

Nutzungsmöglichkeiten

- für Schulen im Rahmen von Projektwochen
- für Jugendorganisationen
- für Jugendleiter/innen, Trainer/innen, Jugendbetreuer/innen, Mitarbeiter/innen aus der Jugendarbeit
- für Pädagogen/innen aus allgemeinbildenden Schulen für die 5. – 9. Klasse
- haupt- und ehrenamtliche Kräfte, die das Planspiel selbst durchführen möchten

Weitere Informationen erhalten Sie bei den beteiligten Projektpartnern.

Kontakt

DIE BRÜCKE e.V., An der Wiesenmühle 1,
09224 Chemnitz, Tel.: +49 371 26 222 34,
pm@most-die-bruecke.de, www.most-die-bruecke.de

Bildungsinsituit PSCHERER gGmbH
Reichenbacher Str. 39, 08485 Lengenfeld,
Tel.: +49 37606 39 170, anw@pscherer-online.de,
www.pscherer-online.de

Možnosti využití

- pro školy formou projektových týdnů
- pro školská zařízení pro děti a mládež
- pro pedagogy/pedagožky, trenéry/trenérky, vychovatele/vychovatelky, spolupracovníky/spolupracovnice z oblasti práce s mládeží
- pro učitele/učitelky 2. stupně základních škol
- pro zaměstnance/zaměstnankyně a dobrovolníky/dobrovolnice, kteří chtějí simulační hru sami realizovat

Podrobné informace získáte u partnerů projektu.

Dům dětí a mládeže a Zařízení pro další vzdělávání pedagogických pracovníků
Ústí nad Labem, p.o., Velká Hradební 19,
400 01 Ústí nad Labem,
Tel.: +420 737 787 811, jana.pokorna@ddmul.cz,
www.ddmul.cz

Bildungsinstitut
PSCHERER gGmbH



DAS PLANSPIEL SIMULAČNÍ HRA

Förderung von Demokratie und Toleranz sowie grenzüber- schreitender Zusammenarbeit (1.2.2016 – 31.1.2019)

podpora demokracie, tolerance a přeshraniční spolupráce (1.2.2016 – 31.1.2019)

Projektpartner/partneři projektu



Bildungsinstitut
PSCHERER gGmbH



Ahoj sousede. Hallo Nachbar.
Interreg V A / 2014 – 2020



Europäische Union. Europäischer
Fonds für regionale Entwicklung.
Evropská unie. Evropský fond pro
regionální rozvoj.

Das Projekt DAS PLANSPIEL wurde aus Mitteln der Europäischen Union gefördert.
Projekt SIMULAČNÍ HRA byl podpořen z prostředků Evropské unie.

Was ist ein Planspiel?

Ein Planspiel versetzt die Teilnehmer/innen in

spielerischer Form in Szenarien, in denen sie

dann eigene Ideen einbringen können.

Sie bestimmen das Ergebnis des Planspiels.

Es gibt keine vorgegebenen Ziele. Die dabei

gemachten Erfahrungen wirken langfristig.

In diesem Planspiel geht es um die Entwicklung

einer Werbekampagne, um die sich 2 Agenturen

bewerben.

Ziel des Projektes

Das Projekt bietet Schulen sowie Jugendein-

richtungen die Möglichkeit, binationale Begeg-

nungen durchzuführen. Bei fehlenden Partnern

vermitteln die Projektpartner gerne Kontakte.

Durch die Förderung aus dem Programm SN-CZ

2020 entstehen keine Teilnehmerbeiträge!

Cíl projektu

Tento projekt nabízí školám a zářezím pro

mládež možnost realizace binacionálně set-

kaní. U chybějících partnerů pomohou projekto-

vi partneri se zprostředkováním.

Díky dotaci z programu SN-CZ 2020 nevzniknou

pro účastníky/účastnice žádné náklady!

