



**HANNES WALDNER**  
Portfolio 2020

**HANNES WALDNER**  
**MEIN WEG**  
**MEINE VISION**  
**EINE AUSWAHL**



If you want  
**CREATIVE WORKERS**  
Give them enough time to play  
(John Cleese)



# HANNES WALDNER



Geboren am 24.07.1985 - Wohnhaft in Meran, BZ, Italien

Seit über 15 Jahren begleite ich Menschen jeden Alters in ihren Prozessen, zu verschiedenen Themen und in zahlreichen Kontexten: als Referent, Trainer, Facilitator, Coyote-Mentor, Lehrer, Jugendarbeiter, Spiel- und Erlebnis-Designer. Eine vielfältige Ausbildung und ein reicher Erfahrungsschatz zeichnen mich und meine Arbeit aus. In der "Erfahrungspädagogik" bin ich Zuhause.

Meine Herzensthemen sind **das Spiel** in all seinen Facetten und das arbeiten **mit und für junge und jung gebliebene Menschen!**

Das möchte ich auch im Studium einbringen. Ich freue mich darauf von und mit den anderen zu lernen und Neues zu erschaffen! Vor allem auf theoretische und praktische Hintergründe im Bereich Design freue ich mich am meisten.

## ÜBER MICH

Ich bin ein Kind der 80er und habe somit den Wandel von der analogen hin zur digitalen Welt – vom Baumhaus bauen hin zum Computerspiel – live miterlebt. Andere würden mich wohl als naturverbundenen Computerfreak, der Kind geblieben ist und gerne spielt, beschreiben.

Geboren und aufgewachsen in Meran, verbunden mit Land und Leuten und doch in der Welt Zuhause, Genießer und Kreativer, Beobachter und Querdenker, verspielter Tausendsassa, Menschenfreund, Vater, Pate und Ehemann:

Im Bereich der grafischen Gestaltung, des Designs und Layouts, der Verwendung der einschlägigen Programme bin ich seit 25 Jahren enthusiastischer Autodidakt.

**Parlo e scrivo sia l'italiano and also english fluently. For this text I have chosen my motherlanguage german, perché secondo me, mi posso presentare più autentico usando mia madrelingua.**

## MEINE LEBENS-MOTTOS

Nur wer erwachsen wird und ein Kind bleibt ist ein Mensch!  
(Erich Kästner)

Phantasie ist wichtiger als Wissen, denn Wissen ist begrenzt. (Albert Einstein)

Jeder Nachteil hat drei Vorteile!  
(Ernst Waldner - mein Onkel)

Denke in Lösungen, nicht in Problemen. (J.W. von Goethe)

# MEIN WEG (...BISHER)

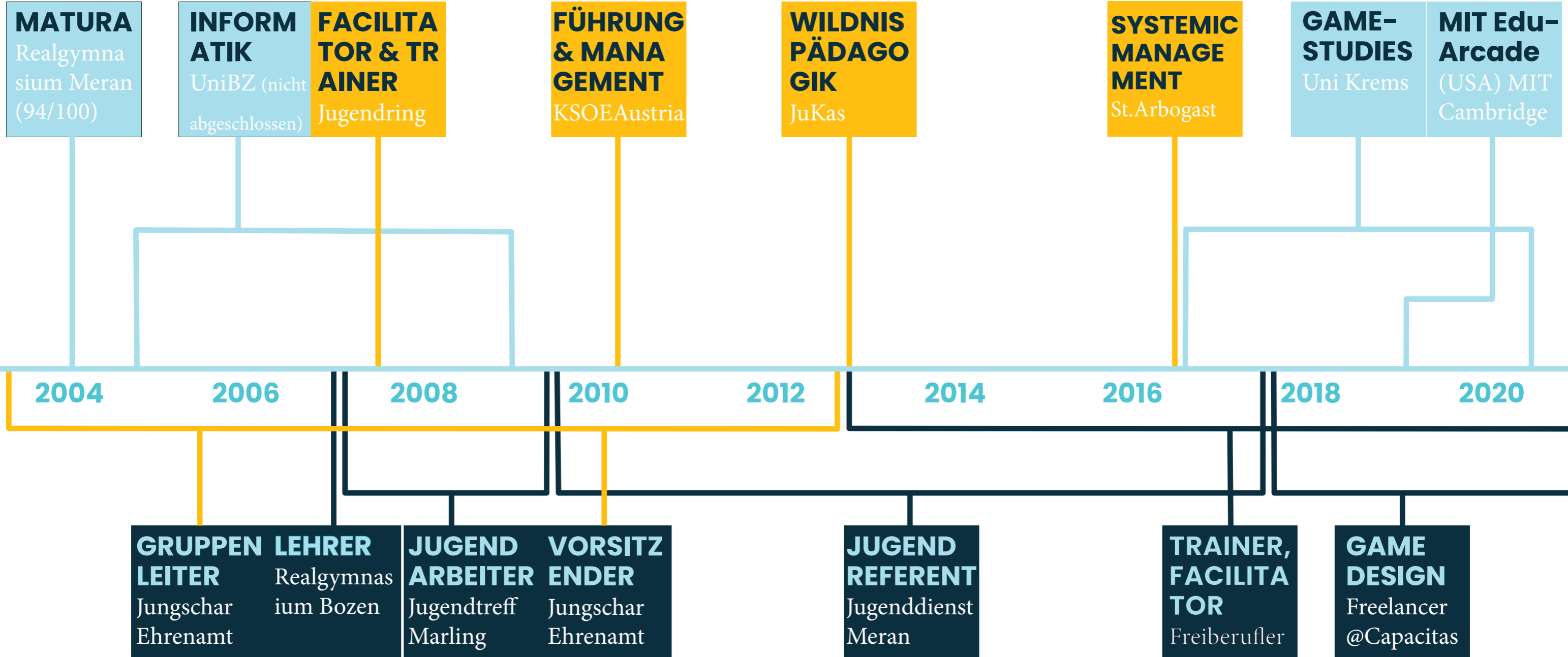
Spielen ist eine Tätigkeit, die man gar nicht **ERNST GENUG** nehmen kann  
(Jaques Cousteu)



