

SCHWERPUNKT

4 Wohin wird die Reise gehen?

Forschung als Wegweiser in die Zukunft

REINHOLD POPP

Gerade zum Jahreswechsel wird und wurde wieder viel spekuliert: Was bringt das nächste Jahr, die nächsten Jahre? Dass diese Frage nicht reine Spekulation bleiben muss, darum geht es in unserem Basisartikel ab Seite 4.

9 Die Zukunft des Spiels

Wie sich zukünftige Entwicklungen durch bisherige vorhersagen lassen

HARALD HEMMERLEIN

Sechs Thesen zur Weiterentwicklung des Spiels in der Zukunft.

12 Blick in die Zukunft

Über den kreativen Umgang mit der Zukunft

GERHARD KNECHT

Was bedeutet Zukunft für Kinder, wie kann man sich mit ihnen dem Thema spielerisch nähern? Einige praktische Vorschläge als Einstieg.

14 Utopolis und mehr

Spiele zum Thema „Zukunft“

STEFAN MAUS

Die Frage nach der Zukunft ist keine rein persönliche, hängt doch auch die Entwicklung unserer Gesellschaft davon ab, innerhalb welcher Rahmenbedingungen sich unsere eigene Zukunft gestaltet. Wie sollte also die Gesellschaft der Zukunft idealerweise aussehen?

16 Mit dem Objektiv in die Zukunft blicken?

Kreative Fotogestaltung zum Thema Zukunft

ULRICH BAER

Ein Beitrag zum Deutschen Jugendfotopreis und zur Frage: Wie kann man die Zukunft fotografieren?

DAS SPIEL ZUM SOFORTSPIELEN

20 So wird es sein?!

ULRICH BAER

25 Demokratie lernen

Die Moderationsmethode „Zukunftswerkstatt“ in der Grundschule

HARTMUT WEDEKIND

Die Moderationsmethode „Zukunftswerkstatt“ ermöglicht es, Kindern und Jugendlichen auf nachvollziehbare Weise zu vermitteln, wie sie lernen können, ihre eigene Umgebung und damit auch ihre Zukunft zu gestalten. Gleichzeitig ist es ein Weg, der zeigt, wie Demokratie funktionieren und was sie bewirken kann.

35 Selbst gestalten!

Zukunftswerkstätten mit Kindern und Jugendlichen

THOMAS KÖDELPETER

Wer einmal erlebt hat, wie eine „Zukunftswerkstatt“ abläuft, möchte sie am liebsten immer wieder anwenden. Ein praktisches Beispiel.



Foto: © LAVITA VERA; photocase.de

Mit dem Schwerpunkt
von Gerhard Knecht



Foto: © creepi; photocase.de

38 (Aktions-)Museum der Zukunft – Lebensperspektiven

Themenorientiertes Tagesprojekt
für Jugendliche ab 14 Jahren

RALF BRINKHOFF

Das Projekt für Jugendliche ab 14 Jahren setzt sich mit ihren Lebensperspektiven auseinander. Welche Wünsche, Hoffnungen haben sie ganz konkret für die Zukunft?

MAGAZIN

- 40 Brettspielrezensionen
- 42 Computerspielrezensionen
- 43 Das kleine kooperative Spiel
- 44 Termine/Adressen

Ein aktualisiertes Register der Jahre 2005–2009
kann im Internet unter www.gruppe-und-spiel.de
heruntergeladen werden.

IMPRESSUM

gruppe&spiel

Zeitschrift für kreative Gruppenarbeit

wird herausgegeben vom Friedrich Verlag in Velber in Zusammenarbeit mit Klett und 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.), Gerhard Knecht
Adresse, s. Verlag
0511 – 4 00 04 - 8 19
hellwege@friedrich-verlag.de
www.friedrich-verlag.de

Redaktionssekretariat

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

Verlag

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

Geschäftsführung: Michael Conradt, Dr. Friedrich Seydel

Programmleitung

Kai Müller-Weuthen

Anzeigenmarketing

Bernd Schrader (v. i. S. d. P.)
Adresse, s. Verlag
Tel. 05 11 – 4 00 04 - 1 31
Fax: 05 11 – 4 00 04 - 9 75
Anzeigenpreisliste Nr. 7
Gültig ab 01. 06. 2009

Leserservice

Tel.: 05 11 – 4 00 04 - 1 52
Fax: 05 11 – 4 00 04 - 1 70
E-Mail: leserservice@friedrich-verlag.de

Realisation

Marco Schreiner
Foto (Titel): ban-anne; photocase.de

Druck

Messedruck Leipzig GmbH
Ostwaldstraße 4
04329 Leipzig

Bezugsbedingungen:

Das Jahresabonnement von gruppe & spiel kostet 2010 € 48,- und besteht aus 6 Ausgaben. Der Einzelheftbezugspreis für Abonnenten beträgt für das Heft € 10 (€ 14 für Nichtabonnenten). Wir liefern gegen Rechnung. Alle Preise zzgl. Versandkosten. Studierende und Referendare erhalten bei Vorlage ihrer aktuellen Bescheinigung 30% Rabatt auf alle Abonnements. Die Mindestbestelldauer des Abonnements beträgt ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht sechs Wochen vor Ablauf des Berechnungszeitraums schriftlich gekündigt wird. Bei Umzug bitte Nachricht an den Verlag mit alter und neuer Anschrift sowie Kundennummer. gruppe & spiel ist zu beziehen durch den Buch- und Zeitschriftenhandel oder direkt vom Verlag. Auslieferung in der Schweiz durch Bücher Balmer, Neugasse 12, CH-6301 Zug. 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. Die als Arbeitsblatt oder Material gekennzeichneten Unterrichtsmittel dürfen bis zur Klassenstärke vervielfältigt werden.

ISSN 0724–3332, Best.-Nr. 19649