Simulační hra podporuje a umožňuje

účastníkům/účastnicím rozvoj sociálně,

komunikačně a interkulturně kompe-

tenční. Charakter těchto faktorů podporuje

účastníky/účastnice při jejich individuálním

rozvoji. Protože jsou všechny akce realizo-

vány binacionálně, podporuje tento projekt

zintenzivnění přeshraniční spolupráce mezi

Saskem a Čechami.

tenden Zusammenarbeit zwischen Sachsen und

Böhmen.

Veranstaltungsorte

Die Veranstaltungen werden jeweils montags bis

freitags durchgeführt. An den ersten zwei Tagen

lernen sich die deutschen und tschechischen

Jugendlichen kennen, danach wird zwei Tage das

Planspiel durchgeführt. Die Durchführung findet

binational statt.

Alle Veranstaltungen werden in zielgruppenge-

rechten Einrichtungen im sächsisch-böhmischen

Grenzraum durchgeführt. Reisekosten für die

Teilnehmer entstehen nicht.

Místa konání

Jednotlivé akce se budou konat vždy od

pondělí do pátku. Během prvních dvou dnů

má česká a saská mládež možnost se seznámit,

pote se bude hrát simulační hra.

Všechny akce budou realizovány v česko-

saském příhraničí, ve vhodných zařezích

pro cílové skupiny. Cestovní výdaje pro

účastníky jsou hrazeny z projektu.

Všeobecné informace

doba trvání projektu:

únor 2016 – leden 2019

cílová skupina:

mládež ve věku od 11 do 15 let

akce:

