

IKO – Auf die Plätze, fertig, medienfit!

Ein Hochschulprojekt des berufsbegleitenden Studienganges Informationsmanagement an der Hochschule Hannover



Dass Lernen und Spielspaß Hand in Hand gehen, soll bereits das fröhlich gestaltete Cover des Brettspiels »IKO – Auf die Plätze, fertig, medienfit!« zeigen. Abbildung: Stefanie Bethke und Arianne Wrede

Ob Verstecken, Mensch-ärgere-dich-nicht, Fortnite oder Skat – Menschen lieben es zu spielen. Wir spielen analog oder digital, drinnen oder draußen, allein oder gemeinsam. Schon Kleinkinder (und auch viele Tierkinder) spielen zum Vergnügen oder Erwerben durch das Spielen wichtige Fähigkeiten. Wie der Philosoph Bernard Suits schreibt, stellt das Spiel ein häufig intrinsisches Mittel zur Problembewältigung dar: »Playing a game is a voluntary attempt to overcome unnecessary obstacles.«¹

Eine Herausforderung der heutigen digitalen Gesellschaft ist die Vermittlung von Informations- und Medienkompetenz. In den Strategiepapieren 2025 für Öffentliche Bibliotheken ist die Förderung von Informationskompetenz explizit festgehalten: Öffentliche Bibliotheken sollen Fähigkeiten zur Informationsbewertung, zum Erkennen von

Fake News und Hate Speech sowie Nutzungskompetenzen für soziale Medien vermitteln.² In der Vergangenheit wurden zuletzt innovative Methoden zur Vermittlung von Informationskompetenz geschaffen. Im Jahre 2019 stand der Best-Practice-Wettbewerb Informationskompetenz unter dem Motto: »Gamen, Zocken, Daddeln... spielerische Wege der Förderung von Informationskompetenz in Bibliotheken«. Es gewann ein Escape-Room-Projekt der Stadtbibliothek Berlin-Mitte.³

Projektidee

Eine andere bekannte und seit Jahrhunderten verbreitete Form des Spielens ist das Gesellschaftsspiel, welches in vielen Varianten existiert, unter anderem als Brettspiel. Zehn Studierende des berufsbegleitenden Bachelorstudienganges Informationsmanagement⁴ erhielten

im Rahmen eines Hochschulprojekts die Aufgabe, ein Brettspiel zu entwickeln, welches unkompliziert transportiert und eingesetzt werden kann. Dies ermöglicht einen späteren Einsatz bei Spielenachmittagen in Bibliotheken und auch bei Marketingaktionen auf Stadtteilebene.

Als Zielgruppe wurden Kinder im Grundschulalter mit unterschiedlichen Wissensständen definiert. Da das Projekt auf der BiblioCon 2023 vorgestellt werden sollte, ergab sich ein straffer Zeitplan: Nur acht Wochen blieben ab Semesterbeginn, um einen Prototypen fertigzustellen.⁵

Als finanziellen Rahmen setzte die Hochschule Hannover den Studierenden ein Budget von 50 Euro. Entstanden ist das Brettspiel »IKO – Auf die Plätze, fertig, medienfit!«. Das Kunstwort kann als Akronym für Informations**K**ompetenz gelesen werden. Wichtig war den Studierenden vor allem die Vereinbarkeit von Spielspaß und Kompetenzerwerb für Kinder ab zehn Jahren.

Theoretischer Hintergrund

Trotz Zeitdruck und Tatendrang durfte die Theorie im Hintergrund nicht vergessen werden. Was macht theoretisch ein gutes Spiel aus? Welche Mechaniken gibt es? Wie spricht man die Zielgruppe an? Antworten auf diese Fragen boten nicht nur die passende Literatur, sondern vor allem zwei Gastvorträge an der Hochschule. Spieleautor Christwart Conrad erklärte unter anderem, dass für ein gutes Spiel die Aspekte Toy, Play und Game erfüllt sein müssen. Der Aspekt »Toy« beschreibt beispielsweise, dass bereits das Spielmaterial ansprechend sein muss, damit es die Menschen direkt zum Spielen einlädt, ohne überhaupt die Hintergründe und Regeln des Spiels zu kennen.

