

# QuAM 2019: Spielt doch!

## Das Spiel als Möglichkeit und Methode museumspädagogischer Vermittlung

*Der Homo ludens ist ein Mensch, der spielt.  
Oder wird er erst zu einem solchen, wenn er spielt?*

### **Inhalte**

Das Spiel als Vermittlungsform hat in der Museumspädagogik eine lange Tradition. Sein großer Vorteil: Es erleichtert durch Zwanglosigkeit und Vergnügen den Zugang zu Themen und Inhalten sehr viel schneller und intensiver, als kaum ein anderes Bildungskonzept das kann. Spielen im Museum erfordert jedoch eine besondere Herangehensweise, denn obwohl das Spiel darauf angelegt ist, individuelle Freiräume zu schaffen, sind doch formale Regeln nötig und inhaltliche Bedingungen zu beachten, die eine kreative Tätigkeit in diesem Rahmen überhaupt erst sinnvoll machen. Das Ziel des Spiels im Museum ist zudem nicht zweckfrei, denn es will Bildungserlebnisse schaffen. Beides lässt sich durch den ästhetischen Prozess verbinden, denn der ist der eigentliche Weg, der zu einem gelingenden Ergebnis im Sinne der Museumspädagogik führen kann.

Die QuAM-Reihe 2019 setzt auf diese Prozesse und wird sich deshalb weniger auf herkömmliche Ansätze beziehen, die ja schon seit vielen Jahren erfolgreich in der Museumspädagogik eingesetzt werden. Stattdessen bietet die Fortbildungsreihe die Möglichkeit, sehr unterschiedliche und neue Herangehensweisen kennen zu lernen und sie für eigene Vermittlungskonzepte zu erproben – und das auf ganz spielerische Weise.

### **Formate**

Zertifikatsreihe in vier Modulen. Seminar, Workshop, Labor, digitale Plattformen unterschiedlicher Profile. Vorbereitung einzelner Module in Eigenarbeit, Anteile kollegialer Beratung.

### **Zielgruppen**

Angesprochen sind wissenschaftliche Mitarbeiter\_innen im Bereich Museumspädagogik/kulturelle Bildung, ebenso Kurator\_innen sowie feste und freie Mitarbeiter\_innen in Projektzusammenhängen. Offen für Volontär\_innen (Ermäßigung der Teilnahmegebühren möglich).

### **Anmeldung**

Der Anmeldeschluss für die gesamte Reihe ist der **12. Februar 2019**. Die Zahl der Teilnehmenden ist auf 15 Personen beschränkt. Eine Buchung von einzelnen Modulen ist möglich, Priorität bei der Annahme haben jedoch Teilnehmende mit Ziel des Zertifikatserwerbs. Es gelten die allgemeinen Anmeldebedingungen der Bundesakademie.

## Themen und Termine

### Modul I: Gamification im Museum

---

#### Beispiele, Formen und Methoden des verspielten Museums

Mit dem Einzug des PCs in den Alltag finden sich Spielprinzipien, wie sie sonst nur für Computerspiele gelten, immer häufiger auch in spielfremden Kontexten. »Gamification« nennt sich der Trend, diese Spielmechanismen bewusst einzusetzen, um die Motivation von Menschen zu wecken und Lernanreize attraktiv zu gestalten. Was aber bedeutet dann in diesem Zusammenhang Gamification für die Museumspädagogik? Es kann der Entwicklung neuer spielerischer Modelle dienen, die das Wahrnehmen und die Aufnahme von Bildungsinhalten im Museum sehr viel abwechslungsreicher und intensiver werden lassen. In diesem Praxisseminar werden wir Ihnen verschiedene Formen dieser Übertragung auf museumspädagogische Handlungsfelder vorstellen und unternehmen anschließend den Versuch, Ihre eigenen Ideen und Projektvorhaben ganz praktisch in die spielerische Tat umzusetzen.