2 školení trenérů

2 projektové týdny pro multiplikátory

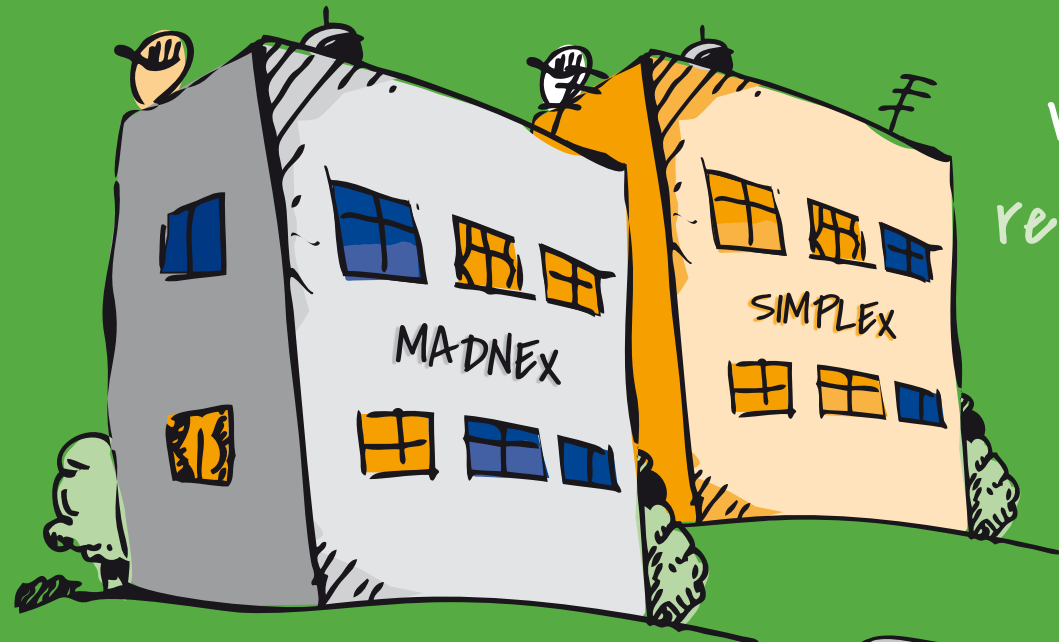
2 projektové týdny pro učitele

3 projektové týdny pro rodiny

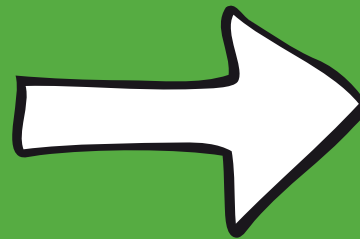
14 projektových týdnů pro žáky

Das Planspiel

