



REGGIO-FACHTAG

02. OKTOBER 2026

Thema: „Spielen mit der realen und der digitalen Welt“

Veranstaltungsort:

Zinzendorfhaus Neudietendorf
Zinzendorfplatz 3
99192 Neudietendorf
(in der Nähe von Erfurt)

Zeitraum:

08:30–16:00 Uhr

Tagesablauf:

Dieses Jahr ist der Fachtag so gestaltet, dass man entweder vormittags den Vortrag und am Nachmittag zwei verschiedene Workshops (oder den Doppelworkshop mit Michael Fink) besucht oder umgekehrt, vormittags die Workshops und nachmittags den Vortrag.

Übernachtung:

Es besteht die Übernachtungsmöglichkeit vor Ort. Es sind einige Zimmer reserviert. Bitte zeitnah bei Übernachtungswunsch über:
information@zinzendorfhaus.de mit dem Stichwort „Reggio-Fachtag“ buchen.

Kosten:

105,00 € für Mitglieder (inkl. Mittagessen kalte sowie warme Getränke)
135,00 € für Nichtmitglieder (inkl. Mittagessen sowie kalte und warme Getränke)

Bei Absage durch den Teilnehmer bis 4 Wochen vor dem Fachtag werden 50 % der gezahlten Kosten erstattet. Vier Wochen vor dem Fachtag besteht kein Anspruch auf Erstattung. Eine Ausnahme in beiden Fällen gilt, wenn es einen Nachrücker auf der Warteliste von Dialog Reggio e.V. gibt. In diesem Fall wird der Rechnungsbetrag abzüglich einer Bearbeitungsgebühr in Höhe von 20 % der Teilnahmegebühr erstattet.

Die Teilnehmeranzahl ist begrenzt.

Den QR-Code zur Einwahl zu den Workshops erhalten Sie nach Zahlung der Rechnung.

Organisationsteam:

Katharina Brieger, Susan Achelpöhler, Simone Nonnenbruch,
Andreas Weigel und Berit von Chrzanowski-Wien



Zeitplan

Ab 08:30 Uhr

Ankommen, Anmelden, Stehcafé

09:15–11:45 Uhr

Impulsvortrag Giliola Belli

„Mein Staunen kennt kein Ende: Begegnungen mit intelligenten Materialien“

ODER

09:15–10:45 Uhr

1. Workshop-Zeit

Workshop 1, Teil 1: „Lass es rollen! Eine Murmelbahn aus Alltagskram“ (180 Min)

Workshop 2: „Tablet trifft Tannenzapfen: Projektarbeit hybrid gestalten“ (90 Min)

Workshop 3: „Klappmaulpuppenspiel leicht gemacht“ (90 Min)

Workshop 4: „Spielen mit Licht, Farbe und Natur“ (90 Min)

11:00–12:30 Uhr

2. Workshop-Zeit

Workshop 1, Teil 2: „Lass es rollen! Eine Murmelbahn aus Alltagskram“ (180 Min)

Workshop 5: „Kleine Filme mit großer Wirkung – Bildergeschichten und Erklärfilme mit Kita-Kindern gestalten“

Workshop 6: „Von der Hand zur Puppe“

Workshop 7: „Sprechende digitale Wände“

11:45–13:30 Uhr

Essen, Pause, Ausstellung betrachten...

13:30–16:00 Uhr

Impulsvortrag Giliola Belli

„Mein Staunen kennt kein Ende: Begegnungen mit intelligenten Materialien“

ODER

12:45–14:15 Uhr

3. Workshop-Zeit

Workshop 1, Teil 1: „Lass es rollen! Eine Murmelbahn aus Alltagskram“ (180 Min)

Workshop 2: „Tablet trifft Tannenzapfen: Projektarbeit hybrid gestalten“ (90 Min)

Workshop 3: „Klappmaulpuppenspiel leicht gemacht“ (90 Min)

Workshop 4: „Spielen mit Licht, Farbe und Natur“ (90 Min)

14:30–16:00 Uhr

4. Workshop-Zeit

Workshop 1, Teil 2: „Lass es rollen! Eine Murmelbahn aus Alltagskram“ (180 Min)

Workshop 5: „Kleine Filme mit großer Wirkung – Bildergeschichten und Erklärfilme mit Kita-Kindern gestalten“

Workshop 6: „Von der Hand zur Puppe“

Workshop 7: „Sprechende digitale Wände“

**WORKSHOP 1**

Lass es rollen! Eine Marmelbahn aus Alltagskram

Bei diesem Workshop treffen viele Alltagsmaterialien auf unsere Ideen: Gemeinsam errichten wir eine raumgroße Marmelbahn, bei der am Ende eine Kugel schnell, ganz langsam, elegant oder wild hüpfend von der Zimmerdecke bis zum Boden rollen soll. Um stabile Türmen und kurvige Bahnen zu errichten, stehen gute Materialien, Werkzeuge und ein paar praktische Tipps zum Verbinden bereit.

Michael Fink

Autor, Dozent, Kunstpädagoge

**WORKSHOP 2**

Tablet trifft Tannenzapfen: Projektarbeit hybrid gestalten

Wie harmonisieren Naturpädagogik und Technik? Begleitet von Praxisbeispielen aus der Waldgruppe des Kindergartens „Gartenkinder“ erleben Sie, wie Endoskopkamera, Tablet, digitales Mikroskop und Diktiergerät den Lebensraum Wald auf neue Weise erfahrbar machen. Wir erarbeiten, wie diese Medien als forschende Werkzeuge dienen, um Projektthemen der Kinder kreativ zu dokumentieren und die reale Welt detailliert zu untersuchen.

