

SCHWERPUNKT | SPIELEN REAL UND DIGITAL | Ulrich Baer

4 Die Vielfalt im Blick behalten

Reale und digitale Spiele

Franz Josef Röhl

Oft werden sie verteufelt – die digitalen Spiele. Doch sind sie gleichzeitig nicht mehr wegzudenken aus der kindlichen Spielwelt. Über die verbindenden Momente von realen und digitalen Spielen lesen Sie mehr in unserem Basisartikel ab Seite 4.

6 Super Mario auf dem Spielplatz

Umsetzung eines Computerspiels als Spielaktion

Thomas Wodzicki

Von Super Mario hat wohl schon so gut wie jeder gehört. Entsprechend anziehend wirkt er auf Kinder und ist damit bestens geeignet als Hauptfigur einer bewegungsreichen Spielaktion.

8 Harvest Moon – vom Bildschirm zum Spielbrett

Umsetzung eines Computerspiels zum Brettspiel

Jürgen Slegers

Ein Brettspiel selbst zu erfinden, davon war in dieser Zeitschrift schon häufiger die Rede. Aber aus einem bestehenden Computerspiel ein Brettspiel zu machen, das ist eine Variante, die die Erfinder auf die Spur des Spiels hinter dem Spiel bringt.

13 Können Handys fliegen?

Das „1. Handy-Spielmobil“ zwischen digitalen und realen Welten

Arnfried Böker

Das Handy gehört schon bei Kindern und Jugendlichen selbstverständlich zum Alltag dazu. Unser Bericht über das „1. Handy-Spielmobil“ zeigt, wie es in Spielaktionen eingebunden werden kann.

18 Aliens aus der Regenwasserpfütze

Eine Wasserwerkstatt mit Mikroskop

Roland Oesker

Was in einer ganz normalen Pfütze so alles herumschwimmt – man ahnt es gar nicht! Mit Mikroskop und Kamera kann man das kleine Getier auf dem Computer sichtbar machen.

20 Kinderzirkus real und medial

Der Zirkus Megabyte
der Spiellandschaft Stadt e. V.

Pamela Berckemeyer/Rainer Funk/Evelyn Knecht

Im Zirkus Megabyte dreht sich wie bei jedem anderen Zirkus alles um die Aufführung – bloß der Auftrittsort ist nicht die reale Manege, sondern der Bildschirm des Computers (und das Lampenfieber ist etwas geringer ...).

26 Medien machen Theater

Mediale Gestaltungselemente für ein Theaterstück

Sabine Kretschmer

Um das Zusammenspiel von modernen Medien und klassischen Theaterformen geht es in diesem Beitrag. Mehr dazu lesen Sie ab Seite 26.

31 Nicht raten – selber machen!

Foto-Spiele selber machen

Ulrich Baer

Ulrich Baer beschreibt, wie man Foto-Spiele selber machen kann. Ergänzt wird der Beitrag durch unsere beigelegte CD-ROM. Viel Spaß dabei!

39 Ratte am Hochofen

Wie Eisen gemacht wird – ein Computerspiel für Kinder

Ute Harnack/Konzeptschmiede Düsseldorf

In der Henrichshütte in Hattingen wurde 100 Jahre Eisen erschmolzen – heute ist sie ein Museum. Im Rahmen einer Ausstellung wurde eine CD-ROM und ein Spiel entwickelt, um so Kindern und Jugendlichen das Thema näherzubringen.

44 Rallye trifft Geocache

Eine digitale Schnitzeljagd

Gerhard Knecht/Uschi Reim

Die gute alte Schnitzeljagd im neuen Kleid: Geocaching heißt das Zauberwort. Wer dies mit Kindern erleben möchte, muss GPS-Geräte und Kompass erläutern, dann kann es nach bewährtem Muster, mit größerer Reichweite, los gehen.

50 Scotland Yard to Go

Mobile ortsbezogene Computerspiele

Pascal Bihler/Holger Mügge

Finden Sie Mister X heißt die Devise – hier wie auch beim klassischen Brettspiel. Doch mit GPS-Gerät ausgestattet, ist die Spielvielfalt ungleich größer als zu Hause. Lesen Sie mehr dazu ab Seite 50.

53 Das SingStar Festival

Der spiel-kulturpädagogische Mehrwert eines Computerspiels

Hans-Jürgen Palme/Eva Deibele Böker

Karaoke kennen Sie vermutlich. SingStar ist so ähnlich, bloß attraktiver für Kinder und Jugendliche. Worin der Reiz besteht, lesen Sie in unserem Beitrag ab Seite 53.

56 Sinnlich, bewegend, real und virtuell

Computerspiele ohne Maus und Tastatur

SIN-Studio im Netz e. V.

