

Urban Gaming als Unterrichtsmethode

Nürnberg spielerisch erkunden – Ein Urban Gaming Workshop im und um das Deutsche Spielearchiv

Urbane Spiele haben große Potentiale Lehrinhalte auf eine andere Weise aufzubereiten und Schülerinnen und Schüler auf aktivere Art mit wichtigen Inhalten vertraut zu machen. Mit Spielen, die im Stadtraum gespielt werden können, werden quasi nebenbei wichtige Fähigkeiten trainiert und am Objekt Dinge entdeckt und verstanden. Ob geschichtliche, architektonische oder stadtplanerische Inhalte: Spielformen sind ideale Medien für die Wissensvermittlung.

„Warum eignen sich Spiele für pädagogische Berufe und welche Lernziele lassen sich mit und durch Spiel verfolgen? Welche Spiele eignen sich für welche Ziel- und Altersgruppen? Wie binde ich Spiele sinnvoll in den beruflichen Alltag ein?“ Diese Fragen, die sich auch das Spielearchiv stellt, haben große Relevanz für die pädagogische und didaktische Arbeit und können im Rahmen der Fortbildung diskutiert werden.

Im Rahmen des Workshops werden einfache Techniken angeboten, die sich um den Egidienberg und den angrenzenden Quartieren in Nürnberg entwickeln und testweise anwenden lassen. Ob Zufallsspaziergänge die zum Verirren anstiften oder Handlungsanweisungen in Form von Aktionskarten oder Spielboxen, die durch Zufallselemente wie Würfel oder absurde Anweisungen gespickt sind, der Spaß bleibt dabei nie auf der Strecke.

Ziel der Fortbildung ist es, Materialien wie Fotos, Zeichnungen, Soundschnipsel zu sammeln und aus diesen Materialien mit Hilfe der Spielexperten ein Spiel zu entwickeln, das andere dazu einlädt eigene Entdeckungen zu machen. Die Stadt wird auf diese Weise zum Spielfeld, in dem die Teilnehmenden raum-konkrete Erfahrungen machen können und eine Mechanik erlernen, die später in der Unterrichtsvorbereitung oder für Projektwochen eingesetzt werden kann. Der Architektur-und-Schule-Bus ist auch mit von der Partie und wird die Teilnehmenden mit ausreichend Materialien und Werkzeug versorgen.

Thematisch bewegt sich der Workshop im Bereich Architektur, Stadtentwicklung und Alltagsgeschichte. Die Fortbildung ist deshalb schulübergreifend gedacht und nicht nur für Kunstlehrer und Lehrerinnen, sondern fordert vielmehr auch gerade Lehrer anderer Fächer auf, mit ihrem fachspezifischen Wissen die Gruppe zu bereichern und sich selbst in einem sehr besonderen praktischen Format weiterzubilden.

Gewünscht ist, dass sich im Anschluss an den Workshop ein Netzwerk bildet, das die eigens entwickelten Methoden austauscht, damit ein Spielekoffer entsteht, der von allen Teilnehmenden geteilt werden kann.

Treffpunkt und Veranstaltungsort dieser zweiten Urban-Gaming-Fortbildung ist das Deutsche Spielearchiv am Egidienplatz oberhalb des Hauptmarktes. Wir sind froh über das große Interesse des Archivs, das uns in den Projekträumen beherbergen wird. Als besonderes Highlight dürfen wir eine Kurzführung durch den umfangreichen Bestand des Archivs ankündigen. Eine Mitarbeiterin des Archivs wird den Teilnehmenden der Fortbildung die Wunderwelt des Spielearchivs öffnen und sie einen Blick in die wissenschaftliche Arbeit des Archivs werfen lassen. Angesichts Tausender gesammelter Spiele darf gestaunt werden!