Spieleredakteur Rico Besther gab wertvolle Tipps für die Gestaltung der Verpackung und das Verfassen einer guten Spielanleitung. Es kommt nicht nur auf die Eindeutigkeit und Verständlichkeit der Texte an, sondern auch auf die grafische Unterstützung durch prägnante Beispiele. Bestenfalls kann man ein Spiel direkt beginnen, ohne vorher die Anleitung vollständig gelesen zu haben. Zudem hatten sich die Studierenden zum Ziel gesetzt, die Anleitung so kindgerecht wie möglich zu formulieren, um Spielenden einen möglichst barrierearmen Zugang zu ermöglichen.

Die Projektaufgabe enthielt eine weitere Schwierigkeit: Ein Lernspiel – oftmals verschrien als langweilig und ernsthaft – zu kombinieren mit einer gehörigen Portion Spaß. Die Erziehungswissenschaftlerin Ramona Thiele beschreibt, dass der Ausdruck »spielend lernen« eher das Lernen in den Fokus stellt und das Spielen nur als Mittel zum Zweck dient.

Zurecht kritisieren Spielende, dass dem Spielen hier teilweise eine untergeordnete Rolle zukommt. Laut Thiele sollte der Zusammenschluss aus Lernen und Spielen positive Synergien ergeben.⁶ Gute Lernspiele verknüpfen die gelernten Inhalte mit Emotionen, sodass ein nachhaltiges Lernerlebnis entsteht.⁷ Der wichtigste Punkt ist, dass die Kinder das Gefühl bekommen, ein kurzweiliges Spiel gespielt zu haben und sich so nicht um ihre Spielzeit betrogen fühlen.⁸ Berücksichtigt werden sollen gemäß der Pädagogin Birgit Jäckel folgende

Kriterien zur Förderung hirn- und kindgerechten Lernens: Selbsterarbeitung und verstehendes Lernen, Erlebnis-effekte, An- und Entspannung, Ermutigung und Lob, Gelegenheit zum Querdenken, Berücksichtigung des individuellen Arbeitstempos.⁹

Wichtig war den Studierenden vor allem die Vereinbarkeit von Spielspaß und Kompetenzerwerb für Kinder ab zehn Jahren.

Diese sind in mehreren kleinen integrierten Minispielen von IKO umgesetzt worden. Denn nur wenn ein Spiel Freude bereitet, wird es wieder und wieder gespielt, das erlernte Wissen gefestigt und die Kinder werden zu kleinen Medien- und Informationsexpertinnen und -experten. Angelehnt ist IKO an die Anforderungen des Medienkompetenzrahmens NRW, der in Nordrhein-Westfalen als Grundlage für Lehrpläne dient und zum Ziel hat, Kinder und Jugendliche zu einem »sicheren, kreativen und verantwortungsvollen Umgang mit Medien zu befähigen und neben einer umfassenden Medienkompetenz auch eine informatische Grundbildung zu vermitteln«.¹⁰

Mit dem Spiel können darüber hinaus höhere Lernziele erreicht werden, da die Spielenden eigenverantwortlich handeln und Entscheidungen treffen. Laut Bundesministerium für Bildung, Wissenschaft und Forschung brauchen

wir Medienkompetenz als Qualifikation, »um das Potenzial des Internets uneingeschränkt risiko- und medienkompetent zu nutzen«.¹¹

Umsetzung

Die größte Herausforderung bei der Erstellung des Brettspiels war der zeitliche Rahmen. Die berufsbegleitend Studierenden wohnen bis zu 600 Kilometer von der Hochschule entfernt, arbeiten hauptberuflich in Bibliotheken und reisen nur zu den Blockzeiten an – hatten sich jedoch zum Ziel gesetzt, einen Prototyp ihres Spiels auf der im Mai stattfindenden BiblioCon interessierten Besucherinnen und Besuchern vorzustellen. Die meiste Arbeit musste also durch fernmündliche Absprachen erfolgen.