Der Beitrag stellt Computerspiele kurz vor.

58 Schnitzeljagd in virtuellen Welten

Second Life – ein Spiel?

Dieter Glaap/Michael Lange

Haben Sie schon ein Avatar bei Second Life? Wenn nicht, lesen Sie von den vielseitigen Möglichkeiten in der zweiten Welt ab Seite 58.

64 Lernräume zwischen Realität und Virtualität

Machinima-Workshops

Kirsten Mascher

Dieser Beitrag berichtet über Machinima-Workshops, bei denen gezeigt wird, wie man Animationsfilme mithilfe von Computerspielen drehen kann. Klingt speziell? Ist es auch – aber spannend.

MAGAZIN

- 67 Spielere Rezensionen
- 68/69 Computerspiele
- 69 Das kleine kooperative Spiel
- 70 Bücher
- 71 Termine
- 72 Adressen/Vorschau/Rückschau

IMPRESSUM

gruppe&spiel

Zeitschrift für kreative Gruppenarbeit

wird herausgegeben von Kallmeyer bei Friedrich in Velber in Verbindung mit Ulrich Baer als Mitherausgeber.

gruppe&spiel erscheint in Zusammenarbeit mit der Akademie Remscheid für musische Bildung und Medienerziehung, der Arbeitsgemeinschaft für Gruppenberatung (AGB) Österreich und der Basler Arbeitsgemeinschaft Pädagogik und Spiel in der Schweiz.

Redaktion

Kirsten Hellwege (v. i. S. d. P.), Gerd Knecht
Adresse, s. Verlag
(0511) 4 00 04 - 819
hellwege@friedrich-verlag.de
www.friedrichonline.de

Redaktionssekretariat

Katrin Franke
(0511) 4 00 04 - 228 (Fax: - 219)
franke@friedrich-verlag.de

Verlag

Kallmeyer bei Friedrich in Velber
Erhard Friedrich Verlag GmbH
Im Brande 17, 30926 Seelze
Tel. 05 11/4 00 04-175 Fax: 05 11/4 00 04-176
www.kallmeyer.de

Verlagsleitung

Kai Müller-Weuthen, Dr. Friedrich Seydel

Anzeigenmarketing

Bernd Schrader (v. i. S. d. P.)
Adresse, s. Verlag
Tel. 05 11/4 00 04-1 31 (Fax: - 9 75)
Anzeigenpreisliste Nr. 9
Gültig ab 1.10.2006

Aboservice

Tel.: 05 11 – 4 00 04-1 52
Fax: 05 11 – 4 00 04-1 70
E-Mail: abo@kallmeyer.de

Leserservice

Tel.: 0511 – 4 00 04-1 75 (Fax: -1 76)
E-Mail: leserservice@kallmeyer.de

Realisation

Marco Schreiner/Friedrich Medien-Gestaltung
Foto (Titel): Doro Siermantowski

Druck

Messedruck Leipzig GmbH
Ostwaldstraße 4
04329 Leipzig

Bezugsbedingungen:

Das Einzelheft gruppe&spiel kostet € 10,-. der Jahresbezugspreis von gruppe&spiel im Abonnement beträgt € 45,- zuzüglich Porto/Versandkosten. gruppe&spiel erscheint sechsmal im Jahr. Ein Abonnement ist unbefristet. Kündigungen sind sechs Wochen zum Ablauf des Berechnungszeitraums möglich. Die Mindestabonnementdauer beträgt ein Jahr. Bei Umzug bitte Nachricht an den Verlag mit alter und neuer Anschrift sowie der Kundennummer (siehe Rechnung). Zeitschriftentitel ist zu beziehen durch den Buch- und Zeitschriftenhandel oder direkt vom Verlag.

Bei Nichtlieferung infolge höherer Gewalt oder Störungen des Arbeitsfriedens bestehen keine Ansprüche gegen den Verlag. Studierende und Referendare erhalten 30 % Rabatt auf alle Abonnements, Sammelbände, Medien und Lernspiele (preisgebundene Bücher ausgenommen). Das gilt, solange sie in der Ausbildung sind und ein Abonnement bei den Friedrich Verlagen beziehen.

© Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Auch unverlangt eingesandte Manuskripte werden sorgfältig geprüft. Unverlangt eingesandte Bücher werden nicht zurückgeschickt. Die als Material gekennzeichneten Unterrichtsmittel dürfen bis zur Klassenstärke vervielfältigt werden.

Mitglied der Fachgruppe Fachzeitschriften im VDZ, im DV und im Börsenverein des Deutschen Buchhandels.

ISSN 0724-3332, Best.-Nr. 9643