FORMALE AUSBILDUNGEN

WEITERBILDUNGEN & SPEZIALISIERUNGEN

BERUFSERFAHRUNG HAUPT/EHRENAMT



# MEINE VISION



# Jede\*r lernt Spielen

als die beste Form  
des Lernens kennen!

Spielen ist ein menschliches Grundbedürfnis. Im Spiel entdeckt der Mensch von Geburt an seine Wirklichkeit und lernt dabei am Besten. Das konnte ich in meiner ehrenamtlichen Tätigkeit bei der katholischen Jungschar genauso hautnah erfahren, wie in meiner Arbeit als Lehrer, Jugendarbeiter und in der Erwachsenenbildung. Auch neuste Erkenntnisse der Hirnforschung untermauern meine Erfahrungen mit dem Spiel. Vor allem aufbauend auf Thesen von Stuart L. Brown, Christopher Vaughan und Gerald Hüther – einem der bekanntesten Hirnforscher und Autoren im deutschsprachigen Raum – gestalte ich vor allem spielerische Rahmen, in denen man wachsen, entdecken, experimentieren kann.



Im Spiel verraten wir, wessen  
**GEISTES KIND**  
wir sind  
(Ovid)



# EINE AUSWAHL



Erster Flyer - Auflage 500 Stück



Instant Act (Int. Artists for Peace) im Escape Room - ein Video Feedback



Foto-Montage für ein Rätsel

## EXIT-GAMES MERAN – Escape Room Design (November 2017–Jänner 2020)

Konzeption, Design, Bau und Führung des ersten Escape Rooms in Meran (als Freelancer @Capacitas) in Kooperation mit dem Jugenddienst Meran.  
Weltweit erster Escape Room in einer Kloster-Kirche (Herz Jesu Kirche Meran)  
Über 2000 Spieler\*innen in einem Jahr (ohne bezahlte Werbung) - Gäste aus ca. 20 Nationen  
- Design und Erstellung der CI (Logo, Flyer, Website, ...)  
- Design und Bau der Rätsel, des Spielerlebnisses und der gesamten UserXperience von der Werbung, über die Buchung, dem Ankommen im Escape Room, der Einführung der Spieler\*innen, dem Spielerlebnis, bis hin zum Abschluss  
- Detective Game: Entwicklung eines einzigartigen Spielkonzepts, das den Escape Room mit dem Lösen eines Kriminalfalls kombiniert.  
(Da die Innen-Räume der Geheimhaltung unterliegen, gibt es davon keine Fotos.)

Zusätzlich Beratung und Gestaltung mehrerer Escape-Rooms für externe Auftraggeber (Schlern-Escape, Messe Bozen,...)



