



## DIGITALITÄT UND PARTIZIPATION IM THEATER MIT UND VON KINDERN

Digitale Transformationsprozesse prägen unseren Alltag und betreffen auch die Frage, wie wir in Zukunft gemeinsam Theater spielen werden. Um das Potenzial dieser Prozesse für die Theaterarbeit nutzbar zu machen, müssen wir uns selber und die Kinder, mit denen wir arbeiten, ermächtigen, lustvoll und spielerisch die vielfältigen digitalen Möglichkeiten auszuloten.

CLICK.CLICK.PLAY! will dazu anregen und ermutigen den Umgang mit Theaterspiel in einer postdigitalen Gesellschaft zu erforschen. Die zweitägige digitale Fachtagung richtet sich an Theaterpädagog\*innen und Lehrer\*innen und lädt ein, sich neue Perspektiven auf die Möglichkeiten der Einbeziehung des digitalen Raums in die Theaterarbeit mit Kindern zu erschließen.

## PROGRAMM

### FREITAG, 01. 10. 2021

- 15.30 Uhr Ankommen, technischer Check-In
- 15.45 Uhr Begrüßung und Warm Up
- 16.15 Uhr **Impuls I**  
Prof. Dr. Judith Ackermann: „Erleben und Gestalten immersiver, interaktiver und generativer Momente im postdigitalen Kindertheater. Oder: warum digital erweiterte Theaterarbeit mit Kindern absolut Sinn macht.“
- 17.15 Uhr Pause
- 17.30 Uhr **Workshop I-IV** – Teil 1
- 19.00 Uhr Pause
- 19.30 Uhr **Digitalidingsbums**  
Was Theatermacher\*innen von Kindern lernen.  
Fishbowl, Moderation Irina Bârcă
- 21.00 Uhr Ende des 1. Tagungstages

### SAMSTAG, 02. 10. 2021

- 9.00 Uhr Ankommen und Warm Up
- 9.30 Uhr **Impuls II**  
Sören Traulsen und Felix Büchner: „Kommst Du mit? – Stöbern und Stolpern im Postdigitalen Schultheater“
- 10.30 Uhr **Best Practice** – Beispiele aus der Praxis
- 11.30 Uhr Mittagspause
- 12.30 Uhr **Workshop I-IV** – Teil 2
- 15.00 Uhr Kaffeepause
- 15.15 Uhr Reflexion und Austausch
- 16.00 Uhr Ende des 2. Tagungstages

# WORKSHOPS

Als Tagungsteilnehmer\*in können Sie an einem von vier angebotenen Workshops teilnehmen. Jeder Workshop gliedert sich in zwei Teile, die aufeinander aufbauen. Bitte geben Sie bei Anmeldung einen **Favoriten** sowie eine **Zweitwahl** als Alternative an.



*Leitung:* **Christiane Schwinge** (Dipl.-Päd.) arbeitet als freie Medien- und Kulturpädagogin in verschiedenen Bildungsbereichen.

Sie ist u.a. Mitgründerin der Initiative Creative Gaming, langjähriges Mitglied des jaf – Verein für medienpädagogische Praxis Hamburg e.V. sowie Projektleitung der ComputerSpielSchule Online. Ein Fokus ihres Schaffens liegt auf der Verknüpfung von Medienpädagogik mit den Bereichen Theater, Performance und Choreografie.

Immer wieder erforscht sie dabei die Schnittstellen zwischen darstellender Kunst und interaktiven Medien.

## WORKSHOP 1 – GAMES UND THEATER

Live-Games, Elektro-Theater, Gameplay at Stage – die Verknüpfung von Games und Theater hat diverse Bezeichnungen. Dabei reicht die Spannweite der Formate von Theater zum Thema Games über partizipatives Theater und Escape Rooms bis hin zum Impro-Theater in Onlinegames.

Im ersten Teil des Workshops erhalten die Teilnehmenden einen Überblick über verschiedene Ansätze und Methoden für die Kultur- und Bildungsarbeit an der Schnittstelle von digitalen Spielen, Creative Gaming und Theater. Anschließend wird es kreativ: Von der Entwicklung einer eigenen Spielidee in kürzester Zeit über die Transformation eines digitalen Spieleklassikers in den analogen Raum bis hin zur Gestaltung eines eigenen Games lernen die Teilnehmenden digitale Tools und analoge Techniken an der Schnittstelle zwischen Theater und Games kennen. Dabei spielen Games als Erzählmedium ebenso eine Rolle wie die Dekonstruktion digitaler Spiele in ihre grundlegendsten Bestandteile. Im dritten Teil des Workshops wird über die erprobten Methoden reflektiert und diskutiert, inwiefern diese mit der eigenen Arbeit verknüpfbar sind.



