PÄDAGOGISCHE
HOCHSCHULE
ZÜRICH

PH
ZH

WEITERBILDUNG
Volksschule

CAS Spielen Plus

Professionalisierung der Elementarbildung für das Spielen und Lernen in Schule und Betreuung

November 2027 bis Juni 2028
Certificate of Advanced Studies (CAS), 10 ECTS

Aus-
schreibung



Ziele 3
Zielgruppe 4
Hintergrund 4
Absicht 4
Aufbau 4
Einführungstag 6
Modul 1 6
Modul 2 7
Modul 3 8
Modul 4 9
Abschlusstag 10
Perspektiven 10
Zulassung 11
Leitung 11
Termine 11
Allgemeine Informationen 11

Der Lehrgang fokussiert das Spiel als bedeutsamste Lernform in der kindlichen Entwicklung im Unterricht und in der Betreuung. Durch die Auseinandersetzung mit Aspekten eines entwicklungsorientierten Zugangs erwerben die Teilnehmenden pädagogisch-didaktische Kompetenzen für die Gestaltung von lernförderlichen Spielsettings. Wichtige Werkzeuge und Ansätze für die Umsetzung im Rahmen einer Schulentwicklung tragen zu einer zusätzlichen Professionalisierung der Teilnehmenden bei.

Ziele

Im Studiengang CAS Spielen Plus erwerben Lehrpersonen des 1. Zyklus und Fachpersonen der unterrichtsergänzenden Betreuung sowie Fachpersonen an Schnittstellen wie Psycholog:innen, Kinderärzt:innen, Familienberater:innen etc. die Kompetenzen Herausforderungen, verbunden in der Arbeit mit jungen Kindern, professionell zu begegnen.

Die Teilnehmenden
- erwerben Fachexpertise im Bereich des Spiels im 1. Zyklus.
- setzen sich intensiv mit neuen pädagogischen Ansätzen auseinander und erweitern ihr professionelles Handlungsrepertoire für die Umsetzung im Unterricht und in der Betreuung.
- erarbeiten wissenschaftlich basiertes Wissen und spiegeln dieses an praktischen Erfahrungen in kontinuierlichen Phasen der Selbstreflexion.
- eignen sich Methoden und Werkzeuge der Erwachsenenbildung für ihre Funktion als Multiplikator:in an.

Durch das in sich aufbauende didaktische Setting von Inputs und Referaten, Peer-Coachings und Unterrichtshospitationen und Fach- und Videocoachings, fokussiert der CAS Spielen Plus neben dem Erwerb wissenschaftlicher Erkenntnisse eine intensive, reflexive Praxis der Teilnehmenden. Die Fähigkeit und Bereitschaft zur Selbstreflexion wird in den Coachings und Hospitationen von den Teilnehmenden eingefordert, um so Handlungsoptionen zu vertiefen und Visionen im Rahmen der Schulentwicklung zu fördern. Der CAS Spielen Plus legt Wert darauf, folgende überfachliche Kompetenzen zu fördern:

- Reflexion der Funktionswahrnehmung und Rollengestaltung
- Auseinandersetzung mit dem eigenen Handeln und der Wirkung dessen auf andere
- Situationsgerechter Umgang mit Belastungssituationen
- Perspektivenerweiterungen
- Unterschiede als Ressource anzuerkennen
- Empathiefähigkeit
- Präsenzfähigkeit
- Visionär zu denken und zu agieren
- Neugier
- Aufmerksamkeit
- Identifikationsbereitschaft mit der Institution

Zielgruppe

Der CAS Spielen Plus ist ausgerichtet auf die Zielgruppe der Lehr- und Fachpersonen des ersten Zyklus (Kindergarten und Unterstufe) sowie der unterrichtsergänzenden Betreuung. Des Weiteren fokussiert der CAS Spielen Plus Fachpersonen wie Psycholog:innen, Erziehungsberater:innen, Familienberater:innen etc., welche an Schnittstellen von Bildung- oder Betreuungsinstitution agieren. Der Lehrgang richtet sich an Personen, welche an öffentlichen oder privaten Institutionen tätig sind.

