

„bildungsLandschaften im Wohnumfeld spielend erforschen, gestalten und aneignen“

**Ein Förderprojekt für Kinder und Jugendliche im Rahmen von
„Kultur macht stark – Bündnisse für Bildung“
bei Spielmobile e.V.**

Unser Projektteam



v.l.n.r: Stephan Denk (Finanzreferent), Simone Drentwett
(Projektleitung), Renate Schmidt (Finanzreferentin)



Überblick

- gefördert werden **spielpädagogische Projekte mit und ohne digitale Medien** (sechs Formate mit unterschiedlichen Schwerpunkten)
- 10.000 €- max. 50.000 € pro Bündnis jährlich

Weitere Informationen erhalten Sie

- auf www.spielmobile.de
- telefonisch unter 089-23719181: Wir beraten Sie gerne!



Kriterien, die Ihr Antrag erfüllen sollte

- Neuartigkeit
- Benachteiligte Region bzw. Zielgruppe
- Schlüssige Erreichung der Zielgruppe
- Zwei (oder mehr) Bündnispartner, die sich einbringen
- Außerschulischkeit
- Zusätzlichkeit
- Personelle Abgrenzung von Projekt und Regelbetrieb



Folgende Formate werden gefördert:

Format A: Schau genau in Stadt, Dorf und Wald!

Kinder lernen ihre Umgebung anhand von Such- und Entdeckerspielen neu kennen.

Format B: Willst du uns ver-app-eln?

Kinder bekommen durch Spiele-Apps einen neuen Zugang zu ihrem realen Umfeld.

Format C: Hörbar – Hast du schon gehört?

Kinder erstellen Hörspiele, Hörlandkarten und Audioguides und entdecken hierbei ihre Lebensorte.

Format D: Bildungsforscher unterwegs – Wir wollen es wissen.

Kinder erforschen z.B. durch digitale Rallyes ihre Umgebung.

Format E: „Spiel.Punkte“ – Du bist ein Held!

Eine interessante Spielstory schickt die Kinder auf Heldenreise durch den Stadtteil.

Format F: Ich mach mir die Welt, wie sie mir gefällt

Kinder gestalten durch Simulationsspiele und VR-Tools ihre Umgebung.

Vom Antrag bis zum Verwendungsnachweis

Antrag

- Jeweils zur Frist: 01.09.19, 01.11.19...
- Mind. 6 Wochen im Voraus
- Direkt über Kumasta
- Musterkalkulation auf spielmobile.de (proportionale Anpassung je nach Anzahl Kinder u. Tage)

Bewilligung

- Zuwendungsvertrag mit zahlreichen Arbeitsvorlagen, z.B. Teilnehmerlisten, Honorarverträgen etc.

Mittelabrufe

- Regelmäßige Auszahlungen sind nach Bedarf möglich (alle Unterlagen müssen vorhanden sein, sowie Teilnehmerlisten)

Zwischennachweis

- Zwischennachweis am Ende des Jahres mit Teilnehmerlisten, Auflistung aller Ausgaben etc. direkt über Kumasta (ohne Sachbericht)

Verwendungsnachweis

- Verwendungsnachweis am Ende der Projektlaufzeit mit Sachbericht

Die Umgebung spielerisch analog und digital entdecken



...mit spielerischen (Forschungs)Aufgaben



...mit Entdecker-Apps



...mit digitalen Rallys



...mit interessanten (und z.T. selbst entwickelten) Spielstories

Projektbeispiel A

„Schau genau in Stadt, Dorf und Wald!“

- Format mit vorwiegend analogen spielpädagogischen Methoden, gerne zu bestimmtem Thema
- Zahlreiche Möglichkeiten der Erkundung der Umgebung (mit verschiedenen Sinnen): Pflanzen und Insekten bestimmen, spielerische Auseinandersetzung mit Stadtgeschichte etc.
- „Verwertung von Gefundenem“ z.B. als Tee (Pflanzen), Ausstellung, Fotobuch etc.



Projektbeispiel E „Spiel.Punkte – Du bist ein Held!“

- Kinder lösen an ca. vier Stationen Rätsel und sammeln Punkte
- Die Rätsel und ihre Lösungen werden ggf. digital über NFC-Chips an der jeweiliger Station eingelesen (Alternative: analoge Laufzettel)
- Verleih von Holz-Gehäusen, NFC-Readern, Tablets, Lautsprechern etc. durch Spielmobile e.V.



Projektbeispiel Format F „Ich mach mir die Welt, wie sie mir gefällt“

- Kinder erkunden in Gruppen Sehenswürdigkeiten und rekonstruieren sie anschließend mithilfe des Spiels „Minecraft“.
- Die Ergebnisse (auf Minecraft nachkonstruierten Sehenswürdigkeiten) werden bei einer Abschlussveranstaltung z.B. in einer Schule präsentiert.
- Verleih von Minecraft-Lizenzen, Laptops etc. durch Spielmobile e.V.!



Antragsfristen

Die nächsten Antragsfristen sind:

01.09.2019

01.11.2019

Möglicher Projektstart: frühestens sechs Wochen nach Antragsfrist!

Bitte stellen Sie den Antrag direkt über
<https://kumasta.buendnisse-fuer-bildung.de>

Setzen Sie sich gerne vor der Antragsfrist mit uns in Verbindung!
Wir beraten Sie gerne!



Vielen Dank für Ihre Aufmerksamkeit!

Simone Drentwett

Projektleitung

Bundesprogramm „Kultur macht stark
- Bündnisse für Bildung“

Tel.: 089 23719181

simone.drentwett@spielmobile.de

Spielmobile e.V.

Aschauer Str. 21 // 81549 München

www.spielmobile.de

Renate Schmidt/ Stephan Denk

Finanzreferent*innen

Bundesprogramm „Kultur macht
stark - Bündnisse für Bildung“

Tel.: 089 99756351 (R. Schmidt)

Tel.: 089 127 99 667 (S. Denk)

renate.schmidt@spielmobile.de,

stephan.denk@spielmobile.de

Spielmobile e.V.

Aschauer Str. 21 // 81549 München

www.spielmobile.de