



## Die Lust am Bauen – digital umgesetzt – pädagogisch genützt

Karina Kaiser-Fallent

*Die Lust am Konstruieren wird uns gewissermaßen in die Wiege gelegt, denn schon Babys haben Freude daran, Dinge zu stapeln, aneinander zu reihen, zu kombinieren und damit Neues zu schaffen. Kein Wunder also, dass sich diese Form des Spielens auch in der digitalen Welt wiederfindet. Eine sehr beliebte Form des „digitalen Bauens“ stellen Aufbauspiele dar, in denen Städte von Grund auf entworfen werden. Derartige Spiele fordern und fördern sehr viele Fähigkeiten. Die BuPP (Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen im Bundeskanzleramt) hat im ersten Halbjahr 2019 drei Städtebauspiele empfohlen, die sich stark in ihrer Komplexität unterscheiden: Anno 1800, Islander und Pocket City. Ein Vergleich dieser drei Spiele sowie Einsatzmöglichkeiten im medienpädagogischen Kontext werden in diesem Artikel dargestellt.*

*The pleasure of constructing is, so to speak, born in the cradle, because even babies enjoy stacking things, putting them together,*

*combining them and creating something new. No wonder then that this form of playing is also found in the digital world. A very popular form of "digital building" are construction games in which cities are designed from the ground up. Such games demand and promote many skills. In the first half of 2019, the BuPP (Federal Agency for the Positive Qualification of Digital Games in the Federal Chancellery) recommended three town-building games that differ greatly in their complexity: Anno 1800, Islander and Pocket City. A comparison of these three games as well as possible uses in the media pedagogical context are presented in this article.*

## o. Die BUPP

Die BuPP (Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von digitalen Spielen im Bundeskanzleramt) rezensiert regelmäßig Spiele. Primäres Ziel der BuPP ist es, Eltern und anderen Erziehenden eine Orientierungshilfe bezüglich Computer- und Konsolenspielen zu geben. Dies geschieht einerseits durch unabhängige Informationen zu empfehlenswerten Computerspielen, andererseits durch eine Reihe weiterer Informations- und Serviceangebote. Damit sollen Erziehende unterstützt werden, sich aktiv mit der Freizeitbeschäftigung „ihrer“ Kinder am Computer oder der Spielekonsole auseinanderzusetzen. Im Zuge einer Kooperation werden in den MEDIENIMPULSEN laufend Computerspiele vorgestellt:

### 1. Die Einleitung

Bauen – eine sehr beliebte Beschäftigung, die uns ein Leben lang begleitet. Die Lust am Konstruieren wird uns gewissermaßen in die Wiege gelegt, denn schon Babys haben Freude daran, Dinge

zu stapeln, aneinanderzureihen, zu kombinieren und damit Neues zu schaffen. Spätestens wenn das Bauen mit Bausteinen sowie der Umgang mit Stift und Schere gut gelingen, steht dem Konstruieren eigener „Welten“ nichts mehr im Wege. Kein Wunder also, dass sich diese Form des Spielens auch in der digitalen Welt wiederfindet – und zwar mannigfach!

Eine sehr beliebte Form des „digitalen Bauens“ stellen Aufbau-spiele dar, in denen Städte auf einer noch unbesiedelten Landschaft vom „ersten Stein“ weg nach eigenen Vorstellungen entwickelt werden können. Herausforderung und Ziel ist es, eine möglichst gut funktionierende und florierende Stadt zu entwerfen. Dabei müssen Ausgangsbedingungen (landschaftliche Gegebenheiten, finanzielle und natürliche Ressourcen) sowie die Bedürfnisse der Bewohnerinnen und Bewohner und immer komplexer werdende Zusammenhänge als auch äußere Einflüsse (Angriffe, Naturkatastrophen) mitgedacht werden.

Kein Wunder also, dass derartige Spiele aufgrund ihrer Komplexität sehr viele Fähigkeiten der Spielenden fordern und fördern. Vorstellungs- und Planungsvermögen, vorausschauendes, vernetztes Denken, Erfassen von Zusammenhängen und Finden von optimalen Lösungen – manchmal unter Zeitdruck. Und nicht zuletzt Ausdauer und Interesse, denn, um Erfolg zu haben, muss viel gelesen und probiert werden.

## 2. Aufbauspiele: „GANZ GROSS“ vs. „ganz klein“

### 2.1 ANNO 1800

Das von der BuPP im April 2019 empfohlene Spiel Anno 1800 ist genauso eine komplexe Städtebausimulation für den PC (Windows). Mit seinem Umfang und Spielmöglichkeiten gepaart mit einem gewissen Zeitdruck bringt es für erfahrene Spielende die perfekte Herausforderung und langfristigen Spielspaß, für Genre-Neulinge aber vielleicht ein zu großes Maß an Frustration.



Abbildung 1: „ANNO 1800“ (Screenshot bupp.at [CC-BY-SA])

Details finden Sie unter: <https://bupp.at/de/spiele/anno-1800>.