Hintergrund

Durch Veränderungen, welche einerseits durch den Lehrplan 21 bedingt und andererseits durch den gesellschaftlichen Wandel initiiert sind, treten Kinder jünger und mit sehr unterschiedlichen Fähigkeiten und Voraussetzungen in das Schulsystem ein. Bei vielen Kindern ist die Freizeit stark von aussen gesteuert und/oder der Medienkonsum hoch, sodass die fehlende Fertigkeit spielen und sich allein beschäftigen zu können, ausgeprägt sind.

Studien aus der Erziehungswissenschaft sowie anderen Fachdisziplinen und langjährige Erfahrungen von Fachpersonen belegen, dass Kinder zwischen vier und acht Jahren durch das Spielen lernen (Imlig, Bayard & Mangold 2019; Edelmann, Wannack & Schneider 2018; Lieger 2014; Pramling Samuelsson & Asplund Carlsson, 2007; Stamm 2014, Einsiedler, 1999). Ebenso hält der Lehrplan 21 fest, dass Spielen und Lernen einen Einklang bilden (Lehrplan 21, 2015). Eine altersgerechte Förderung und Begleitung entfaltet die Fähigkeiten junger Kinder und regt diese zum Lernen an. Denn im Spiel erwerben Kinder soziale, motorische und kognitive Fähigkeiten, auf die sie später aufbauen können.
Das Wissen, um die Schlüsselfunktionen elementarer Bildungseinrichtungen für die Chancengerechtigkeit im Bildungssystem und die Grundlage für eine erfolgreiche Bildungslaufbahn verdeutlichen die Wichtigkeit des Spiels als Lernform.

Absicht

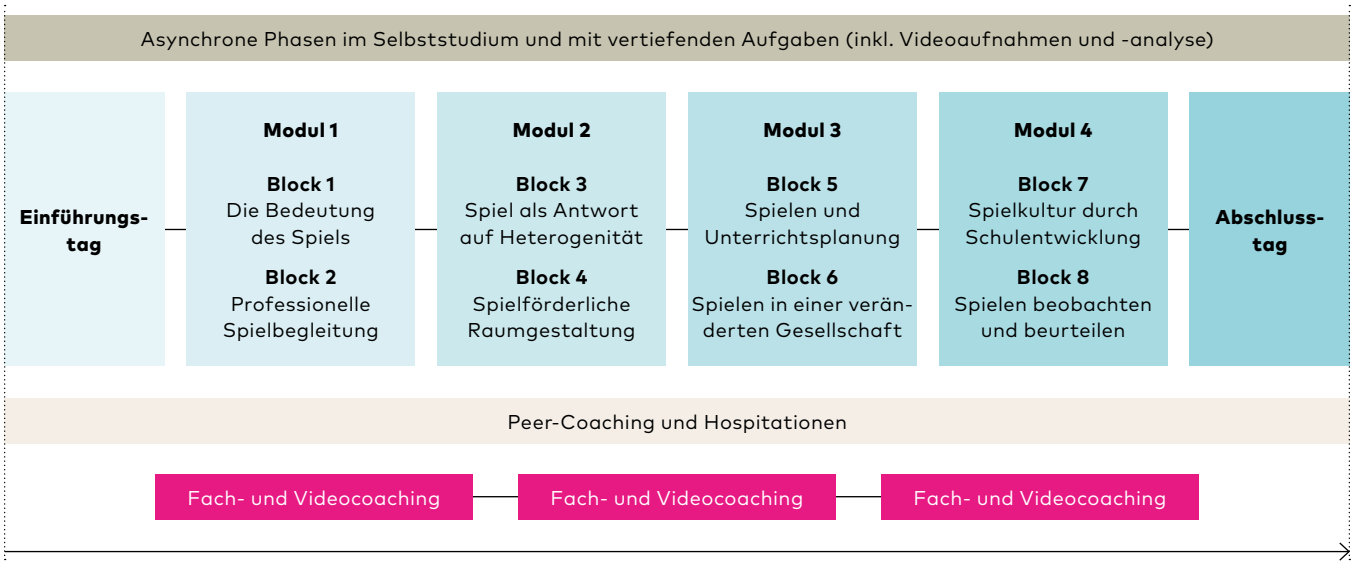
Die Schulstruktur ist auf eine Rückbesinnung der Einheit von Spielen und Lernen, bei welcher die Aspekte eines entwicklungsorientierten Zugangs bewusstwerden, angewiesen. Besonders im 1. Zyklus ist die Fokussierung auf die pädagogisch-didaktische Kompetenzen für Lehrpersonen und Fachpersonen der unterrichtsergänzenden Betreuung unverzichtbar, um wirksame, lernförderliche Spielsettings zu gestalten.

