Marvin (10) beim Spielen in der Bücherei:

Bei Minecraft lernt man,
wie es früher war - die mussten ja auch
alles abbauen und sammeln und so …“

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Von „Gaming im ländlichen Raum“ zu „#GamingWahnsinn - das Finale“

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Kleiner Lernort 2013
oder Wie alles begann

- Büchereien Borken und Raesfeld
- Projekt "Lernort Bibliothek NRW"
- endete 2015
- Gedanke an Gaming-Projekt

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Kleiner Lernort 2013
oder Wie alles begann

... damit begann der #GamingWahnsinn

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Gemeinschaftsprojekt

Büchereien aus

Borken,

Geldern,

Lüdinghausen,

Ochtrup

und Raesfeld

Daniela Verhoeven

Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Gemeinschaftsprojekt

katholische, öffentliche Büchereien

Personalstellen: 1 bis 3,5 VZÄ

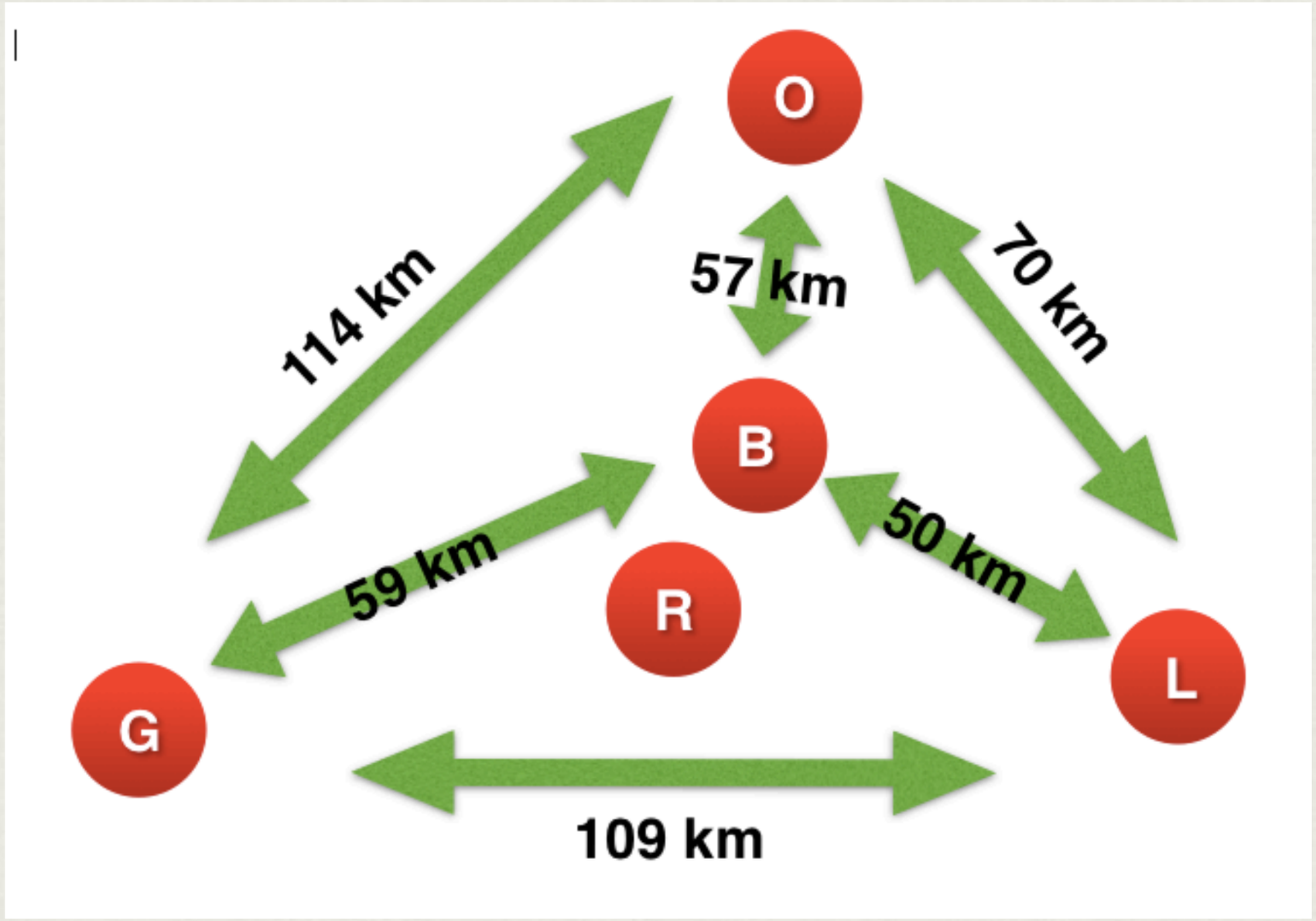
Fläche: ca. 300 bis 900 m2

Gaming-Erfahrung: Spiele zur Ausleihe

Technikausstattung: nicht auf Gaming ausgerichtet

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Gemeinschaftsprojekt



Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Förderung

Ministerium für
Familie, Kinder, Jugend,
Kultur und Sport NRW

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

„Gemeinsames Gaming-Projekt der Bibliotheken Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld“

Ziele:

Bewusstsein schaffen, dass Games zum Kulturgut unserer Gesellschaft gehören

deshalb selbstverständlich auch Aufgabe Öffentlicher Bibliotheken sind

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

„Gemeinsames Gaming-Projekt der Bibliotheken Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld“

Ziele:
Gaming im Bücherei-Alltag

die Bücherei sowohl als Ort der Begegnung, als auch als Lernort im ländlichen Raum ausbauen bzw. etablieren

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Coach

Christoph Deeg

Gaming-Strategie

- Ausleihe von Konsolenspielen

- Angebot des täglichen Gamings

- Auftaktveranstaltung

