

Jetzt gibt's Abenteuer in zwei Welten

Drei neue Spielcomputer sollen die Konzentration der Jugendlichen im KJN fördern

Von Katharina Franz

Hildesheim. Digitale Reizüberflutung – Wissenschaftler warnen seit langem, dass die Konzentrationsfähigkeit unter der ständigen Ablenkung durch das Smartphone leide. Stephanie Terstappen, Leiterin des Kinder- und Jugendhauses in der Nordstadt (KJN), hat sich für ihre Einrichtung ein Konzept überlegt, das die Aufmerksamkeitsspanne fördern soll. Den Kern bildet ein Kontrastprogramm: Die Kinder und Jugendlichen sollen Abenteuer erleben – und zwar in der realen und in der virtuellen Welt. Für die Erlebnisse in der Wirklichkeit wurden drei Bögen, zwölf Pfeile und eine Zielscheibe angeschafft; in Computerspielen gibt es digitale Spannung.

„Sowohl Bogenschießen als auch Zocken erfordern feinmotorischen Einsatz der Hände und lehren, sich auf ein Ziel zu fokussieren“, erläutert Terstappen. Dank Ralph Hermanns (Hildesheimer Augenzentrum) Spende in Höhe von 5000 Euro wurde das Konzept mit drei Gaming-PCs umgesetzt. Die Jugendlichen zeigen sich begeistert, obwohl sie im KJN unter der Aufsicht von Erwachsenen spielen werden. Einigen bleibt ohnehin keine Wahl, weil sie zu Hause keinen Computer haben.

An den neuen PCs im KJN können die Hausgäste auch Hausaufgaben erledigen und Bewerbungen schreiben. „Ich sitze gerade an einer Arbeit für Deutsch“, erzählt Serhad Is. Darin setzt sich der Schüler für den Unterricht an der Robert-Bosch-Gesamtschule Hildesheim mit der



An den neuen PCs im KJN können die Kinder Minecraft spielen. Sie begegnen sich dabei sowohl in der virtuellen als auch in der realen Welt.

FOTO: KATHARINA FRANZ

lyrischen Epoche der neuen Sachlichkeit auseinander.

Den Jugendlichen aus der Nordstadt vereinfachen die neuen PCs im KJN das Leben. Bisher mussten sie

in das Kinder- und Jugendzentrum in der Oststadt, um für die Schule im Internet zu recherchieren oder zu drucken.

Natürlich begeistert die Schüler

auch die Möglichkeit, gemeinsam am Computer zu spielen und sich in der realen und gleichzeitig in der virtuellen Welt zu begegnen. Diese Nähe führt manchmal auch zu Strei-

tigkeiten. In solchen Situationen greift Eric Nimz ein. Der Student studiert im vierten Semester soziale Arbeit und hat vorher IT-Systemelektroniker bei der Bundeswehr gelernt. Er kann genau einschätzen, wann es hilft, einfühlsam zu reagieren und wann man besser laut durchgreift. Seine Aufgabe war es auch, die ersten Spiele für den neuen Computerraum auszusuchen.

Für die Jüngsten wählte er Fire, ein Grafikabenteuer ohne gesprochene Worte. So können Kinder, die nicht lesen können oder mit einer Sprachbarriere zu kämpfen haben, die Rätsel anhand von Bildern lösen.

Die Jugendlichen wünschten sich Fortnite – ein Spiel, in dem man sich gegenseitig bekämpft. „Da die Spieler vor, während und nach dem Spielerlebnis in einem Raum sind, reflektieren sie automatisch ihr Spielverhalten und vergleichen das Handeln im Spiel mit dem in der Realität“, erläutert Nimz. Teilweise unterstütze er die Verarbeitung durch gezielte Fragen.

Oberbürgermeister Ingo Meyer zeigt sich begeistert von Terstappens Konzept: „Die Gaming-PCs und die Bögen sind attraktive Angebote, durch die sich der Nachwuchs für den Besuch der Einrichtung entscheidet.“ So behalte man ihn im Blick.

„Pfeil und Bogen werden demnächst bei einem Ausflug in den Wald so richtig zum Einsatz kommen“, kündigt Terstappen an. Im Park direkt am KJN sei es dafür einfach zu belebt. Auch wenn die Pfeile nur Gummispitzen haben, wolle man keine Unbeteiligten treffen.