

Atelier VIII

Donnerstag, 28. April 2022

11:30 Uhr bis 16:00 Uhr mit Pausen

Referent: **Hannes Waldner**

Begleitung: **Raphael Egger, pro mente vorarlberg**

von analog bis digital - die Kraft des Spiels neu entdecken

Ausgangslage

Spielen ist ein menschliches Grundbedürfnis. Es ist mehr als „nur Spaß“. Im Spiel entdeckt der Mensch von Geburt an seine Wirklichkeit und lernt dabei am effektivsten. „Selbstorganisiertes, intrinsisch gesteuertes Lernen“ nennen Lernpsychologen diese Form, in der du spielerisch, ohne Druck Neues erlernen kannst. Das passiert im Spiel – einfach so. Auch Körperlichkeit, Neugier, Kreativität, Fantasie und soziales Miteinander werden durch das Spiel grundlegend gefördert.

Spiele erlauben es, soziale Kompetenzen zu üben und Kooperation als menschliches Grundprinzip zu erfahren. Um miteinander zu spielen braucht es gemeinsame Regeln, wir müssen kommunizieren und agieren, mit Teammitgliedern aber auch mit Konkurrenten umgehen, genauso wie mit Erfolg und Scheitern. Wir können Strategien ausprobieren, analysieren, daraus lernen, adaptieren und experimentieren.

Mit genau diesen Situationen konfrontiert uns auch unser Alltag. Haben wir im Spiel gewisse Herangehensweisen bereits erprobt, sind wir für die Realität besser gerüstet. Das gilt für Kinder ebenso wie für Erwachsene. Nicht umsonst spricht man von der Erweiterung des Handlungs-Spielraums. Spielend entfalten und erfahren wir unsere Potentiale und Möglichkeiten.

Im Erwachsenenalter und für den „Homo Economicus“ geht das Spiel als unerschöpfliche Quelle immer mehr verloren. Wissen um die Wirkweise und den bewussten Einsatz des Spiels kann daher eine Bereicherung für Unterricht, Sozialarbeit, Jugendarbeit, Familienleben, Personalführung, Team und Erwachsenenbildung sein – also auch für dich!

Wissenschaft-Praxis-Transfer

Ausgehend von Thesen von Johan Huizinga, Stuart L. Brown, Christopher Vaughan und Miguel Sicart spannen wir im Atelier einen praktischen spielerischen Rahmen vom Analogen bis hin ins Digitale, in dem wir gemeinsam wachsen, entdecken, experimentieren und reflektieren können. Dabei können wir selbst wieder mehr zum „Homo Ludens“ werden und verstehen, welchen Wert das Spiel für unsere (Arbeits-) Kontexte haben kann.

Als Teilnehmer*in nehmen Sie mit:

- ... Informationen zum Potential und der Kraft von analogen und digitalen Spielen...
- ... Anregungen für die Verwendung des Spiels in unterschiedlichsten Kontexten...
- ... neue Spiele für deinen beruflichen Kontext ...
- ... deine Erkenntnisse nach einem intensiven, aktiven Workshop...

Und: Ready Player One?



Hannes Waldner | Spielpädagoge, Informatiker, Italien

Waldner ist Wildnis-, Spiel- und Erlebnispädagoge und Informatiker. Als Kind der 1980er Jahre erlebte er den Wandel von der analogen in die digitale Welt – vom Baumhaus bauen zum Computerspiel – live mit. Er bezeichnet sich als naturverbundener Computerfreak, der noch immer gerne spielt. Seit seiner Jugendzeit ist Waldner in der Kinder- und Jugendarbeit aktiv, heute arbeitet der Technik-Afficionado mit allen Altersgruppen



Raphael Egger | pro mente vorarlberg

Ergotherapeut, systemsicher Familientherapeut (DGSF), Erlebnis- und Naturpädagoge, langjährig in der ambulanten Kinder- & Jugendpsychiatrie tätig, aktuell Regionalleitung der Teams der Kinder- und Jugendpsychiatrie Unterland/pro mente Vorarlberg

Für den Inhalt verantwortlich:

pro mente V psychosoziale Gesundheit (Raphael Egger), Welt der Kinder (Carmen Feuchtnner)

Weitere Informationen zum Symposium unter www.weltderkinder.at

Kontakt: symposium@weltderkinder.at

Bitte beachten Sie die [filmische Plattform Netzwerk Welt der Kinder auf Youtube](#) .