

Mit Beiträgen von:

Sandra Aßmann
Andrea Blome
Lukas Boch
Lars Boettger
Steffen Bogen
Anna Klara Falke
Petra Fuchs
Anna Geers
Tilman Gorenflo
Ann-Kathrin Günther
Udo Haaken
Selma Haupt
Nicole Hoffmann
Sarah Klöfer
Valentin Köberlein
Anna-Lena Krüßmann
Leonie Lack
Inga Limpinsel
Volker Mehringer
Tanja Miehm
Holger Müller
Olga Neuberger
Claudia Quaiser-Pohl
Samuel T. Simon
Barbara Sterzenbach
Lars Uhlmann
Teresa Vielstädt
Thomas Voit
Wiebke Waburg
Cosima Werner
Peter Zehrt

Aus dem Inhalt:

How-to: Brettspielforschung

„GameMood“. Ein empirischer Forschungsansatz zur Analyse von Emotionen in Brett- und Gesellschaftsspielen
Brettspiel und Theater. Methodische Überlegungen für eine Spielwissenschaft

Analysen von Brettspielen

Spiele im Spiel dimensionieren. Zur modernen Entwicklung einer alten Spielform
Intergenerative Kommunikation und Begegnung spielend fördern.
Befunde einer Studie in drei Teilen
Remediation als aktuelle Tendenz in Gesellschaftsspielen? Teil-Digitalisierung von analogen Spielen wie „Adventure Games“ – Die drei?? – Das Geheimnis der Statue
Verflochten, verbündet, verzweckt? Ein diskursives Panorama der Relation von Brett- bzw. Gesellschaftsspielen zum Lernen im Erwachsenenalter
Gesellschaft spielen. Themen, Mechaniken und Spielerlebnisse moderner Gesellschaftsspiele in historischer Perspektive
Geschichte verpackt. Brett- und Gesellschaftsspiele als Zeitzeugen. Die Spielesammlung von Dieter Mensenkamp im Deutschen Spielearchiv in Nürnberg
Nur mit vereinten Kräften. Kooperative Brettspiele

Spielen und Spielende forschend begleiten

Brettspiel und Gender. Eine Analyse jenseits von Repräsentation „Wir sind eine Familie“. Identitätsnarrative in der Brettspiel-Community
Brett- und Gesellschaftsspiele als Dinge des Freispielns in der Kita Ubongo und Co. Brettspielprojekte in Grundschulen in Tansania

Projekte rund um Brettspiele

Spiele(nd) im Museum. Potenziale moderner Brettspiele für Ausstellungsdesign und Museumsdidaktik
Komplexes Entscheiden lernen. Eine sozialpädagogische Perspektive auf das Bildungspotenzial von Brettspielen
Reflexion eines Serious Games im Bildungskontext zur Förderung kreativer Problemlösungskompetenz
Brett- und Gruppenspiel „Polytick“ als Möglichkeit alternativer Politikdidaktik

So bestellen Sie:

 Im Internet: www.juventa.de

Der direkte Weg zum Buch



 Telefon: 0 62 01/60 07-330

 E-Mail: medienservice@beltz.de

 Beltz Medienservice, Postfach 100565, D-69445 Weinheim



Wiebke Waburg / Volker Mehringer /
Barbara Sterzenbach (Hrsg.)
**Brett- und Gesellschaftsspiele –
Aktuelle Studien und
spielpädagogische Ansätze**

Reihe: Spielzeug und Spielen
2025, 296 Seiten
broschiert, € 36,00
ISBN 978-3-7799-9292-9
Auch als  Open Access erhältlich

www.juventa.de

BELTZ JUVENTA