

WORD&PLAY!

Das Gaming-Projekt **WORD&PLAY!** im Rahmen der Aktivitäten des Jubiläumsjahres *fontane.200* verknüpft Literatur mit der digitalen Spielwelt und eröffnet Teilnehmenden eine einzigartige Möglichkeit der intensiven Auseinandersetzung mit der künstlerischen Verarbeitung von Literatur im digitalen Medium.

WORD&PLAY! besteht aus zwei Bausteinen:

- 1) **#GameCamps** (1.-3. Juli & 5.-14. August 2019, Neuruppin): Die Camps bieten Teilnehmenden zwischen 13 und 18 Jahren die Chance, ausgehend von Theodor Fontanes Wirken, ein eigenes Computerspiel zu entwickeln. Expert*innen aus dem Bereich der Gameentwicklung, Medienpädagog*innen und andere Expert*innen unterstützen die Teilnehmenden dabei.
- 2) **#GameFestival** (1.-3. August 2019, Neuruppin): Das dreitägige Festival spricht neben Eltern und Jugendliche auch Lehrkräfte an, da die künstlerische Verarbeitung von Literatur in Form von digitalen Spielen eingehend getestet und beleuchtet wird.

> 1):

Mitmachende der **#GameCamps** haben die einmalige Chance hinter die Kulissen der Game-Entwicklung zu schauen und nach ihren eigenen Vorstellungen, Fähigkeiten und Ideen ein digitales Spiel zu entwickeln. In einem speziellen Game-Parcours bekommen die Teilnehmenden zahlreiche Impulse aus den Werken Fontanes, seinem künstlerisch-literarischen Schaffensprozess und seiner Biografie auf spielerische Weise präsentiert. Diese dienen später zur Ideenfindung der eigenen Spielidee und verbinden dadurch den Autor, seine Werke und die digitale Welt.

Anmeldungen sind bereits über den untenstehenden Kontakt möglich - gerne mit einer kleinen Spieleidee zum Thema „Fantasiebegriffe“.

Das gesamte Angebot ist kostenfrei; Übernachtungen, Verpflegung, sowie An- und Abreise werden gestellt.

> 2):

Vor allem für Deutschlehrer*innen bietet das **#GameFestival** spannende Einblicke in ein Literaturprojekt, das für den Unterrichtseinsatz prädestiniert ist:

Unsere Teilnehmenden setzen sich auf kreative Art und Weise mit Literatur – und ganz konkret mit dem Autor Theodor Fontane – auseinander. Sie **lesen und analysieren verschiedene Texte** des Autors (Kriegsberichterstattungen, journalistische Texte, Theaterkritiken, Novellen, Romane und lyrische Texte) und verarbeiten diese in einem weiteren Schritt zu Grundlagen ihrer eigenen Ideen. In diesem Rahmen ist das Lesen, Verstehen, Einordnen, Kategorisieren, Bewerten, Überprüfen und Neuverarbeiten eine der wesentlichen, damit verbundenen Aufgaben.

Des Weiteren müssen die Teilnehmer*innen **selbständig** und zugleich **teamorientiert** arbeiten, ihre Ideen auf diverse Art vorstellen, **Argumentationsstrukturen aufbauen und darlegen** sowie eine kritische Betrachtung anderer Teilnehmer*innen zulassen. Darin inbegriffen ist das Erkennen **eigener Stärken und Defizite** – und der damit verbundenen Suche nach Hilfsquellen – sowie die selbständige Organisation der eigenen Arbeit.

Das Projekt funktioniert **fachübergreifend**, indem Literatur mit medienpädagogischen, künstlerischen und informationstechnischen Bereichen verzahnt wird. Außerdem knüpft es mit dem Bezug zu digitalen Spielen an die **Lebenswelt der heutigen Jugendwelt** an und ist in der Lage genderorientiert zu vermitteln.

Lehrkräfte können darüber hinaus auf unserem Festival zahlreichen Inspirationsquellen begegnen, die ihnen Ideen oder Anregungen für neue Themen und Projekte geben können. Dazu gehören nicht nur professionell produzierte Games, die einen literarischen Hintergrund haben (z. B. das Mobile Game *80 Days*), sondern auch Spiele aus anderen Kontexten (z. B. das Spiel *Klickhüpfguck* für die Grimmwelt in Kassel), die eine Betrachtung der Wechselwirkungen zwischen Literatur und der digitalen Kunst erlauben.

Neben Mitmachstationen werden Vorträge, Diskussionsrunden und Gespräche dazu einladen, das Medium Computerspiel im literarischen und didaktischen Kontext zu diskutieren.

Die einzelnen Tagespunkte des Festivals können damit problemlos zur Unterrichtsvorbereitung genutzt werden.

Einzelne Module des Festivals sind als Fortbildung (inkl. Fortbildungsnachweis) angedacht (weitere Informationen entnehmen Sie bitte zu gegebener Zeit unserer Homepage).

>Kontaktinformationen:

www.word-and-play.de, www.fontane-200.de, www.neuruppin.de

Instagram: [word_and_play](https://www.instagram.com/word_and_play)

Pinterest: [WORD&PLAY!](https://www.pinterest.com/WORD&PLAY!/)

Irena Trivonoff Ilieff

Projektleitung »WORD&PLAY!«

T. +49 (0)170/677 150 3 (auch Whatsapp)

irena.trivonoff@fontane-200.de

Sonja Linde

Projektassistenz »WORD&PLAY!«

T. +49 (0)151/296 090 27

sonja.linde@fontane-200.de