

Archijeunes

Medienmitteilung, 06.11.2024

Play! Baukultur spielend erkunden

Spiele(n) wird oft als Nebensächlichkei abgetan. Zu Unrecht. Im Spiel eignen sich Kinder verschiedenste Kompetenzen an. Unabhängig vom Alter fallen komplexe Aufgaben mit spielerischen Zugängen leichter. Gamification ist eine Methode, die baukulturelle Themen und Inhalte erfolgreich vermitteln kann. Die Archijeunes-Tagung geht deshalb der Bedeutung von Spielen für die Baukulturelle Bildung genauer nach.

Am **29. November 2024** findet im Haus der Elektronischen Künste HEK in Basel die Archijeunes-[Netzwerktagung](#) «**Play! Baukultur spielend erkunden**» statt. Hierzu laden wir interessierte Medienschaffende herzlich ein! Bitte melden Sie sich bei Interesse oder für genauere Informationen bei eveline.althaus@archijeunes.ch oder +41 (0)79 461 92 94.

Ohne Spiele keine Kultur und keine Gesellschaft – der Mensch ist ein «homo ludens». Diese These des Kulturhistorikers Johan Huizinga aus den späten 1930er Jahren hat nicht an Aktualität verloren. Spielen ist einer der grossen menschlichen Entwicklungsmotoren. Und so eröffnen Spiele für die Bildung zahlreiche Potenziale. Wie lassen sich Gestaltungsaufgaben und Lernprozesse konkret spielerisch angehen? Wie spielen junge Menschen heute überhaupt und was bedeutet das für die Vermittlung? Und wie können Spiele für partizipative und koproduktive Raumentwicklungsprojekte genutzt werden? Diesen Fragen geht die Tagung genauer nach. Video- und Computergames kommen dabei genauso zur Sprache wie die Vielseitigkeit «analoger» Spiele. Ausserdem wird eine eigens zusammengestellte Sammlung an Spielen im Themenbereich von Architektur, Städtebau, Siedlungs- und Raumentwicklung, Landschaft im Foyer des HEK ausgestellt. Und es besteht die Möglichkeit, die Umgebung des HEK spielerisch zu erkunden – eine Institution, die auf dem sich dynamisch verändernden Dreispitz-Areal inmitten einiger der spannendsten baukulturellen Errungenschaften der letzten Jahre steht.

Zum Programm

Nach einem einführenden Input von Andri Gerber (Präsident Archijeunes) erörtern diverse Referate das pädagogische und didaktische Potenzial von Spielen (John Didier, HEP Vaud) und deren Bedeutung für die baukulturelle Bildung (Marta Brković Dodig, EPFL) – aber auch die heutigen Spielpraktiken junger Menschen kommen zur Sprache (Fabián Ruz, Medialab Uni Genève). Am Nachmittag gibt es die Möglichkeit, einen Einblick in die Spielentwicklung zu gewinnen (Gebrüder Frei) und in diversen Workshops auch selbst zu spielen («Re-Use Game» der ZHAW; «Conflicity» der Urban Equipe; «Raumerkundungen mit 3D-Wesen» des HEK; «Architektur im Spiel» der drumrum Raumschule). Die Tagung schliesst mit einem Podium zur Frage, wie Spiele – in Projekten mit Kindern und jungen Menschen – als Mitwirkungsmethode in der Raumplanung und zur Vermittlung städtebaulicher Prozesse genutzt werden können. Daran mitwirken werden Olivia Jenni (S AM), Lars Kaiser (Urban Equipe); Anne-Chantal Rufer (Ville-en-tête) und Mathias Schreier (Metron AG und Netzwerk Bildung & Architektur).

Wir freuen uns, wenn Sie darüber berichten.

Über uns: Archijeunes setzt sich dafür ein, dass baukulturelle Bildung eine breite gesellschaftliche Anerkennung findet und im schweizerischen Bildungscurriculum verankert wird. Auf einer [Online-Plattform](#) bildet Archijeunes das nationale Netzwerk der baukulturellen Bildung ab und macht Akteur:innen, Materialien und Aktivitäten sichtbar.

29. November 2024
29 novembre 2024

Archijeunes-Netzwerktagung
Conférence du réseau

Play! Play! Play! Play!

Play!

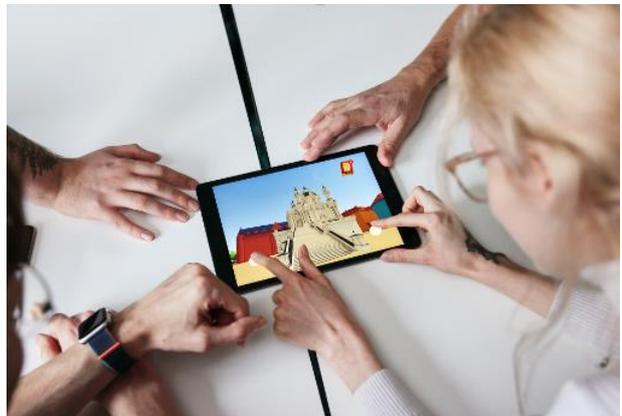
Play!

Spielend Baukultur erkunden
Découvrir la culture du bâti par le jeu

HEK – Haus der Elektronischen Künste,
Freilager-Platz 9, 4142 Münchenstein / Basel



© Tizian Schneebacher
Brettspiel «Kein schöner Land», Architektur Spiel Kärnten



© Hannes Heinzer
Videogame «Where am I?», ZHAW Architektur, Gestaltung und B
Bauingenieurwesen