

4 | 2018 (Hier ist) Kunst im Spiel

Mit dem Schwerpunkt von Gerhard Knecht

4 Spiel und Kunst – Motor für das Wesentliche

Spielen als wesentliches Element
kultureller Bildung

MAX FUCHS

Ein Plädoyer für die Wertschätzung spielerisch-künstlerischen Tuns innerhalb jeder Gesellschaft.

6 Projekt Malerei inszenieren und arrangieren

Gemalte Bilder werden zu Quellen performativer
und bildnerischer Gruppen-Arbeiten

BRIGITTE DIETZE

Wie sich Kinder und Jugendliche respektvoll über
künstlerische Arbeiten austauschen und sich spielerisch
mit Kunst auseinandersetzen, zeigt dieses Projekt.

10 Projekt Das malende Bürstentier

Wie kommt die Farbe aufs Papier?

Eine Projektanleitung von TINKERTANK

MICHAEL SCHEUERL / SASKIA KRESS

Kreativ mit Technik: Das Projekt der Initiative TINKERTANK
zeigt, wie's geht.

13 Projekt Bilder an den Himmel zaubern

Drachenbau kunstvoll gestalten

HANS-PETER RAMS

Der Düsseldorfer Verein AKKI e.V. verbindet Kunst und
Spiel eindrucksvoll zu einer fliegenden Galerie.

18 In 80 Tagen um den Napf!

Ein Interview mit Menel Rachdi über eine
außergewöhnliche Kultur-Expedition

GERHARD KNECHT / MENEL RACHDI

Der Reisebericht erinnert an eine einmalige „Expedition“
Schweizer Kulturschaffender voll spielerischer
Entdeckerlust und Energie.

38 Projekt Das Wohnzimmer als Camera Obscura

Die Faszination der Low-Tech-Fotografie

OLIVER SPALT

Das Projekt lädt dazu ein, mit dem Prinzip der Camera
Obscura zu experimentieren und faszinierende Beobach-
tungen zu machen.

42 Projekt Die vielen Gesichter von Bayreuth

Ein mobiles Inklusionsprojekt

MARCO MARINO

Aus 2.400 Pörrträts, die die Einwohner von Bayreuth
gemalt haben, entsteht ein Gesamtkunstwerk.

44 Kunst und Games

Mit Farben, Formen und Texten
digitale Spielwelten gestalten

HEIKO WOLF

In diesen Computerspielen sind nicht nur die Spielwelten
ästhetisch umgesetzt, vielmehr rücken eigene künstle-
rische Aktivitäten in den Mittelpunkt.

13



44

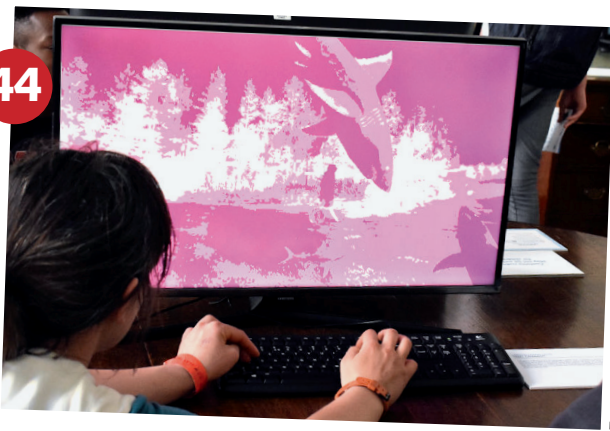


Foto: Terry Cavanagh

48 Projekt

Animation Code – produzieren statt konsumieren

Ein Projekt zu Medienkunst und Mediendesign
ANJA THEOBALD / OLIVER KOLL / ELLEN KLASSEN
Das Projekt „Animation Code“ setzt auf kulturelle und
mediengestützte Jugendbildung und lädt ein, kreativ zu
gestalten und zu programmieren.

51 Magazin

- 51 **Wo Kinder sagen, wo der Hammer hängt –
das Modell „Kinderbaustelle“**
MARC SCHÜTZ
- 52 **Ein Interview mit dem Spieleentwickler
Thomas Fackler**
GERHARD KNECHT
- 54 **Spielgeräte selber machen – Sperrholzfiguren**
- 55 **Spielrezension**
- 56 **Informationen / Rückschau / Impressum**

In der Heftmitte

21

21–24 / 33–36 **Spielkartekarten**

Spiel zum Sofortspielen

25–32 **Entdecken ... raten ...
erfinden**

ULRICH BAER
Drei Spiele mit Bildern



18



Foto: <http://www.menel.ch/>

Unser Newsletter

Zu jedem unserer Hefte
erscheint ein Newsletter,
mit aktuellen Informationen,
Veranstaltungshinweisen und
dem „Kleinen kooperativen Spiel“
als Download.

Sie können sich jederzeit kostenlos anmelden unter:
www.gruppe-und-spiel.de



Liebe Leserin, lieber Leser,
Zu jedem unserer Hefte erscheint ein Newsletter, mit aktuellen Informationen,
Veranstaltungshinweisen und dem „Kleinen kooperativen Spiel“ als Download.
Sie können sich jederzeit kostenlos anmelden unter: www.gruppe-und-spiel.de