



**Arbeitsfelder der Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung International | Kooperationen und Bildungslandschaften | Wissensbasis | Freiwilliges Engagement | Kompetenznachweis Kultur**

**Demokratie in Not  
Aufruf zum Innehalten**



[Aufruf lesen](#)  
[Als Einzelperson mitzeichnen](#)  
[Als Organisationen mitzeichnen](#)

**/// TERMINKALENDER**

[Treffen junge Musik-Szene](#)  
07.11.2018-12.11.2018 - Berlin

Bis zum 31. Juli 2019 können sich Musiker\*innen im Alter von...

[Fachtag und Werkstatt: Nachhaltige Kulturarbeit](#)  
26.03.2019-27.03.2019 - Weimar

Die Landesarbeitsgemeinschaft Soziokultur Thüringen e. V. lä...

[Fachtag „Weltweit & digital. Mit digitalen Medien internationale Beziehungen gestalten“](#)

27.03.2019 - Nürnberg  
Das Internet ist aus der Internationalen Jugendarbeit und Pa...

> [alle Termine](#)

**/// SOCIAL MEDIA**



**/// HOME**

[ÜBER DIE BKJ](#)

[KULTURELLE BILDUNG /// DOSSIERS](#)

[PRAXISIMPULSE](#)

[MITGLIEDER](#)

[PUBLIKATIONEN](#)

[FÖRDERUNG UND SERVICE](#)

**>> AKTUELLES**

>> [Veranstaltungen](#)

[Neuerscheinungen](#)

[Förderungen und Wettbewerbe](#)

[Nachrichten](#)

[NEWSLETTER](#)

[PRESSE](#)

Suche:



Gefördert vom



[HOME](#) > [AKTUELLES](#) > [Veranstaltungen](#) >

## VERANSTALTUNGEN >>

### /// Qualifizierungsreihe „Gameplay@stage“

14.06.2019-16.06.2019 - Wolfenbüttel

Die fünf Workshops der Reihe „Gameplay@stage“ der Bundesakademie Wolfenbüttel vermitteln, auf welcher vielfältigen Weise die Welt der Computerspiele für die theater- und medienpädagogische Arbeit genutzt werden kann.

In den letzten Jahren sind analoge und digitale Spiele wesentliche Impulsgeber für das Theater geworden. Dabei sind Arbeitsweisen und Formen entstanden, die insbesondere auch für die Arbeit mit Jugendlichen reizvoll sind. Was lässt sich an der Schnittstelle zwischen digitalen Games und analoger Theatersituation Neues erschaffen? Die Workshops können auch einzeln besucht werden.

#### Termine

- 14. - 16.06.2019: Rollen, Objekte und Situationen im Partizipativen Theater | Verhandlungsmassen
- 22. - 24.09.2019: Ein Laptop – und die Bühne gehorcht! | Games, Programmieren und Elektronik für die Theater- und Kulturarbeit
- November: Choreografie im Spiel | DanceStation!

#### Zielgruppe

Die Reihe richtet sich an alle, die künstlerisch, pädagogisch oder wissenschaftlich tätig sind in den Bereichen

- Darstellende und verwandte Künste
- Kulturelle und politische Bildung
- Medienbildung
- Spieleentwicklung und Gamedesign
- Angrenzende Berufsfelder

#### Weitere Informationen

[Programm und Anmeldung](#)

343 mal gelesen

[nach oben](#) | [zurück](#)

[Seite drucken](#) | [PDF der Seite erstellen](#) | [Seite empfehlen](#) | [Jobs](#) | [Kontakt](#) | [Sitemap](#) | [Impressum](#) | [Datenschutz](#)



Diversität anerkennen  
Inklusion umsetzen  
Zusammenhalt stärken