Mit dem Lehrgang CAS Spielen Plus reagiert das Schwerpunktprogramm Elementarbildung der Pädagogischen Hochschule Zürich auf die beschriebenen Veränderungen mit welchen Lehrpersonen und Fachpersonen der unterrichtsergänzenden Betreuung sowie Schulleitende konfrontiert sind. Die Absicht der Entwicklung eines CAS Spielen Plus liegt in der Förderung und Stärkung der Bedeutung des Spiels sowie in der Ernennung von Lehrpersonen und Fachpersonen der unterrichtsergänzenden Betreuung zu Multiplikator:innen des Spiels.

Aufbau

Der CAS Spielen Plus ist modular aufgebaut und lässt Spielraum für individuelle Vertiefungen. Acht Module sowie einen Einführung– und Abschlusstag bilden den Kern des Studiengangs. Dem Kern umliegend, formt ein in sich aufbauendes didaktisches Setting von Inputs & Referaten, Peer-Coachings und Unterrichtshospitationen sowie Fach- und Videocoachings die Struktur und Arbeitsform des CAS. Auf diese Weise gelingt eine einzigartige, individuelle Kombination von wissenschaftlichen Erkenntnissen und der praktischen Umsetzung, die in einer intensiven, reflexiven Praxis die Teilnehmenden zu Fachexpert:innen des Spiels befähigt. Dabei richtet sich der Lehrgang CAS Spielen Plus an Praktiker:innen. Das Projektteam ist überzeugt, dass sich Menschen am besten in der aktiven Auseinandersetzung weiterentwickeln: im Austausch mit Expert:innen und Kolleg:innen, in der Reflexion des eigenen Tuns und im Weiterentwickeln neuer Erkenntnisse.

Die folgende Grafik zeigt einerseits die chronologische Abfolge der zeitlich fixierten Elemente (bspw. Block 1) und andererseits den zeitlichen Spielraum von Elementen, die nicht fixiert sind (bspw. Hospitationen können frei von den Teilnehmenden bestimmt werden.)



Die Module des Studiengangs sind als aktive Lehr-Lern-Settings konzipiert. Neben fachlich hochstehenden Inputs von Expert:innen stehen in den asynchronen Phasen das Selbststudium mit vertiefenden Aufgaben (inklusiv Videoaufnahmen und Videoanalysen), sowie Peer-Coachings und Hospitationen und Fach und Videocoachings im Vordergrund. Im Selbststudium setzen sich die Teilnehmenden mit gezielten Aufgaben und Literatur auseinander und lernen Situationen anhand von Filmmaterial zu analysieren. Die Teilnehmenden generieren Videos ihres eigenen Unterrichtsalltages. In der Selbstreflexion und im Fachcoaching werden die Filmaufnahmen angeschaut und besprochen. Dabei ist wichtig festzuhalten, dass die Aufnahmen aus dem Unterrichtsalltag der Teilnehmenden nur im Rahmen des CAS, respektive des Fachcoachings verwendet wer-den. Zusätzlich bearbeiten die Peer Groups (Lerngruppen) gemeinsame Aufgaben– unter anderem Fallbeispiele und Situationen aus ihrem eigenen Schul- und Unterrichtsalltag. Sie hospitieren im Unterricht, innerhalb ihrer Lerngruppen und geben sich Feedbacks.

Der Studiengang unterstützt somit das anwendungsorientierte Lernen und die Professionalisierung der eigenen Lehr- oder Betreuungstätigkeit. Dies wird zusätzlich begünstigt, in dem die Teilnehmenden voneinander und von den Kursleitungen Feedback zu ihren Umsetzungen und Reflexionen erhalten. Die Möglichkeit der Vernetzung mit Expert:innen und Peers ermöglicht den Teilnehmenden zu spezifischen Fragen die Beratung durch Expert:innen beiziehen zu können.

