

5. „Spiele erfinden“

Referent: Marco Teubner

Sie sind bunt! Sie machen Kinder neugierig und jedesmal ist etwas Neues drin! Gesellschaftsspiele: Die Welt in der Kartonschachtel. Doch woher kommen sie? Wer steckt dahinter?

Marco Teubner ist Spieleautor. Er lebt in einem Haus voller Würfel, Spielfiguren und Karten. Dort arbeitet er jeden Tag an neuen Spielen. Mit einfachen Dingen versucht er die Menschen für Spiele zu begeistern. Doch woher nimmt er immer wieder die neuen Ideen? „Oft genügt es, unsere Kinder einfach beim Spielen zu beobachten. Sie sind voller Kreativität und leben uns die Freude am Spielen vor.“ So schafft er es, nicht nur die Kinder, sondern auch die Juroren der Jury „Spiel des Jahres“ zu überzeugen und landete mit seinen Spielen schon mehrmals auf ihrer Empfehlungsliste.

Tauchen Sie mit ein und lassen Sie sich von der Faszination der Spiele mitreißen.

Veranstalter:

Organisiert wird die Veranstaltung vom Spielverein dinx in Kooperation mit dem VKE (Verein für Kinderspielplätze und Erholung), dem Jugendhaus Kassianum und dem Verband Deutscher Spielotheken/Ludotheken (VDSL).

Mit der Unterstützung des deutschen Schulamtes und dem Amt für Jugendarbeit.

Spielverein dinx

Leonardo-Da-Vinci-Strasse 17/b

I - 39100 Bozen (BZ)

info@dinx.it

Anmeldung innerhalb 10. Mai 2009

Anmeldeformular: Bitte der gestrichelten Linie entlangschneiden und an die oben angegebene Adresse senden:



Ich melde mich für die Tagung an
und möchte folgende Spielstätte besuchen:

Nr: _____ (1. Wahl) Nr: _____ (2. Wahl)

Ich möchte im Jugendhaus Kassianum zu Mittag essen.
(Kosten: 8,00 Euro)

Name / Nachname: _____

Beruf/ Arbeitsstelle: _____

Adresse: _____

E-Mail: _____

Tel: _____

Datum: _____ Unterschrift: _____



Symposium

Spiel-Räume

Das Spiel in Bildung und Kultur

Samstag, 23. Mai 2009

9.00 - 17.00 Uhr

**Brixen, Jugendhaus Kassianum
Brunogasse 2**

Informationen und Anmeldung auch unter:

www.dinx.it

Die Teilnahme an der Veranstaltung ist kostenlos.



Deutsche Kultur
und Familie
Jugendarbeit

Spiel-Räume

Das Spiel in Bildung und Kultur

Das Spiel und der spielerische Zugang zur Welt haben in den letzten Jahren einen enormen Aufschwung erhalten. In vielen verschiedenen Disziplinen, von den Wirtschaftswissenschaften bis zur Psychologie, bekommt das Spiel immer mehr Aufmerksamkeit. So ist es nicht verwunderlich, dass auch die Bildungswissenschaften dem Spiel immer mehr Raum widmen. Die lange geltende Gegenüberstellung von Ernst und Spiel wird aufgehoben. Das Leben und die Schule müssen nicht immer ernst sein. Gerade das Spiel schafft jene Situationen, in denen Kinder und Erwachsene gerne und nachhaltig lernen, für sich Wissen und Erfahrungen schaffen. Spielen ist auf vielfältige Weise Bildung.

Dieses eintägige Symposium möchte dieser Entwicklung Rechnung tragen und den Wert des Spiels in den Mittelpunkt rücken. Den Wert für die Gesellschaft, für die Weiterentwicklung derselben und den Wert für die Bildung und dessen Institutionen. Dabei werden am Vormittag die Grundlagen und der Wert des Spiels für die Bildungsarbeit vorgestellt und diskutiert. Der Nachmittag widmet sich mit Spielstätten konkreten Themen und den Möglichkeiten die Inhalte des Vormittags in der Praxis zu verankern.

Eingeladen sind:

pädagogische Fachkräfte (Lehrpersonen, Kindergärtnerinnen, Jugend- und SozialarbeiterInnen,...), BibliothekarInnen, Spielbegeisterte aus dem In- und Ausland sowie Interessierte.