Mit Semesterbeginn Anfang März wurde die Gruppe aus zehn Studierenden in Zweier- und Dreier-Teams aufgeteilt. Es wurden zunächst mehrere Spielideen entwickelt und unter den einzelnen Gruppen gepitcht. Bereits zwei Wochen später wurde ein Favorit auserkoren, den es dann weiterzuentwickeln galt. Nachdem sich die Projektgruppe auf eine Spielidee festgelegt hatte, entwickelte sich das Spiel rasant weiter.

In kleinen Teams wurden während einiger Nachtschichten Inhalte erstellt, ein Spielbrett gestaltet und Grafiken gezeichnet, Anleitung und Kartentexte verfasst und Spielmaterial ausgesucht und hergestellt. Texte für die Anleitung und die Spielkarten wurden der Zielgruppe

ANZEIGE

die-spieltruhe.de

Ihre Spezialisten für Spiele in Bibliotheken

FIT-TO-PLAY: Wenig Aufwand für Ihre Ausleihe! Lieferbare Spiele werden **GARANTIERT** noch 2023 ausgeliefert!

info@die-spieltruhe.de
Fon: 08822 948730
www.die-spieltruhe.de

LIVE 
WEBINAR 

TOLLE SPIELE IM HERBST '23

Jetzt einfach online anmelden:
die-spieltruhe.de/Webinare2023.pdf



Liebevoll gezeichnete Illustrationen kennzeichnen Räume und Aktionsfelder auf dem Spielplan. Zugehörige Aktionskarten sind damit direkt zu erkennen. Foto: Svenja Diste

entsprechend verfasst und wiederholt von wechselnden Studierenden lektoriert. Zwei zeichnerisch begabte Studentinnen gestalteten die Karten, das Spielbrett und die Illustrationen der Anleitung zeitaufwendig selbst. Die Spielfiguren, die Sterne, die Joker und der Würfel wurden kostengünstig im Fachhandel erworben.

Die Informationsflutttropfen und die -fässer wurden mit einem 3D-Drucker hergestellt. Auch die Lupe, die zum Entschlüsseln der richtigen Antwort auf den Störfeldern der Spielkarten notwendig ist, wurde selbst hergestellt. Unterstützung beim Druck der Karten und des Spielekartons sowie dem Lasern des Spielbretts erhielten die Studierenden von der Druckwerkstatt der Hochschule Hannover. Innerhalb von nur zwei Monaten wurde so aus einer Idee ein fertiges Brettspiel.

Beschreibung des Spiels

Der Schauplatz des Spiels IKO ist aus dem Leben der Kinder gegriffen: Mit kleinen Figuren bewegen sich die Spielenden über einen Schulhof, die Flure und in Räumen einer Schule. Start- und Endpunkt des Spieles ist das Bushaltestellenfeld in der Mitte des Spielplans. Jeder der drei bis vier Spielenden erhält zu Beginn des Spieles einen Stundenplan, eine Spielfigur, einen Joker und ein Informationsfass. Ziel ist es, alle Stunden des individuellen Stundenplans der Reihe nach erfolgreich zu durchlaufen und für jedes gemeisterte Minispiel einen Stern als Belohnung zu sammeln. Gewonnen hat, wer nach einem erfolgreichen Schultag wieder auf dem Bushaltestellenfeld steht. Der individuelle Stundenplan gibt vor, in welcher Reihenfolge die Räume besucht werden müssen. Um

eine Stunde erfolgreich zu absolvieren, müssen dort als Schulstunden getarnte Minispiele gemeistert werden. Es gibt ein Klassenzimmer, eine Cafeteria, ein Lehrerzimmer, einen PC-Raum, eine Chill-out-Area, eine Turnhalle, eine Gamingzone und ein Krankenzimmer. Während es im PC-Raum darauf ankommt, sich ein sicheres Passwort auszudenken, müssen in der Cafeteria Fake News entlarvt werden. Ob die Spielenden die Quellenlage richtig einschätzen, können sie mit einer kleinen Lupe überprüfen.

