

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.

