

Tinglers Fünf

Jurassic Me

Unlängst sah ich den Film «Jurassic World». Der Film ist fabelhaft. Monster erfüllen ja offenbar eine wichtige Aufgabe für die menschliche Psychohygiene. Im Drachentöter triumphiert die Tugend über die Sünde, Form über Chaos. Gott sein zu wollen, macht den Menschen allerdings selbst zum Monster. Auch diese uralte Weisheit ist aktueller denn je. Zurück zu «Jurassic World»: Bei dieser einen Szene, in der Chris Pratt einen sterbenden Brontosaurus tätschelt wie damals Drew Barrymore E.T., flüsterte ich Richie ins Ohr: «We're gonna need a bigger bike!» (Falls das hier zu kryptisch wird, meine Damen und Herren, melden Sie sich bitte, danke.) Ich habe also diesen Film gesehen, und dabei wurde mir einiges klar. Zum Beispiel, dass Chris Pratt, den ich liebe, mir noch besser gefällt, wenn er etwas weniger schmal ist. Und etwas weniger Augen-Make-up trägt. Und etwas weniger agiert wie Clark Gable. Ausserdem wurde mir klar, dass «Jurassic Park», die Mutter aller Saurier-Streifen, vor 22 Jahren ins Kino kam. Da kam ich mir selbst ein bisschen wie ein Saurier vor. Und hier sind noch ein paar weitere dieser Jurassic-World-Momente:

1. Wenn ich Richie fragen muss, wo auf der Tastatur sich die

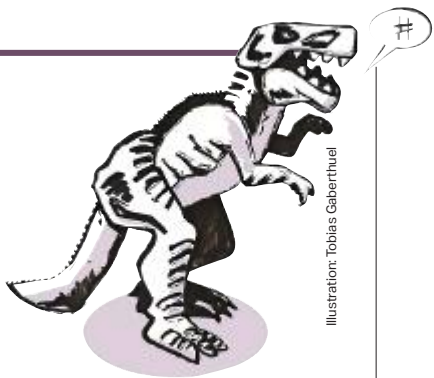


Illustration: Tobias Gaberthuel

Hashtag-Taste befindet. Und was war schon wieder dieses Pin-Drop-Ding?

2. Wenn ich Robbie Williams sehe. Und ich liebe Robbie Williams. Mindestens so wie Chris Pratt.

3. Wenn mir bewusst wird: Ich habe nicht nur die Achtziger erlebt, sondern auch schon so ungefähr zwei Achtziger-Revivals. Und ein Neunziger-Revival. Und wenn mir darüber hinaus bewusst wird, dass der Fall der Berliner Mauer weiter zurückliegt als das Ende des Zweiten Weltkriegs von meiner Geburt.

4. Wenn ich mir vor Augen halte, dass die Söhne von Britney Spears bereits acht und neun Jahre alt sind.

5. Und dass Janet Jacksons Nip Slip beim Super Bowl, die Mutter aller Wardrobe Malfunctions, elf Jahre her ist.

Philipp Tingler

Diskutieren Sie mit auf blogmag.tagesanzeiger.ch

Fortsetzung
Spiele, die Schule machen

ben und ein Mädchen haben sich dafür entschieden. Sie dürfen nun jeden Freitagsmorgen zwei Stunden lang bauen und buddeln – «craften» eben. Cantienis Schüler konstruieren allein oder in kleinen Gruppen Burgen, Festungsanlagen, riesige Bauernhöfe, verrückte Maschinen oder – wie Johanna – eine Traumwelt. «Ich fühle mich wie eine Architektin», schwärmt das Mädchen, das daheim keinen Computer hat. Vor den Sommerferien müssen alle ihr Werk vollenden und mit einer Textarbeit abschliessen.

Aufgeregt berichten die Kids von den Geheimnissen der virtuellen Welt. Marc zeigt stolz die auf komplexen Schaltkreisen basierende Solarstromanlage seiner Farm. Luca erklärt, dass man nach natürlichem Erz graben oder Handel treiben kann. Er hat gerade einen Shop eröffnet, wo er Eier und Kürbiskuchen verkauft. Es gebe auch eine U-Bahn und eine Bäckerei, und 64 Brote könne man gegen ein Eisen tauschen. Schnell wird klar: Es ist ein hochkomplexes System. «Spielen dürfen wir nicht, sondern nur gestalten und erstellen», sagt Luca. Und, ja klar, er mache es gern: «Weil ich kreativ sein kann und alles ziemlich realistisch ist.»

