



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

Zehntausende demonstrieren gegen Nationalismus und für Kunst- und Meinungsfreiheit

19.05.2019 12:00 - 00:00
 Bundesweit
 Eine Woche vor der Europawahl sind gestern zehntausende Mens...

Fortbildung: „Intercultural Learning for Absolute Beginners“

20.05.2019-24.05.2019 - Oslo (Norwegen)
 Die von Erasmus+ und Bufdir (Norwegisches Direktorat für Kin...

Netzwerkveranstaltung: „Kultur macht stark“ Berlin meets Brandenburg

23.05.2019 10:00 - 14:00
 Plattform Kulturelle Bildung Brandenburg ist Servicestelle d...

> [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](#)

486 mal gelesen

[nach oben](#) | [zurück](#)

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



Diversität anerkennen
 Inklusion umsetzen
 Zusammenhalt stärken

