



Problemlöser für Pilotprojekt gesucht! **Spieldesignworkshop für kreative Köpfe ab 14 Jahre - Faschingsferien 2014**



Unsere Welt befindet sich in Zeiten starker Umbrüche. Wie unsere Gesellschaft bereits in wenigen Jahrzehnten aussehen wird, lässt sich aufgrund rasanter globaler Entwicklungen nur schwer prognostizieren. Wiederkehrende Schlagwörter wie demografischer Wandel, Nachhaltigkeit, Klimawandel oder Bankenkrise bestimmen heute tagtäglich die Nachrichten. Doch was genau verbirgt sich hinter diesen Begriffen, die die Entscheider aus Wissenschaft, Politik und Wirtschaft schon jetzt vor enorme Herausforderungen stellen?

Grundvoraussetzung für die Entwicklung innovativer Lösungsansätze ist ein tiefes Verständnis von Mechanismen und Wirkzusammenhängen in gesellschaftlichen und technologischen Systemen. Spiele bieten eine fehlerverzeihende Umgebung, unvorhergesehene Folge- und Nebenwirkungen von Entscheidungen sichtbar zu machen.



Covvriecht: Marco Teubner.

In unserem Workshop laden wir euch ein, kreativ zu werden und in einem schlagkräftigen Team von Querdenkern eure eigenen Vorstellungen und Wünsche an die Welt der Zukunft in eine Spielidee umzuwandeln. Wir werden mit euch die richtigen Fragen finden, um systemrelevante Elemente und Strukturen innerhalb eines definierten Themenbereichs zu erkennen. Gemeinsam werden wir diese in abstrakte Spielmechanismen umsetzen und in ein Spieldesign verpacken, das Lust auf Beschäftigung mit einer komplexen und wichtigen Themenstellung macht.

Veranstaltung: 5-tägiger Workshop in den Bayerischen Faschingsferien 2014

Montag, 03.03. ab 10.00 h bis Freitag, 07.03.2014 bis 17.00 h

Ort: Bildungsstätte Burg Schwaneck, Pullach <http://www.burgschwaneck.de/>

Teilnehmer: 5-10 kreative und querdenkende Jugendliche ab der 8. Klasse (14 - 19 Jahre)
Bewerbung über Eigenbewerbung (nachfolgend weitere Informationen)

Kosten: 210,- € (für 4 Übernachtungen inkl. VP, Material und Workshopkosten)

Organisation: Andrea Heinecke, andrea@heinecke.com, 089/60031977, <http://schlaue-spiele.org/>

Träger: Bayerisches Spielearchiv e. V, 85540 Haar, <http://www2.spiele-archiv.de/>

Unser Workshop-Team:



Marco Teubner

Spieleautor und Inhaber Spielewerk, hat an der Universität Hildesheim angewandte Kulturwissenschaften und Kulturpädagogik studiert.

Seitdem er 2003 das Spieleautoren-Stipendium der Jury Spiel des Jahres erhielt, hat er mehr als 30 Spiele veröffentlicht. Viele davon wurden für Spielepreise nominiert oder preisgekrönt. Das "Spiele machen" ist seine Leidenschaft und sein Vorbild ist Peter Pan, denn er hofft ebenso, niemals erwachsen zu werden und sich die kindliche Begeisterung für Neues und ein Leben voller Abenteuer zu erhalten. Mehr zu seinem bisherigen Schaffen unter <http://www.spielewerk.com/>



Andrea Heinecke

Initiatorin und Spielecoach des Projekts Schlaue Spiele, entdeckte bereits in einem früheren Leben als kaufmännische Angestellte ihre Liebe zu

kommunikativen und strategischen Brett- und Kartenspielen. Inzwischen hat sie darin ihre Berufung gefunden: Im Studium des „Managements Sozialer Innovationen“ an der Hochschule München geht sie intensiv der Frage nach, welche Rolle Spiele aller Art beim selbstbestimmten Lernen und Aufbau von wichtigen Schlüsselqualifikationen einnehmen können und macht hierbei fast täglich neue Entdeckungen. Weitere Infos unter <http://schlaue-spiele.com/>

Sabine Meier

hat Sozialpädagogik, Erziehungs- & soziale Verhaltenswissenschaft studiert. Als langjährige Leiterin eines Münchener Kindergartens initiierte sie ein Projekt zur Integration von hochbegabten Kindern in den Regelkindergarten, für das sie eine Förderung der Karg-Stiftung erhielt, und war ebenso am Pilotprojekt "Kinder philosophieren" des bbw e.V. beteiligt. Inzwischen berät sie freiberuflich Eltern hochbegabter Kinder, wie man überschüssige Energien in die richtigen Bahnen lenkt und ist als kreativer, künstlerischer und begeisterungsfähiger Kopf darin Expertin, neue Ideen zum Sprudeln zu bringen. Mehr demnächst unter <http://www.kopfkind.de/>





Was wollen wir mit euch in diesen Tagen erleben?

