

Computerspiele digital und analog

SCHWERPUNKT

- 4 Was lernen wir beim Computerspielen?**
Computer- und Video-Lernspiele
DIRK POERSCHKE
Computerspiele gehören für die meisten Kinder und Jugendliche zum Alltag dazu. Können sie mehr bieten als bloßen Zeitvertreib? Und wenn ja, was genau?
- 7 Tablets im Einsatz**
Ideen für Medienprojekte mit Kindern
KATHRIN WALTER / SONJA DI VETTA
Kindern einen kreativen Umgang mit Medien zu vermitteln, hat sich der Verein SIN-Studio im Netz e. V. zur Aufgabe gemacht. Einen Einblick in die vielfältigen Möglichkeiten des Tablets gibt Ihnen der Beitrag ab S. 7.
- 10 „Crazy Machines“**
Kinder erfinden ihre eigenen verrückten Maschinen
INGO RADMER
Dieser Beitrag nimmt ein Computerspiel als Vorlage, um Kindern das Prinzip dahinter zu vermitteln und zu zeigen, wie bereichernd es ist, selbst tätig zu werden und Ideen zu entwickeln.
- 13 Ghost Manor**
Ein Computerspiel wird zum lebenden Brettspiel
MARIETHERES WASCHK
Es braucht nicht unbedingt das neueste Spiel auf dem Markt zu sein, das man Level für Level in funktionierende Gruppenspiele überträgt, wie das Beispiel „Ghost Manor“ zeigt.
- 16 Wie in einem Computerspiel – nur dass man echt drin ist!**
12 kleine Spiele aus der Hosentasche
SULA KARZEL / SOPHIE STROEDEL
Mittelalterliche Rollenspiele umgesetzt für Sechs- bis 13-Jährige.
- 37 Auf der Suche nach der richtigen Spur**
Reale und digitale Rätsel für Rallyes und Geländespiele
CHRISTINE BUDSCHAT
Rallyes sind sowohl bei Kindern als auch bei Jugendlichen noch immer sehr beliebt. Bei der Auswahl der Aufgaben muss man sich nicht zwangsläufig für analog oder digital entscheiden – auch ein Mix der Methoden hat seinen Reiz.
- 42 Virale Spielwelten**
Ein Streifzug durch die Preisträgerprojekte des Deutschen Multimediapreises mb21
THOMAS HARTMANN
Der jährliche Wettbewerb rund um das Thema Multimedia offenbart, wie intensiv und kreativ sich die Teilnehmer immer wieder mit den Möglichkeiten der verschiedenen Medien auseinandersetzen.
- 46 Auf Heldenreise im Stadtteil**
Moderne Stadterkundung mit Storytelling und Gamification
HOLGER MÜGGE
Eine Heldenreise im Stadtteil? Ist das nicht etwas hochgegriffen? Sieht man sich das klassische Muster einer Heldenreise an, entdeckt man schnell Anknüpfungspunkte für die Umsetzung im eigenen Stadtteil – was für eine Herausforderung für die Kinder!
- 50 Der MarbleShooter**
Von der Spielidee zum fertigen Produkt
GERHARD KNECHT / VOLKER SCHADE
Ein Interview mit dem Spieleerfinder AssessorFun, Volker Schade.



Foto: Salzburg Research

52 Mephisto

Spiele selber bauen

ENDRIK GRIGO / GERHARD KNECHT / BERNHARD LUSCH

In dieser neuen Rubrik stellen wir Spiele und Spielgeräte vor, die man mit etwas handwerklichem Geschick, selbst bauen kann. Den Auftakt bildet das Brettspiel „Mephisto“.

MAGAZIN

54 kurz und bunt

55 Spielrezensionen

56 Information / Rückschau

IN DER HEFTMITTE

Computerspiele • Agent X

Alter: ab 10 Jahren
 Dauer: 15 min (frei), max. 5 Std
 Gruppenform: Kleingruppe (3-5 Spieler)
 Zielkompetenzen: Wahrnehmung, Orientierung, Kommunikation, Taktik
 Spielgeräthalt: Freispiel, Spielkärtchen, Orientierungstafel

Kurzbeschreibung
 Umsetzung des Brettspiels „Scrabble Yard“ im Freien mit Tablets / Smartphones.

Ablauf
 Das Spiel „Agent X“ ist eine mobile Umsetzung des Brettspiels „Scrabble Yard“ mit vier Akteuren (je ein Spieler und ein Beobachter). Dabei wird ein beliebiges Mäxchen (z.B. ein Stein) als Startpunkt für den Kartentext (z.B. ein Wort) genutzt. Die Teams müssen innerhalb von fünf Minuten einen Text auf dem Mäxchen aufbauen, der die Aufgaben erfüllt. Die Teams müssen versuchen, Mäxchen zu erstellen und ein zu Aufgaben zu zugehen, wenn es kein Einkommen mehr gibt. Auf dem Weg liegen Hin- und Wiederholungsfragen, die aufgeschrieben und eingepreist werden können, um z.B. die eigene Position für eine Zeit lang zu verschleiern und die eigene Spielweise und temporäre Spielzüge auf die auf Temporal, Ordinalität und bildlichem gehen beachtet.

