



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

ZIELGRUPPE Kinder und Jugendliche von 7 bis 13 Jahren

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

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 Gebäude oder andere Konstruktionen zu bauen. Dafür können bestimmte Rohstoffe abgebaut und eingesetzt werden.

Gebäude spielen in vielen Kinder- und Jugendbüchern 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“.

Zur Nachbildung der Gebäude kann die lizenzfreie Version von Minecraft „Minetest“ (www.minetest.de) zum Einsatz kommen.

Ablauf:

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 kann die Vorlage digital mit „Minetest“ umgesetzt werden.

Das Anfertigen solcher Nachbildungen schult neben der Lesekompetenz noch die soziale und kommunikative Kompetenz. „Minetest“ läuft auf allen Betriebssystemen außer iOS-Geräten.

Beispielprojekt:

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

