



Weltnetzwerke - Weltspiele: Ein Buch und ein Spiel zu Jules Vernes "In 80 Tagen um die Welt"

 **Download**

 **Online Lesen**

[Click here](#) if your download doesn't start automatically

Weltnetzwerke - Weltspiele: Ein Buch und ein Spiel zu Jules Vernes "In 80 Tagen um die Welt"

Jörg Dünne, Kirsten Kramer, Steffen Bogen

Weltnetzwerke - Weltspiele: Ein Buch und ein Spiel zu Jules Vernes "In 80 Tagen um die Welt" Jörg Dünne, Kirsten Kramer, Steffen Bogen

 [Download Weltnetzwerke - Weltspiele: Ein Buch und ein Spiel ...pdf](#)

 [Online lesen Weltnetzwerke - Weltspiele: Ein Buch und ein Spi ...pdf](#)

Downloaden und kostenlos lesen Weltnetzwerke - Weltspiele: Ein Buch und ein Spiel zu Jules Vernes "In 80 Tagen um die Welt" Jörg Dünne, Kirsten Kramer, Steffen Bogen

350 Seiten

Kurzbeschreibung

Eine Wette auf das Kursbuch - so könnte man Jules Vernes In 80 Tagen um die Welt auf den Punkt bringen. 140 Jahre nach Phileas Fogg begibt sich unter dem Namen "Passepartout" eine Gruppe von Wissenschaftlern auf eine neue Reise um die Welt in 80 (+1) Stationen, die nicht nur als erhellender materialreicher Kommentar zu Vernes Roman, sondern in einer bislang einmaligen Kombination von Buch und Brettspiel stattfindet.

Vernes Erzählung einer Weltumrundung wird literatur-, kultur- und mediengeschichtlich erst verständlich, wenn Weltnetzwerke und Weltspiele aufeinander bezogen werden: Der Zusammenschluss von Verkehrsmitteln und Kommunikationstechniken zum Weltverkehr in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts trifft dabei auf den Willen, die Möglichkeiten und Grenzen dieses Netzwerks nach vorgegebenen Spielregeln auszuloten. Diese Verknüpfung wird im Roman beobachtbar, ebenso wie die blinden Flecke des kolonialen Netzes und die Möglichkeit der Literatur, sie zu reflektieren.

Vernes Roman ist ein narratives Experiment, das im Buch in einer Abfolge von rund 80 Essays, Bildern und weiteren Materialien wissenschaftlich nachvollzogen wird. Darüber hinaus ermöglicht es das Spiel, praktisch auszuprobieren, was sich in der Theorie zeigt. Buch & Spiel, Theorie & Praxis gehen hier eine einzigartige Verbindung ein. So lässt sich die besondere spielartige Dynamik von Weltnetzwerken nicht nur im Hinblick auf den einmaligen Parcours von Phileas Fogg und seinen Reisebegleitern kommentieren, sondern auch als immer neu aktualisierbares Geschehen zwischen Planbarkeit und Zufall aktiv auf dem Spielbrett nachvollziehen: Dies ermöglicht den Perspektivenwechsel zwischen der Rolle des ungeduldrigen Dieners Passepartout, des uhrwerkgleichen Gentlemans Phileas Fogg, des auf Unterbrechung der Reise zielenden Inspektors Fix und nicht zuletzt des auf Spannung bedachten Erzählers. Im Spiel schlüpfen die Mitspieler in diese verschiedenen Rollen, in denen sie die Reisegruppe durch geschicktes Ausspielen von Karten zu einer schnelleren oder langsameren Fortbewegung bringen.

Das Spielbrett besteht aus einer Weltkarte, die mit einem kreisförmig angelegten Kalender verknüpft ist, sodass die Reise in Zeit und Raum nachgespielt wird. Die Spieler können verschiedene Charaktere unterstützen und darauf wetten, wer sich am Ende durchsetzt: Fogg, der pünktlich ankommen möchte, Passepartout, der schnell sein will, Fix, der langsam sein will oder schließlich Verne, der es möglichst spannend machen will.

Schachtel mit Spielplan, Buch und Spiel "Phileas Fogg & Co.". Ab 10 Jahren, für 2-4 Spieler. Separate Spielanleitung in der Schachtel.

Achtung! Das Spiel enthält verschluckbare Kleinteile. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Über den Autor und weitere Mitwirkende

Die Gruppe hinter dem Pseudonym »Passepartout« hat sich mehrere Jahre mit Weltnetzwerken und Weltspielen befasst. Verantwortlich für die Publikation von Buch & Spiel sind vor allem Jörg Dünne, Professor für romanistische Literaturwissenschaft an der Universität Erfurt (Die kartographische Imagination. Erinnern, Erzählen und Fingieren in der Frühen Neuzeit, München: Fink 2011), Kirsten Kramer, Professorin für Vergleichende Literaturwissenschaft/Romanistik an der Universität Bielefeld, und Steffen Bogen, Dozent für Kunstgeschichte an der Universität Konstanz und Spieleautor (u.a. Schnappt Hubi!, Ravensburger, Kinderspiel des Jahres 2012).

Download and Read Online Weltnetzwerke - Weltspiele: Ein Buch und ein Spiel zu Jules Vernes "In 80 Tagen um die Welt" Jörg Dünne, Kirsten Kramer, Steffen Bogen #NHEBIJ0MPKS

Lesen Sie Weltnetzwerke - Weltspiele: Ein Buch und ein Spiel zu Jules Vernes "In 80 Tagen um die Welt" von Jörg Dünne, Kirsten Kramer, Steffen Bogen für online ebook Weltnetzwerke - Weltspiele: Ein Buch und ein Spiel zu Jules Vernes "In 80 Tagen um die Welt" von Jörg Dünne, Kirsten Kramer, Steffen Bogen Kostenlose PDF d0wnl0ad, Hörbücher, Bücher zu lesen, gute Bücher zu lesen, billige Bücher, gute Bücher, Online-Bücher, Bücher online, Buchbesprechungen epub, Bücher lesen online, Bücher online zu lesen, Online-Bibliothek, greatbooks zu lesen, PDF Beste Bücher zu lesen, Top-Bücher zu lesen Weltnetzwerke - Weltspiele: Ein Buch und ein Spiel zu Jules Vernes "In 80 Tagen um die Welt" von Jörg Dünne, Kirsten Kramer, Steffen Bogen Bücher online zu lesen. Online Weltnetzwerke - Weltspiele: Ein Buch und ein Spiel zu Jules Vernes "In 80 Tagen um die Welt" von Jörg Dünne, Kirsten Kramer, Steffen Bogen ebook PDF herunterladen Weltnetzwerke - Weltspiele: Ein Buch und ein Spiel zu Jules Vernes "In 80 Tagen um die Welt" von Jörg Dünne, Kirsten Kramer, Steffen Bogen Doc Weltnetzwerke - Weltspiele: Ein Buch und ein Spiel zu Jules Vernes "In 80 Tagen um die Welt" von Jörg Dünne, Kirsten Kramer, Steffen Bogen Mobipocket Weltnetzwerke - Weltspiele: Ein Buch und ein Spiel zu Jules Vernes "In 80 Tagen um die Welt" von Jörg Dünne, Kirsten Kramer, Steffen Bogen EPub