Einführungstag

Der Einstiegstag in den Lehrgang fokussiert das Kennenlernen der anderen Teilnehmenden des CAS Spielen Plus, die Einführung der Spiel-Thematik sowie die Erläuterungen und Organisation der zentralen Arbeitsweisen des Lehrgangs. Ebenfalls zentral sind die individuellen Gestaltungsmöglichkeiten und die persönlichen Visionen der Rolle als Multiplikator:in des Spiels.

Modul 1

Der erste Block widmet sich ganz dem Spiel und dessen Bedeutung sowie der professionellen Begleitung des Spiels, durch welche Kinder ihr Potenzial entfalten können.

Block 1
Die Bedeutung des Spiels

Im ersten Modul starten die Teilnehmenden mit einer Selbsteinschätzung, in welcher die erlebten Erfahrungen und Erkenntnisse im Beruf betrachtet und hinterfragt werden. Anschliessend erarbeiten sich die Teilnehmenden Wissen zu aktuellen Erkenntnissen der Entwicklung des jungen Kindes in Bezug auf das Spiel sowie zum selbstwirksamen, entwicklungsorientierten Lernen. Aufgrund der Reflexionsarbeit kann als Abschluss des ersten Tages die individuelle Schwerpunktsetzung in der Portfolioarbeit gemacht werden.

Block 2
Professionelle Spielbegleitung

Das zweite Modul steht ganz in der Bedeutung der professionellen Spielbegleitung: Die Teilnehmenden setzen sich mit ihrer Rolle als Lehrperson auseinander, erweitern ihr Repertoire an Interventionen und steigen ein in die Arbeit an der eigenen Haltung gegenüber Lehren und Lernen. Die zentrale Frage betreffend pädagogischer Interventionen ist nicht nur, wie zu intervenieren ist, sondern auch, ob Intervention grundsätzlich oder in bestimmten Fällen sinnvoll oder ungünstig ist. Für die Begleitung in freien Spielsequenzen ist zudem grundlegend, dass die Kinder gezielt zur Selbstbestimmung geführt werden sollen.

Interessen

Die Teilnehmenden

- sind daran interessiert Kinder im Spiel professionell zu begleiten.
- möchten ihre Rolle als Lehrperson/Betreuungsperson reflektieren und ihre Kompetenzen im Unterricht und in der Betreuung weiterentwickeln.
- möchten sich ein möglichst breites Repertoire an Interventionen in der Spielbegleitung aneignen.

Ziele und Kompetenzen

Die Teilnehmenden

- können pädagogische, lernpsychologische, neurowissenschaftliche sowie soziologische Grundlagen in Bezug auf das Spiel, das Spielverhalten und das Lernverhalten erklären.
- haben ihre Rollenvielfalt als Lehr/Betreuungsperson analysiert.
- sind in der Lage, flexibel und situationsgerecht zwischen unterschiedlichen Rollen als Lehrende/Betreuende zu wechseln.
- können unterschiedliche Interventionen passend im Unterricht/in der Betreuung einsetzen.
- können ihr Handeln bewusst auf verschiedene Rahmenbedingungen ausrichten.
- reflektieren ihre pädagogische Haltung.

Inhalt

- Selbsteinschätzung
- das Spiel und dessen Bedeutung für die Entwicklung
- professionelle Spielbegleitung
- Umsetzungsplanung mit dem Spiel-Portfolio

Modul 2

Im zweiten Block stehen die Spielförderung im eigenen Raum und der konkreten Umwelt sowie die unterschiedlichen Spielverständnisse und vielfältigen Umwelten von Kindern im Zentrum.

Block 3

Spiel als Antwort auf Heterogenität

Im vierten Modul beschäftigen sich die Teilnehmenden mit der Bedeutung des Spiels in verschiedenen kulturellen Welten. Dabei werden die verschiedenen Verständnisse bezüglich der Bedeutung von Spielen für das Lernen von Kindern sowie den Einbezug von Eltern und Erziehungsberechtigten aus unterschiedlichen kulturellen Regionen in den Fokus gerückt.

