

:FR 5.12.2014

LEVEL IV – MUSEUMS_SPIELE 2, 2. FOLGE
9:00 – 12:15 Uhr

WORKSHOP 1 – 6

Mittagspause – Spielverhandlungen
12:15 – 13:00 Uhr

Spieldarstellungen 13:15 – 15:00 Uhr

Museums_Spiele 3

Vorstellungen aus den Workshops
Präsentation – Diskussion

Spiel im Museum – gewinnen oder verlieren

Spiele im Museum, Methoden, Strategien – ein Fazit
Susanne Gesser, Leiterin kinder museum frankfurt

Spielverderber – oder wer hat eigentlich gewonnen

Wer ist der Sieger?
ZIEL

MV des Bundesverbandes Deutscher Kinder-
und Jugendmuseen
16:00 – 18:00 Uhr

Im kinder museum frankfurt

(An der Hauptwache 15 – Zwischenebene, 60313 Frankfurt)

RE:SET

Das Spiel im Museum als neue Methode
für Vermittlung, Wissen, Lernen
4. bis 5. Dezember 2014
historisches museum frankfurt

INFORMATIONEN

Bundesverband Deutscher Kinder- und Jugendmuseen
Xantener Str.7
10707 Berlin
Tel: 030/39501218
info@bv-kindermuseum.de
leonard@neuesuniversum.de
www.bv-kindermuseum.de

Die Tagung wird vom Bundesverband Deutscher Kinder-
und Jugendmuseen in Kooperation mit dem Deutschen
Museumsbund organisiert und veranstaltet

ANMELDUNG

Bitte melden Sie sich spätestens bis zum 30. November 2014
unter Angabe Ihres Namens und Ihrer Institution an unter
info@bv-kindermuseum.de, Stichwort Tagung

oder nutzen Sie das Anmeldeformular des Bundesverbandes
Deutscher Kinder- und Jugendmuseen, zu finden unter
www.bv-kindermuseum.de

TAGUNGSGEBÜHR

60€ reguläre Tagungsgebühr
50€ für Mitglieder des Bundesverbandes

In der Tagungsgebühr sind Mittag- und Abendessen enthalten.
Sie erhalten nach Ihrer Anmeldung eine Zahlungsaufforderung,
die Zahlung ist Voraussetzung für die Teilnahme.
Die Zahlung ist auch vor Ort möglich, wenn sie eine bestätigte
Anmeldung vorlegen.

ÜBERNACHTUNG

www.hotel-am-zoo.com
www.meininger-hotels.com/de/hotels/frankfurt-main/messe/
www.spenerhaus.de
www.jugendherberge-frankfurt.de

TAGUNGORT

historisches museum frankfurt
Fahrtor 2
60311 Frankfurt

U-Bahnen U4, U5 (Dom / Römer)
Straßenbahnen 11, 12 (Römer / Paulskirche). Zu Fuß ca. 5 Minuten
von den Haltestellen über den Römerberg Richtung Mainufer

RE :SET

DAS SPIEL IM MUSEUM
ALS NEUE METHODE
FÜR VERMITTLUNG,
WISSEN, LERNEN

4.– 5. DEZEMBER 2014
*historisches museum
frankfurt*



kinder
museum
frankfurt

historisches
museum
frankfurt

BUNDESBUND
DEUTSCHER
MUSEUMS
BUND

Die Tagung wird gefördert von
der Ministerin für Kultur und Medien



Die Beauftragte der Bundesregierung
für Kultur und Medien

RE:SET

Das Spiel im Museum als neue Methode für Vermittlung, Wissen, Lernen

Alle Welt spielt! Die Wissenschaft, die Forschung und die Kunst spielen um Lösungen und Konzepte. Serious games werden als Lernformate in Schulen eingesetzt und unter dem Stichwort Gamification ziehen grenzenlose Spielwirklichkeiten in das Leben ein. Im Museum führt das Spiel als Vermittlungsformat bisher eher ein Schattendasein, konzentriert vornehmlich auf Kinder und nicht selten werden das Spielerische und das Spiel als Handlungsmodell gleichgesetzt.

Die Tagung RE:SET lädt internationale Fachleute aus unterschiedlichen Disziplinen ein, der Frage nachzugehen, ob und wie das Spiel im Museum als Vermittlungsformat sinnvoll eingesetzt werden kann, und ob es als Methode geeignet ist, Inhalte in Spielhandlungen zu übertragen? Wie müssen Spielabläufe angeordnet werden, die Inhalt und Spiel so miteinander verbinden, dass weder der Inhalt noch das Spiel darüber verloren gehen? Welche Strategien und Methoden nutzen Spielentwickler, Spielautoren und Spielforscher, damit ihr Spiel gelingt?