Vor allem schüchterne Schüler trauen sich mehr zu

Gamen mag amüsant sein. Aber ist im vollgestopften Lehrplan wirklich Platz und Zeit für so viel Spass? Cantieni findet schon. Er habe dafür «ein paar Blüemli» weggelassen. Sich Medienkompetenzen anzueignen, findet er wichtiger als Auswendiglernen: «Wir müssen mit

der Schule den Anschluss ans Leben suchen, sonst verpassen wir eine Chance.» Games eigneten sich dafür ideal.

Die Kinder seien hoch motiviert, was sich auch auf andere Fächer übertrage. Wichtig seien aber auch im Spiel klare Regeln. Wer sich nicht daran halte, werde bestraft und zeitweise von der Projektarbeit ausgeschlossen. «Ich kann sie damit aber auch belohnen.» Zudem biete das Gamen gerade den Jungs eine neue Möglichkeit, reale Probleme anzusprechen. Cantieni hat auch die Erfahrung gemacht, dass vor allem schwächere und zappelige Schüler durch das Spiel zu Erfolgserlebnissen kommen: «Sie konnten plötzlich still sitzen und über längere Zeit konzentriert an etwas dranbleiben.»

Dieselbe Beobachtung machte Adrian Degonda, Lehrer an der Sekundarschule Niederhasli im Kanton Zürich. Er setzte «Minecraft» während eines Quartals in seinem Englischunterricht ein. Die Schüler erhielten von ihm jeweils Aufgaben, die sie in kleinen Teams erfüllen mussten. Der Clou: Während des Konstruierens durften sie nur Englisch miteinander sprechen. Vor allem schüchterne Schüler hätten sich in diesem Rahmen eher getraut, etwas zu sagen.

Dafür hat Degonda den herkömmlichen Englischstoff um ein Drittel gekürzt. Begleitend führten die Schüler einen Blog mit Fotos ihrer Bauten sowie ihren Erfahrungen, die sie in Englisch beschreiben mussten. «Sicher, man kann Englisch auch ohne Spiel lernen. Aber die meisten waren voller Einsatz dabei. Das ist ein wichtiger Zusatznutzen.» Negative Reaktionen von Eltern seien ausgeblieben. Zurzeit hat der 29-jährige Lehrer keine Englischklasse. «Ich werde das Projekt aber sicher wiederholen.»

Sinnreich Gamen im Unterricht ist indes kein Kinderspiel. Damit das Projekt

gelingt, braucht es viel: eine Lehrperson, die eine pädagogische Situation dafür kreiert und technisches Know-how mitbringt. Sie muss selber spielen, um zu wissen, welche Spiele sich eignen. «Weitere Voraussetzungen sind eine offene Schulhauskultur und Eltern, die das Projekt unterstützen», so Degonda.

Computerspiele könnten Teil des Lehrplans 21 werden

Alles Gründe, weshalb es wohl noch eine Weile dauern wird, bis Games im grossen Stil in Schulzimmern Einzug halten werden. Allerdings kann sich der Medienpädagoge Peter Suter grundsätzlich vorstellen, dass Computerspiele wie «Minecraft» im künftigen Lehrplan 21 eingeführt werden. «Im Rahmen des geplanten Faches Medien und Informatik wird es wahrscheinlich entsprechende Lektionen geben, für die noch geeignete Unterrichtsszenarien gesucht werden.»

Auch der Informatikprofessor Juraj Hromkovic von der ETH Zürich, der sich stark fürs Programmieren als Pflichtfach einsetzt, zeigt sich offen. Spiele wie «Minecraft» oder «Civilization» seien Regelsysteme. «Gute, komplexe Games lehren uns, Zusammenhänge zu erkennen, Entscheidungen zu treffen und Strategien zu entwickeln.» Wie beim Programmieren bekämen die Schüler die Konsequenzen ihrer Fehler sofort zu spüren, sie lernten daraus und könnten sich verbessern, ohne fremde Hilfe. «Das geschieht in der Schule noch viel zu wenig. Stattdessen wird fertiges Wissen vermittelt und abgefragt.»

Nicht so im 1400-Seelen-Dorf Messen. Dort wird auch im nächsten Schuljahr gemeinsam an virtuellen Welten gebaut. Lehrer Cantieni: «Ich möchte den Fokus dann verstärkt auf das Soziale legen und etwa beleuchten, wie eine Gesellschaft funktioniert.»