Doch nicht nur der Kopf, auch körperliche Aktivität ist gefordert: In der Turnhalle müssen kleine sportliche Aufgaben wie beispielsweise »Jemand ärgert dich online. Schüttle die schlechte Energie ganz kräftig aus deinem Körper heraus.« erledigt werden. Die Aktionskarten zeigen spielerisch auf, welches Verhalten im Internet vorbildlich oder aber unangemessen ist. Immer auf der Hut müssen die Kinder vor der Informationsflut sein. Auf einigen Feldern und bei manchen Aktionskarten erhält man Informationsflutttropfen, die man in das Informationsfass legen muss. Bringen diese das Informationsfass zum Überlaufen, muss sich von dem Zuviel an Informationen erst einmal durch Aussetzen im Krankenzimmer erholt werden.

Evaluation

So viel Mühe man auch in die Spieleentwicklung steckt: Ob ein Spiel gut funktioniert und noch dazu Spaß macht, kann erst durch Testspiele herausgefunden werden. Erste Spielrunden fanden innerhalb der Projektgruppe statt. Direkt konnten viele Punkte festgestellt werden, an denen Optimierungsbedarf bestand. Mal war die Anleitung nicht deutlich genug, mal waren die Spielfelder zu klein und auch nicht alle Minispiele brachten den erhofften Spielspaß. Also wurde fleißig an dem Spiel gefeilt, Feedback eingearbeitet, Spielmechanismen überdacht und das Design angepasst.

Richtig spannend wurde es, als das Spiel der Zielgruppe – einer Lerngruppe (4. bis 6. Klasse) einer freien Gesamtschule in Bassum – zum Testspielen vorgelegt wurde. »Kindermund tut

Wahrheit kund« – und das ist höchst hilfreich, wenn man auf ehrliches Feedback angewiesen ist. Ein erster Erfolg: Das Spiel machte den Kindern Spaß! Zwar gab es noch so einige Anmerkungen und kleine Verständnisprobleme (»Was bedeutet ›Nicht diagonal ziehen?«), aber eines war gewiss: Das Spiel funktioniert! Es war gelungen, Wissenszuwachs und Spielspaß zu vereinen. Einige weitere Spielerinnen und Spieler durfte das Brettspiel IKO schließlich auf der BiblioCon überzeugen. Im #Freiraum23 fanden sich Interessierte zu der ein oder anderen Spielpartie ein. Dabei vergaß manch ein Erwachsener, dass es sich eigentlich um ein Spiel für Kinder handelt und war voller Eifer dabei. Es gab viel positives Feedback, einige Verbesserungsvorschläge und den vielfach geäußerten Wunsch, über die Zukunft des Spiels auf dem Laufenden gehalten zu werden.

Open Access und Nachnutzung

Das Spiel soll zukünftig interessierten Bibliotheken, Schulen und Medienkompetenzzentren, aber auch der allgemeinen Öffentlichkeit zur Verfügung gestellt werden. Die gewählte Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 erlaubt allen Interessierten, IKO zu vervielfältigen und weiterzuverbreiten, das Spiel zu verändern und neue Ideen darauf aufzubauen. Allerdings ist die Nutzung ausschließlich nicht-kommerziell, mit Urheberangabe und bei Weitergabe nur unter gleichen Lizenzbedingungen gestattet.

