

## Medienpädagogische Fachtagung Blossin 30. Mai 2013

### **Streetgame-Workshop**

Was passiert, wenn man Computerspiele nicht am Rechner, sondern auf der Straße spielt? Dann wird die Nachbarschaft zum Spielfeld und Passanten zu Spielfiguren. Streetgames sind ortsspezifische Spiele, die nicht nur in der Umgebung, sondern auch mit ihr gespielt werden. So kann nicht nur der Kiosk um die Ecke, sondern auch Bänke und Pflastersteine Teil eines für andere unsichtbaren Spielplatzes werden.

In diesem Workshop werden die TeilnehmerInnen beliebte Streetgames kennenlernen und ausprobieren, um danach selbst die Strukturen der Umgebung in spielerische Systeme einzubinden. So entsteht ein eigenes Spiel im und mit dem Raum, ohne Computer und mit realer Grafik.

### **Ablauf Streetgame-Workshop |**

- 10.30 **Begrüßung:** Vorstellungsrunde (Computerspielerfahrung), Hintergrund zur Dozentin und der Initiative Creative Gaming (Grundsätze, sonstige Aktivitäten), Bekanntgabe Ablauf
- 11.00 **Streetgame | Hintergrund:** Was ist das? Besonderheiten, Möglichkeiten für den pädagogischen Einsatz, Erfahrungsbericht aus einem zweimonatigen Streetgame-Projekt in einer Reformschule (Klassenstufe 8-10)
- 11.45 **Streetgame | Theoretisches:** Was ist ein Spiel? Welche Komponenten gehören zu einem Spiel? Story, Spielmechanismen, Regeln, Spielfeld. Regeln im öffentlichen Raum und Modifikationen. Aufgabenbereiche.
- 12.30 *Mittagspause*
- 13.30 **Streetgame | Praxis:** Beispiel Pong.  
Aufgabe: Transformation des Videospieleklassikers Pong in eine Streetgame-Version. Erweiterung und Modifikation der Regeln und Story.  
1. Phase (Transformation): Ideensammlung und Entwicklung in Gruppen, Präsentation der Spielentwürfe, Umsetzung im Außenbereich  
2. Phase (Modifikation): Feedback zur Testversion: Was hat geklappt, was muss geändert werden? Entwicklung einer Rahmengeschichte  
Erweiterung der Spielentwürfe um hierfür erforderliche Spielmechanismen (in Gruppen), Vorstellung, Ausprobieren
- 16.30 *Kaffeepause*
- 17.30 **Feedback** und Rückführung auf möglichen Einsatz von Streetgames in medienpädagogischen Projekten

### **Zur Gast- Dozentin**



Vera Marie Rodewald (1987) ist als freie Medienpädagogin in Hamburg, u.a. beim jaf e.V. – Verein für medienpädagogische Praxis, beim Mediennetz Hamburg e.V. und der Initiative Creative Gaming e.V., tätig.

2011 absolvierte sie ein Bachelorstudium in Kultur- und Medienpädagogik an der Hochschule Merseburg. Derzeit studiert sie Kulturwissenschaften- Culture, Arts & Media (MA) an der Leuphana Universität Lüneburg.