Seminarkennung: mm 2-19

Dozent: [Christoph Deeg](#)

Termin: 8. - 10. März 2019

Anmeldeschluss: 11. Februar

Seminarkosten: 295 €

### Modul II: Gesellschafts-Spiele

---

#### Spielerische Formen der Auseinandersetzung mit aktuellen Fragen zu Teilhabe und Partizipation

Das Museum, egal welcher Gattung zugehörig, ist längst nicht mehr abgekoppelt von der umgebenden gesellschaftlichen Wirklichkeit. Es greift auf sein Wissen und auf seine fundierten Kenntnisse zurück, interpretiert sie, nimmt Stellung und klärt auf. Dass dies auch spielerisch gehen kann, beweisen viele museumspädagogische Ansätze und Projekte, die sich aktuellen gesellschaftlichen Themen annehmen. Teilhabe und Partizipation sind dabei wichtige Stichworte. In diesem Seminar geht es zunächst darum, die Theorie des Spiels kennen zu lernen. Anschließend werden dann konkrete Konzepte vorgestellt, die beispielhaft für solche Vermittlungsprojekte stehen. Aus dieser Erfahrung heraus werden Sie in Form von Workshops die Möglichkeit haben, eigene Ideen und Vorhaben zu erfinden, zu entwickeln und sie praxistauglich zu machen.

Seminarkennung mm 3-19

Dozent\_innen: [Michael Dietrich](#), [Anja Gebauer](#)

Termin: 14. – 16. Juni 2019

Anmeldeschluss: 10. Mai

Seminarkosten: 295 €

## Modul III: Das Spiel mit den Dingen

---

### Workshop über das Spiel der Gegenstände

»Schauspielern denn auch die Dinge?« fragt Ernst Bloch und »Ja!« sagen wir und wollen uns mit diesem Workshop auf die Suche nach ihren Seelen machen – denn solche müssten sie haben, sollten sie uns mehr vormachen, als sie zu sein scheinen. Für diese Suche braucht es Phantasie, Spielfreude, einen leichten Hang zum Absurden und die Fähigkeit zu imaginieren, welche Monologe die einsame Tasse in der Vitrine hält, bevor sie sich vom Sockel stürzt oder was eine Kopfschmerztablette mit der Mona Lisa zu tun hat. Kurz, es ist gut, auch fabelnd zu denken.

Seminarkennung: mm 4-19

Dozent: [Peter Ketturkat](#)

Termin: 20. – 22. September 2019

Anmeldeschluss: 16. August

Seminarkosten: 295 €

## Modul IV: Mach mir eine Szene

---

### Workshop zum szenischen Spiel und Improvisationstheater in Museen und Ausstellungen

Das szenische Spiel ist ein theaterpädagogisches Konzept, bei dem kommunikative Prozesse und zwischenmenschliche Begegnungen im Vordergrund stehen. Dabei geht es um die Verfeinerung von Wahrnehmung und das Lenken von Aufmerksamkeit auf bestimmte Sachverhalte, die spielerisch – und sozusagen am eigenen Leibe – erfahren werden können. Museumspädagogische Vermittlung als Form und Methode des ästhetischen Lernens, Nutzung und Förderung individueller Kreativität in Bildungsprozessen und Anwendung von theatralischen Elementen in Zusammenhängen mit der Bildungsarbeit in Museen brauchen jedoch Konzepte und Kenntnisse, die deutlich über die klassische Kostümführung hinausreichen. In diesem Workshop zeigen wir Ihnen Beispiele und praktische Möglichkeiten, das inszenierte Spiel als Form personaler Vermittlung für Ihre Bedarfe zu erfinden und in Ihren Rahmenbedingungen einzusetzen.

Seminarkennung: mm 5-19

Dozentin: [Angela Pfenninger](#)

Termin: 15. – 17. November 2019

Anmeldeschluss: 11. Oktober

Seminarkosten: 295 €

## QuAM-Perfekt: Das Kolloquium

---

### Jahrgang 2019

24. – 26. Januar 2020

Obligatorisch zum Erwerb des Zertifikates. Teilnahme auf Einladung.

Die Zertifikatsreihe QuAM ist seit 1994 eine Kooperation mit dem [Bundesverband Museumspädagogik](#).