Das Spiel wurde entwickelt, um den Sprachunterricht zu ergänzen und um den Spieltrieb der Lernenden zu bedienen, ohne den pädagogischen Zeigefinger zu erheben. *Lernen macht Spaß – das beweisen wir durch „Leiter nach oben“.*

Die Probleme der meisten Brettspiele: die Themenbereiche sind zu stark eingegrenzt, sie bedienen nur eine bestimmte Zielgruppe, sie sind sprachlich zu anspruchsvoll oder sie erfordern zu viel „deutsche“ Allgemeinbildung.

Deshalb haben die Macher von „Leiter nach oben“ ein völlig neues Spielkonzept entwickelt. *Speziell für Deutsch lernende Kinder, Jugendliche, Erwachsene und ihre Lehrkräfte.* Die Macher sind ein Team aus jungen Sprachlehrkräften, Medienexperten und Spieledesignern, die bisher schon in etlichen Projekten weltweit überzeugen konnten. Und jetzt kommt „Leiter nach oben“.

Dieses Spiel passt zu jeder Zielgruppe

- **Lehrer**
- **Schüler ab Klasse 5**
- **Studenten**
- **Berufstätige**

Warum? Weil es einfach zu spielen ist und weil die Spielmechanik und die Aufgaben sowohl vom Sprachniveau her, als auch vom Inhalt her 100% anpassbar sind. Anpassbar an den Lehrplan, an eigene Anforderungen, Vorlieben und an die Interessen der Zielgruppe.

„Leiter nach oben“ ist praktisch ein Blankospiel, das als fertiger Bausatz daherkommt. Sie bekommen ein vorgefertigtes, abwechslungsreiches und visuell ansprechendes Spielbrett, Würfel, Spielfiguren, Legende, Spielregeln und Spielkarten. Sie oder die Spielgemeinschaft können das Spielfeld in wenigen Minuten selbst gestalten, die Reihenfolge der Aktionen und ebenso den Schwierigkeitsgrad bestimmen. Wie? Ganz einfach - durch das Aufkleben von fertigen Aufklebern. Die

Aufkleber zeigen an, welchen Aufgabentyp oder welche Aktion ein Spieler, die ganze Gruppe, oder zwei Spieler im Duell, lösen oder ausführen muss. Die Spielkarten beinhalten lustige, vielfältige und motivierende Aufgabentypen und -Formate, aber den Lerninhalt – die Fragen – bestimmen sie selbst.

A-oder-B-Aufgaben, Wissensfragen, Rätsel, Anagramme, Beschreibungen, Umschreibungen, Zeichen- und Schauspielaufgaben...

Ist das individuelle Spiel eingerichtet, so wird gespielt, getestet und abgefragt. Der Spieler lernt dabei auch durch die Erfolge der anderen mit. Der Lernerfolg jedes einzelnen Beteiligten, die Motivation für die Sprache und das Erfassen schwieriger und trockener Inhalte (z.B. Grammatik) werden enorm gesteigert. Auch die mündlichen Fähigkeiten werden gefördert.

Nachhaltiger Lernerfolg- und Förderung der Sozialstrukturen in der Gruppe kommen auch dadurch zustande, dass man Aufgaben für andere löst, andere bevorteilt und selbst Anerkennung erhält. Zudem muss jeder Spieler die ganze Zeit wachsam sein und mitdenken.

Das Spiel kann man mit 3-5 Spielern spielen.

Das Spielbrett beinhaltet eine Kurzversion und eine längere Version, das Spiel kann also sowohl kurz zwischendurch, oder auch als endlose Lernmethode eingesetzt werden. Die Inhalte sind mehrfach austauschbar.

Eine Auswahl der Kompetenzen, die das Spiel fördert

- Wortschatzerweiterung
- Wissensvermittlung
- Aussprachetraining
- Mündliche Kommunikation

Zum Spiel gibt es auch eine dreistündige, optionale Fortbildung, moderiert durch einen Spieleentwickler, mit Anregungen und Tipps, wie man den eigenen Unterrichtsstoff am besten ins Spiel integriert. Inklusive Testspielen.

Fragen Sie einfach an: kreativesdeutsch@gmail.com

Kosten:

	KOSTEN PRO EINZELSPIEL	KOSTEN PRO KLASSENSATZ
Einzelspiel	22,- €	-
1x Klassensatz = 6 Spiele	22,- €	132,- €
2x-5x Klassensatz (pro Klassensatz 6 Spiele)	19,- €	114,- €
6x-10x Klassensatz (pro Klassensatz 6 Spiele)	15,- €	90,- €