

REFERAT

WORKSHOPS

LUNCH

SPIEL

NETZWERKTAGUNG
SPIEL
LBG BS-BL-SO
IADE HGK FHNW

Sa. 31.10.2026
9.00 – 15.00 Uhr
HGK Basel
Freilager-Platz 1
Dreispietz, Basel

Einladung zur Netzwerktagung SPIEL des LBG BL-BL-SO und des IADE FHNW

Wir stellen das SPIEL im Gestaltungsunterricht ins Zentrum: Spielerische Unterrichtsformen, Methoden, spielerische Impulse für Gestaltungsprozesse, Spiel als Antrieb für die Selbstwirksamkeit, zur Förderung der Ideenvielfalt, als Anreiz zum Weiterdenken, zur Akzeptanz von unkonventionellen Resultaten und Lösungen und dies für alle Stufen.

Programm

- 09.00 Ankommen mit Kaffee & Gipfeli
- 09.15 Begrüssung
- 09.30 Vorstellung Workshops & erste Tischrunde
- 10:30 Pause
- 11.00 Theoretische Impulse und aktuelle Forschungslage
Lukas Frei von Gebrüder Frei, Spielelemacher
Referat & Diskussion
<https://www.gebruederfrei.ch>
- 12.30 Stufenübergreifende Diskussionsgruppen [Austausch zu Input und Spielrunde]
- 13.00 Lunch
- 14:15 Workshops: zweite Tischrunde
- 15.00 Abschluss

Anmeldung per Forms bis zum 18. September 2026

[LINK](#)



Fachhochschule Nordwestschweiz
Hochschule für Gestaltung und Kunst Basel



Verband Schweizer Lehrer*innen
Bildnerische Gestaltung, Bild und Kunst

WORKSHOPS

WORKSHOP 1: Cadavre Exquis - Kollaborativer Stempeldruck

Zeichnen & Stempeln am Tisch

Spielerische Suche nach Figur-Elementen, in Radiergummi geschnitten und gemeinschaftlich und variabel genutzt.

Michaela Stähli



WORKSHOP 2: Conditional Design Workbook

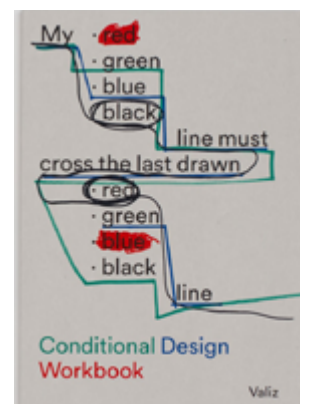
Zeichnen am Tisch

Designmethode, die den Prozess in den Vordergrund stellt und nicht das fertige Produkt. Als Designstrategie definiert sie sich durch spielerisch gestaltete Regeln und Bedingungen, die die Zusammenarbeit der Teilnehmenden fördert und zu unvorhersehbaren Ergebnissen führt.

2013 by Valiz: Edo Paulus, Luna Maurer, Jonathan Puckey & Roel Wouters / Gestaltung: Julia Born

<https://workbook.conditionaldesign.org>

Tobias Erhardt



WORKSHOP 3: Scritch

Zeichnen am Tisch

Man muss nicht zeichnen können, um zu gewinnen. Originelle Zufallskriterien. Gewinne unglaubliche Zeichnungen!

2022 von Louis Clais und Marie Glaize /
Gestaltung: Quentin Chastagnaret

<https://scritch.fr/>

Judith Sauter



4-6 WORKSHOPS



WORKSHOP 4: Zeichnungsmaschinen

Die Draht-Vibrations-Maschine ist eine einfache Verbindung mit Draht zwischen Motor und Energiequelle. Jede individuell gebogene Form und Länge des Drahtes ist Auslöser für ein neues Bewegungsmuster. Der Vibra Bot kann wie auch immer erweitert werden, z.B. mit, einem Stift ... Hier beginnt das Spiel mit deinem Vibra Bot – jede Zeichnung ist einzigartig – ein naives/spielerisches Kennenlernen wie Schwingung entsteht und wie sie sich mit jeder Verformung verändert.

Sibylle Hauert & Daniel Reichmut

WORKSHOP 5: Einblick in Ergänzungsfach Game Design

Anhand von Beispielen und Resultaten aus dem Unterricht wird ein Einblick in Game Design als gestalterische Disziplin im pädagogischen Rahmen gewährt. Dabei bietet sich die Gelegenheit Chancen und Hürden gemeinsam zu besprechen, sowie anhand von Paper Prototyping in Kleingruppen exemplarische Spielideen zu skizzieren.

David Bregenzer



WORKSHOP 6: Spiel mit Licht und Schatten

Kollaboratives Bauen, Spielen mit Licht, Schatten und Größenverhältnissen, Staunen und gemeinsam Weiterdenken.

Wir erforschen spielerisch Licht, Schatten, Farben und Größenverhältnisse. Mit gegebenem Material wird in der Gruppe gebaut und überraschende Wesen werden zum Leben erweckt. Wir experimentieren mit Wirkungen und Dimensionen und denken das Setting für den Unterricht weiter.

Salome Mollet & Maya Wechsler



WORKSHOP-8

WORKSHOP 7: 112 Anfangsstücke

Welche Qualitäten prägen Anfangsphasen in künstlerischen Prozessen – und wie können Kunstvermittler:innen diese gezielt initiieren und weiterführen?
In der Tischrunde verbinden wir Reflexion mit dialogischer Praxis: Wir untersuchen Anfangsmomente als Möglichkeitsräume durch Beispiele, eigene Versuche und Gespräche.
«112 Anfangsstücke» aus vermittlerischen Kontexten dienen als Material, um Impulse zu setzen, zu variieren und gemeinsam weiterzudenken.

Kim Kellermann, Kunstvermittlerin, RU Kollektiv



WORKSHOP 8: anekdotisch gefragt

Sekundarstufe I und II

50 Spielkarten erzählen Kunst-Anekdoten, die als Rätsel gemeinsam aufgedeckt werden und mit weiterführenden Fragen zum Austausch über das Wesen der Kunst anregen.

Lena Stockmeyer



WORKSHOPS

REFERAT

SPIEL

LUNCH