"spielen, ausprobieren, kennenlernen"

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Was musste gemacht werden?

- Technik anschaffen
- Möbel anschaffen
- Raumplanung
- Handzettel, Plakate erstellen
- MA fit machen

Auftaktveranstaltung
"spielen, ausprobieren, kennenlernen"

Projektstart der Öffentlichkeit sichtbar machen

- Spätsommer 2015

- Wochenende

- Spielstationen

(digitale und analoge Spiele)

- aus jeder Bücherei je ein MA mit Technik

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Auftaktveranstaltung

Daniela Verhoeven

Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

und dann?

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Bücherei-Battle

jede Bücherei

-stellt Team auf

-Trainings-Events

gemeinsames Finale

„Gaming-Bücherei 2016“

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Bücherei-Battle

Festlegung auf Spiele

Zielgruppe:

alle

jung, alt, Mann, Frau

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Bücherei-Battle

https://gamingbibliothek.wordpress.com

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Bücherei-Battle

Daniela Verhoeven

Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Bücherei-Battle

Das Battle

Fünf Büchereien treten gegeneinander an
-
nur ein Bücherei-Team wird gewinnen.

Werde Teil des Teams, kämpfe für deine Bücherei um den Sieg, egal wie alt du bist!

- Melde dich an!
- Komm zum freien Training
- Fahre am 25.09.2016 zum großen Finale nach Borken!

Anmeldung

Anmelden kannst du dich in deiner Bücherei oder unter

drachenteam.geldern@gmail.com

Hier erfährst du alle Neuigkeiten:

gamingbibliothek.wordpress.com

Die Regeln

1. Wer Mitglied wird, spielt mindestens ein Spiel.

2. Wer mehr als ein Spiel spielen möchte:

Mindestens 1 Spiel ist analog und 1 Spiel ist digital (freie Auswahl)

3. Jedes Teammitglied tritt in mindestens einer Disziplin im Finale an

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Bücherei-Battle

Einverständniserklärung

Ich bin damit einverstanden, dass Fotos/Videos von mir/meines Kindes

Name:_____

die bei Veranstaltungen gemacht werden, veröffentlicht werden.