SIMULAČNÍ HRA

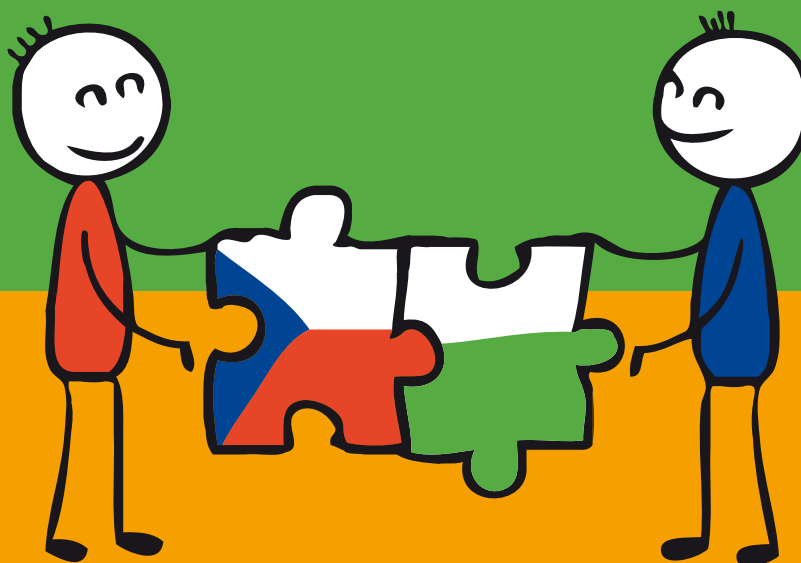


Werbeagenturen
reklamní agentury

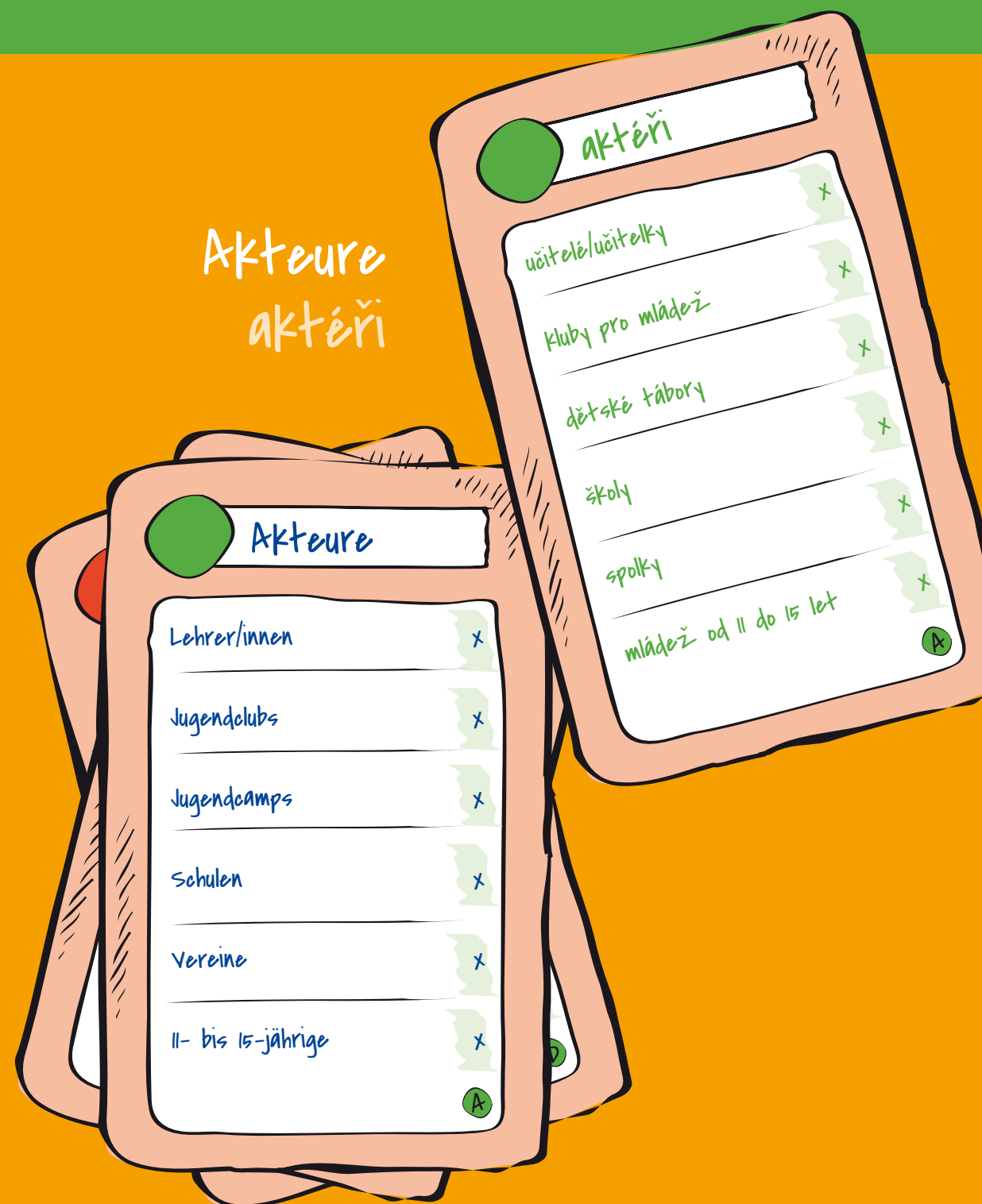
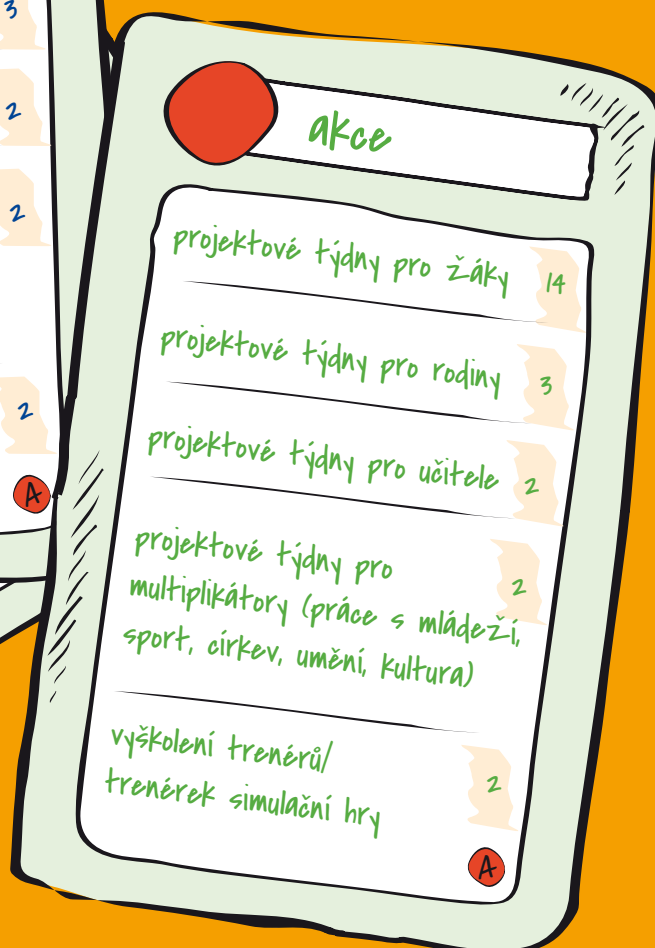


Kampagne
kampaň

App Compito
App Compito



Aktionen
akce



Akteure
aktéři

