

GAMING

Spiele anbieten und Events gestalten mit Nintendo Switch

Aktivitäten und Projekte

- Einfache Gaming-Events
- Gaming Wettbewerbe
- Summer Games
- Online-Gaming
- Spielewelten selbst gestalten
- Wikis und Sekundärinformationen
- Storytelling und Gaming
- Bibcraft
- Ingress
- Apps, Schnitzeljagden und die eigene Bibliothek
- Kudo – ich baue mir ein Computerspiel
- Let`s play – Gaming-Videos in der Bibliothek drehen
- Alternate Reality Games von und mit der Bibliothek
- Retro-Gaming
- Infoabende
- Coding und Modding
- Gaming-Tage 2.0
- Reisen zur Gamescom und Co
- Spieletester
- Gaming-PC selbst bauen bzw. Case-Modding
- Gaming-Public-Viewing

Quelle

Christoph Deeg: Gaming und Bibliotheken. Walter de Gruyter GmbH, Berlin/ Boston 2014

GAMING

Spiele anbieten und Events gestalten mit Nintendo Switch

Game Slam

Das beliebte Format „Poetry Slam“ wird auf digitale Spiele übertragen. Die Jugendlichen erzählen von ihrem Lieblingsspiel und versuchen, die Zuhörer durch einen besonders mitreißenden Vortrag von ihrer Begeisterung für ein digitales Spiel anzustecken. (ab 12 Jahren, 90 Minuten)

Quelle

Online im Internet:

https://www.teachtoday.de/Informieren/Digitale_Spiele/2011_Projektidee_Game_Slam.htm?nid=523

Die Spieltester

Digitale Spiele lassen sich in den unterschiedlichen Kontexten testen und beurteilen, sei es als Workshop, als Tagesaktion oder als wöchentlich stattfindendes Nachmittagsangebot. Zu beachten ist dabei, dass die Teilnehmenden ausreichend Zeit bekommen, das jeweilige Spiel zu testen, um nicht nur einen Eindruck zu gewinnen. Nur durch eine längere Spielzeit können Kinder und Jugendliche die unterschiedlichen Anforderungen und Inhalte einschätzen und sich eine dezidierte Meinung über das jeweilige Spiel bilden.

Quelle

Torben Kohring und Markus Sindermann: Die Spieltester. Digitale Spiele testen und beurteilen. In: Günther Anfang, Kathrin Demmler, Klaus Lutz, Kati Struckmeyer (Hrsg.): wischen klicken knipsen. Medienarbeit mit Kindern. kopaed, München 2015, S. 155ff. ISBN 978-3-86736-166-8

GAMING

Spiele anbieten und Events gestalten mit Nintendo Switch

Spielend lernen

10 innovative Games-Konzepte für Schule und Jugendbildung

- Gamesentwicklung mit Scratch
- Eigene 2D-Welten gestalten mit Co-Spaces
- Excessives Spielen
- Gewalt in digitalen Spielen
- Check the games – Ein Projekttag
- PixelArt
- Minetopia
- Machinima
- Digitale Outdoorgames
- Filmwerkstatt Minecraft

Quelle

medien+bildung.com: Spielend lernen. 10 innovative Games-Konzepte für Schule und Jugendbildung. (kostenlos bestellbar: <https://medienundbildung.com/shop/>)

GAMING

Spiele anbieten und Events gestalten mit Nintendo Switch

Vielfältiges Gaming-Angebot der Stadtbibliothek Mannheim

- Spielen unter Strom
 - ➔ Samstagsangebot im N³-Bibliothekslabor
 - ➔ für Eltern und Kinder

- Gaming-Turnier
 - ➔ jährlich
 - ➔ in den Sommerferien
 - ➔ für Kinder und Jugendliche von 10 bis 14 Jahren

- JungLe goes Gaming – Zock dich ins Wochenende
 - ➔ einmal monatlich
 - ➔ freitagsabends
 - ➔ Angebot verschiedener Konsolen und Spiele für Jugendliche

- Medien-Elternabend
 - ➔ richtet sich gezielt an Eltern und pädagogische Kräfte
 - ➔ Information über Medienkompetenzförderung, Chancen und Risiken der Digitalisierung

- Bowling an der Wii
 - ➔ als Angebot im Rahmen der Veranstaltung „Älter werden in Mannheim“
 - ➔ richtet sich an Senioren und Beschäftigte in der Seniorenarbeit

Quelle

Leonie Bär und Bern Schmid-Ruhe: Zock dich ins Wochenende. Die Stadtbibliothek Mannheim entwickelt ein vielfältiges Gaming-Angebot. In: BuB 69 11/ 2017, S. 611

GAMING

Spiele anbieten und Events gestalten mit Nintendo Switch

Gaming-Angebote im Iddenw3rk der Stadtbibliothek Ludwigshafen

- And The Story Ends – Der Gaming-Zirkel
 - ➔ die Geschichten in Videospiele im Vordergrund
 - ➔ gemeinsame Entscheidung über den Verlauf der Geschichte
 - ➔ über die Welten und Charaktere philosophieren
 - ➔ ab 16 Jahren

- Pen & Paper-Treff
 - ➔ man erstellt sich einen Charakter und lernt neue Welten kennen, geht auf Abenteuer, kämpft gegen den Drachen und fliegt das Raumschiff
 - ➔ ganz analog mit Papier und Stift
 - ➔ Spielleiter führt die Gruppe in das Abenteuer
 - ➔ Spieler gestalten dieses durch ihre Charaktere
 - ➔ ab 18 Jahren

- Turniere
 - ➔ FIFA 20
 - ➔ Super Smash Bros.
 - ➔ Mortal Kombat 11

- Die BibZOCKT
 - ➔ regelmäßig stattfindender Gaming Club mit Videospiele
 - ➔ für Kinder, Jugendliche und junge Erwachsene

- VR-Sprechstunde
 - ➔ einmal wöchentlich
 - ➔ alles rund um Virtual Reality Gaming
 - ➔ zusammen mit Freunden oder alleine neueste Hardware und aktuelle Spiele ausprobieren

Quelle

Programm 3. und 4. Quartal 2019 online im Internet:

<https://ideenw3rk.de/q3-2019/> und <https://ideenw3rk.de/4-quartal-2019-2020/>

GAMING

Spiele anbieten und Events gestalten mit Nintendo Switch

Gaming-Angebote der Stadtbibliothek Köln

- Ausleihe (Lernsoftware, PC- und Konsolenspiele)
- Gaming zum Ausprobieren (Gamingzone, Spielestationen)
- Spieletester-Gruppen
- Veranstaltungsreihe „geeks@cologne“
- Wii-fit
- Zocken mit der VR-Brille
- Zocken und Kochen

Quelle

Online im Internet: <https://www.stadt-koeln.de/leben-in-koeln/stadtbibliothek/kinder-eltern/gaming-angebote>

Das „Spielfeld“ in der Stadtbibliothek Sterkrade

- Just for girls
- Gaming für Familien
- Spieletester
- Retro-Games
- Gaming für Senioren
- Gaming für Familien
- Spieletesttage in den Ferien

Quelle

Monika Altena: Angesagter Treffpunkt für alle Generationen. Das >>Spielfeld<< in der Stadtbibliothek Sterkrade lockt neue Besucher. In: BuB 69 11/ 2017, S. 622ff.