Datum:_____

_____

Unterschrift (Erziehungsberichtigter)

Remigius Bücherei Borken

menschen & medien
Öffentliche Bücherei Geldern

Stadtbücherei St. Felizitas

Bücherei
St. Lamberti
Ochtrup

Öffentliche Bücherei Raesfeld

Gefördert vom:
Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport des Landes Nordrhein-Westfalen

Bücherei-Battle

wahre Zocker-Helden gesucht!

vom Anfänger bis zum Spiele-Profi:

wir brauchen euch alle!

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Trainings-Event

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Trainings-Events
Bücherei Geldern

sechs Veranstaltungen

je vier Stunden

bis zu 8 Spiel-Stationen

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Konzept fürs Finale

kleinteilig erarbeiteter Ablaufplan und Punktesystem

Abläufe, Regeln, Wertungen

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Konzept

welche Spiele (23)

mit wie vielen Spielern

zu welchen Regeln

in welcher Zeit

parallel bzw. nacheinander

Daniela Verhoeven / Jutta Weber
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Konzept-Ausschnitt

Runde	Start / ca. Uhrzeit	Spiele	Spieler/je Team	Stand-betreuer	Besonderheiten/Modus	Wertung	Dauer ca.
	10:00 Uhr	Begrüßung / Teamvorstellung / Tagesablauf-Grobübersicht					10 Min.
1 -vertrautes Terrain	10:10 Uhr	FIFA	1 ggf. 2	Geldern	Turniermodus Spielplan s. Angelas Datei „Bewertungsbögen-Vorlage bzw. Danielas Datei „Punkte-Plakate"	gewonnen: 3 Pkt. unentschieden: je 1 - wer die meisten Pkt. hat, gewinnt	
	10:10 Uhr	Jetski	1	LH	Turniermodus Spielplan s. Angelas Datei „Bewertungsbögen-Vorlage bzw. Punkte-Plakate	Turniergewinner ist, wer die meisten Spiele gewonnen hat.	
	10:10 Uhr	Dirt3	1	Borken	Turniermodus Spielplan s. Angelas Datei „Bewertungsbögen-Vorlage bzw. Punkte Plakate	3 Rennen beste Rundenzeit hat = gewinnt das Spiel; Turniergewinner ist, wer die meisten Spiele gewonnen hat.	
	10:10 Uhr	Canasta	1	Ochtrup	alle fünf spielen gleichzeitig gegeneinander -> drei Runden	wer hat nach 90 Minuten / 3 Runden die meisten Punkte	
	10:10 Uhr	Carrera 20 Min.	1 (Springer) bei mehr als 5 Teammit-gliedern, ist Tausch möglich	Raesfeld + Carrera: Borken	nacheinander -wenn Auto rausfliegt > Auto an Start, Runde zählt nicht -> wie viele Runden nach 3 Minuten	meisten Runden gewinnt	90 Min.
		Speed Cups 10 Min		Speed Cups: LH	alle fünf spielen gegeneinander 2 Runden / alle Karten aufbrauchen	meisten Karten gewinnt	
		Mensch-ärgere-dich-nicht 20 Min.		MADN: Geldern	alle fünf spielen gegeneinander -> wenn Zeit rum ist: **Wertung Püppchen im Häuschen (je 50 Pkt.) und wie weit die anderen Püppchen (Felder abzählen=Pkt.)**	höchste Punktzahl gewinnt	
		Kniffel 30 Min Restzeit		Kniffel: Ochtrup	alle fünf spielen gegeneinander -> **wie viele reihen???**	höchste Punktzahl gewinnt	

