



Medienimpulse
ISSN 2307-3187
Jg. 59, Nr. 1, 2021
doi: 10.21243/mi-01-21-18
Lizenz: CC-BY-NC-ND-3.0-AT

Ich spiele, was ich sehe. Anregung und Lernen durch digitale Spiele

Karina Kaiser-Fallent

Gerade angesichts unseres Schwerpunktthemas >Mediale Gewalt als Problem< stellt Karina Kaiser-Fallent erneut medienpädagogisch wertvolle Spiele vor, die als pädagogisches Material nur darauf warten, in der konkreten Unterrichtssituation verwendet zu werden ...

Especially in view of our main topic >Media violence as a problem<, Karina Kaiser-Fallent is once again presenting games that are valuable in terms of media education and are just waiting to be used as educational material in the specific teaching situation ...

0. Einleitung

Was wir sehen, regt unsere Fantasie und unser Handeln an. Kinder integrieren selbstverständlich ihre Serienheldinnen und Serienhelden ins Spiel, indem sie in deren Rollen schlüpfen. Jüngere Kinder wollen mitmachen, dazu gehören und ahmen die Älteren nach. Die Kinder „schießen“ mit ihren Händen oder Stöcken als „Waffe“, ohne genau zu wissen, was „Schießen“ eigentlich bedeutet. Sie übernehmen auch die Sprache der digitalen Vorbilder und so wird schnell aus „durch Gatschlacken laufen“ ein „in Matschepfützen hüpfen“.

Das darf ich als Mutter eines 3,5-jährigen gerade hautnah miterleben. Und auch, wenn mein Sohn und ich gewaltfreie Action und „Gatschlacken“ bevorzugen, so kann auch er sich kaum den gängigen Spielen und der Sprache seiner Peergroup entziehen. Ich rede offen mit ihm darüber. Dass ich es nicht mag, wenn man auf mich zielt. Dass Waffen „in echt“ dazu da sind, anderen Menschen sehr weh zu tun und dass ich es nicht lustig finde, wenn jemand zu mir sagt „Du bist tot“. Da aber Verfolgungsjagden schon Spaßig sind und ich ihm gern auch Alternativen zum „sich gegenseitig töten“ aufzeigen will, haben wir dann gespielt (mit Stock bewaffnet), dass wir einen Dieb/eine Diebin einfangen müssen und wir mit unserem Stock ein Netz rausschießen können, das ihn oder sie einfängt. Danach wird er oder sie zur Polizei gebracht.

„Mama, wie schaut ein Dieb aus?“ sind dann weitere spannende Fragen, die es zu besprechen gilt und wo mir klar wird, wie sehr

es darauf ankommt, was wir Kindern zeigen oder wie wir an Themen herangehen, wie sie später denken und handeln werden. Nehmen wir diese Fragen wahr/ernst? Wie kann ich sie bestmöglich für ein Kind verständlich beantworten? Ist es mir wichtig, ihm zu erklären, dass die Welt nicht nur schwarz-weiß ist und dass die meisten Fragen nicht so einfach oder ganz eindeutig zu beantworten sind? Oder berufe ich mich auf die gängigen Stereotypen und kurzen Antworten, um das Ganze schnell erledigt zu haben? Oder stellt mein Kind mir gar keine Fragen mehr, weil es schon früh lernen musste, dass es darauf keine Antworten bekommt, in seinem Wissensdurst nicht ernst genommen wird und für manche Fragen schon ausgelacht wurde?

Was wir unseren Kleinsten zu Sehen und zu Spielen geben, prägt ihre Erfahrungswelt. Auf diese Erfahrungen greifen sie in der Interaktion mit anderen Kindern zurück. Wie ernst wir unsere Kinder in ihren Fragen und Bedürfnissen nehmen, wirkt auf ihren Selbstwert. So, wie wir sie wahrnehmen, erwarten sie dann auch von anderen gesehen zu werden. Nur Menschen, die wissen, wie es sich anfühlt, gesehen und berücksichtigt zu werden, wissen, wann sie jemand ignoriert oder gar auf ihnen herumtrampelt oder sie ausnützt. Sehen wir unsere Kinder, nehmen ihre Fragen und Bedürfnisse schon von klein auf wahr, schaffen wir durch unsere liebevolle Zuwendung und unser Interesse die so wichtige Vertrauensbasis. Diese ermöglicht es Kindern und Jugendlichen auch später mit wichtigen Fragen oder Gefühlen Hilfe bei den engsten Bezugspersonen zu suchen. Im Gegenzug hat dann de-

ren Einschätzung für die Kinder und Jugendlichen auch Bedeutung. Dieses gegenseitige Sehen und Vertrauen spielt für ein gesundes Aufwachsen und in vielen Lebensbereichen eine wichtige Rolle, so auch im Medienalltag.

