

4 | 2020 Medienspiele im öffentlichen Raum

Mit dem Schwerpunkt von Gerhard Knecht

Im Abo enthalten:

**Gruppe & Spiel
digital**

So erhalten Sie Zugang
zur digitalen Ausgabe:
[www.friedrich-verlag.de/
digital/](http://www.friedrich-verlag.de/digital/)

4 Not macht erfinderisch

Digitale Angebote in Zeiten des Kontaktverbots

MARIETHERES WASCHK

Der Lockdown hat den Aufenthalt draußen zwar erlaubt, doch das Spielen in Gruppen war nicht möglich, so mussten die Aktivitäten für Kinder- und Jugendgruppen online stattfinden und kreativ umgesetzt werden – vieles davon ist auch für die Zeit nach Corona attraktiv.

8 Spiele(n) „OnTheGO“

Von realen Orten, virtuellen Spielfiguren und menschlicher Begeisterung

SIMON WIMMER / NATALIE DENK

Jeder Ort kann ein Spielort sein und spätestens seit „Pokémon GO“ ist klar, auch die realen Spielorte haben es in die digitale Spielwelt geschafft.

12 Geomazing – das Stadt-Labyrinth

Medienbildung mit Ortsbezug

GREGOR ASSFALG

Die klassische Stadtrallye kennen alle – beim Geomazing entwickeln die Kinder eigene Spielfiguren und -geschichten, die dann vor Ort auf dem Smartphone zum Einsatz kommen, wenn Rätsel gelöst werden müssen.

14 „Dein Stadtviertel einmal anders sehen!“

Ein spiel- und medienpädagogisches Fotoprojekt

PAMELA BERCKEMEYER

Auch hier geht es um den besonderen Blick auf den eigenen Stadtteil, allerdings stehen hier die Fotos, die geschossen und später bearbeitet werden, im Vordergrund, denn am Ende haben die Kinder ihr eigenes Foto-Memo-Spiel.

18 Spiel.Punkte

Eine medienbasierte Stadtteilrallye

MAXIMILIAN FÜESSL / HOLGER MÜGGE

Diese Variante der Stadtteilrallye nutzt ebenfalls das Smartphone für die Aufgabenstellungen der Rallye. Hier macht den besonderen Reiz das Punktesammeln per Datenübertragung aus – gleichzeitig erfahren die Kinder und Jugendlichen, wie leicht sie Spuren im Netz mit ihren Daten hinterlassen.

37 New Urban Games

Spiele in städtischer Umgebung

ULI GEISSLER

Spiele im öffentlichen Raum, das kann auch ganz ohne Medienbezug heißen, Menschen neu zu begegnen und ins Spiel einzubeziehen. Diese Spielideen muten fast schon wie aus einer anderen Zeit an, aber irgendwann wird es wieder gehen – gemeinsam zu spielen auch ohne Abstand.

40 Gipfeleroberer

Serious Games in der Hochschullehre

KLEMENS WALDHÖR

Das hybride Spiel „Gipfeleroberer“ verbindet analoges und digitales Spiel, um nachhaltiges Lernen zu ermöglichen.

12





46 Wie wir schon vor 20 Jahren
das hybride Holodeck erfanden

Spielen im virealen Raum

HORST POHLMANN

Wem es nicht reicht, die analoge Welt mit der digitalen zu verknüpfen, der schlüpft real in die virtuelle Welt und bewegt sich im virealen Raum – und dieser Traum ist keine Erfindung der heutigen Zeit.

51 Magazin

- 51 Aktuelles
- 52 Kurz und bunt
- 54 Angedacht
- 56 Information/ Vorschau + Rückschau / Impressum

In der Heftmitte



21–24 / 33–36 Spielkarteikarten

Spiel zum Sofortspielen

25–32 Zusammen durch das Jahr 2021

ULRICH BAER

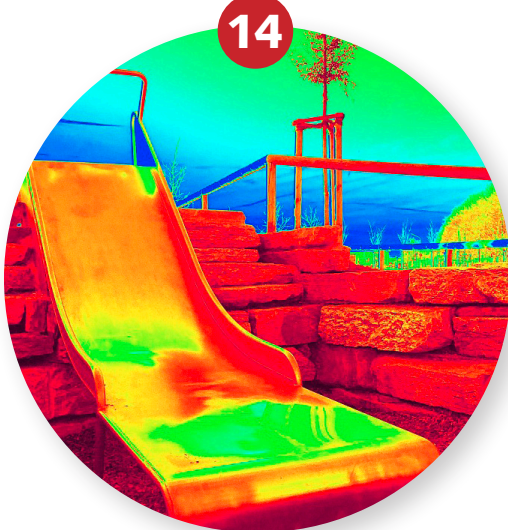
Ein Ratespiel für das ganze Jahr



Unser Newsletter

Zu jedem unserer Hefte erscheint ein Newsletter mit aktuellen Informationen und Veranstaltungshinweisen.

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



Download zu dieser Ausgabe
Bitte geben Sie den Code



in das Suchfenster auf
www.friedrich-verlag.de ein,
um den Download dieser Ausgabe
herunterzuladen.