

## **Zip-Zap – Zeug, das sich bewegt (Spielerisches Lernen)**

**Theoretischer Abriss:** Die Spiele-App Zip-Zap (iOS, Android) präsentiert in simpler Form physikalische und rhythmische Probleme und erfordert immer neue Lösungen von den SpielerInnen. Dabei geht es zuerst darum, das Problem zu identifizieren und davon ausgehend, Lösungen zu formulieren, zu kommunizieren und anzuwenden.

Das Spiel kann in kurzen Sitzungen gespielt werden und sollte im Wechsel mit Reflexionsgelegenheiten eingesetzt werden. So lernt man gemeinsam, das Spiel besser zu spielen und dabei Probleme zu identifizieren und zu lösen. Besonders die effektive Kommunikation ist dabei von Interesse.

**Art der Übung:** Einzelarbeit, Partnerarbeit

**Übungsziel:** Erkennen und Formulieren von Problemstellungen und Lösungsansätzen, Teamkompetenzen verbessern

**Quelle:** Thomas Kunze, MA, Games Institute Austria, Institut für spielerisches Lernen, Wien. Materialien: Zip-Zap Spiele-App (iOS, Android, 2,39€), Arbeitsblätter zum verwendeten Wortschatz (optional).

**Beschreibung der Methode:** Das Smartphone-Spiel Zip-Zap ist im iOS App Store und im Google Play Store erhältlich und kostet 2,29€ pro Spiel. Die SpielerInnen können entweder alleine oder zu zweit das Spiel spielen.

Es wird aus dem Store heruntergeladen und läuft dann offline ohne Internetverbindung.

Um die Spielaufgaben lösen zu können, braucht man grundlegende Problemlösekompetenz, einen genauen Blick und Timing. Außerdem sollen sich die SpielerInnen gegenseitig helfen und beraten. Somit wird auch das Verbalisieren der Probleme und Lösungen relevant.

Das Spiel ist selbsterklärend, auch wenn es nur die notwendigsten Aspekte des Spieles einführt. Alles andere bleibt unerklärt. Die Level sind sehr kurz und das Spiel lässt sich gut in kurzen Sessions spielen (5-10 Min.). Die Steuerung besteht nur daraus, dass man auf den Touchscreen drückt. Dies bewegt einzelne Elemente auf dem Bildschirm. Das Halten und das Loslassen des Touchscreens beeinflusst die beweglichen Elemente.

Beim ersten Spielen des Spiels, bzw. eines Levels geht es zuerst darum, das Problem zu identifizieren. Durch wiederholtes Probieren des Levels entsteht langsam eine Lösungsstrategie. Die Level gewinnen recht schnell an Schwierigkeit und stellen bald eine echte Herausforderung dar, auf deren Lösung man dann auch besonders stolz ist. Wird das Spiel zu zweit gespielt, kann man sich beraten, wie am besten vorzugehen ist, das Beobachtete zu beschreiben und daraus gemeinsam eine Lösung zu entwickeln.

In den Reflexionsrunden zwischen den einzelnen Spielesessions werden die Herausforderungen besprochen, ebenso wie mögliche Lösungsansätze. Des Weiteren können hier auch spezifische Themen aus der Physik z.B. besprochen werden. Zudem ist hier Platz, um die Spielerfahrungen zu thematisieren, die Herausforderung, Überforderung und der Umgang damit.

Das Spiel kann mehrfach immer wieder eingesetzt werden, bis es komplett gelöst ist. Je länger man sich damit auseinandersetzt, umso nachhaltiger ist nachher der Eindruck, eine schwierige Herausforderung gemeistert zu haben.

Bei digitalen Spielen besteht oft die Möglichkeit, oder die Gefahr, dass die SpielerInnen das Spiel zu Hause (auch unaufgefordert) fortsetzen. Die Motivation in solchen Projekten ist oft besonders hoch. Außerdem können hier Personen durch Kompetenz glänzen, denen vielleicht ansonsten in anderen Themenbereichen dies nicht möglich ist.

Im Anschluss an das Spieleprojekt erscheint es durchaus möglich, die Themen Herausforderung, Überforderung und Ausdauer zu behandeln.

**Dauer der Methode:** 3h

**Vorbereitung/ Material:** Installieren der App, eventuell Drucken der optional ergänzenden Arbeitsblätter

**Anmerkungen:** Die Methode kann mit einzelnen Jugendlichen, kleinen und größeren Gruppen eingesetzt werden,

**Zielgruppen:** Jugendliche in der Lehrausbildung