Wenn es um Medien geht, bin ich überzeugt, dass es nicht egal ist, womit wir unsere Kinder konfrontieren und, ob wir sie damit allein lassen oder einen gemeinsamen Umgang üben.

Auch bei dem riesengroßen Angebot digitaler Spiele lohnt es sich, jene auszuwählen, die das Kind stärken sowie lebensbejahend, freundlich und am besten gemeinsam spielbar sind. Und: Es gibt auch Action und Spannung ohne Gewalt. Das wird leider häufig vergessen.

Im Folgenden werden drei Spiele zum Themenbereich „Musik“ vorgestellt, die von der BuPP – *Bundesstelle für die Positivprädikation von digitalen Spielen für Kinder* (teilw. auch zum gemeinsamen Spielen mit den Eltern) empfohlen wurden. Die BuPP ist eine Einrichtung des Bundeskanzleramts (Sektion VI – Familie und Jugend). Infos zu diesen und weiteren Spielen, die pädagogisch unbedenklich sind, vielfältige Fähigkeiten fördern und Spaß machen, finden sich auf der Website www.bupp.at.

1. Opera Maker



Opera Maker bietet die Möglichkeit, eine Oper ganz nach den eigenen Vorstellungen zu gestalten und lädt zum gemeinsamen Spielen ein. Dieses Spiel macht einfach Spaß und bietet Einblicke in das Universum „Oper“. Die Spielenden übernehmen die Rolle der Intendantin, des Intendanten, der Regisseurin, des Regisseurs, der Dramaturgin, des Dramaturgen, der Bühnenbildnerin oder des Bühnenbildners etc. und können so besonders lustige Versionen bekannter Opern kreieren. Man gestaltet die Charaktere, baut Requisiten ein, adjustiert Bühnenbilder, versieht Rezitative und Arien mit der eigenen Stimme und wählt aus vorgegeben Musikstücken das – nach eigenem Empfinden – passendste aus. Zur Auswahl stehen drei Opern. Einzig der Handlungsstrang bleibt

gleich, alles andere kann kreativ gestaltet werden. Da kann es schon mal passieren, dass sich anstelle eines Schwertes ein Fisch in den Händen des Helden wiederfindet. Das Spiel ist kostenlos, enthält keinerlei Werbung und kann offline gespielt werden. Auch jüngeren Kindern, die noch nicht lesen können, wird das Spiel schon Spaß machen, wenn man es mit ihnen gemeinsam spielt. Durch die kreativen Gestaltungsmöglichkeiten und die dadurch entstehenden humorvollen Szenen, bietet das Spiel auch langfristigen Spielspaß und Wiederspielwert. Leider gibt es nur einen Speicherstand, weshalb nicht mehrere Kreationen gesichert werden können. *Opera Maker* fordert und fördert Kreativität und vorausschauendes Denken.

Empfohlen ab 4 Jahren (gemeinsam)

Empfohlen ab 7 Jahren (auch allein)

