

[Download pdf ebook] Sozialkompetenz entwickeln: 77 Spiele zur Förderung der Soft Skills (2. bis 4. Klasse)

## Sozialkompetenz entwickeln: 77 Spiele zur Förderung der Soft Skills (2. bis 4. Klasse)

Von Tilo Benner

audiobook / \*ebooks / Download PDF / ePub / DOC



DOWNLOAD



+

READ ONLINE

Produktinformation -Verkaufsrang: #153762 in eBooksVerffentlicht am: 2012-01-02Erscheinungsdatum: 2012-01-02File Name: B013FUJQ9W | File size: 58.Mb

Von Tilo Benner : Sozialkompetenz entwickeln: 77 Spiele zur Förderung der Soft Skills (2. bis 4. Klasse) before purchasing it in order to gage whether or not it would be worth my time, and all praised Sozialkompetenz entwickeln: 77 Spiele zur Förderung der Soft Skills (2. bis 4. Klasse):

KundenrezensionenHilfreichste Kundenrezensionen0 von 0 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. ab Klasse 2 gut einsetzbarVon dagmar klausGut gefllt mir im ersten Kapitel die Zusammenfassung, was Spiele zur Steigerung von Sozialkompetenz sind und das man IMMER die Spiele mit den Schlern zusammen reflektieren muss.

Schade, dass man häufig doch Material benötigt, vieles vorher aufbauen und ausprobieren muss. Daher ist der Aufwand bei manchen Stunden nicht zu unterschätzen. Spaß und eine Steigerung von Gruppengefühl gelingt jedoch auf jeden Fall. 0 von 1 Kunden fanden die folgende Rezension hilfreich. "Sozialkompetenz entwickeln - 77 Kooperationsspiele zur Förderung der Softskills" Von Steffen Tietz Das Arbeitsmaterial "Sozialkompetenz entwickeln - 77 Kooperationsspiele zur Förderung der Softskills" ist übersichtlich und zum sofortigen Einsatz nutzbar (abgesehen von zu erstellendem Material), alles Weitere wird der Gebrauch zeigen müssen.

Kurzbeschreibung Blinde Schatzsuche, Sumpferquerung oder Dschungelcamp - bei den Spielen in diesem Band erfahren die Kinder sich selbst und andere in einem neuen Lernumfeld. Sie bewältigen mögliche Ängste, Kommunikationsstörungen oder Konflikte durch Eigeninitiative wie auch durch Handeln im Team. So stärken die Spiele die Persönlichkeit der Kinder und fördern zugleich das Klassenklima. Alle Kooperationsspiele sind in neun Kategorien wie Erlebnisparcours, Spiele zur Kommunikation, Vertrauensbildung oder Wahrnehmung eingeteilt. Von der Vorbereitung bis zur Reflexion durchlaufen die Spiele jeweils bis zu sechs Phasen, die übersichtlich und anschaulich dargestellt sind. Alle Spiele sind in der Schulpraxis erprobt und mit praktischen Hinweisen zur Durchführung versehen. Kurzbeschreibung Blinde Schatzsuche, Sumpferquerung oder Dschungelcamp - bei den Spielen in diesem Band erfahren die Kinder sich selbst und andere in einem neuen Lernumfeld. Sie bewältigen mögliche Ängste, Kommunikationsstörungen oder Konflikte durch Eigeninitiative wie auch durch Handeln im Team. So stärken die Spiele die Persönlichkeit der Kinder und fördern zugleich das Klassenklima. Alle Kooperationsspiele sind in neun Kategorien wie Erlebnisparcours, Spiele zur Kommunikation, Vertrauensbildung oder Wahrnehmung eingeteilt. Von der Vorbereitung bis zur Reflexion durchlaufen die Spiele jeweils bis zu sechs Phasen, die übersichtlich und anschaulich dargestellt sind. Alle Spiele sind in der Schulpraxis erprobt und mit praktischen Hinweisen zur Durchführung versehen.