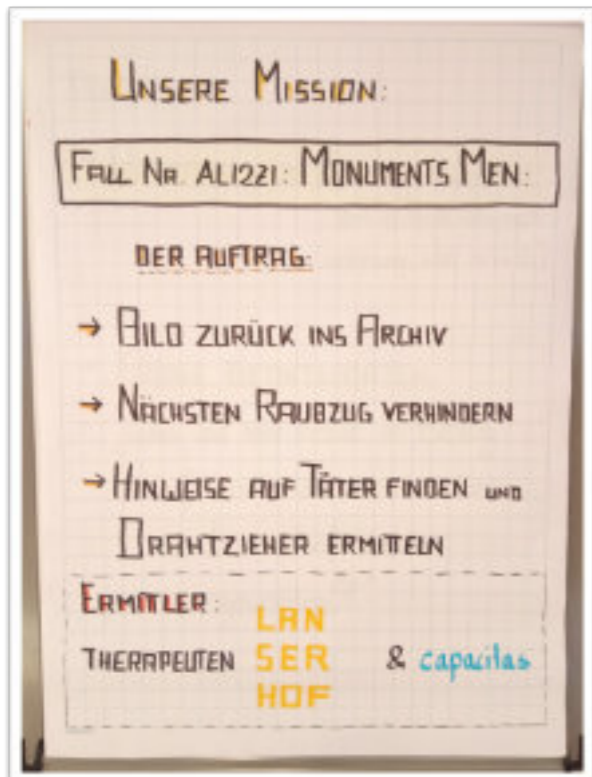
Erste Logo-Konzepte



Finales Logo



Beim Spiel kann man einen Menschen **BESSER KENNENLERNEN** als im Gespräch in einem Jahr. (Plato)



Impressionen mehrerer internationaler Teams



## Spielerische Teamentwicklung und Gruppen-Prozesse (2013 – 2020)

Weit über 30 Workshops für nationale und internationale Teams und Gruppen aller Altersstufen (Kindergarten bis Senioren) - Themen wie Gruppendynamik, Funktion - Rollen, Gruppenphasen, Teamwork, Teamentwicklung, Konfliktmanagement werden auf spielerische Art und Weise erlebt, reflektiert und in den Alltag transferiert.

Die Workshops werden individuell auf die Teams und Gruppen angepasst.

Methoden der Spiel- und Erlebnispädagogik sowie des Systemischen Managements und Coachings werden miteinander verknüpft.

Kooperative Spiele, erlebnispädagogische Herausforderungen, Rollenspiele, Outdoor Aktivitäten, Escape Rooms, Scavengerhunts, Hybrid- und Digitalspiele werden mit Fachinputs verbunden.

Verwendung der eigens dafür selbst entwickelten „Mobilen Escape Rooms“

Leute hören nicht auf zu spielen,  
weil sie alt werden; sie werden alt  
**WEIL SIE AUFHÖREN ZU  
SPIELEN**

(Oliver Wendell Holmes)



„Mein Markt“ - Lern-Spiel für den Südtiroler Bauernbund

Spiel zum Thema Innovation und Produktentwicklung in der Landwirtschaft.

Bilder (L.n.R.) Erster Prototyp, Testspiele mit Zielgruppe (Schulklasse der FOS), endgültiges Spiel,



### Weitere Beispiel

Bilder (L.n.R.) FBI - Fair Banana Investigators - Krimispiel für die OEW und WeltLäden Südtirol zum Thema „Fair Trade“. Entdeckungsreise nach „Vielerorts“ - Schatzsuche durch die Bücherausstellung „Bücherwelten“ der Landesbibliothek „Teßmann“

## Serious Games und Gamification Design (2015 - 2020)

Design mehrerer Brett-, Karten- und Planspiele sowie Geo-Location-Based Games für unterschiedliche Auftraggeber (u.a. KJS, SJR, Südtiroler Bauernbund, OEW + Weltläden, NOI Techpark + IDM, Kurverwaltung Meran, Gemeinde Marling, Gemeinde Algund, ...) mit dem Ziel der Gamification von Dienstleistungen, der Wissensvermittlung und des Kompetenzerwerbs.

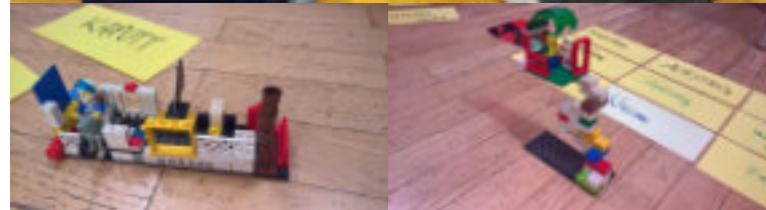
- Partizipatives Design zusammen mit den Auftraggebern, anhand eines eigens angepassten Design Thinking Ansatzes („Game Design Thinking“). Durchführung von partizipativen und spielerischen Workshops. Anschließend Entwicklung der Spiel-Idee anhand des iterativen Game Design Cycles.

