

# PLAY13

6. Festival für kreatives Computerspielen  
Hamburg 18.-20. September 2013

**Workshopanmeldung**

## Anmeldung zu den Workshops bei der play13

### Bauen, Balletttanzen und Basteln - Kreatives in Computerspielen

Die Initiative Creative Gaming bietet zusammen mit spielbar.de, der interaktiven Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele und dem JIZ - Jugendinformationszentrum Hamburg der BSB und zahlreichen anderen Partnern vom **18. bis 20. September 2013** eintägige Workshops für Schülerinnen und Schüler der 7. - 13. Jahrgangsstufen an. Die Workshops finden jeweils in der Zeit von 9.00 - 16.00 Uhr im Gebäude der Bigpoint GmbH in der Drehbahn 47 statt.

Bei Buchung eines Workshops gelten folgende Nutzungsbedingungen:

- Pro Schülergruppe (bis zu 25 Personen) werden **50,- €** spätestens zwei Wochen vor dem Starttermin des Workshops an die Initiative Creative Gaming überwiesen. Hierfür wird eine Rechnung erstellt. Die Gebühr gilt auch als Eintrittskarte für die weiteren Veranstaltungen des Festivals am Tag des Workshops. Ausgenommen sind die Abendveranstaltungen.
- Der/die jeweilige Klassenlehrer/in oder Fachlehrer/in wird von der Schulleitung für die Dauer des Workshops vom regulären Unterricht freigestellt.

#### Erläuterungen

<b>Let's play:</b>	Auf Youtube ein Renner: Es wird gespielt und kommentiert. Resultat: Nicht unbedingt eine Anleitung, sondern eine unterhaltsame Vorführung.
<b>Streetgame:</b>	Ein interaktives Live-Action-Spiel wird erst entwickelt und anschließend im öffentlichen Raum unter Einbezug der Passanten gespielt.
<b>Bauen:</b>	Objekte aus Computerspielen werden mit Draht, Holz, Pappmaché etc. real nachgebaut.
<b>Game-Video:</b>	Computerspielfilme die so aussehen wie ihre digitalen Vorbilder.
<b>Machinima (Tanzen):</b>	Mehrere Spieler studieren eine Choreografie ein und tanzen synchron in einem vernetzten Computerspiel. (ab 16 Jahren)
<b>Machinima (SIMS):</b>	Animationsfilme gedreht in der beliebten Lebenssimulation Sims 3.
<b>Gamedesign:</b>	Eine originelle Spielidee, ein Konzept und spezielle Tools genügen, um ein eigenes Game zu kreieren.
<b>Digitaler Bauplatz:</b>	Ein Baumhaus aus Kuchen oder ein fliegendes Schwimmbad? Beim Bauworkshop mit Minecraft sind Kreativität und Teamwork gefragt.

Weitere Angebote können dem Programm entnommen werden.

Alle Informationen auch unter [www.play13.de](http://www.play13.de)

PLAY13 ist eine Veranstaltung der Initiative Creative Gaming e.V. in Kooperation mit spielbar.de, der Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung/bpb zum Thema Computerspiele, dem JIZ - Jugendinformationszentrum Hamburg der Behörde für Schule und Berufsbildung, Faszination Technik Klub und dem jaf - Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V.  
Unterstützt von: Medienstiftung Hamburg Schleswig-Holstein; Amt Medien in der Senatskanzlei Hamburg; Bigpoint; gamecity:Hamburg; Bundeszentrale für politische Bildung/bpb; Gängeviertel e.V.; Kinemathek Hamburg e.V. / Metropolis-Kino; Thalia-Theater/Nachtasyl; HCCR Hamburger Container- und Chassis-Reparatur-Gesellschaft mbH; EMPORIO; Union Investment Real Estate GmbH; Bezirksamt Hamburg-Mitte; Opernloft; Universität Hamburg - GamingLAB im Medienzentrum der Fakultät Erziehungswissenschaft, Psychologie und Bewegungswissenschaft; GameTreff des Offenen Kanals Schleswig-Holstein; Gamestorm, Berlin; SAE Institute Hamburg; Blickwechsel - Verein für Medien- und Kulturpädagogik; Hans-Bredow-Institut für Medienforschung an der Universität Hamburg; Büro für Suchtprävention der Hamburgischen Landesstelle für Suchtfragen e.V.; Landesinstitut für Lehrerbildung und Schulentwicklung Hamburg; HAW Hamburg - Fakultät Design Medien und Information mit dem Masterstudiengang Games; Hamburg Kreativ Gesellschaft; ; A MAZE.; KurzFilmAgentur Hamburg e.V.; CosBase - Portal für Cosplay und Cosplay-Fotografie; Reeperbahnfestival; BürgerStiftung Hamburg; Mediennetz Hamburg e.V.

Bitte füllen Sie für Ihre verbindliche Anfrage folgende Fragen aus und wählen Sie ein bzw. bei Schülergruppen über 15 Personen mehrere Workshopangebote.

Schule, Name, Anschrift, Telefonnummer:

E-Mail:

Klasse\*:

Anzahl der Schüler/innen\*:

Klassenlehrer/in\*:

Erfahrungen mit Computerspielen:

### Workshopangebote am Mittwoch 18.09.2013

(bitte entsprechend der Gruppengröße (15 Personen) die eigene Gruppe aufteilen und entsprechend viele Wünsche auswählen):

- Let`s play-Workshop für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
- Streetgame-Workshop für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
- Objekt-Bau-Workshop für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
- Game-Video-Workshop für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
- Machinima-Workshop (Tanzen) für Schüler/innen (**ab 16 Jahre!**) : 09.00 - 16.00 Uhr
- Machinima-Workshop (SIMS) für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
- Gamedesign-Workshop für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
- Digitaler Bauplatz für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr

### Workshopangebote am Donnerstag 19.09.2013

(bitte entsprechend der Gruppengröße (15 Personen) die eigene Gruppe aufteilen und entsprechend viele Wünsche auswählen):

- Let`s play-Workshop für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
- Streetgame-Workshop für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
- Objekt-Bau-Workshop für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
- Game-Video-Workshop für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
- Machinima-Workshop (Tanzen) für Schüler/innen (**ab 16 Jahre!**): 09.00 - 16.00 Uhr
- Machinima-Workshop (SIMS) für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
- Gamedesign-Workshop für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
- Digitaler Bauplatz für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
  
- Lehrer/innen Fortbildung (siehe Extra-Anmeldung)
- Spielen und Probieren für Erwachsene

## Workshopangebote am Freitag 20.09.2013

(bitte entsprechend der Gruppengröße (15 Personen) die eigene Gruppe aufteilen und entsprechend viele Wünsche auswählen):

- Let`s play-Workshop für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
- Streetgame-Workshop für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
- Objekt-Bau-Workshop für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
- Game-Video-Workshop für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
- Machinima-Workshop (Tanzen) für Schüler/innen (**ab 16 Jahre!**): 09.00 - 16.00 Uhr
- Machinima-Workshop (SIMS) für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
- Gamedesign-Workshop für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
- Digitaler Bauplatz für Schüler/innen: 09.00 - 16.00 Uhr
  
- Spielen und Probieren für Erwachsene

\* (Freilassen falls Anmeldung für Pädagogen-Workshop)

Datum, Unterschrift