:DO 4.12.2014

Ankunft und Anmeldung 9:30 - 10:30 Uhr

:LEVEL I – START 10:30 – 10:45 Uhr

Begrüßung & Einführung

Dr. Jan Gerchow

Direktor historisches museum frankfurt

Susanne Gesser

Leiterin kinder museum frankfurt

Yvonne Leonard

1. Vorsitzende des Bundesverbandes der Deutschen Kinder- und Jugendmuseen

**:LEVEL II – POSITIONEN UND HINTERGRÜNDE
10:45 – 13:00 Uhr**

Spielen, spielerisch und ver-spielt

Möglichkeiten das Spiel im Museum zu nutzen

Yvonne Leonard,

Ausstellungskuratorin und Geschäftsführerin des Neuen Universum, Ausstellungen für ungewöhnliches Wissen

Spielen, eine Bewegung ins Ungedechte

Natascha Adamowsky,

Professorin für Medienkulturwissenschaften an der Albert-Ludwigs-Universität Freiburg

Mit ihren Beiträgen zu den epistemischen Gehalten von Spielen und über Spielfiguren in virtuellen Welten gehört sie zu den renommiertesten Kulturwissenschaftlerinnen, die das Spiel und seinen Funktionswandel im Kontext von Kultur, Bildung und Forschung untersucht hat.

Education – Neue Ideen, neue Formate, neue Besucher

Max Hollein,

Direktor Städel Museum, Schirn Kunsthalle und Liebieghaus Skulpturensammlung

Das Städel Museum und die Schirn Kunsthalle etablieren neue Bildungsformate um Kunst und Kultur an unterschiedlichste Zielgruppen zu vermitteln und den Bildungsauftrag in das digitale Zeitalter zu transferieren.

Kunst spielen

Annemies Broekgaarden,

Head of Public & Education, Rijksmuseum Amsterdam

Anhand von zwei innovativen, multidisziplinären Spielen um die Inhalte und das Entstehen von Kunst, präsentiert sie die Vermittlungsstrategie des Rijksmuseums.

:Mittagspause – weiter spielen 13:00 – 13:40 Uhr

:LEVEL III– SPIELFORMEN 13:40 – 17:30 Uhr

Museums_Spiele 1

Präsentation, Diskussion - Best Practice-Beispiele aus Museen
Eine Spiel_Auswahl unterschiedlichster Strategien und Methoden.

**„Wissenschaftliche Spiele - wie die Mineralogie“
J.W. Goethe**

Mathias Fuchs,

Professor für „Art & Civic Media“ und Leiter des Gamification Lab der Leuphana Universität Lüneburg

Mathias Fuchs gehört zu den führenden Theoretikern der Game Art und Games Studies. Er ist Künstler, Musiker, Theoretiker und Medienkritiker.

Wissen verspielen

Wie können Wissensinhalte zu einem Spiel transformiert werden – oder wie findet das Spiel seine Form durch den Inhalt?

Andreas Frei,

Spielentwickler und Designer, Gebrüder Frei GmbH, Bern

Mit offenen Karten – wer spielt wie?

offne Diskussion mit Spielentwicklern und Workshopleiter_innen

:Kaffeepause – Punkte sammeln 17:30 – 17:50 Uhr

:LEVEL IV – MUSEUMS_SPIELE 2 18:00 – 20:30 Uhr

Am Beispiel von drei Ausstellungssettings

Workshop 1: Naturwissenschafts_Spiel

Ulrich Blum, *Spielautor, Köln.*

Er entwickelt Brett- und Hybridspiele, die analoge und computerbasierte Konfigurationen miteinander verbinden.

Workshop 2: Geschichts_Spiel

Macel-Andre Casasola Merkle, *Spielentwickler, München.*

Er erfindet Brett-, Karten und Computerspiele für mobile Geräte.

Workshop 3: Kunst_Spiel

Robin Krause, *Interaktionsdesigner, machina eX, Magdeburg.*

Er arbeitet performativ und übersetzt Computerspiele in dreidimensionale verräumlichte Konfigurationen.

Workshop 4: Geschichts_Spiel

Matthias Löwe, Christian Münch, *Interaktionsdesigner, gamestorm berlin, Berlin.*

Sie erforschen Spielprozesse und Interaktionsmuster und setzen sowohl performative als auch hybride Spielkonfigurationen um.

Workshop 5: Naturwissenschafts_Spiel

Petra Maria Stadler, *Dipl. Sozialpädagogin, Spiel- und Kultur-pädagogin, Künstlerin, Kist.*

Sie plant und realisiert Spiele und Spielszenarien mit unterschiedlichsten Interaktions- und Raumanforderungen.

Workshop 6: Kunst_Spiel

Max Wolf, *Mediensystemdesigner, Meso Digital Interiors GmbH, Frankfurt.*

Er entwickelt digitale, multisensorische, vernetzte, mediale Environments.

**:Abendessen – ein Spiel mit vertauschten Rollen
21:00 – 23:00 Uhr**