„So, wie ein Künstler ein Objekt aus Ton modelliert, so modelliert der Spieltheoretiker ein Spiel aus Regeln. Das ist durchaus ein künstlerischer Prozess, denn es steht keineswegs von vornherein fest, wie das Kunstwerk beziehungsweise das Spiel am Ende auszusehen hat. Es kann mal naturalistisch sein, mal eher abstrakt, mal detailreich und mal eher skizzenhaft. Wie jede Schaffung eines Kunstwerks ist dies ein hoch kreativer und hoch subjektiver Prozess, der ganz stark von der Persönlichkeit des Künstlers geprägt wird. So, wie berühmte Maler bestimmte Sehweisen erst einmal geprägt und damit ermöglicht haben, so wie Fotografen eine Bildsprache entwickeln, mit der sie ihre Sicht der Welt schaffen, so entwickeln die Spieltheoretiker eine Sprache der Spiele und damit neue Sichtweisen auf die Welt.“

(Professor Rieck's Spieltheorie-Seite, http://www.spieltheorie.de/Spieltheorie_Grundlagen/was-ist-spieltheorie.htm)

Inhalte in Stichpunkten:

- Vertiefung in ein gemeinsam gewähltes Workshopthema – Hintergründe, Strukturen und Prozessabläufe eines gesellschaftlichen Systems
- Kennenlernen von Spielmechanismen beim gemeinsamen Ausprobieren unterschiedlicher Spiele
- Modellierung und Design eines Brettspielprototypen
- Kennenlernen und Anwendung von Kreativitätsmethoden, „Experimentieren mit dem Zufall“
- Erlebnis der Zusammenarbeit in einem heterogenen Team aus motivierten Schülern, Spieleautoren und weiteren Fachleuten unterschiedlicher Disziplinen
- Entdecken und Einbringen eigener Potentiale bei der kreativen Umsetzung einer Idee in einem partizipativen Designprozess, insbesondere Ausbau vernetzter Denkweisen und Teamfähigkeiten
- Und sicherlich viel Spaß beim Perspektivenwechsel und Diskussionen mit anderen Querdenkern

Wen suchen wir?

Für diesen Workshop, der als „Prototyp“ einer Reihe unterschiedlicher Spieldesign-Workshops geplant ist, suchen wir besonders logisch- und kreativdenkende, sowie konstruktiv- und sozialhandelnde Schüler zwischen 14 und 19 Jahren mit einer gehörigen Portion Neugier auf Experimente. Oder kurz und gut: Querdenker, die sich gemeinsam mit uns auf die Suche nach spielerischen Lösungsansätzen für die gesellschaftlichen Problemstellungen der Zukunft machen möchten.

Wie bewirbst Du Dich?

- Am einfachsten bewirbst Du Dich formlos (gewünschte Infos s.u.) **bis zum 15.1.2014** per mail an info@schlaue-spiele.org. Oder per Post an: Schlaue Spiele, Andrea Heinecke, Raffaelstraße 5a, 85579 Neubiberg. Eine wichtige Frage hält Dich noch von Deiner Bewerbung ab? Dann bekommst Du die notwendige Info unter 089/60031977.
- Die Auswahl erfolgt unmittelbar nach Ablauf der Bewerbungsfrist, bei vergleichbaren Voraussetzungen der Bewerber entscheidet das Los. Die Teilnehmer werden innerhalb weniger Tage nach Bewerbungsschluss, spätestens bis Ende Januar, informiert. Später eingehende Bewerber setzen wir gerne auf die Warteliste als Nachrücker oder für zukünftige Veranstaltungen.

Was wir dabei von Dir gerne wissen möchten:

- **Persönliches:** Name, Alter, Kontaktdaten, besuchte Schule, Klasse, Hobbies, DGhK-Mitglied j/n
- **Hobbies, außerschulische Aktivitäten:** Womit beschäftigst Du Dich in Deiner Freizeit? Wie und wo engagierst Du dich bereits in der Schule oder außerschulisch?
- Besondere **Themenwünsche**, die Du in diesem oder einem späteren Workshop umsetzen möchtest
- Deine **Spielerfahrung:** Was sind Deine aktuellen Lieblingsspiele (Brett-, Karten oder Computer)? Welche würdest Du gerne kennenlernen? Schon mal eine Idee für ein eigenes Spiel entwickelt?
- Deine **Erwartungen:** Was möchtest Du aus dieser Woche mitnehmen? Welche Deiner Fragen sollten durch den Workshop beantwortet werden?
- Und natürlich **auch alles Andere**, was Du uns gerne mitteilen möchtest. Wir sind sehr gespannt auf Dich und freuen uns auf Deine Bewerbung!