

## PLAY – eine verspielte Ausstellung

Stadtmuseum Aarau. Vom 20. September bis am 7. Juli 2019 zeigt das Stadtmuseum Aarau eine neue Wechselausstellung, die sich dem digitalen Spielen widmet. «PLAY» nimmt eine soziokulturelle Verortung der Game-Thematik vor. Sie verbindet Wissenschaft, Kultur, Wirtschaft und Technik und zeigt, was digitale Spiele leisten.

Für viele Kinder, Jugendliche und Erwachsene bieten Games primär Entspannung und Unterhaltung im Alltag. Dass sie heute weit mehr als nur eine Freizeitbeschäftigung sind, thematisiert die Ausstellung PLAY mit folgenden Schwerpunkten:

- **Games verändern die Welt.** «Gamification» und «Serious Gaming» wirken weit über die Grenzen herkömmlicher Spiele hinaus und treiben den digitalen Wandel im Gesundheitswesen, in der Betriebswirtschaft und in der Forschung kräftig voran.
- **Games beeinflussen Körper, Geist und Seele.** Sie können aggressiv, süchtig und einsam, gleichzeitig aber auch glücklich, kreativ und kommunikativ machen. Woher kommt diese Kraft? Und wo wirkt sie positiv?
- **Games schaffen neue Helden.** Digitale Spiele sind zum Sport avanciert und erlauben den besten Gamern, als e-Sport-Wettkämpfer zu leben. Profi-e-Sportler sind Vorbilder wie Popstars und locken Tausende ins Stadion und Millionen vor den Bildschirm. Wird e-Sport 2024 gar olympisch?
- **Games machen Politik.** «Games and Politics» ist ein Ausstellungskapitel des Goethe-Instituts München und des ZKM Karlsruhe. Dieses lotet Möglichkeiten und Grenzen von politisch ambitionierten Computerspielen aus.

### Zusammen spielen und Games verstehen

PLAY ist verspielt! Erstmals wird in der Schweiz ein Museumsbesuch als mobiles Computerspiel inszeniert. Ein Autoren-Duo und ein Gamestudio bauen dafür die erste begehbare All-Sense-Simulation der Welt. In dieser spielt sich das Publikum durch die neusten Gametrends, erkundet die Gamelandschaft Schweiz und entdeckt seriöses Spielpotenzial abseits



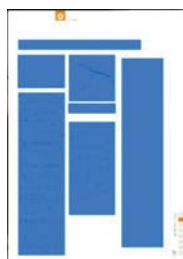
Die Figur «Hammerhead shark» stammt aus dem Game «Silly World Series» und ist eine Kreation des Gamestudios «N-Dream». Foto: zVg. von kommerziellen Grossproduktionen.

Im Rahmen der Ausstellung bieten sich viele Gelegenheiten zum gemeinsamen Entdecken und Gamen – als Familie, Kolleginnengruppe oder Schulklasse, für Einsteiger und für Liebhaberinnen. Es gibt geführte Rundgänge durch die Ausstellung, ein Teambildungs-Angebot mit grossem Spielanteil sowie ein vertiefendes und unterhaltsames Rahmenprogramm.

Einmal im Monat werden zudem jugendliche Experten in Sachen Games – sogenannte GameGuides – in der Ausstellung präsent sein als Spielpartner und Helfer, wenn es darum geht, Spiele auszuprobieren.

# SCHULBLATT

Aargau und Solothurn



STADT AARAU



Schulblatt Aargau und Solothurn  
5001 Aargau  
062/ 823 66 19  
www.alv-ag.ch

Medienart: Print  
Medientyp: Fachpresse  
Auflage: 10'733  
Erscheinungsweise: 20x jährlich

Seite: 17  
Fläche: 51'505 mm<sup>2</sup>

Auftrag: 1081688  
Themen-Nr.: 800.003

Referenz: 70659413  
Ausschnitt Seite: 2/2

ren, mit Controllern umzugehen und Tipps zu geben. Sie unterstützen ältere Besucherinnen und Besucher oder Game-Novizen, denen der Zugang zur Gamewelt bisher fehlte.

**Annette Rutsch**

Weitere Informationen:

[www.stadtmuseum.ch](http://www.stadtmuseum.ch), Bereich «Schulen»

**Informationen für Lehrpersonen**

Einführungen zur Ausstellung und zum Vermittlungsangebot PLAY finden am Montag, 17. September (Anmeldefrist: 10. September) und am Dienstag, 16. Oktober (Anmeldefrist: 9. Oktober), statt, jeweils um 18 Uhr im Stadtmuseum Aarau. Anmeldung an: [annette.rutsch@aarau.ch](mailto:annette.rutsch@aarau.ch)

**Angebote für Schulklassen**

**Führung:** Digitale Spiele sind wichtiger Bestandteil der Lebenswelt vieler Schülerinnen und Schüler geworden. Spielkompetenz kann genauso gelernt werden wie die Medienkompetenz im Umgang mit Handy, Social Media und Co. Die geführten Rundgänge durch die Ausstellung nehmen mit reflektierenden und kritischen aber auch spielfreudigen Fragen den Dialog mit den Schülerinnen auf. Und schliesslich wird auch gespielt!

**Workshop Game Maker:** Dieser zweistündige Workshop verschafft Schülerinnen und Schülern einen Einblick in die Welt hinter Games: Was braucht es, damit ein Spiel funktioniert? Was bedeutet es, ein Spiel zu programmieren? Welche Regeln werden benötigt, um einen Charakter zu steuern? Mit dem Tool «AgentCubes» wird ein spielerischer Zugang zur Thematik «Programmieren» vermittelt. Die Workshops eignen sich ab der Mittelstufe und werden durch Studierende der PH FHNW angeleitet und betreut.

**Workshop NintendoLabo:** Mit Nintendos neuestem Streich lädt das Stadtmuseum Schulklassen zum analogen Basteln und digitalen Gamen ein: Aus Karton bauen Schülerinnen und Schüler Modelle, integrieren eine Switch-Konsole und schon können sie Klavier spielen, Fische fangen, Motorrad fahren! Dabei erhalten sie einen Eindruck davon, wie die Gamemechanik funktioniert und erfinden vielleicht sogar ganz eigene Arten, damit zu spielen.

Weitere Informationen zu Kosten und Buchung: [www.stadtmuseum.ch](http://www.stadtmuseum.ch) Bereich «Schulen».