2. Mussila Musikschule



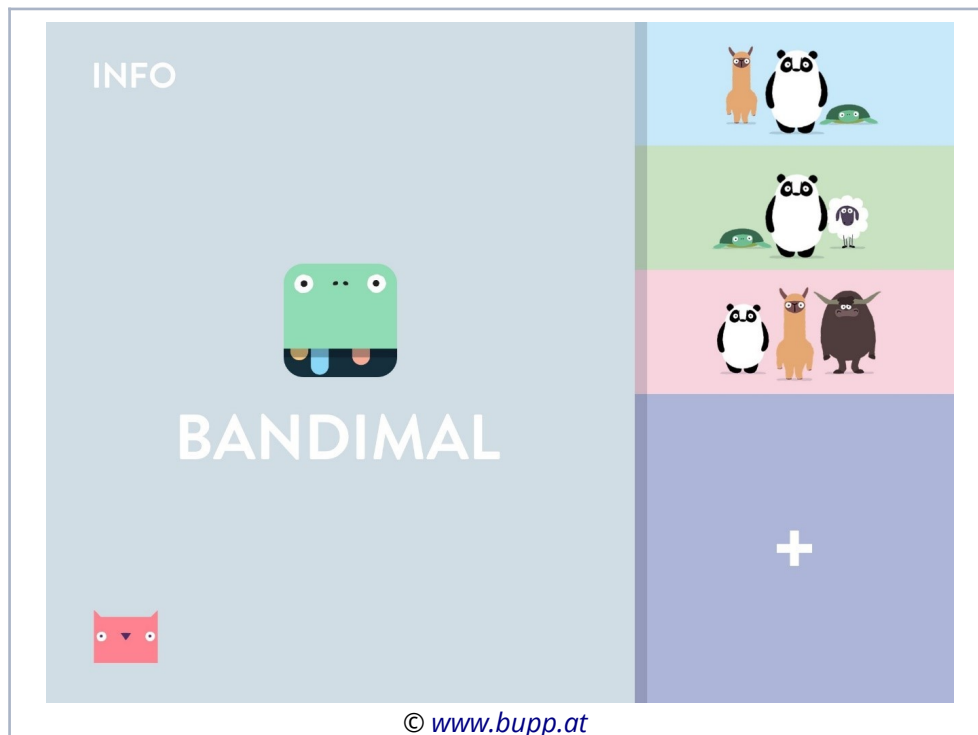
Mussila Musikschule ist eine Lern-App und bietet jungen, interessierten Spielenden die Möglichkeit in die Welt der (klassischen) Musik einzutauchen und sich hierbei Wissen und Fertigkeiten spielerisch anzueignen. Und das ist *Mussila* wirklich gut gelungen: Lernen macht Freude, passiert spielerisch und nachhaltig. Das Spiel nennt sich zurecht *Musikschule*. Man kann damit zwar vielleicht kein Instrument spielen lernen, jedoch übt man die dafür nötigen Grundlagen (Musiktheorie, Instrumentenkunde, Rhythmus und Notenkunde) schrittweise durch abwechslungsreiche Aufgaben. Durch genaues Hinhören wird das Ohr geschult, verschiedene Instrumente zu unterscheiden und zuzuordnen, sowie

einfache Notenabfolgen zu erkennen und nachzuspielen. Das Einspielen funktioniert sogar mit dem eigenen Klavier (wenn vorhanden). Schön ist auch, dass man in einem „freien Modus“ selbst Musik machen und nach Lust und Laune herumexperimentieren kann. Die App ist visuell und akustisch ansprechend umgesetzt und richtet sich besonders an jene, die noch keinerlei musikalische Vorbildung haben. Auch die Bedienung ist einfach und intuitiv gelöst.

Wer nur ein bisschen Zeitvertreib haben will, ist bei *Mussila* nicht an der richtigen Stelle. Der Preis der Abos rechtfertigt sich erst, wenn man sich längerfristig mit den Übungen befassen möchte. Erst dann erfährt man den ganzen pädagogischen Mehrwert dieser App. Reinschnuppern ist kostenlos möglich.

Empfohlen ab 5 bis 11 Jahren

3. Bandimal



Bandimal ist eine überschaubare, kleine App für iOS, mit der Spielende intuitiv Musik komponieren können, ohne irgendwelche Vorkenntnisse besitzen zu müssen. Die App funktioniert dabei wie ein Synthesizer. Die Bedienung ist äußerst einfach gehalten: Man wählt Tiere und bestimmt, welche Töne sie wann spielen sollen. Jede Schleife wird über die andere gelegt, die einzelnen Schleifen können laufend nach Belieben verändert werden. *Bandimal* erlaubt den Spielenden, eigene Musik in Form von Loops zu erstellen, die die Kreativität beflügeln und bei jedem Mal neue interessante Musikstücke entstehen lassen. Beim Spielen kommt

DJ-Stimmung auf. Die App bietet die Möglichkeit, einige komponentierte Tracks zu speichern.

Es gibt kein Spielziel, kein Richtig oder Falsch, das Spiel regt sehr zum Experimentieren an und ist für Klein und Groß gleichermaßen interessant. Die Bedienung ist intuitiv, es sind keinerlei Sprach- oder Lesekenntnisse erforderlich. Die akustische und optische Gestaltung der App ist ansprechend. Die Animationen in Form von süßen Tieren sind lustig anzusehen. Die App ist werbefrei und hat keine Onlinefunktion. Obwohl die App für Kinder gemacht wurde, können ohne Weiteres auch Erwachsene Spaß daran finden, ins Universum der elektronischen Klänge einzutauchen, da auch mit den wenigen Mitteln, die angeboten werden, eine erstaunliche Tiefe und Widerspielbarkeit erreicht werden.

Empfohlen ab 3 Jahren