

**4 Szenisch systemisch:  
Inszenieren und arrangieren**

Anfänge, Übergänge und Abschiede gestalten  
SANDRA ANKLAM/THOMAS REYER  
Wie lassen sich Lehrprozesse darstellen und vermitteln, damit sie nachhaltig wirken und nicht sofort wieder in Vergessenheit geraten? Ideen und Anregungen ab S. 4.

**7 Statt präsentieren inszenieren!**

Ablauf und Ergebnisse eines Projekts motivierend vorstellen  
ULRICH BAER  
Alles, was anders als erwartet präsentiert wird, bleibt nachdrücklicher im Gedächtnis als z. B. bloße Wiedergabe von Informationen. Darum lohnt es sich, wichtige Inhalte ansprechend aufzubereiten – ja, sie sogar zu inszenieren.

**10 Ein Ort für kreative Köpfe**

Das Kinderforscherzentrum Helleum  
OLGA THEISSELMANN / HARTMUT WEDEKIND  
Das Kinderforscherzentrum Helleum ist eine Lernwerkstatt, in der Kinder selbstbestimmt und kreativ forschen, experimentieren und lernen können.

45



**14 Projekt  
Inszenierte Lernräume**

Bildungsprozesse kreativ anstoßen  
CHRISTOPH HONIG  
Der Verein Akki e. V. engagiert sich in Düsseldorf mit unterschiedlichsten kulturellen Projekten für Kinder und Jugendliche und inszeniert immer wieder aufs Neue kreative Lernräume.

**17 Projekt  
Das Spiel mit der Angst**

Ein Gruselkabinett zum Mitmachen  
BENJAMIN KÖHL  
Eine Inszenierung besonderer Art ist dieses Gruselkabinett zum Mitmachen. Hier können sich Kinder lustvoll gruseln, hinter die Kulissen schauen oder eben auch selbst mitmachen.

**37 Projekt  
Hurra, die Kirmes kommt!**

Spielräume inszenieren  
GERHARD KNECHT  
Die Inszenierung von Spielwelten ist nicht selten aufwändig, doch je detaillierter sie umgesetzt wird, desto höher ist für die Kinder oft die Freude am eigenen Engagement – wie hier am Beispiel der Spielwelt „Kirmes“ zu sehen ist.

**40 Projekt  
Makunaima erleben und lernen**

Das Lehmendorf Makunaima als ganzheitlicher Lernraum  
RAINER WARZECHA  
Das Lehmendorf Makunaima in Berlin ist ein eindrucksvolles Beispiel für gelebtes Miteinander, Teilhabe, Engagement und Verantwortung.



52

**45 Projekt  
World of Mediacraft**

Mediengeschichte als inszenierte Spielwelt von der Steinzeit bis zur Gegenwart  
SOPHIE STROEDEL  
Die Entwicklung der Übertragung von Nachrichten seit der Steinzeit ist eindrucksvoll und für Kinder besonders gut durch eigenes Erleben erfahrbar. In der World of Mediacraft durchlaufen sie die verschiedenen Level von der Höhlenmalerei über den Buchdruck bis hin zur heutigen digitalen Technik.

**50 Projekt  
HEIMSPIEL**

Dein begehbares Level  
DIRK MEMPEL / JENS NEUBERT  
In dieser Ausstellung ist der Besucher selbst die Spielfigur, die in Küche und Bad verschiedenste Herausforderungen bewältigen muss – der Spaß ist garantiert!

**52 Magazin**

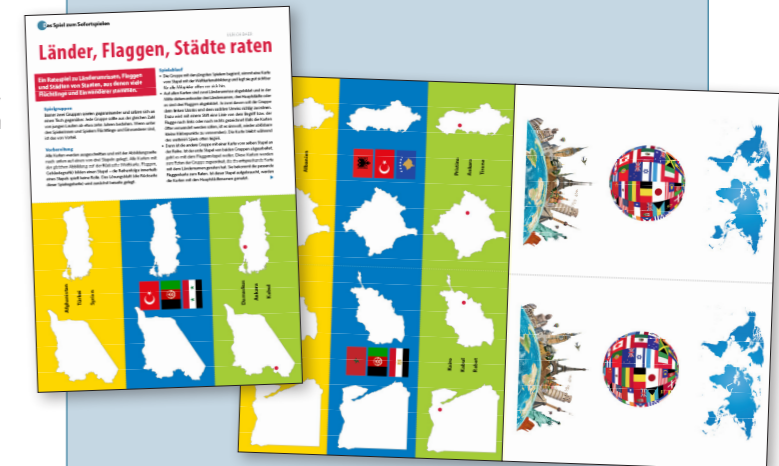
- 52 Spielgeräte selber machen – Jonglierbälle selber basteln  
JESSICA KÖHLER
- 54 kurz und bunt
- 55 Spielrezension
- 56 Informationen / Rückschau / Impressum

In der Heftmitte

21

- 21–24/33–36 Spielkarteikarten
- Spiel zum Sofortspielen
- 25–32 Länder, Flaggen, Städte raten  
ULRICH BAER

Ein Ratespiel zu Länderumrissen, Flaggen und Städten von Staaten, aus denen viele Flüchtlinge und Einwanderer stammen.



Unser Newsletter

Zu jedem unserer Hefte erscheint vorab ein Newsletter, der Sie auf das neue Heft einstimmt und weiterführende Informationen und Materialien bereithält. Sie können sich jederzeit kostenlos anmelden unter:  
[www.gruppe-und-spiel.de](http://www.gruppe-und-spiel.de)