Block 4

Spielförderliche Raumgestaltung

Bildungsinstitutionen sind für Kinder nicht nur (a) ein Ort der Wissensvermittlung (b) sondern auch ein Ort des Begegnens, des Spielens, der Freundschaften, der Bewegung und – wann immer möglich (c) ein Ort, wo ein Kind Vertrauen erfährt und aufbaut (in sich und ihre/seine Umwelt) (d) sich ganzheitlich und der Entwicklung entsprechend entfalten kann, Schritt für Schritt auch Verantwortung für sich und die Gemeinschaft übernimmt. In allen Bereichen und Aspekten lernen Kinder. Die Bedeutung dessen und die Kriterien für eine anregende Spiel- und Lernumgebung kennen zu lernen, ist der Fokus im Modul 3.

Interessen

Die Teilnehmenden

- möchten raumspezifische Spielmöglichkeiten und individuelle Umsetzungsoptionen kennen lernen.
- interessieren sich für Handlungsmöglichkeiten von Kindern im Bereich von Raumgestaltungen.
- wollen die Spielvielfalt unterschiedlichen Kulturen kennen lernen.
- möchten Situationen in der Schule oder Betreuung auf Diversity analysieren und Handlungsmöglichkeiten entwickeln.

Ziele und Kompetenzen

Die Teilnehmenden

- haben ein differenziertes Repertoire an Spiel- und Lernumgebungen kennen gelernt.
- sind sich der Wichtigkeit und der Bedeutung des Raums für die kindliche Entwicklung bewusst.
- haben sich interkulturelle Spielverständnisse angeeignet.

Inhalt

- Spielen und Raumgestaltung
- Spielen als Antwort auf Heterogenität
- Inputs zum Portfolio und der Umsetzungsplanung

Modul 3

Im dritten Block geht es um die Planung und Durchführung von Unterricht und Betreuung im Elementarbereich. Dabei steht das Lernen aus der Perspektive des Kindes immer im Zentrum. Wichtig für alle Fachpersonen in pädagogischen Berufen ist Hintergrundwissen zu soziologischen Entwicklungen und Dynamiken in Hinblick auf Familie und Freizeit, um eine adäquate Umsetzung von Unterricht und Betreuung gestalten zu können.

Block 5
Spielen und Unterrichtsplanung

Das fünfte Modul zeigt auf, dass das Spiel im Elementarbereich eine wichtige Lernmethode darstellt. Deshalb erfordert die Planung und Durchführung von Unterricht und Betreuung im Elementarbereich von den Lehr- und Betreuungspersonen eine hohe Aufmerksamkeit und Qualität. Im Fokus dieses Moduls steht somit die Lehr- oder Betreuungsperson als Schlüsselpersonen im Schaffen von förderlichen Voraussetzungen für die Entwicklung der Kinder.

Block 6
Spielen in einer veränderten Gesellschaft

Spielen passiert heute in anderen Kontexten als noch vor zwanzig Jahren; Kinder wachsen in anderen Lebensentwürfen ihrer Eltern auf und Spiel- und Begegnungsräume haben sich gewandelt. Kindheit und Spielen haben sich aufgrund von verschiedenen gesellschaftlichen Phänomenen wie veränderte Familienformen, Digitalisierung, Klimawandel und Nachhaltigkeit etc. verändert. Das sechste Modul widmet sich der Frage, wie sich Kindheit und Spielen in der heutigen Gesellschaft entwickeln. Das Spielen wird vor dem Hintergrund dieser verschiedenen gesellschaftlichen Dynamiken betrachtet und die damit einhergehenden Konsequenzen für eine adäquate Umsetzung in Kindergarten, Schule und Betreuung werden aufgezeigt.