Michael Miksch

Erzieher und Reggio-Fachkraft

**WORKSHOP 3****Klappmaulpuppenspiel leicht gemacht**

Im Sinne der Reggio-Pädagogik ist das Puppenspiel eine ausdrucksstarke „Sprache“ für Kinder. Mit Hilfe der Puppen können sie Gedanken, Gefühle und Erfahrungen spielerisch erforschen und mitteilen. Klappmaulpuppen eröffnen einen geschützten Raum für Dialog, Perspektivwechsel und gemeinsames Rollenspiel. Im Workshop wird, auf praktische Art und Weise, das Puppenspiel technisch und kreativ erprobt. Ich möchte in Ihnen die Lust daran entfachen, dieses kreative Medium zu nutzen, um Fantasie und Selbstwirksamkeit von Kindern zu stärken.

Luisa Roensch

Kita-Leiterin und Reggio-Fachkraft sowie Puppenspielerin

**WORKSHOP 4****Spielen mit Licht, Farbe und Natur**

Besonders Kinder im Alter von 0–3 Jahren sind fasziniert von der Kombination von Materialien. Sie sind begeistert von der Natur, von Farben und Licht. Wenn sie die Materialien zusammenbringen können wir ein großes Staunen und eine Faszination in ihren Augen entdecken. Auch die ersten Mikroskope und Lupen können auch in diesem Alter schon eingesetzt werden. Sie werden hier in diesem Workshop selbst die Möglichkeit haben, Materialien zu entdecken, kennenzulernen und auch Einblicke in die Arbeit mit den jüngsten bekommen.

Katharina Brieger und Jacqueline Thümmler

Langjährige Kindergartenleitungen und Fortbildungsreferentinnen

**WORKSHOP 5**

Kleine Filme mit großer Wirkung - Bildergeschichten und Erklärfilme mit Kita-Kindern gestalten

Wieso? Weshalb? Warum? Das Motto der Sesamstraße spricht Kindern aus dem Herzen. Mit ihren Fragen erschließen sie sich intuitiv die Welt, sehen die Dinge aus verschiedenen Blickwinkeln und stellen neugierig ihr Umfeld auf den Kopf. So interessiert, wie sie an ihrer Umwelt sind, so selbstverständlich sind Medien Teil ihres Lebens. Und warum nicht beides miteinander kombinieren? Im Workshop erfahren Erzieherinnen und Erzieher, wie ein thematischer Erklärfilm von der Idee bis zum Schnitt entsteht, dieser originell gestaltet und technisch umgesetzt werden kann. Zudem bietet das Format auch weitere Möglichkeiten, wie beispielweise Bildergeschichten filmisch zu erzählen. Die Teilnehmenden erarbeiten im Workshop ganz praktisch einen eigenen kleinen Film und werden so zum Experimentieren und kreativen Gestalten mit Bild und Ton angeregt. Die gesammelten Erfahrungen bilden die beste Ausgangslage, selbst einmal ein Film-Projekt an der eigenen Kita umzusetzen.

Sandra Fitz

Medienpädagogin Thür. Medienbildungszentrum der Thüringer Landesmedienanstalt (TLM)

**WORKSHOP 6**

Von der Hand zur Puppe

Die PUPPE als Medium wird gesehen als Bildwerk, als Instrument, als Avatar. Das Puppenspiel ist als Theater ein Genre der darstellenden Kunst und kann im Spiel mit Stellvertreterfunktion ein gutes pädagogisches und therapeutisches Mittel sein. Puppen eignen sich für Kinder und Erwachsene, um Figuren zum Leben zu erwecken, Geschichten zu spinnen und um sich Grundlagen des Puppenspiels anzueignen. Lernen Sie verschiedene Arten von Puppen im Workshop kennen und erleben Sie ihren Wirkungskreis im pädagogischen Sinne. Lassen Sie uns gemeinsam verschiedene Puppen führen und eine einfache Puppe bauen und gestalten.

Monika Bohne

Puppenspielerin/Schauspielerin Landesgemeinschaft PUPPENSPIEL e.V. Thür.



WORKSHOP 7

Sprechende digitale Wände

Digital festgehaltene Kunstwerke verschwindet oft in einer Cloud, bleibt für immer auf einem Smartphone oder findet nicht den passenden Präsentationsrahmen. Mit Hilfe eines Smartphones, eines Beamers und einem Kabel gestalten wir ein Projection-Mappings. So können Fotos und bewegte Bilder ansprechend auf 3D Objekten präsentiert werden. Im Workshop widmen wir uns den Fragen: Was ist ein Mapping? Welche Vorteile birgt dieses? Wie kann ich Videoinhalte erstellen und bearbeiten? Welche Projektideen können daraus für den Kindergartenalltag abgeleitet werden?

Johannes Glöde

BA Erziehungswissenschaften, freiberuflicher Pädagoge mit Kreativ Mobil



ANMELDUNG FÜR DEN

02. OKTOBER 2026

Thema: „Spielen mit der
realen und der digitalen Welt“

Name:

Vorname:

E-Mail:

RECHNUNGSADRESSE:

Einrichtung:

Straße:

PLZ + Ort:

MITGLIED DIALOG REGGIO:

Ja/Nein:

Privat:

Kindergarten:

Bitte Ihre Anmeldung bis 31.08.2026 an:
fachtag@dialog-reggio.de