- Erstellen der Prototypen (Grafik, Produktion,...), Durchführung von Tests, Anpassung der Spielregeln und Spielkonzepte

- Grafische Gestaltung und technische Umsetzung zusammen mit professionelle Grafikern und Softwareentwicklern



Atome spalten ist ein  
Kinderspiel,  
**VERGlichen MIT EINEM  
KINDERSPIEL**  
(Albert Einstein)



## Workshop- und Seminar-Gestaltung (2007 – 2020)

Planung, Gestaltung und Durchführung unterschiedlicher Workshops und Seminare (offline und online) in den Bereichen Gruppendynamik, Leiten und Führen, Wildnis-, Spiel- und Medien-Pädagogik für unterschiedlichste Zielgruppen und Kontexte:

- Schulworkshops für Kinder und Jugendliche: Prävention im Bereich Social-Media & Gaming, Gesundes Klassenklima, Empowerment,...
- Weiterbildungen für ehrenamtliche und hauptberufliche Mitarbeiter\*innen der Kinder- und Jugendarbeit und andere pädagogische Kontexte: Gaming, Spiel- und Medienpädagogik,...
- Nutzung vor allem von spielerischen und gruppendynamischen Methoden, aufbauend auf Grundlagen der Erlebnispädagogik, Lego Serious Play - Ansatz, systemische Workshopmethoden.



Der Mensch ist nur da  
**GANZ MENSCH**  
wo er spielt.  
(Friedrich Schiller)



## AUFLISTUNG WEITERER RELEVANTER SPIEL PROJEKTE

Planspiele „PolitAction“ zur politischen Bildung im Auftrag des SJR: „Anarchie“, „Demokratie“, „Diktatur“, „Monarchie“.

Großgruppen-Spiele Avatar - Herr der Elemente, Fantasy-RPG-for Kids, Spieleketten „In 80 Tagen um die Welt“ & „Die Schauspielschule“ im Auftrag der KJS

Entwicklung mehrerer mobiler Escape Rooms: „Der Schatz des Pharao“, „Kallax“, „Die Bundeslade“, „Kitchen Impossible“.

Bunker Töll (Gemeinde Marling): Gestaltung und Implementierung zweier spielerischer Parcours (AR) durch den Weltkriegs-Bunker an der Töll: „Aus dem Tagebuch des Bunkers“, „Escape the Bunker“ für capacitas.

„South Tyrol - Crime Scene“ - AR Demo Projekt beim Hackathon des NOI-Techpark 2018 in Schenna.

Mitentwicklung der Location-Based-Gaming Plattform „Beacon Adventure“ für NOI Techpark und IDM zusammen mit BELKA und CAPACITAS und Gestaltung der DEMO Spiele „Meran\_o Christmas Crime“ und „NOI MYSTERY HUNT“ und Mitgestaltung an „Schloss Maretsch“.

„Riddle Race“ - Rätsel-Wettrennen durch die Meraner Innenstadt mit knapp 100 TN für Capacitas/Exit Games Meran.



Projekt „Beacon Adventure“ - Pictures © Belka

## AUFLISTUNG WEITERER RELEVANTER DURCHFÜHRTER SCHULUNGEN UND SEMINARE

„Playstore“ - Spielepädagogik Seminar - St. Arbogast (A)

„Escape Rooms und Co. - Spielerisch bedeutsame Erlebnisse gestalten“ - JuKas Brixen

„Spielpädagogik - Lehrgang“ für Ki.Ba. Project Bozen

„Spiel - für eine bessere Welt“ Seminar für Jugendliche im Auftrag von Welt der Kinder (A)

„(Spielerisch) Gemeinschaft schaffen“ zu Spielen für Senioren im Auftrag des KVV

„Digitale Erlebnispädagogik“ für Outward-Bound (D) und bei INTO THE WILD (Internationale Tagung der Wildnis- und Erlebnispädagogik) für AGJF-Sachsen.

„Gaming in der Jugendarbeit“ - Seminarreihe für Jugendarbeiter\*innen im Auftrag von N.E.T.Z. Südtirol

„Gaming Week“ - Sommerprojekt zum Thema Gaming mit Jugendlichen im Auftrag des Jugenddienst Bozen

