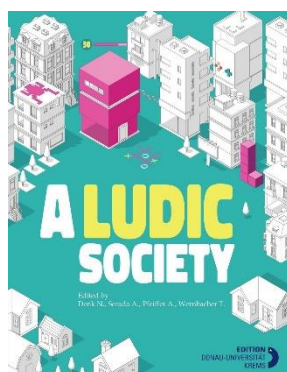


Game On - Educator's Day (24.10.2024)



Denk, N. (2017). Welt der Spiele 360° : Sammelband des Zentrums für angewandte Spieleforschung der Donau-Universität Krems. Donau-Universität Krems.
Cote IFEN : 306.481 DEN Lud



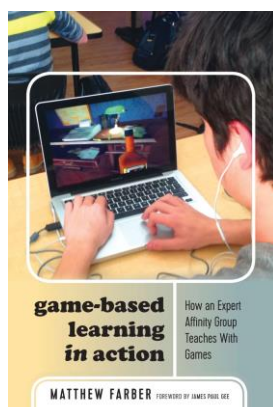
Denk, N., Serada, A., Pfeiffer, A., & Wernbacher T. (eds.). (2021). *A ludic society*. Edition Donau-Universität Krems.
Cote IFEN : 306.481 DEN Lud



Becker, W., & Metz, M. (Hrsg.). (2022). *Digitale Lernwelten - Serious Games und Gamification. : Didaktik, Anwendungen und Erfahrungen in der Beruflichen Bildung*. Springer.
IFEN eLibrary : eBook



Druart, D., & Wauters, A. (2017). *Laisse-moi jouer, j'apprends ! /*. De Boeck.
Cote IFEN : 371.337 DRU Lai



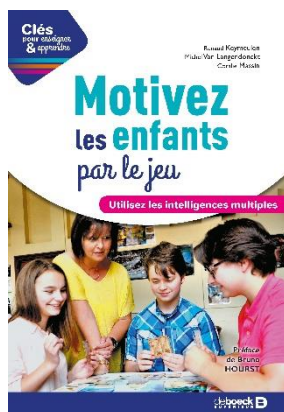
Farber, M. (2018). *Game-based learning in action : how an expert affinity group teaches with games*. Peter Lang.
Cote IFEN : 371.337 FAR Gam



Fischer, S., & Reichmuth, A. (2020). *Gamification - spielend lernen*. Bern: Hep.
Cote IFEN : 371.337 FIS Gam
IFEN eLibrary : eBook



Heimlich, U. (2023). Einführung in die Spielpädagogik (4., aktual. Aufl.). Julius Klinkhardt.
Cote IFEN : 306.481 HEI
Ein



Keymeulen, R., Van Langendonck, M., & Massin, C. (2018). *Motivez les enfants par le jeu : utilisez les intelligences multiples*. De Boeck supérieur.
Cote IFEN : 371.337 KEY
Mot



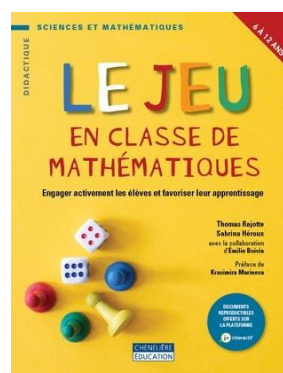
Renner, M. (2008). *Spieltheorie und Spielpraxis : eine Einführung für pädagogische Berufe* (3., neu bearb. Aufl.). Lambertus.
Cote IFEN : 306.481 REN
Spi



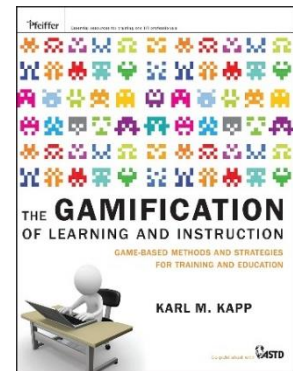
Hüther, G., & Quarch, C. (2016). *Rettet das Spiel : weil Leben mehr als Funktionieren ist*. Carl Hanser.
Cote IFEN : 306.481 HÜT
Ret



Kübler, M., Buhl, G., & Rüdisüli, C. (2020). *Spielen und Lernen verbinden - mit spielbasierten Lernumgebungen : Theorie - Empirie - Praxis*. hep.
Cote IFEN : 371.337 KÜB
Spi



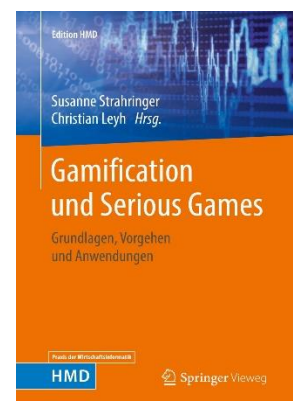
Rajotte, T., Héroux, S., & Boivin, É. (2021). *Le jeu en classe de mathématiques : engager activement les élèves et favoriser leur apprentissage*. Chenelière Éducation.
Cote IFEN : 372.72 RAJ
Jeu



Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction : game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
Cote IFEN : 371.334 KAP
Gam



Plass, J. L., Mayer, R. E., & Homer, B. D. (eds.). (2019). *Handbook of game-based learning*. The MIT Press.
Cote IFEN : 371.337 PLA
Han



Strahinger, S. (2017). *Gamification und Serious Games : Grundlagen, Vorgehen und Anwendungen*. Springer Vieweg.
Cote IFEN : 371.337 STR
Gam

F.use am Schlass - Centre de documentation pédagogique (CDP) - IFEN

Die in dieser Bibliographie aufgeführten Bücher können ausgeliehen werden im
Les documents de cette bibliographie peuvent être empruntés au

[Centre de Documentation pédagogique](#) / (www.a-z.lu)

und/oder sind ggf. auch online in der [eLibrary](#) verfügbar.
et/ou sont également disponibles dans l'[eLibrary](#).

Öffnungszeiten / Heures d'ouverture:

von Montag bis Freitag von 8 bis 17 Uhr / du lundi au vendredi de 8 h à 17 h

E-mail: documentation@ifen.lu / www.ifen.lu

