

Spannende Computerspiele statt ödem Lernen

In Sachsen-Anhalt bringen Unternehmer den Spaß zurück auf den Stundenplan

„Wir glauben, dass Lernen und Spielen zusammengehören.“ Die meisten Kinder würden diesen Ansatz bejubeln, manche Lehrer und Eltern verdrehen dabei aber sicher die Augen: Schön wär´s. Einige Unternehmer in Sachsen-Anhalt sind trotzdem von dieser Idee so überzeugt, dass sie ihre ganze schöpferische Kraft dafür einsetzen, Spielen und Lernen zusammen zu bringen.

Gesagt hat das Sebastian Friedrich, Wirtschaftsingenieur und Gründer von Tinker Toys. Das Magdeburger Unternehmen lässt Kinderträume wahr werden. Im Internet können sich Kinder über eine einfache Oberfläche genau das Spielzeug konstruieren, das sie schon immer wollten – oder das beim Bauen in ihrer Fantasie entsteht. Tinker Toys druckt die Roboter, Autos, Raketen und Monster aus – via 3D-Drucker und aus einem recycelbaren Kunststoff.

Das Besondere: Es gibt in den digitalen Baukästen auch Räder und Gelenke, so dass die kreativen Bauten später fahren und laufen oder mit den Armen fuchteln können. „Die Kinder schulen bei der Konstruktion ihr räumliches Vorstellungsvermögen“, sagt Friedrich. Schon Vierjährige seien in der Lage, dreidimensional zu denken, mit sechs sprudelt die Fantasie geradezu aus den Entwürfen. „Die Älteren bauen dann eher praktische Sachen wie Handyhüllen oder Stifthalter.“

Tony Loeser von der Halleschen Firma MotionWorks sieht die Sache genauso: „Das Spielen getrennt vom didaktischen Unterricht zu sehen, ist ein schwerer Fehler.“

Bei Spielen, betont der Geschäftsführer, hielten Kinder stundenlang durch, im Unterricht oft nicht einmal zwanzig Minuten. Sein Unternehmen, das sich mit seinen Animationsfilmen weltweit einen Namen gemacht hat, brachte 2015 die App „Der junge Marco Polo“ auf den Markt. Darin schlüpfen Fünf- bis Zehnjährige in die Rolle des jungen Entdeckers, der versucht, seinen Vater zu finden. Dazu lösen sie Rätsel, puzzeln oder laufen und hüpfen allen davon. „Die Kinder müssen sich konzentrieren und nachdenken“, sagt Loeser. Die Eltern können dabei die Spielzeit beschränken.

Ein gutes Verständnis dafür, wie sich Dreiecke zu Fluchtwegen und Entdeckerpfade formen lassen, benötigen Spieler des Erkundungs- und Denkspiels „TRI“. Ausgezeichnet mit dem Deutschen Computerspielpreis 2015 als bestes Jugendspiel, wendet sich das Indie-Game der halleschen Firma Rat King Entertainment vor allem an Spieler, die gern um die Ecke denken. Das treffe durchaus auch für Jüngere zu, erklären die beiden Gründer Friedrich Hanisch und Jana Reinhardt. „Wir sind echt stolz darauf, dass uns eine Kinderjury den „Goldenen Spatz 2014“ der deutschen Kindermedienstiftung verliehen hat. Die Kinder hatten wirklich Spaß mit TRI.“

Bei der Q-fin GmbH geht es in erster Linie um Geld. Der Magdeburger Spezialist für professionelle Finanzsoftware bewegt sich auf dem hochkomplexen Parkett der Kapitalmarktprodukte. Viel Herzblut stecken die Mitarbeiter aber auch in Roboter Kurse. Darüber wollen sie Jungen und Mädchen für die MINT-Fächer begeistern, also Mathe, Informatik, Naturwissenschaften und Technik. Wer überlegt, warum sich der Roboter so und nicht anders bewegt, landet unweigerlich in der Physik oder beim Programmieren. Zuerst müssen die Kindergarten- und Schulkinder die Anleitung verstehen, um die kleinen Aggregate bauen zu können. Schließlich bringen sie ihren Robotern per Computer bei, vor- und rückwärts zu fahren oder auf Licht und Bewegung zu reagieren.

Spielend lernen, dieses Motto gehen die jungen Gründer von Silver Seed Games inzwischen sehr offensiv an. „Spielen ist das natürliche Lernen“, sagt Geschäftsführer Enrico Gebert. Er entwickelt mit seinem Team Spiele mit Mehrwert und gibt darüber hinaus Workshops für Lehrende und Lernende. „Wir zeigen den Teilnehmern, dass sie neben Filmen, Hörspielen und Büchern auch viele gängige Spiele im Unterricht nutzen können – und Lernerfolge erzielen.“

Beim so genannten Tangential Learning, dem beiläufigen Lernen, beschäftigen sich die Schüler zum Beispiel mit der Enzyklopädie des Spiels „Age of Empires“. Und checken dabei quasi nebenbei geschichtliche Zusammenhänge. In „The Counting Kingdom“ besiegt nur jener Zauberspruch die Monster mit den Zahlen 3 und 4, der die passende Summe dazu enthält. Also 7. Mathematik, die Monster in Schach hält – und endlich mal Spaß macht.

Text: Kathrin Wöhler

Bildunterschrift: Die Gründer von Tinker Toys, Dr. Marko Jakob, Sebastian Schröder und Sebastian Friedrich. Foto: Tinker Toys

UNSERE WEBSITE VERWENDET COOKIES

Unsere Webseite setzt Cookies ein, um unsere Dienste für Sie bereitzustellen. Ebenfalls werden Cookies von Drittanbietern verwendet. Durch Ihre Zustimmung erklären Sie sich damit einverstanden, dass wir Cookies setzen. Sie können die Cookie Einstellungen jederzeit ändern.

07.03.2016

Erforderliche Cookies	Diese Cookies sind für die grundlegenden Funktionen der Website erforderlich, die Sie nicht deaktivieren können. Es werden keine personenbezogenen Daten erfasst oder gespeichert.
Funktionelle Cookies	Diese Cookies ermöglichen uns die Analyse der Webseite-Nutzung, damit wir deren Leistung messen und verbessern können. Es werden keine personenbezogenen Daten erfasst oder gespeichert.

Bestätigen

[Einstellungen Cookies & Datenschutz](#)

>



nächster Beitrag >
voriger Beitrag <
Merken