

hres

ache  
en

lierspiel »Code-  
l des Jahres 2016.  
Geheimdienst-  
mitgliedern mit,  
eigenen Organi-  
die Konkurrenz  
e abwechselnd  
die Codenamen  
nschreiben. So  
ff »Fluss - 3« auf  
»Po« hindeuten.  
beendet den Zug.  
zuerst alle seine

if die erste Partie  
die zweite, dann  
vierte. Das Spiel  
ibe einen Sog aus,



Reinhold hat seine Schule mit vier anderen Jungen gebaut. Neben imposanten Gebäuden, inklusive Schwimmbad auf dem Dach, gibt es auch detailreiche Außenanlagen mit Fußballfeld und Teich.

Foto: Mirjam Petermann

## Ich bau die Welt, die mir gefällt

**Computerspiel** lässt Schüler freiwillig in den Ferien über Schule nachdenken

**S**ommerferien, 29 Grad im Schatten, strahlender Sonnenschein. Reinhold sitzt in einem abgedunkelten Raum wie gebannt vor dem Bildschirm seines Laptops. Die rechte Hand an der Maus, die linke auf der Tastatur – jederzeit bereit zum Klicken.

Was sich für viele Eltern wie ein täglicher Konflikt anhört, haben andere für ihre Kinder bewusst ausgewählt, denn Reinhold ist nicht allein. Er besuchte mit zehn anderen Jungen und vier Mädchen eine Veranstaltung der Evangelischen Akademie Thüringen (EAT) in der Eisenacher Jugendbildungsstätte Junker Jörg (JJJ). Thema: Minecraft macht Schule. Wiederum eine Materie, womit sich in den Ferien auch nicht alle Kinder beschäftigen wollen. Aber Minecraft macht's möglich, denn Ziel war es, mithilfe des Computerspiels eine eigene Schule zu bauen.

Zu Beginn des Workshops setzten sich die Neun- bis Dreizehnjährigen jedoch erst einmal mit Luthers Appell, Eltern sollten ihre Kinder zur Schule schicken, auseinander. Sie überlegten gemeinsam, wie es damals war und was Schule heute ausmacht – was sie stört

und was besser werden könnte. Angeleitet wurden sie dabei vom JJJ-Studienleiter Jan Grooten und Andrea Jansen aus Leipzig, Kulturpädagogin und Minecraft-Spezialistin. Sie führt regelmäßig Camps mit Kindern und Jugendlichen durch, in denen mithilfe von Minecraft verschiedene Themen bearbeitet werden. »Es ist kein Allheilmittel, aber eine gute Methode, die in vielen Kontexten einsetzbar ist«, sagt sie.

Fabienne ist elf Jahre alt und spielt Minecraft seit ungefähr einem Jahr. Per Computermaus läuft sie mit ihrer virtuellen Figur durch das Klassenzimmer im Erdgeschoss ihrer selbstgebauten Schule. Es ist geräumig mit Tischen und Stühlen eingerichtet, an der Wand hängt ein Bild. In der zweiten Etage gibt es ein Aquarium mit einem Tintenfisch. Warum sie das Spiel mag? »Da kann man so coole Sachen machen, die man in echt nicht machen kann«, sagt sie.

Die erste Version von Minecraft erschien 2009 für den Computer. Seitdem wurde es ständig weiterentwickelt, auch für Tablets, Smartphones und Konsolen. Das Prinzip des Spiels ist so einfach wie seine pixelige Grafik:

Man baut sich aus Würfeln seine eigene Welt mit Landschaften und Gebäuden. Im Kreativ-Modus, der im Workshop gespielt wird, sind dafür alle Ressourcen frei verfügbar und über ein Menü auszuwählen, zum Beispiel Baumaterialien. Blumen und Bäume können gepflanzt, Tiere gezüchtet werden. Überwiegend wird jedoch im Überlebensmodus gespielt, wobei der Spieler die Rohstoffe erst abbauen und dann zu benutzbaren Gegenständen weiterverarbeiten muss. Für die Teilnehmer war es auch etwas Besonderes, mit anderen gemeinsam zu spielen. »Bei fünf verschiedenen Leuten gibt es natürlich auch fünf verschiedene Ideen«, so Jan Grooten. »Da kommt immer etwas Neues heraus und man lernt voneinander.«

Unterbrochen wurden die Spiel-Einheiten von Gesprächsrunden oder Freizeitaktivitäten, etwa einem Besuch der historischen Schulstunde im Lutherhaus. Die Nachfrage nach dem Workshop war immens, selbst die Warteliste hoffnungslos überfüllt. Aber alle Interessierten dürfen aufatmen: die nächsten Minecraft-Workshops sind in Planung.

Mirjam Petermann



Foto: Spiel des Jahres

emand entziehen  
t viele Wörter mit  
mschreiben, ohne  
r Konkurrenz hin-  
wiederkehrende  
in Rätsel, das man  
möchte. Wer gern  
liert, werde »Code-  
ieß es weiter. Das  
tschechien ist für  
ieler ab 14 Jahren  
wurde weltweit in  
ersetzt. (epd)

Nachruf

Ihre Anzeigenaufträge  
richten Sie bitte an die

Wartburg Verlag GmbH

Postfach 2641, 99407 Weimar  
Für eilige Aufträge  
Telefon: 03643/246113,  
Telefax: 03643/246118

Reisetipp

Wir bieten mehr als ein  
Dach überm Kopf:  
www.evangelische-



Stellena

Der Ev.-Luth. Kir-  
sucht für Ba

eine Gemeindepädagog

bin in dir, mein Gott, du siehst in mein Herz.  
kennst mich. Wie schön, dass du mir nahe bist und  
... bei dir