

Ein Streetgame erfinden

Ein Spiel im Stadtraum erfinden durch Uminterpretieren gewöhnlicher Objekte und Orte in der städtischen Umwelt



Alter
ab 12 Jahre

Dauer
2 - 3 Stunden

Ziele
Kreativität und Teamwork
fördern

Material
Stifte, Kreide, Papier

Gruppierung
mehrere Kleingruppen

Vorbereitung
Idealerweise treffen sich
die Teilnehmer/innen drau-
ßen an einem öffentlichen
Ort (Fußgängerzone, Park,
etc.)

Ein Streetgame erfinden

1) Die Teilnehmer/innen finden sich zu mehreren Kleingruppen zusammen. Anschließend gehen sie in ihren Gruppen auf Erkundungstour: Jede Gruppe versucht eine Stelle oder ein Objekt in der Umgebung zu finden, das im Alltag und während der Durchquerung des öffentlichen Raums eigentlich nichts Besonderes darstellt, wie beispielsweise Sitzbänke, Werbeplakate, Mülleimer, Gehwegplatten o.ä.

2) Die Teilnehmer/innen befassen sich ganz bewusst mit dem gefundenen Objekt oder Ort. Wie sieht es/er ganz konkret aus? Wie fühlt er sich an? Macht ihn etwas ganz besonders? Die Teilnehmer sollen versuchen und lernen, den Gegenstand losgelöst von seiner üblichen Bedeutung im städtischen Umfeld zu sehen.

3) Nun ist Fantasie und Kreativität gefragt, denn das Objekt oder Ort soll zu einem Spielobjekt umgedeutet werden. Welche Rolle könnte es in einem Streetgame haben? Vielleicht lässt sich sogar ein Spiel drumherum denken? Eine Sitzbank könnte somit etwa zu einem Thron oder Gehweg-

platten zu Spielfeldern werden.

4) Die Gruppen kommen wieder zusammen und erzählen sich gegenseitig von ihren Ideen. Im Idealfall lassen sich mehrere Ideen miteinander verbinden, so dass jede Gruppe ein Stück mehr zu einem größeren Spiel beitragen kann. Was findet man an der Idee einer anderen Gruppe gut, was vielleicht weniger? Wo gibt es Anknüpfungspunkte für die eigene Idee?

5) Der wichtigste Teil: Testen! Es ist nicht schlimm, wenn sich beim Testen herausstellt, dass die Idee noch nicht ganz ausgereift ist. Es geht vielmehr darum, die eigene Lebenswelt neu zu bewerten und gemeinsam umzugestalten. Harmonisieren die einzelnen Spielelemente nach ausgiebigen Tests sehr gut miteinander, kann sich die Großgruppe optional noch eine Rahmengeschichte für ihr Streetgame ausdenken.

Hinweis:

Im Schritt 4 sind Tipps zu Spielformaten gefragt, die helfen können, eine geregelte Kombination der umgedeuteten Objekte herzustellen: Beispielsweise die Struktur einer Rallye, eines Hindernislaufs, eines Brettspielplans, eines Memo-Spiels...

ein Verbundprojekt von



ba • wolfenbüttel

GEFÖRDERT VOM