Interessen

Die Teilnehmenden

- sind sich der Schlüsselrolle im Schaffen von förderlichen Voraussetzungen für die Entwicklung der Kinder bewusst.
- befürworten den pädagogischen Grundgedanken: Das Lernen aus der Perspektive der Kinder wahrzunehmen.
- wollen eine hohe Qualität in ihrer Planung und Durchführung von Unterricht/Betreuung im Elementarbereich erreichen.
- zeigen Interesse an soziologischen Veränderungsprozessen und Dynamiken.
- möchten Spiel und Spielprojekte in aktuellen gesellschaftlichen Entwicklungen weiterdenken.

Ziele und Kompetenzen

Die Teilnehmenden

- kennen die Qualitätskriterien für eine optimale Planung und Durchführung von Spielsequenzen.
- haben eine Repertoire an Umsetzungsmöglichkeiten von Spiel- und Lernumgebungen sowie Spielprojekten und nutzen diese im Alltag.
- können gesellschaftlichen Phänomenen wie veränderte Familienformen, Digitalisierung, Klimawandel und Nachhaltigkeit etc. strukturell verorten.
- haben in Bezug auf die Veränderungsprozesse adäquate Umsetzungsformen des Spiels in Kindergarten, Schule und Betreuung gefunden.

Inhalt

- die entwicklungsorientierten Zugänge
- die Arbeit mit Spielprojekten
- didaktische Konsequenzen für Unterricht und Betreuung
- adäquate Umsetzungsformen im Unterricht und der Betreuung in veränderten gesellschaftlichen Zusammenhängen
- Inputs zum Portfolio und der Umsetzungsplanung

Modul 4

Im vierten Block steht das Spiel als Lösungsansatz auf die gesellschaftlichen Veränderungsprozesse im Zentrum. Des Weiteren werden Antworten auf die Fragen: «Wie kann ein spielbasiertes Lernsetting geplant, durchgeführt und reflektiert werden?» sowie «Was sind die Kernelemente der Beobachtung und Dokumentation» diskutiert und analysiert.

Block 7

Spielkultur durch Schulentwicklung

Durch die Förderung des Spiels als zentrale Lernform findet eine Art Paradigmenwechsel statt, der sich direkt auf das Lernen der Kinder im Alter von 4 bis 8 Jahren auswirkt und Veränderungsprozesse im Kindergarten, in der Schule und in der Betreuung zur Folge hat. Fragen der Gestaltung der Neuausrichtung, der benötigten Handlungsspielräume und der Beteiligungen werden in diesem Modul diskutiert und weiterentwickelt.

Block 8

Spielen beobachten und beurteilen

Während Kinder spielen, lernen sie aktiv und erweitern ihre Kompetenzen in verschiedensten Bereichen, sei dies auf emotionaler, körperlicher, sozialer oder fachlicher Ebene. Deshalb erfordert die Planung und Durchführung von Unterricht im Elementarbereich von den Lehr- und Betreuungspersonen eine hohe Qualität. Die Strategien von Lehr- und Betreuungspersonen sind für die Entwicklung von Fähigkeiten, Wissen und Verhaltensweisen von Kindern elementar. Dieses Modul beleuchtet wichtige Kernelemente der Beobachtung und Dokumentation und adaptiert diese auf die aktuellen Ausgangssituationen in der Schule und Betreuung.

Interessen

Die Teilnehmenden

- sind interessiert im Spiel auf emotionaler, körperlicher, sozialer oder fachlicher Ebene Entwicklungsschritte zu verstärken.
- wollen sich mit den Veränderungsprozessen im Kindergarten, in der Schule und Betreuung auseinandersetzen.
- zeigen Interesse die Beobachtung und Dokumentation der Lernprozesse von Kindern weiterzuentwickeln.

Ziele und Kompetenzen

Die Teilnehmenden

- verstehen Schulentwicklung als «Game Changer».
- erkennen die Entwicklung als gemeinsame Lernkultur.
- setzen das Lernen des Kindes ins Zentrum ihres Arbeitsalltags.
- erkennen das Spiel als Lösungsansatz für Herausforderungen im Zyklus 1 an.

Inhalt

- Veränderungsprozesse im Schulsystem
- Spielen und Schulentwicklung
- Lern- und Entwicklungsprozesse beobachten und dokumentieren

Abschlusstag

Am Abschlusstag des CAS Spielen Plus stehen die Präsentationen der Spielportfolios, welche jede teilnehmende Person als Leistungsnachweis des Lehrgangs erbringt, im Fokus.