Publireportage

Ein Ei auf Reisen

Wie kommt ein Freilandeier von Coop Naturafarm vom Hühnerhof in den Laden? Wir haben es auf seinem Weg begleitet.



1 Freier Auslauf
Bei Coop Naturafarm stammen die Eier aus Freilandhaltung. Die Legehennen können täglich hinaus auf die grosse Wiese.



2 Familienbetrieb
Fabian Huber ist einer von vielen Freilandeier-Produzenten für Coop Naturafarm. Er führt seinen Hof in Besenbüren AG in zweiter Generation.



3 Paradies für Hühner
Im Stall und im Wintergarten liegt frische Einstreu. Das Futter ist eine vitaminreiche Mischung aus Weizen, Mais und Sojaschrot.



4 Ruhiges Nest
Die Legeplätze der Hühner sind ruhig, geschützt und abgedunkelt. Unter dem Nest befindet sich eine Auffangvorrichtung für die Eier.



5 Hygiene
Nur einzelne Eier müssen noch gereinigt werden, da der Stall sehr sauber ist. Schutzkleidung ist Pflicht, damit keine Krankheiten eingeschleppt werden.



6 Eiersegen
Fabian Huber hat einen Stall mit 3700 Hühnern, die täglich rund 3550 Eier legen.



7 Transport
Immer montags und donnerstags um acht Uhr morgens kommen die Transporter der Ei AG und holen rund 12 000 Eier bei Fabian Huber ab.



8 Sammeltour
Nicht nur bei Fabian Huber, sondern bei Produzenten aus der ganzen Schweiz werden täglich Hunderttausende Eier abgeholt und zur Ei AG gebracht.



9 Logistik
Etwa 500 000 Eier werden täglich bei der Ei AG angeliefert. Die Eier von Coop Naturafarm werden hier maschinell erfasst.



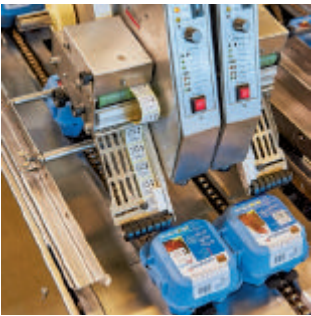
10 Sortierung
Die Eier werden zur Kontrolle durchleuchtet, gewogen und nach Grösse S, M, L und XL klassifiziert. Ist ein minderwertiges darunter, wird es aussortiert.



11 Datierung
Die Codierung auf dem Ei gibt Auskunft, aus welchem Naturafarm-Betrieb das Ei stammt, wann es gelegt und abgepackt wurde.



12 Verpackung
Die frischen Freilandeier werden von der Ei AG in Naturafarm Schachteln verpackt.



13 Etikettierung
Maschinell werden das Verkaufs- und das Verbrauchsdatum auf die Schachteln aufgedruckt.



14 Schlusskontrolle
Nachdem die Maschinen den grössten Teil der Arbeit verrichtet haben, wird die Endkontrolle von Hand ausgeführt. Erst dann kommen die Eier in Kisten.



16 Et voilà!
Wenige Tage nach dem Legen stehen die Eier bester Qualität zum Verkauf bereit. Pro Woche verkauft Coop 3,5 Millionen Eier, 30 Prozent unter der Eigenmarke Naturafarm.

FREILANDEIER:
WICHTIGSTE
RICHTLINIEN

Haltung: Naturafarm-Legehennen haben Sitzgelegenheiten auf mehreren Etagen, einen Wintergarten, eine Weide mit Zufluchts- und Deckungsmöglichkeiten und die Möglichkeit zum Sandbaden.
Futter: Es müssen täglich Körner gestreut werden, damit die Hühner scharren und picken können. Das Soja in der Futtermischung ist aus verantwor-

tungsbewusstem, gentechfreiem Anbau.
Herdengrösse: In der Herde leben maximal 6000 Hennen, ein Drittel der gesetzlich zugelassenen Herdengrösse. Mit Wintergarten und Auslauf auf der Weide haben die Hennen viel mehr Platz, als das Tierschutzgesetz vorschreibt.
Aufzucht: Die Küken, die später Naturafarm-Eier legen, stammen

aus Schweizer Aufzuchtbetrieben. Da haben die Junghennen Zugang zu einem Wintergarten.

Eier aus tierfreundlicher Haltung
Erhältlich bei Coop