Geplanter Ablauf

- ab 9:15** **Ankommen**
- 09:30** **Begrüßung und Impuls**
- Christine Frick bietet einen kurzen Einstieg in pädagogische Methoden des spielerischen Lernens und Karsten Michael Drohsel erläutert die Relevanz von Spiel für die Stadterkundung und -planung anhand eigener Beispiele aus der Arbeit des Impulsbüro Berlin.
- 10:00** **Kurzführung durch das Spielearchiv durch Christin Lummer**
- 10:30** **Diskussion der konkreten Bedarfe und erste Ideen**
- Kurze Vorstellung der konkreten Bedarfe der Teilnehmenden und Bildung von Themen-/Methodengruppen, die im Anschluss ca. eine Stunde Zeit haben sich mit den ExpertInnen auszutauschen und Ideen zu entwickeln. Materialien zur Spieleentwicklung wie Würfel, Blankokarten, Papiere, Stifte, Fotodrucker etc. liegen aus bzw. stehen bereit.
- 13:30** **Mittagspause mit Stadtspaziergang**
- Der Nürnberger Hauptmarkt und sein Bratwursthäusle aber auch allerhand andere Imbissstände und Restaurants in der Umgebung sind nah. Wir empfehlen schon vor dem Mittagessen den ersten frühen Spiel-Prototypen fertig zu haben und die Mittagspause zum kulinarischen Erkunden und diskutierendem Flanieren oder zum ersten Ausprobieren zu nutzen.
- 14:30** **Treffen im Tagungsraum des Spielearchivs**
- Diskussion des Gesehenen/Erlebten und ggf. Umbildung der Gruppen, falls es zwischenzeitlich Vorlieben für bestimmte Spielarten gibt.
- 15:00** **Spielentwicklung**
- Weiterer Austausch mit den ExpertInnen und Weiterentwicklung der Ideen zu einem Prototypen-Spiel. Materialien wie Würfel, Blankokarten, Papiere, Stifte, Fotodrucker etc. liegen aus bzw. stehen bereit.
- 16:00** **Rundgang**
- Präsentation der Ideen der Gruppen und Erfahrungsaustausch
- 17:00** **Fragerunde**
- Zum Abschluss des Tages erfolgt ein gemeinsamer Testlauf oder eine Diskussionsrunde in lockerer Atmosphäre, in der spezielle Fragen der Spieleentwicklung gestellt und diskutiert werden können.
- 17:45** **Offizielles Ende**
- 18:00** **Optional Testlauf**
- Die Teilnehmenden können während eines optionalen Stadtspaziergangs im Quartier, alleine oder in Kleingruppen, die entwickelten Spiele testen und sich gegenseitig Feedback geben.

Termin

13. März 2018, 9:30 bis 18 Uhr (incl. Mittagspause)

Ort

Deutsches Spielearchiv Nürnberg, Egidienplatz 23/ 2. OG, 90403 Nürnberg (zu finden direkt am Egidienberg in Nähe des Nürnberger Hauptmarkts)

<https://museen.nuernberg.de/spielearchiv/>

Anbieter

LAG Architektur und Schule Bayern

Team: Christine Frick (Kunstpädagogin am Albert-Schweitzer-Gymnasium Erlangen) leitet die Werkstatt Forchheim und ist Vorstand des Vereins Kind-Kunst-Kultur e.V.

www.werkstatt-forchheim.de

Karsten Michael Drohsel (Dipl.-Ing. Stadt- und Regionalplanung und Spieleentwickler) betreibt das Impulsbüro Berlin, das urbane Spiele für unterschiedliche Lehr- und Lernzwecke produziert und anbietet.

www.impulsbuero.de

Rückfragen: Christine Frick

0170.4752692

christine@werkstatt-forchheim.de

Kosten: Unkostenbeitrag für Material, Getränke und Snacks beträgt 10€.

Das Mittagessen muss eigenständig bezahlt werden.

Reisekosten werden nicht erstattet.

Teilnehmer*innen: Max. 30 Lehrer*innen