Interessen

Die Teilnehmenden

- möchten zu ihrem Leistungsnachweis, welche sie im Rahmen des Studiengangs entwickelt und umgesetzt haben, Feedback aus verschiedenen Blickwinkeln erhalten.
- möchten ihren Mitstudierenden lernförderliche Rückmeldungen zu ihrem Lernstand geben.
- Sind daran interessiert ihre pädagogische Haltung selbst zu evaluieren und weiterzuentwickeln.

Ziele und Kompetenzen

Die Teilnehmenden

- sind in der Lage, analog und/oder digital basierte Leistungsnachweise zu gestalten.
- Verstehen die Bedeutung von Leistungsrückmeldungen und geben ihren Mitstudierenden Feedback, mit dem diese ihre Weiterentwicklung optimieren können.
- Verfügen über didaktisches Werkzeug, um Gruppeprozesse zu moderieren.
- sind in der Lage, aus einer Rückmeldung konkrete Handlungsoptionen für den Unterricht/die Betreuung abzuleiten.

Inhalt

- Präsentation der Spielportfolios
- Reflexion des Lehrgangs
- Gruppenprozesse erkennen und moderieren

Zertifikationsarbeit

- Die Teilnehmenden verfassen während des Studiengangs ein Spielportfolio. Ziel ist es, dass die Teilnehmenden im Rahmen der Zertifikatsarbeit ihre eigene Lehr-/Betreuungstätigkeit im Spiel dokumentieren, analysieren und reflektieren.
- Die Teilnehmenden sammeln wesentliche Belege ihres lehrenden Tuns und bringen diese vor dem Hintergrund des im Studiengang Gelernten in einen systematischen Zusammenhang. So entwickeln die Teilnehmenden ihr eigenes Verständnis von Lehren und Lernen weiter. Dadurch wird die Zertifikationsarbeit zum Qualifikationsbeleg ihrer Lehr-/Betreuungsleistung sowie ihrer Analyse- und Reflexionsfähigkeit.

Perspektiven

Die Absolvent:innen des CAS Spielen Plus erhalten durch die Aneignung wissenschaftlicher Theorien und Studien, einem intensiven und reflektierten Praxistransfer sowie dem Austausch in Peer-Coaching-Gruppen die Befähigung zu Fachexpert:innen des Spiels. Die Fachexpertise ermöglicht es den Personen im Rahmen der Schule und Betreuung Workshops zur Spielthematik zu leiten und Fachberatungen anzubieten.

Zulassung

Die Aufnahme setzt voraus
a. eine pädagogische oder sozial-pädagogische Ausbildung und
b. einen Hochschulabschluss oder einen Abschluss einer höheren Fachschule oder
c. einen gleichwertigen und zertifizierten Abschluss.

Aufnahmeverfahren sur dossier
Bewerberinnen und Bewerber ohne formalen Zulassungsausweis können durch ein Aufnahmeverfahren sur dossier eine Zulassung erreichen.

Leitung

Catherine Lieger, PH Zürich
Sandra Hürlimann, Stadtschulen Zug

Projektteam
Wiltrud Weidinger Meister
Leiterin Zentrum für Unterricht und transkulturelles Lernen, PHZH

Natalie Geiger
Wissenschaftliche Mitarbeiterin in Schule und Entwicklung

Andrea Koch
Verwaltungsassistentin

Termine

6. November 2027 Einführungstag
10./11. Dezember 2027 Modul 1
28./29. Januar 2028 Modul 2
3./4. März 2028 Modul 3
5./6. Mai 2028 Modul 4
17. Juni 2028 Abschlusstag

Allgemeine Informationen

Datum 6. November 2027 bis 17. Juni 2028
Kosten 6000 CHF
Anmeldung tiny.phzh.ch/cas-spielenplus-27
Anmeldeschluss 1. Oktober 2027
Leitung Catherine Lieger, PH Zürich, Sandra Hürlimann, Stadtschulen Zug
Kontakt Andrea Koch, +41 43 305 54 50, andrea.koch@phzh.ch