Hinweis
 Bei der Wahl des Spielortes sollte darauf geachtet werden, dass es wenig Schatten und viele Wege z

Computerspiele • Spielmechanik

Alter: ab 8 Jahren
 Dauer: ab 30 min
 Gruppenform: Kleingruppe bis Kleingruppe
 Zielkompetenzen: Problemlösekompetenz, Arbeitsfähigkeit, Motivation, Einfühlungsvermögen
 Spielgeräthalt: Gruppenkartei, Freispiel, Kleingruppen, Präsentation, im Freien oder Raum

Kurzbeschreibung
 Klassische Computerspiele werden zu Gruppenprojekten umgearbeitet und erweitert, die Spielmechanik zu übertragen.

Ablauf
 So werden klassische Computerspiele auch an Schulen möglich. In 1-2 Phasen wird das Spiel in einem Raum oder auf einem großen getrennten Raum mit Bildschirm und mit Computern erstellt. Die Spieler arbeiten mit Gruppenkarten oder Gruppenkarten, die die Spielmechanik des Computerspiels nicht mehr, um die andere Seite zu erreichen. Diese Probleme gemeinsam zu lösen, ist die Motivation.

21–24 / 33–36 Spielkarteikarten

25–32 Das Spiel zum Sofortspielen

Computer-ABC-Spiel
 ULRICH BAER

IMPRESSUM

gruppe&spiel

Zeitschrift für kreative Gruppenarbeit wird herausgegeben vom Friedrich Verlag in Velber in Zusammenarbeit mit Klett und in Verbindung mit Gerhard Knecht und Marietheres Waschk als Mitherausgeber / in.

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

Redaktion

Kirsten Hellwege (v. i. S. d. P.)
 Adresse, s. Verlag
 0511 – 4 00 04 - 819
 hellwege@friedrich-verlag.de
 www.gruppe-und-spiel.de

Redaktionsassistentin

Katrin Franke
 0511 – 4 00 04 - 2 28
 Fax: 05 11 – 4 00 04 - 2 19
 gottwald@friedrich-verlag.de

Verlag

Friedrich Verlag GmbH
 Im Brande 17, 30926 Seelze
 www.friedrich-verlag.de

Geschäftsführung

Michael Conradt, Hubertus Rollfing

Programmleitung

Kai Müller-Weuthen

Anzeigenmarketing

Bianca Schwabe
 Adresse s. Verlag
 Tel. 05 11 – 400 04-123, Fax: 05 11 – 400 04-219
 E-Mail: schwabe@friedrich-verlag.de

Bettina Wohlers

Adresse, s. Verlag
 Tel. 05 11 – 4 00 04-2 43, Fax: 05 11 – 4 00 04-2 19
 E-Mail: wohlers@friedrich-verlag.de

Verantwortung für den Anzeigenteil

Hubertus Rollfing (v.i.S.d.P.)
 Adresse s. Verlag

Anzeigenpreisliste gültig ab 01. 01. 2016

Leserservice

Tel.: 05 11 – 4 00 04-150
 Fax: 05 11 – 4 00 04-170
 E-Mail: leserservice@friedrich-verlag.de

Realisation und Titel

Matthias Schiller

Fotovorlage Titel:

© bambusbjörn / photocase.com

Druck

Zimmermann Druck + Verlag GmbH
 Widukindplatz 2
 58802 Balve

Bezugsbedingungen

gruppe & spiel erscheint 4x jährlich für EUR € 52,- zzgl. Versand EUR 7,20. Die Mindestabodauer beträgt ein Jahr. Eine Kündigung ist schriftlich bis vier Wochen nach Erscheinen des letzten Heftes innerhalb des aktuellen Berechnungszeitraums möglich, ansonsten verlängert sich der Bezug um weitere 12 Monate. Es gelten unsere aktuellen Allgemeinen Geschäftsbedingungen. Auslandspreise auf Anfrage. Bei Umzug bitte Nachricht an den Verlag mit alter und neuer Anschrift sowie Kundennummer (siehe Rechnung). gruppe & spiel ist zu beziehen durch den Buch- und Zeitschriftenhandel oder direkt vom Verlag. Auslieferung in der Schweiz durch Balmer Bücherdienst AG, Kobiboden 12, CH-8840 Einsiedeln. Weiteres Ausland auf Anfrage. Bei Nichtlieferung infolge höherer Gewalt oder Störungen des Arbeitsfriedens bestehen keine Ansprüche gegen den Verlag. © Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Auch unverlangt eingesandte Manuskripte werden sorgfältig geprüft. Unverlangt eingesandte Bücher werden nicht zurückgeschickt. Nicht in allen Fällen war es uns möglich, den Rechteinhaber ausfindig zu machen. Berechtigte Ansprüche werden selbstverständlich im Rahmen der üblichen Vereinbarungen abgegolten.

ISSN 0724–3332, Best.-Nr. 19676