

PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

Pervasive Game: Formular

Gruppe	1
Idee 1	Einen Swimmingpool bauen und von oben herab springen. → Kontext zur Kirche → obere Wasser laufen können. → Gebotstafeln im Pool, danach tauchen und dann mit dem Laupir den Inhalt besprechen
Idee 2	Lotto-Spiel, Kirchen-Lotto, verlost werden alle Kirchenschätze. → zwei großer Raum
Idee 3	Spiel des Wissens mit Bibelfragen. Bestimmung: W Bestimmung über die drei Ebenen des Raums. Man arbeitet sich nach oben. Down-grades bei Misserfolgen.
Idee 4	Sänge aufstellen, in den Säulen 10 Brebanden, die Füße sind am Ende zu sehen. Quiz für Medizinstudenten / Dermatologen, über Fußspitze etc.
Idee 5	Wii - Halle mit Dance-Programm zu Kirchenmusik, Kirchenkaraoke.

PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

Pervasive Game: Formular

Gruppe	3
Idee 1	Spüler 1 stellt Frage, Spieler 2 sucht Antwort im Internet, der Computer bedienten kann über nur Spüke 3 mit Fernbedienung auf Galerie
Idee 2	Gesellschaft mit Karte, man ^{wer} man hört, der hat verloren
Idee 3	Softball: Die richtige Antwort mit Ball treffen
Idee 4	Wissenschaftsbacility: Gelb: Wirtschaftsfragen, orange: Jus, blaues: Medizin, hellblau: Philosophie Vasa: Gender Fiktion: Orientierung für Biologie Rat: Nachhaltige Entw. Dekor: Spiele Spiel Lager wie Activity exp. Trivial Pursuit
Idee 5	Cartoon ^{alt} Lampenball: Clones Graphie mit Verschied. Licht und Musik, wenn als optimal entwerft daraus 2 Stück Jeder Spieler

Idee 6: Reise nach Jansel im Sitzen und - Zusammen gefaltete Tische - Aktivierungsspiel
Zwischenphase -

PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

Pervasive Game: Formular

Gruppe	4
Idee 1	<p>Spil auf verschiedenen Höhen: - Quizmaster* zuerst stellt Wissensfragen (* ≙ "gott, Allwissender") - Ziel: durch richtig beantwortete Fragen kann man sich nach oben (Himmel) erheben um dem Allwissenden zu stehen)</p>
Idee 2	<p>Erluchtung im Dunkel - was kann am schnellsten alle Lampen anschalten.</p>
Idee 3	<p>Römischer Marktplatz / der Gerichtshof - wer erzählt die best-w. Geschichte? Um wenn versammeln sich alle außen Predigt</p>
Idee 4	<p>Rollstuhlfahrer / Hündensparcours zu zweit</p>
Idee 5	<p>Arche Parcours Parcours bilden abhängig von Farben oder Feuert inspiriert</p>

PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

Pervasive Game: Formular

Gruppe	
Idee 1	<p>5</p> <p>Tribüne mit Publikaum fülle zwei Halbspiele Diskutanten zu einem vor sich eben Themen, Sieger mit Applaus bestimmen</p>
Idee 2	<p>Frage Spieler auf "Krustuhl" (Bürostuhl) - Frage stehen, wer es wichtig füllt auf, falls richtig beantwortet eine Plakette von, sonst zurück.</p>
Idee 3	<p>Letztes Spiel auf Bürostuhl (Himmel und Hölle), Verschied. Aufgaben an versch. Tischen, Infos gewonnen zum nächsten Posten, zwei nächsten Spieler</p>
Idee 4	<p>Alle Spieler <u>Beichte</u> ablesen (kann wahr oder fälschlich sein), dann dürfen alle das Karten, was stimmt. Pro richtig gelesene Karte Punkte.</p>
Idee 5	<p>Kirchhof <u>Kirchhof</u> <u>komponieren</u> Vorträge und per <u>Stimme</u> - <u>Abstimmung</u>, die beste Performanz <u>bestimmen</u> (mit Publikum) - z.B. wie an Poetry-Slam</p>

* Beispielsätze

PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

14:15 - 14:30

Pervasive Game: Formular

Gruppe	
Idee 1	<p>7 → Einführung</p> <p>→ Aushub des Kirchenraums mit Spiel nutzen.</p> <p><u>Dann Ideen:</u></p> <p>• Aushub Quiz: 1x pro Woche Wettbewerb in fachspezifische Fragen "Aushub" anerkennen ("Vogelwurm Gedicht, etc.") (Merkmal, Spelart)</p>
Idee 2	<p>→ "Predikat - Wettbewerb" "Science - Preclift"</p> <p>↳ wer predigt seine Wiss. Arbeit am besten?</p>
Idee 3	<p>→ "Sozialer - Aushubraum"</p> <p>↳ mit anderen über neue Medien kommunizieren (auch asynchron)</p>
Idee 4	<p>→ "Abends ohne Licht" "Grusel - Geschichten"</p> <p>↳ erzählen.</p>
Idee 5	

PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

Pervasive Game: Formular

Gruppe	8
Idee 1	<p>Material: Fotografische Ausschnitte des Raumes, als Kartenverf. Startkarte wird festgelegt. Auf der Rückseite befinden sich Buchstaben.</p> <p>Prinzip: Die räumliche Lage wird eingezeichnet. Nur eine Karte passt mit Buchstaben zusammen.</p> <p>Spielende: Die erhaltenen Karten steht im Zusammenhang mit der Geschichte des Raums, muss recherchiert werden und erläutert.</p> <p>Lehrziel: Räumliche Orientierung, Geschichte des Raumes kennen lernen.</p>
Idee 2	
Idee 3	<p>Vielverwehre: 1. wird verwehrt (muss stehen in Zusammenhang mit der pers. Karte stehen), dann auf der Empore gemerkt werden.</p>
Idee 4	<p>Der Raum wird mit verb. Njz / Dunkelheit eingeordnet.</p> <p>Der Raumzweck muss eingezeichnet werden.</p>
Idee 5	

PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

Pervasive Game: Formular

g

Gruppe	
Idee 1	<p><u>Kreuzweg</u>: Der Weg zum Wissen durch "Ora et Labora" Verschiedene Fakultäten können in die Neupostalesen Kirche Probeprüfung auf → wer die Aufgabe richtig löst hat, bei dieser Gelegenheit eine kleine Lampe für alle fröhlich auf.</p>
Idee 2	
Idee 3	<p><u>Kreuzweg</u>: Suche der Diskussions und einen Austausch + kleine Philosophieren ⇒ Rede Wettbewerbe in Anlehnung an diesen Ort in der Kirche</p>
Idee 4	
Idee 5	<p>Interaktives Wettbewerb Religionsquiz: Glaubens- fakte verschiedene Religionen werden kleine Quelle auf Karte und müssen den einen kleinen Glaubenswörter- gen angeordnet werden → auch die Wimmelkarte → Absolutoren</p>

PARCOURS WORKSHOP SPIELRÄUME: HILFSMITTEL

Pervasive Game: Formular

Gruppe	
Idee 1	11 'Virtuelles' Blinzeln. Statt Augenkontakt wird eine 'Message' an eine ebenfalls 'abgelenkte' Person geschickt, z.B. via Arbeitsplatznummer
Idee 2	'Geistige Pause' Choralsingen um 9 ⁰⁰ , 12 ⁰⁰ , 18 ⁰⁰
Idee 3	Theater an Mittag - Kurz-Darbietungen Der Wandel - das Beispiel dieses Raums
Idee 4	
Idee 5	