Die zur Herstellung des Spiels benötigten Materialien (Druckvorlagen und Herstellungsanleitung, 3D-Patterns ...) werden interessierten Medienkompetenzzentren und Bibliotheken digital via Zenodo¹² zur Verfügung gestellt, die Materialkosten belaufen sich pro Spiel etwa auf 30 Euro. So können sich beispielsweise Schulen den Spielplan und die Anleitung selbst ausdrucken – haben sie Zugriff auf einen 3D-Drucker, können auch die Informationsfässer und -tropfen selbst gedruckt werden. Dies ist nur möglich, weil die Studierenden sämtliche Urheberrechte an den Spielmaterialien besitzen. In

der Herstellungsanleitung werden aber auch Alternativen zu den 3D-gedruckten Teilen aufgezeigt und Vorschläge für Bezugsquellen des weiteren Spielmaterials gemacht.

Die Materialien werden semesterübergreifend weiter gepflegt und verbessert. Bei Interesse am Spiel oder an dessen Weiterentwicklung freuen sich die Studierenden über eine Mail an iko.brettspiel@gmail.com.

*Svenja Diste, Resi Haarhaus,
Jana Weber*

1 Bernard Suits: *The Grasshopper. Games, Life and Utopia*. 3rd Edition. Toronto: University of Toronto Press, 1978, S. 41

2 https://www.bibliotheksvverband.de/sites/default/files/2021-03/Positionspapier_%C3%96B_2025_FINAL_WEB.pdf (Abruf am 29.06.2023)

3 <https://www.bibliotheksvverband.de/best-practice-wettbewerb-informationskompetenz#Preistraeger2019> (Abruf am 29.06.2023)

4 <https://f3.hs-hannover.de/studium/bachelor-studiengaenge/informationsmanagement-berufsbegleitend-bib>

5 <https://opus4.kobv.de/opus4-bib-in-fo/frontdoor/index/index/start/0/rows/20/sortfield/score/sortorder/desc/searchtype/simple/query/Trinnes/docId/18663>

6 Ramona Thiele: *Spielend lernen. Was macht ein gutes Lernspiel aus?* In: V. Mehringer, W. Waburg [Hrsg.]: *Spielzeug, Spiele und Spielen*. Wiesbaden. Springer VS, 2020, S. 147

7 vgl. Jürgen Fritz: *Theorie und Pädagogik des Spiels. Eine praxisorientierte Einführung*. Weinheim: Juventa, 1991, S. 131 f.

8 vgl. Ramona Thiele: *Spielend lernen. Was macht ein gutes Lernspiel aus?* In: V. Mehringer, W. Waburg [Hrsg.]: *Spielzeug, Spiele und Spielen*. Wiesbaden. Springer VS, 2020, S. 154

9 vgl. Dr. Birgit Jackel: *Lernen wie das Gehirn es mag. Praktische Lern- und Spielvorschläge für Kindergarten, Grundschule und Familie*. Kirchzarten. VAK Verlags GmbH, 2008, S. 18

10 Ministerium für Schule und Bildung des Landes Nordrhein-Westfalen 2023 - <https://www.schulministerium.nrw/medienkompetenzrahmen-nrw> (Abruf am 29.06.2023)

11 <https://www.bmbwf.gv.at/Themen/schule/schulpraxis/uek/medien.html> (Abruf am 29.06.2023)

12 [10.5281/zenodo.8128338](https://doi.org/10.5281/zenodo.8128338)



IKO wurde von zehn Studierenden des Jahrgangs 2020/21 des berufsbegleitenden Studiengangs Informationsmanagement der Hochschule Hannover entwickelt, die Projektbetreuung fand durch Anke Wittich statt. Die gelernten Bibliotheksmitarbeitenden arbeiten in Öffentlichen oder Wissenschaftlichen Bibliotheken Deutschlands und absolvieren berufsbegleitend den Bachelorstudiengang »Informationsmanagement«. Von links nach rechts: Florian Vohl, Lene-Christine Brammer, Resi Haarhaus, Jana Weber, Ariane Wrede, Tanja Trinnes, Anke Engelke, Julia Rasek, Stefanie Bethke, Anke Wittich, Svenja Diste. Foto: Martin Waldorf