

Spielen ist in erster Linie eine zweckfreie Sinneserfahrung. Drinnen oder draußen, digital oder analog, alleine oder gemeinsam, jung oder alt: Spielen ermöglicht Teilhabe, interkulturelles Lernen, offene Kommunikation, neue Sinneserfahrungen und fördert das Miteinander. All das sind Prozesse, die für die Stadtgesellschaft von heute wichtig und notwendig sind.

Wo bekommen Spiele ihren Raum – abseits von Wohnzimmern, Spiel- und Sportplätzen? Und wie kann spielend die Stadt gestaltet werden?

Die Konferenz richtet sich an Architekten, Stadt- und Raumplaner und interessierte Menschen, die in diesen Bereichen tätig sind. Sie bietet Fachvorträge, Workshops sowie spielpraktische Impulse.

Die Nacht kann von Jugendlichen genutzt werden, um gemeinsam mit anderen jungen Menschen aus Europa online ihre Stadt der Zukunft zu bauen – ein digital vernetztes Spiel-Projekt.

#### Leitung:

Dr. Juliane von Hagen  
stadtforschen.de, Essen

Hanna-Lena Neuser  
Evangelische Akademie Frankfurt

FACHKONFERENZ, 10.– 11. 06. 2016

## INFORMATIONEN

#### Kosten:

50 Euro/erm. 25 Euro (bis 27 Jahre)  
inkl. Verpflegung

#### Übernachtung:

Doppel- und Mehrbettzimmer können im Haus der Jugend bis spätestens 01.06.2016 zum Selbstkostenpreis gebucht werden. Bitte bei der Anmeldung angeben.

#### Anmeldung bis 01.06.2016 erbeten:

Frau Bettina Keller  
T +49(0)69.17 41 526-13  
keller@evangelische-akademie.de  
www.evangelische-akademie.de

Mitglieder der Architekten- und Stadtplanerkammer Hessen können für die Teilnahme vom 10.–11. Juni 2016 insgesamt 4 Fortbildungspunkte (2/Tag) erhalten.

#### Veranstaltungsort:

jugend-kultur-kirche sankt peter  
Bleichstraße 33, 60313 Frankfurt

#### Kooperationspartner



BDA  
Bund Deutscher Architekten  
BDA im Lande Hessen e.V.



#### Förderer:

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend (Kinder- und Jugendplan)



#### EVANGELISCHE AKADEMIE FRANKFURT

HAUS AM WEISSEN STEIN  
ESCHERSHEIMER LANDSTRASSE 567  
60431 FRANKFURT AM MAIN  
OFFICE@EVANGELISCHE-AKADEMIE.DE  
T +49(0)69.17 41 526-0

EVANGELISCHE  
AKADEMIE  
FRANKFURT

## SPIELEND DIE STADT VERÄNDERN!

Fachkonferenz und Spielenacht  
10.– 11. Juni 2016  
jugend-kultur-kirche sankt peter, Frankfurt



kallejppz.photocase.de

# PROGRAMM

## FREITAG, 10. 06. 2016

**18.00 UHR Ankommen, Imbiss**

**18.30 UHR Begrüßung**

**18.45 UHR SPIELEN IN DER STADT  
MIT ALLEN SINNEN (STADT)LEBEN**

### Im Gespräch mit:

Martin Hunscher

Leiter des Stadtplanungsamtes Frankfurt am Main

Gerhard Knecht

Dozent für Spielpädagogik an der Akademie Remscheid und Vorstand der Bundesarbeitsgemeinschaft Spielmobile e.V.

Matthias Ulrich

Kurator Schirn Kunsthalle Frankfurt

### anschließend Fragen und Diskussion

**22.00 UHR UNSERE STADT IN EINER NACHT**

EUROPAWEITES, DIGITAL VERNETZTES  
MINECRAFT-STÄDTEBAU-PROJEKT

Du wünschst Dir mehr „Spielraum“ in der Stadt? Die Spielplätze sehen alle gleich und langweilig aus? Es fehlt an digitalen Angeboten? Wie willst Du wohnen? Brauchen die Schulen, Plätze und „Zwischenräume“ ein neues Gesicht? Wie würde Deine Stadt aussehen, wenn Du es entscheiden könntest? Hier kannst Du Deine Stadt bauen!