*Leitung:* **Canip Gündogdu** ist Theaterpädagoge, Diplom-Pädagoge, Coach und Klinikclown. Er arbeitet u.a. für den Verein Dr. Clown, und zu seiner größten Leidenschaft zählen Clownerie- und Theaterworkshops mit Jung und Alt. 2018 hatte er die Leitung der Jury für das Deutsche Kindertheaterfest inne und ist seit 2019 als Juror für das Theater-treffen der Jugend der Berliner Festspiele tätig.

## WORKSHOP 2 – IN MIR SCHLUMMERT EIN\*E CLOWN\*IN

Der\*die Clown\*in geht mit einer roten Nase auf die Bühne. Dabei ist er\*sie tollpatschig und scheitert immer wieder in seinem\*ihrem Vorhaben. Trotzdem lieben ihn\*sie die Menschen.

Was aber, wenn es keine Bühne gibt? Das macht nichts, denn auch im digitalen Raum kann man im Clownsspiel Grenzen erweitern, mutig sein und Neues ausprobieren. Eine neue Art des Miteinanders, im Raum und mit der Laptop-Kamera. Die technischen Herausforderungen bieten hervorragendes Potenzial, zu scheitern. Scheitern als Geschenk für das Miteinander!

Wir werden gemeinsam in die Welt der Clownerie eintauchen und durch Spiele, Übungen und Improvisationen den oder die eigene\*n innere\*n Clown\*in finden.

Wir entdecken die Umgebung mal spielerisch, mal still, mal chaotisch. Vor allem aber entdecken wir die Welt in jedem Moment neu.



*Leitung:* **Lukas Müller** ist Theaterpädagoge, professioneller Erzähler und ausgebildeter Sekundarlehrer. Er war u.a. Theaterpädagoge am Deutschen Theater Berlin und erarbeitete in der Spielzeit 17/18 mit Jugendlichen einen multimedialen Spaziergang mit einer App zum Thema Tod und Suizid mit dem Titel No Return. Zurzeit arbeitet er an unterschiedlichen Hochschulen im Bereich künstlerischer und ästhetischer Bildung und befindet sich in den Anfängen seines Dissertationsvorhabens im Bereich Digitalisierung und Theaterpädagogik.

## WORKSHOP 3 – DIGITALES INTERAKTIVES STORYTELLING

*Du stehst an einer Weggabelung. Der eine Weg führt in die Dunkelheit hinein, der andere über eine instabile Brücke. Welchen Weg würdest du wählen?*

Digitale Tools bieten die Möglichkeit die Zuschauer\*innen miteinzu-beziehen. Sie können entscheiden, welchen Strang der Geschichte sie verfolgen möchten. Das bietet neue Wege des Storytellings und des Partizipierens.

Diese neuen Wege wollen wir gemeinsam entdecken. Wir erforschen in diesem Workshop lineares und nichtlineares Storytelling und versuchen digitale Tools als Erweiterung des theatralen, performativen Spielraums zu begreifen. Dabei lernen wir die Basics des interaktiven, non-linearen open-source Tools TWINE kennen und entwickeln gemeinsam erste Entwürfe. Das Tool eignet sich für Kinder, die bereits lesen und schreiben können.



*Leitung:* **Meike Klapprodt** ist freischaffende Theaterchoreografin | TAnzThé.de aus Hamburg. Sie konzipiert und leitet künstlerische Projekte im Jugendtheater, im Kontext Schule und in der Museumsvermittlung. Mit dem Thema Digitalisierung und deren künstlerischen Möglichkeiten beschäftigt sie sich seit 2015 in Bühnenstücken. Darüber hinaus arbeitet sie als impulsgebende Künstlerin | KulturLotsin mit Lehrer\*innen und Schulleitungen zu kultureller Schul- und Unterrichtsentwicklung.

## WORKSHOP 4 – DANCESTATION – ONLINE AUF DER BÜHNE

Computerspiele und Bewegung – in diesem Workshop wird Tanzen zum Spiel. PlayStation wird zur DanceStation! Wie können mit choreografischen Mitteln digitale Spielformen auf eine Bühnensituation übertragen werden?

Wir nehmen Bewegungsmuster aus digitalen Spielen choreografisch unter die Lupe und verwenden sie im Workshop als Material für Performances. Wir erforschen, wie Videotools wie Zoom die häusliche Umgebung zur Spielfläche werden lassen und wie kreative Prozesse in den eigenen vier Wänden erlebbar werden können. Anhand von praktischen Beispielen und durchgeführten Formaten am K3-Zentrum für Choreografie | Tanzplan Hamburg werden außerdem Ideen und Möglichkeiten der künstlerischen Arbeit mit Kindern und Jugendlichen im Bereich „Digital und Gaming on stage“ vorgestellt und im eigenen Tun erlebt.