Wer jedoch Lust bekommen hat, es mit digitalem Städtebau einmal zu probieren, dem sei Islander oder Pocket City fürs Erste ans Herz gelegt. Beide Spiele, ebenfalls von der BuPP empfohlen, eignen sich gut für den Einstieg.

## 2.2 Islander

Vor allem Islander, ein Spiel, bei dem Städte auf überschaubaren Inseln, ohne Zeitdruck und mit viel Gestaltungsfreiraum gebaut werden. Dieses für PC (Windows, Linux) und Apple (Mac OSX) entwickelte Spiel ist schon für Spielende ab 7 Jahren geeignet.



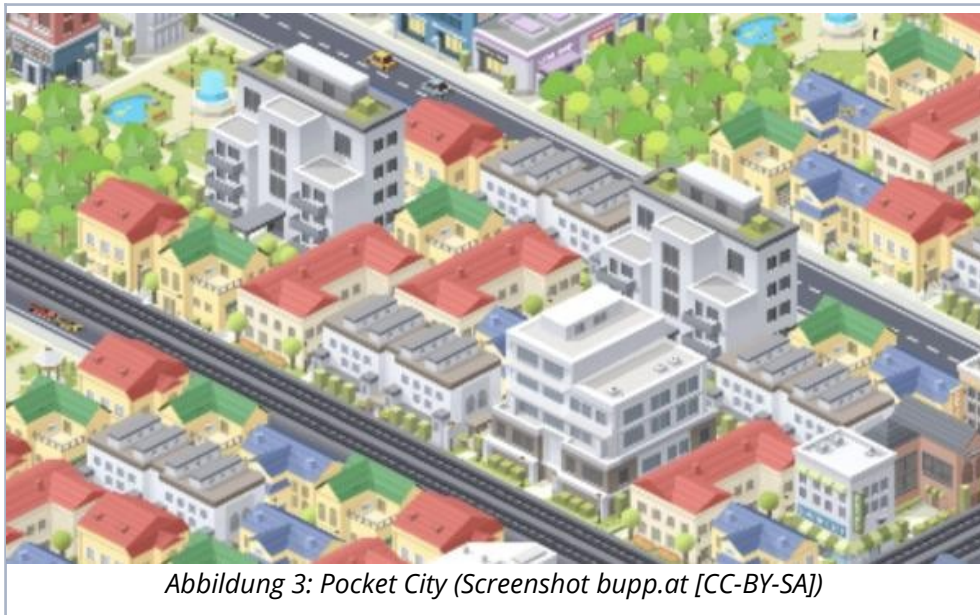
Abbildung 2: Islander (Screenshot bupp.at [CC-BY-SA])

Details zum Spiel Islanders finden Sie unter:  
<https://bupp.at/de/spiele/islanders>.

## 2.3 Pocket City

Pocket City, eine Spiele-App für Handy und Tablet (Android und IOS), ist ebenso grafisch überschaubar gehalten und einfach zu bedienen, erfordert aber gute Englischkenntnisse, da es keine deutsche Version gibt. Dies ist jedoch hauptsächlich für die Dialo-

ge relevant, denn die Bedienung funktioniert aufgrund der Symbole größtenteils intuitiv.



Details zum Spiel Pocket City finden Sie unter: <https://bupp.at/de/spiele/pocket-city>.

### 3. Spielen im pädagogischen Kontext

Gerade Aufbauspiele eignen sich aufgrund ihrer Förderpotenziale und Gestaltungsfreiheiten ausgezeichnet für den kreativen Einsatz im Unterricht. Verschiedene Inhalte (Geschichte, Geschlechterrollen, Politik, Verkehr, Stadtplanung, Umweltverschmutzung etc.) können anhand solcher Spiele thematisiert und (kritisch) reflektiert werden. Dafür ist es nicht notwendig, dass jedes Schulkind das Spiel selbst spielt – das ist oftmals aus technischen oder Kostengründen gar nicht leistbar – oft genügt es, wenn ein paar

Schülerinnen und Schüler das Spiel in einem Projekt oder für ein Referat aufbereiten. Das wiederum fördert Teamarbeit, Recherche- und Präsentationskompetenz, kritisches Denken und Reflexionsfähigkeit sowie Diskussionskultur. Zur Vorbereitung ist es zwar hilfreich, das Spiel selbst zu spielen, aber genauso können „Let’s Play“-Videos auf YouTube, bei denen man sieht, wie das Spiel von anderen gespielt wird, sowie Berichte über das Spiel herangezogen werden. Das Interesse der Kinder ist auf diese Weise gesichert.

Mehr zum Thema „Spielen im pädagogischen Kontext“ auf der Webseite der BuPP.at: <https://bupp.at/de/themen/spielen-im-p%C3%A4dagogischen-kontext>.

Die vollständigen Spielbewertungen aller drei kurz vorgestellten Spiele und noch viele mehr finden sich auf BuPP.at: <https://bupp.at/spiele-liste>.

---

## Literatur

BUPP: <https://bupp.at>