Digital vernetzt triffst Du Dich mit anderen Jugendlichen in der jugend-kultur-kirche sankt peter und in anderen Städten Europas: Eine Nacht, eine Stadt, tausend Ideen und Möglichkeiten.

Tobias Thiel

Studienleiter der Evangelischen Akademie Sachsen-Anhalt

## SAMSTAG, 11. 06. 2016

**09.30 UHR Ankommen bei Kaffee und Tee**

**10.00 UHR VOM SPIELEN IN DER STADT UND  
SPIELERISCH GESTALTETER STADTPLANUNG  
MODE ODER METHODE?**

Dr. Karl-Heinz Imhäuser

Vorstand der Montag Stiftung Jugend und Gesellschaft

### Impuls und Diskussion

**11.15 UHR PAUSE**

**11.30 UHR „UNSERE STADT“  
ERGEBNISSE DER SPIELENACHT**

**12.00 UHR Mittagessen**

**13.00 UHR SPIELEND PLANEN  
PARALLELE WORKSHOPS**

**ws 1 WAS-WIE-WO: SPIELEN IN DER STADT**

Ein interaktiver Spaziergang, um den Stadtteil unter dem Aspekt Spielen in der Stadt neu wahrzunehmen. Das Ziel: Beobachten, Wahrnehmen und Kartieren. Wir notieren, skizzieren, fügen zusammen, kommentieren und diskutieren. Es entsteht eine neue Karte, Collage oder ein Mental Map der Beobachtungen.

Barbara Pampe

Montag Stiftung Jugend und Gesellschaft, Bonn

Dr. Vittoria Capresi

baladilab, Berlin – Bonn

**ws 2 SPIEL-RAUM**

DIGITAL TRIFFT ANALOG

Verschiedene Orte – verschiedene Formate: analoge und digitale Spiele im Cross-Over mit dem Ort. Jede/r Teilnehmer/in kann seine eigenen Spiele mitbringen – von früher, von heute und die Ideen für morgen.

Henrik Sander

orange edge, Hamburg

**ws 3 ÜBER DIE WAHRNEHMUNG DER  
GEBAUTEN UMWELT**

Betrachten Sie Ihre Stadt als wären Sie dort zum ersten Mal: offene Augen, geschlossene Augen, mit den Augen eines Anderen... Grenzen von Realität und Fantasie schmelzen, neue Dimensionen der Stadt entstehen.

Päivi Kataikko-Grigoleit

JAS – Jugend Architektur Stadt e. V., Essen

**ws 4 COMMONS KOMMEN. ANKOMMEN.**

EIN TANGRAM-SPIEL ZUR KOLLEKTIVEN  
WUNSCHPRODUKTION

Für neue Formen des Zusammenlebens von Ankömmlingen und Beheimateten: ein kollektives Tangram-Spiel ermöglicht den Austausch über Erwartungen, Hoffnungen, Wünsche, Ängste, neue Werte – auch kontrovers. Ergebnisse zeigen sich auf einer großformatigen Wandzeitung.

Barbara Holub

transparadiso, Wien

**ws 5 EIN HUT, EIN STOCK, EIN REGENSCHIRM  
– DÉRIVE!**

Vertrautheit spielerisch auflösen. Oder: zielloses Umherschweifen als künstlerische Praxis und Wahrnehmungsmethode. Den Blick richten auf denkbare Facetten eines Ortes – dessen Gestalt, Materialien, Farben, Atmosphären sowie die Menschen und Situationen, die wir dort finden. Requisiten verändern den Raum spielerisch. Eine große Collage wird Zeugin des Dérives. Und Herr Zufall spielt auch mit!

Ragna Körby, Tobias Kurtz

citydidactics, Offenbach

**15.00 UHR EIN PLAN VOM SPIELEN?  
BLICK IN DIE WORKSHOPS**

**16.00 UHR Ende der Veranstaltung**