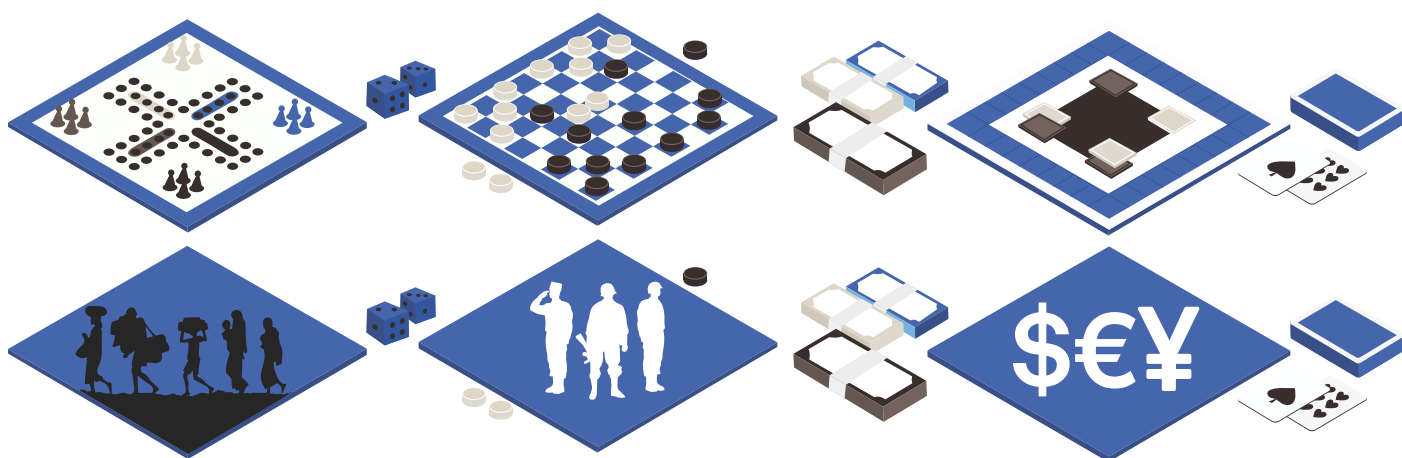


WORKSHOP FÜR LEHRKRÄFTE, MULTIPLIKATOR*INNEN UND STUDIERENDE

DAS SPIEL IN DER BILDUNGSARBEIT

„Hauptsache ein Spiel!“

So denken wir gern, wenn wir komplizierte und manchmal auch unbequeme Inhalte vermitteln möchten. Spielend, spielerisch – das klingt verlockend: da kommt (Spiel-) Freude auf, Lernen geschieht so nebenbei, denn die Spielenden sind ja spielend bei der Sache, und schon funktionieren Vermitteln und Verstehen, leicht und locker, also Hauptsache ein Spiel!



„Hauptsache ein Spiel?“

Spiele vereinfachen Sachverhalte. Das ist erwünscht – aber vereinfachen sie die Sache vielleicht zu sehr? Bilden sie die Realität nicht modellhaft, sondern atypisch simplifiziert nach? Und Spiele können verführerisch sein, wer hinterfragt denn noch, was sie oder er spielend so schön einfach verstanden hat.

Ein Spiel muss zum Thema passen! Aber welche Inhalte eignen sich zur spielerischen Vermittlung? Und wenn der Einstieg ins Spiel durch allzu komplizierte Regeln von vornherein stockt oder die Mitspielenden allzu schnell ahnen, was ihnen da spielerisch schön verpackt vermittelt werden soll, kann es schnell vorbei sein mit Spiel-Freude und Spiel-Lust.

1. Oktober 2021
von 10.00 – 18.00 Uhr

Ort:

Gemeindepavillon Christuskirche Kassel
Landgraf-Karl-Str. 70, 34131 Kassel (geplant)

Referent:

Till Meyer

spieltrieb GbR, Spielepädagoge und Entwickler didaktischer Spiele

Akkreditiert durch die Hessische Lehrkräfteakademie • Die Teilnahme ist kostenlos

Anmeldung bitte an: em.kohlmann@uni-kassel.de

Das Spiel in der Bildungsarbeit

Gemeinhin wird das Spiel oft als „sinn- und zweckfreies Tun“ bezeichnet und oft daraus abgeleitet, dass das Spiel als Medium der Bildungsarbeit ungeeignet sei. Das Gegenteil ist der Fall. EntwicklungspsychologInnen weisen darauf hin, dass ohne Probehandeln, dem Simulieren der Realität ohne die Konsequenz tatsächlicher Nachteile im Leben, kein effektives Lernen möglich sei.

Um aber Spiele in der Arbeit einsetzen können, muss man sich mit diesem Medium auskennen: wie unterscheidet man brauchbare von unbrauchbaren Spielen? Was macht ein Spiel zu einem „guten“ Spiel? Welche Anforderungen werden an die Spielleitung gestellt? Wie verknüpft man den Spieleinsatz mit einer guten Nachbereitung, so dass die Spieler/innen das Gespielte auf die Realität übertragen können? Wie kann man schlechte Spiele verbessern? Oder wie kann man – wenn es kein brauchbares Spiel für die aktuellen Anforderungen gibt – selbst ein passendes Spiel entwickeln?

Im Spielepädagogik-Workshop werden folgende Schwerpunkte auf dem Programm stehen:

- Testen von Spielen in Kleingruppen
- Spieltheorie: Spielformen und -strukturen, Zufallsprinzip im Spiel, Zusammenhang Thema und Spielform, Informationen spielerisch vermitteln

Referent

Till Meyer arbeitet seit 1985 mit Spielen in der Jugend- und Erwachsenenbildung. Seit 1998 Zusammenarbeit mit Nicole Stiehl in der Arbeitsgemeinschaft Spieltrieb GbR. Spieltrieb entwickelt – zum überwiegenden Teil – Spiele in Auftragsarbeit für Wirtschaftsunternehmen oder Einrichtungen der Bildungsarbeit.

Seit Gründung von Spieltrieb sind etwas über 100 Spiele entstanden, wobei die Themen ein breites Spektrum umfassen: Sozialverhalten von Wölfen, Erziehung, Kolonialismus, erneuerbare Energien, Kommunikation, Klimawandel, globaler Handel, interkulturelles Lernen, Borderline-Persönlichkeitsstörungen, IT-Sicherheit, Tourismus und anderes mehr.

Veranstaltungsleitung

Eva-Maria Kohlmann

Didaktik der politischen Bildung, Universität Kassel

Wolfram Dawin und Sabine Striether

Zentrum Oekumene der Evangelischen Kirche von Hessen und Nassau und der Evangelischen Kirche von Kurhessen-Waldeck

Gefördert durch



Mit Mitteln des



GEFÖRDERT VOM



In Kooperation mit