Programm

Samstag, 23. Mai 2009

9.00 Uhr	Grußworte der Landesrätin Dr. Sabina Kasslatte Mur, spielerischer Einstieg
9.15 Uhr	„Spiel (play+game) schafft Bildung und Kultur“
9.45 Uhr	Diskussion
10.00 Uhr	„Der spielende Mensch“
10.30 Uhr	Diskussion
10.45 Uhr	Pause
11.00 Uhr	Dialoge zum Spiel
12.30 Uhr	Mittagessen
14.00 Uhr	Spielstätten
17.00 Uhr	Abschluss

Referent/innen und Spielstättenleiter/innen:

- **Bernhard Armin**, Bildungswissenschaftler, Schwerpunkt Geschlechterforschung, Spiel, Medien
- **Buland Rainer**, Leiter des Instituts für Spielforschung an der Universität Mozarteum, Salzburg
- **Ferrarese Barbara**, Vorstandsmitglied Spieleverein dinx
- **Kerschbaumer Arno**, Vorstandsmitglied Spieleverein dinx
- **Oberparleiter Wolfgang**, Amtsdirektor im Amt für Schulverwaltung, Gründungsmitglied und Vizepräsident Spieleverein dinx
- **Pardeller Georg**, Erlebnispädagoge mit Schwerpunkt Naturerfahrung
- **Teubner Marco**, Kulturwissenschaftler, freier Spieleautor

Spielstätten von 14.30 bis 17.30 Uhr

1. Spielituität = Spiritualität im Spiel

Referent: Rainer Buland

Die beiden Begriffe Spiel und Spiritualität werden heute inflationär verwendet. Wir dürfen es uns aber dennoch nicht nehmen lassen, darüber zu sprechen, was uns wichtig ist. Die Haltung des Spielers hat eine auffallende Ähnlichkeit mit der achtsamen Haltung, wie sie in vielen spirituellen Traditionen beschrieben wird. Die Arbeit zu diesem Thema, mit vielen Beispielen aus eigener Spielpraxis, steht unter www.Buland.eu zum download bereit. Spiele, die uns beschäftigen werden: Das Zen-Steine-Spiel, Labyrinth-Spiele, das Planeten-Schach, Playing Arts.

2. „Spielend Natur erleben“

Referent: Georg Pardeller

Spiele können Kinder, Jugendliche und Erwachsene anregen, sich auf die Natur einzulassen. Dabei geht es um Erfahrungen der Sinne, um Gespür für die Natur, Sensibilität für dessen Vielfalt und das persönliche Erleben. Spielerisch ist der Zugang, Erleben das Ziel. Dabei werden konkrete Methoden vorgestellt und ausprobiert.

3. „Bildende Spiele“

Referenten: Wolfgang Oberparleiter, Barbara Ferrarese

Das Spiel hat in der letzten Zeit auch in Bildungseinrichtungen vermehrt an Bedeutung gewonnen. Diverse Wissenschaften (Wirtschafts-, Naturwissenschaft,...) haben die Bedeutung des Spiels für den Menschen erkannt und auch aus diesem Grund wird das Spiel vermehrt in Bildungsprozesse eingebunden. Bei dieser Spielstätte werden konkrete Spiele vorgestellt, welche für Bildungseinrichtungen wie Kindergarten, Schule, aber auch Erwachsenenbildung einsetzbar sind. Der Schwerpunkt an diesem Nachmittag liegt bei Brett- und Kartenspielen.

4. „New games“

Referent: Arno Kerschbaumer

Die „neuen Spiele“ sind Spiele mit mehr oder weniger Bewegung, Spiele für Gruppen, leicht spielbar auch bis 50 Personen. New Games stellen den Gewinn in den Hintergrund und betonen den Wert des Spiels in der Gemeinschaft. Das gegenseitige Kennenlernen von Gemeinsamkeiten wird spielerisch zur Selbstverständlichkeit. Anwendung der Spiele: Als Partyspiel oder als Auflockerung bei Sitzungen. Die Regeln werden auf ein Minimum beschränkt, sodass besonders viel Platz für die persönliche Entfaltung bleibt.