# ANMELDUNG

Bitte wählen Sie einen Workshop aus, an dem Sie teilnehmen möchten sowie einen Alternativwunsch, falls ein Workshop schon ausgebucht sein sollte:

- Workshop 1 – Games und Theater
- Workshop 2 – In mir schlummert ein\*e Clown\*in
- Workshop 3 – Digitales interaktives Storytelling
- Workshop 4 – DanceStation – online auf der Bühne

Die Anmeldung erfolgt per E-Mail an [anmeldung@kjtz.de](mailto:anmeldung@kjtz.de).

Schicken Sie uns bis zum **26. September 2021** eine E-Mail mit folgenden Informationen:

- **Name**
- **Workshopwunsch (1. Wahl)**
- **Alternativwunsch (2. Wahl)**



## TEILNAHMEBEITRAG

Die Höhe der Teilnahmegebühr legen Sie bitte im Rahmen einer Selbsteinschätzung fest.

20,00 EUR      40,00 EUR      60,00 EUR

Die Gebühr beinhaltet den Online-Zugang für die Tagung **CLICK.CLICK.PLAY!** vom 01. – 02. 10. 2021, die Teilnahme an einem Workshop sowie an allen anderen Veranstaltungen.

Bitte überweisen Sie unter dem Stichwort „**Click. Click. Play!**“ und unter **Angabe Ihres Namens** die selbstgewählte Gebühr auf das Konto der BAG Spiel & Theater:

**Sparkasse Hannover**  
**IBAN: DE91 2505 0180 0000 4852 09**  
**BIC: SPKHDE2HXXX**

Die Anmeldung wird erst durch Überweisung der Teilnahmegebühr verbindlich.

## WEITERE INFORMATIONEN UND KONTAKT

Wendy Pladeck // [anmeldung@kjtz.de](mailto:anmeldung@kjtz.de)

**01. & 02. OKTOBER 2021**

# REFERENT\*INNEN

## IMPULSE

### PROF. DR. JUDITH ACKERMANN

ist Forschungsprofessorin für Digitale und vernetzte Medien in der Sozialen Arbeit und Leiterin des Digital Participation and Inclusion-Lab an der FH Potsdam. In ihrer Forschung befasst sie sich mit den Potenzialen der Digitalisierung für Gesellschaft und Kultur. Ackermann ist wissenschaftlicher Beirat der Akademie für Theater und Digitalität Dortmund und betreibt als @dieprofessorin Wissenschaftskommunikation auf TikTok.

### SÖREN TRAULSEN

hat Germanistik und Darstellendes Spiel (M.Ed.) an der Leibniz Universität Hannover studiert. Er arbeitete am Staatstheater Hannover, ist freischaffender Theaterpädagoge und seit 2020 wiss. Mitarbeiter und Doktorand am Arbeitsbereich Empirische Bildungsforschung der Leibniz Universität.

### FELIX BÜCHNER

hat Germanistik und Darstellendes Spiel (M.Ed.) sowie Atlantic Studies (M.A.) an der Leibniz Universität Hannover studiert. Er ist Mitbegründer der studentischen Arbeitsgruppe 'melken-AG' und seit 2020 wiss. Mitarbeiter und Doktorand am Georg-Eckert-Institut für internationale Schulbuchforschung in Braunschweig.

## MODERATION „FISHBOWL“

### IRINA BÂRCĂ

ist Dramaturgin am FFT Düsseldorf für Kinder- und Jugendprojekte. Sie beschäftigt sich u.a. mit Formaten der Kooperation und der Begegnung von Theater, Schule und Künstler\*innen und dem Theater der Digital Natives.

## TAGUNGSLEITUNG

### NATHALIE FORSTMAN

ist Regisseurin und Theaterpädagogin und leitet die Jungen Akteur\*innen am Moks/Theater Bremen. Sie arbeitet in diversen theatralen Kontexten mit Laien und professionellen Schauspieler\*innen. 2018 war sie mit der gemeinsam mit Birgit Freitag entstandenen Produktion „Endlich“ beim Deutschen Kindertheaterfest zu Gast. Für CLICK.CLICK.PLAY! hat sie die künstlerische bzw. inhaltliche Leitung inne.

### WENDY PLADECK

ist seit vielen Jahren Koordinatorin, Projektleiterin und Organisatorin im Bereich des Jugend- und Kindertheaters. Hauptberuflich arbeitet sie als Abschiedsgestalterin. In dieser Arbeit gestaltet sie Abschiede auf kreative Weise und klärt auf zu den Fragen von Leben und Tod. Für CLICK.CLICK.PLAY! hat sie die organisatorische Leitung inne.

**CLICK. CLICK. PLAY!** wird veranstaltet von der Ständigen Konferenz „Kinder spielen Theater“ mit den Mitgliedern ASSITEJ, BAG Spiel & Theater, BDAT, BVTS, BuT, BKJ und KJTZ und dem Theater Lübeck.

Gefördert von:  Bundesministerium  
für Familie, Senioren, Frauen  
und Jugend

