



## **EINLADUNG INNOVATIONSPREIS**

Spiel benötigt Zeit, Raum, Material und Begegnung mit anderen. Spielmobile öffnen, begleiten und unterstützen das Spiel der Kinder im öffentlichen Raum. Sie inszenieren und gestalten gemeinsam mit den Kindern Spielräume.

Eine besondere Aufmerksamkeit erfährt bei allen Spielinszenierungen die Beschaffenheit und Gestaltbarkeit des Raumes, da der Raum grundsätzlich den größten Einfluss auf die Menschen hat. Die Qualitäten des Raumes sind erstentscheidend für die weiteren Entwicklungen im spielerischen Prozess.

Spielmobile e.V. lädt mit ihrem 5. Innovationspreis dazu ein, Projekte zu entfalten, in denen der Raum mit seinen Qualitäten Zugänglichkeit, Gestaltbarkeit und Nachhaltigkeit in den Mittelpunkt gestellt werden.

Spielmobile können sich im Rahmen des Innovationspreises mit einem Projekt beteiligen, in dem die Bearbeitung des Raumes im Mittelpunkt steht. Im Experimentieren mit imaginären Spielen, materialintensive Inszenierungen oder sinnlichen Spielräume können Spielaktionen entstehen. Eingeladen wird zu Spielmobil- Projekten, die gerne auch mit Beteiligung von Kindern und Erwachsenen entwickelt wurden.

### **Projektzeitrahmen:**

1. Mai 2017 – 30. Juni 2019.

Es werden Projekte mit Entwicklungszeiten ausgezeichnet, daher ist eine Mindestlaufzeit von fünf Projekttagen notwendig.

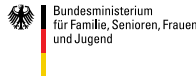
Abgabetermin: spätestens 31. Juli 2019





# Platz da! Hier kommen wir!

Information zum Innovationspreis der Spielmobile e.V.



## Projektdokumentation:

- Ziele definieren, Zielüberprüfung dokumentieren
- Bezugnahme auf Ausschreibungskriterien
- Projekteinsicht (Text + 5 aussagekräftige Bilder)
- Kurzbeschreibung durch beteiligte Kinder | Erwachsene | Kooperationspartner\*innen...

## Folgende Preise sind ausgesetzt:

1. Preis: 3.000 €
2. Preis: 1.500 €
3. Preis: 500 €

## Kontakt, Information und Bewerbungsadresse:

[innovationspreis@spielmobile.de](mailto:innovationspreis@spielmobile.de)

[www.spielmobile.de](http://www.spielmobile.de) | Ansprechpartner: Ralf Birkner, Gerhard Knecht

