

# Einladung zur Mitwirkung - Call for Participation

für die Fachtagung für bildungsbezogenes Liverollenspiel (Edularp)  
vom 16.-18. September 2022 im Kreativ.Campus in Herten

## BildungsSpielWelten

Edularp ist ein gemeinschaftliches „so tun als ob“ nach vereinbarten Regeln, mit inhärent gestalteten Lern- und Bildungsprozessen. Edularp erweitert Erfahrungsräume, transportiert Fragestellungen, ermöglicht Perspektivwechsel und vermittelt fächerübergreifende Lerninhalte. Durch das Annehmen einer Aufgabe bzw. Rolle in einem spielerischen Kontext, werden Themen aus differenzierten Blickwinkeln heraus befragt und verstanden. Die Teilnehmenden übernehmen Verantwortung, beziehen Position und erfahren Selbstwirksamkeit. Die reflexive Rahmung des Spielereignisses sorgt dabei für die Bewusstmachung und Übertragung der Inhalte auf individuelle Lebenswelten.

Edularp und damit verwandte, story-basierte Bildungsformate haben eine besondere Bedeutung als Unterrichts- und Vermittlungsplattformen, da sie die natürliche Neugierde am spielerischen Entdecken nutzen und Lerninhalte durch ein hohes emotionales Erleben individuell erfahrbar machen. Gleichzeitig stecken diese Methoden vielfach noch „in den Kinderschuhen“, sind wenig beschrieben und noch weniger hinsichtlich ihrer Anwendbarkeit evaluiert.

In dieser Fachtagung möchten wir uns ein klareres Bild über die verschiedenen Konzepte, Handlungsansätze und Einsatzfelder von Edularp und artverwandten, narrativen Formaten machen. Dazu wünschen wir uns Beiträge kreativer, praktischer und wissenschaftlicher Art in unterschiedlichen Formaten aus verschiedenen Lern- und Bildungsbereichen.

### BildungsSpiel

Dieser Themenbereich stellt den Aspekt Bildung und Lernen in den Fokus. Wie sehen „Bildungs-spiel-Formate“ aus und was unterscheidet sie von bloßen „Spiel-Formaten“? Warum können wir in einer spielerischen Umgebung besonders viel (über uns selbst) lernen? Welche Felder handlungsorientierten Lernens und Erlebens umfasst konkret der Begriff Edularp und worin besteht die Abgrenzung zu anderen Lern- und Bildungsformaten? Erscheint eine Eingrenzung des Begriffs überhaupt möglich, bzw. sinnvoll? Können konkret definierte Lernziele formuliert, umgesetzt und evaluiert werden? Welche Bildungs- und Forschungsansätze benennen wissenschaftliche Forschungen? Welche Qualitätsmerkmale könnten dabei benannt werden?

### SpielWelten

In diesem Themenbereich soll das „(Rollen-)Spiel“ genauer beleuchtet werden. Was erwarten und finden wir in den „Spielwelten“, auf die wir uns einlassen? Wann beginnen wir, entwicklungspsychologisch betrachtet, Rollen zu verkörpern und welchen Nutzen ziehen wir (auch im späteren Leben) daraus? Wie ermöglicht uns ein spielerisches Ausprobieren eine Ausweitung unserer Handlungskompetenzen? Welche kulturellen und bildnerischen Potenziale bietet Liverollenspiel und worin liegt die Motivation bzw. der „Spaß“ am Spiel?



## WeltenBildung

Zugänge, Einstiege und konkrete Anwendungen bilden den Kern dieses Themenfeldes. Wie gestalten wir anregende Spiel- und Erfahrungswelten? Wie können Bildungsrollenspiele organisiert und durchgeführt werden? Wie können „Anfänger\*innen“ die Faszination von Liverollenspiel kennen lernen? Wie können Zugangshürden reduziert werden oder neue Wege zu Zielgruppen geöffnet werden? Wie sehen gute Beispiele für Edularp Konzepte aus? Welche eurer Projekt-Erfahrungen sind inspirierend, spannend und teilenswert?

### Beiträge gesucht

Die Tagung findet in Herten (Nordrhein-Westfalen) vom 16. bis 18. September 2022 statt und bietet die Möglichkeit für eine Online-Teilnahme an vielen Programmpunkten. Die beschriebenen Fragestellungen verstehen wir als grobe Orientierung, welchen Themenbereichen wir uns nähern wollen. Gleichzeitig sind wir uns bewusst, dass BildungsSpielWelten viel breiter und diverser angelegt sind, als wir derzeit überblicken – wir laden euch deshalb herzlich ein, uns einen Einblick in eure Welten, Themen und Fachbereiche zu ermöglichen.



#### Dafür gibt es mehrere Möglichkeiten und Formate der Beteiligung:

**Vortrag:** klassisches Vortragsformat (30 / 60 Minuten + 15 / 30 Minuten Diskussion)

**Kurzvortrag:** kurzer Vortrag oder Präsentation (15 Minuten)

**Workshop:** Kurzes Spielformat oder praktischer Workshop (90 Minuten)

**Online-Angebot:** Spielformat, Vortrag, Diskussion, Workshop für Online-Teilnehmer\*innen

**Trial/ Workshop:** Längeres Spielformat oder praktischer Workshop (3,5 Stunden)

**Artikel:** 2000 - 7500 Zeichen für eine Aufsatzsammlung (ohne Leerzeichen, etwa 1-3 DIN A4 Seiten)

### Bewerbung

Einreichungen enthalten ein Abstract (maximal 300 Wörter) und eine Kurzbiografie und sind einzusenden an [info@edularp.de](mailto:info@edularp.de), Einsendeschluss ist der 15.07.2022.

Die Organisator\*innen wählen aus den Einsendungen geeignete Beiträge aus und informieren die Autor\*Innen nach dem Einsendeschluss. Es ist geplant, die ausgewählten Beiträge in einem Tagungsband zu veröffentlichen. Details zu der Veröffentlichung werden bis zur Tagung im September kommuniziert.

### Organisator\*innen

Die Veranstaltung BildungsSpielWelten wird durchgeführt vom Waldritter e.V., als Partner und in enger Kooperation mit dem Edularp-Netzwerk ([edularp.de](http://edularp.de)). Die Veranstaltung ist gefördert im Rahmen des Projekts „Larp für Demokratie“ ([larp-fuer-demokratie.de](http://larp-fuer-demokratie.de)) durch das Bundesprogramm „Demokratie Leben!“.