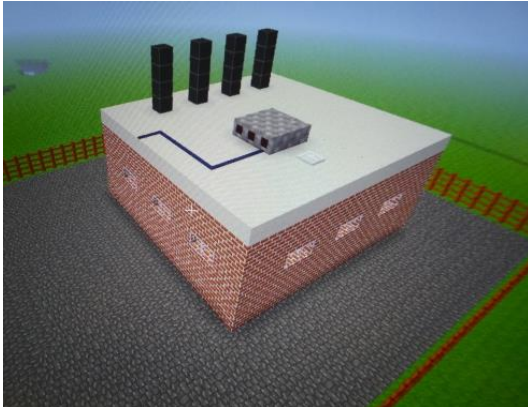


Buch, Block, Bau – mit dem Computerspiel „Minetest“ Bücher zum Leben erwecken

Lesemotivation für Kinder und Jugendliche von 7 bis 13 Jahren



Das Computerspiel „Minecraft“ ist zurzeit bei Jungen und Mädchen sehr beliebt. Bei diesem Spiel geht es unter anderem darum, aus würfelförmigen Blöcken in einer 3D-Welt Rohstoffe abzubauen und daraus Gebäude oder andere Konstruktionen zu errichten. Auch in vielen Kinder- und Jugendbüchern spielen Gebäude eine besondere Rolle. Bekannte Beispiele sind die Villa Kunterbunt bei Pippi-Langstrumpf, die Hogwarts-Schule bei Harry Potter oder das Wohnhaus von Rico in der „Dieffe“ 93 in Berlin/Kreuzberg in dem Kinderbuch „Rico, Oskar und die Tieferschatten“. Das virtuelle Nachbilden solcher Orte aus literarischen Vorlagen schult neben der Lesekompetenz auch die soziale und kommunikative Kompetenz.

Idee: Katarzyna Dec-Merkle und Heiko Idensen (Lernoase Vahrenwald), Norbert Thien (Multimedia-Mobil Region Süd), Lena Foraita, Laureen Denker (Stadtbibliothek Hannover)

Durchführung

Zunächst planen die Kinder das Bauwerk anhand der literarischen Vorlage analog. Hierbei kann mit Styrodur-Quadern gearbeitet werden. Alternativ können Zeichnungen oder Lego-Bausteine verwendet werden. Danach wird die Vorlage digital nachgebaut. Hierfür kann statt „Minecraft“ auch die lizenzfreie Version „Minetest“ (<https://www.minetest.net/>) zum Einsatz kommen. „Minetest“ läuft auf allen Betriebssystemen außer iOS-Geräten.

Beispielprojekt

[Minecraft/Minetest-Workshops in Kooperation mit der Stadtbibliothek Hannover](#)