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Konzept-Ausschnitt

Runde	Start / ca. Uhrzeit	Spiele	Spieler/je Team	Stand betreuer	Besonderheiten/Modus	Wertung	Dauer ca.
6 alles neu	15:40 Uhr				-Kennenlernphase / Spiele mit Gegnern zusammen kennenlernen -Entscheidung im Team, wer welches Spiel spielt		10 Min Kennen-lernen
	15:50 Uhr	Rocket League	1	Geldern	Turniermodus Spielplan s. Angelas Datei „Bewertungsborgen-Vorlage bzw. Danielas Datei „Punkte-Plakate"	gewonnen: 3 Pkt. unentschieden: je 1 - wer die meisten Pkt. hat, gewinnt	1 Std. 20 Min. spielen
		Angry Birds	1	Lüdinghausen	-3 Spieler an einer PS, 2 an der zweiten -2 Runden a 5 Challenges + evtl. 3 Runde	höchste Punktzahl gewinnt	
		Mario Tennis	1	Raesfeld	Turniermodus 1 Satz Spielplan s. Angelas Datei „Bewertungsborgen-Vorlage bzw. Danielas Datei „Punkte-Plakate"	gewonnen: 3 Pkt. - wer die meisten Pkt. hat, gewinnt	
		Dobble	1	Ochtrup	alle 5 Varianten hintereinander mit allen gleichzeitig zuerst Proberunde	Kartenanzahl	
		Anki Overdrive	1	Borken	Turniermodus Spielplan s. Angelas Datei „Bewertungsborgen-Vorlage bzw. Danielas Datei „Punkte-Plakate"	beste Rundenzeit gewinnt	
Break	17:10 Uhr				Punktestand-Bekanntgabe / Pause		20 Min.
Finale	17:30 Uhr	Hangman	alle	Ochtrup schreibt auf Tafel aus jedem Team steht ein Coach bereit	-10 Begriffe (+ 5) - 1 Begriff: Erstplatziertes Team nennt 1. Buchstaben, dann zweitplatziertes Team, ... -Team entscheidet Buchstaben, welcher Buchstabe -wenn Team meint zu wissen, 1 läuft los, zieht Backhandschuh an, um auf Buzzer/Klingel... drücken -Team darf auch mehrfach raten	-1. abgegebener Tipp: 5 Pkt. -wenn falsch: nächster abgegebener Tipp: 4 Pkt usw. -Punkte werden fürs Team gesammelt, wer die meisten hat, gewinnt die Runde	30 Min.
Break	18:00 Uhr				Pause		5 Min.
	18:05 Uhr				Punktestand Bekanntgabe / Siegerehrung		20 Min.

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

#GamingWahnsinn - Das Finale

25.09.16 in Borken

von 10:00 bis 18:00 Uhr

rund 70 Teilnehmer

8 Stunden, 10 Runden, 23 Spiele

"Gaming-Bücherei 2016"

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

#GamingWahnsinn - Das Finale

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Herausforderungen

Technik

-wer hat Ahnung?

-Bestellung auf Rechnung?

Trainings-Events

-Beeinträchtigung des regulären Betriebs

-Überstunden

Finale

-Teamgrößen?

-Konzept?

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Fazit

-Konzept ist aufgegangen

-Tag voller Herausforderungen,
viel Spaß und ununterbrochener Spielerei

-jüngster Spieler: 8 Jahre
älteste Spielerin: 75 Jahre

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Fazit

-Mannschaften waren zwischen acht und elf Spieler stark

-Endergebnis war bis zur letzten Runde offen

-Gewinner-Team stand um 18:00 Uhr fest:

„Friendly Domination Ochtrup“

zum Schluss …

#GamingWahnsinn - Das Finale

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Projekt-Beteiligte

Remigius Bücherei Borken
Öffentliche Bücherei Geldern
Öffentliche Bücherei Raesfeld
Bücherei St. Lamberti Ochtrup
Stadtbücherei St. Felizitas Lüdinghausen

professionelle Begleitung und finanzielle Unterstützung vom Ministerium für Familie, Kinder, Jugend, Kultur und Sport NRW

Christoph Deeg

Daniela Verhoeven
Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Links

https://gamingbibliothek.wordpress.com

https://remigiusbuecherei.wordpress.com

http://www.buecherei-geldern.de

http://www.buecherei-raesfeld.de

https://buecherei-ochtrup.de

http://www.buecherei-lh.de

... und auf Facebook

https://www.mfkjks.nrw

http://christoph-deeg.com

https://www.facebook.com/groups/games4culture

Daniela Verhoeven

Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld

Daniela Verhoeven

Gaming-Projekt der Büchereien aus Borken, Geldern, Lüdinghausen, Ochtrup und Raesfeld