



Schüler programmieren eigene Spiele

Neues Projekt der Montessori-Schule

MÜNSTER. Die Plätze vor den Netbooks sind schnell besetzt. Schüler drängen sich an die Tische und schauen ihren Klassenkameraden über die Schulter. Ein Beamer projiziert das grüne Spielfeld eines Computerspiels namens „Ghostig“ an die Wand. Die Arbeitsgemeinschaft Programmieren der Montessori-Schule fasziniert nicht nur ihre Teilnehmer, sondern auch andere Schüler.

Das Ziel, erklärt die 14-jährige Eileen, ist es, eine virtuelle Kiste an den richtigen Platz zu schieben. Danach muss die Spielfigur auf das Feld mit der Zielflagge gebracht werden. Doch das ist leichter gesagt als getan: Wände blockieren den Weg, die Felder gleichen Wurmlöchern, die die Spielfigur bei Betreten an andere Orte im Spielfeld beamten. Und das ist erst Level 3.

Eigene Ideen der Schüler

Es sind ihre eigenen Logikspiele, die die Schüler der AG Programmieren ihren Schulkameraden vorgestellt haben. Vorlage ist für sie das Spiel Pushy, das an der Sudbrackschule in Bielefeld entwickelt wurde. Auch dort müssen Kisten geschoben werden. Es ist einfach aufgebaut: Ein quadratisches Spielfeld mit abge-

trennten Feldern, ab und zu Hindernisse. Verlangt wird logisches Denken. Im Gegensatz zu den Pushy-Erfindern, kann Eileen sich bei der Gestaltung ihres Spiels austoben.

„Bei mir ist es eine kleine Schildkröte, die grüne Fische auf die Zielfelder schiebt“, sagt sie. Sie spielt zu Hause selbst gerne solche Computerspiele und hat sich vor drei Jahren entschlossen, der Programmier-AG beizutreten.

Programmieren mit Java

Gelernt haben die Zehnbis Vierzehnjährigen das Programmieren mit der Programmiersprache Java zusammen. „Ausgedacht haben sich die Kinder die Spiele aber selbst“, merkt Peter Hage, einer der betreuenden Lehrer, an.

Die Resonanz der Mitschüler könnte nicht positiver sein. Die Kinder beeilen sich mit dem Mittagessen, um schneller weiterspielen zu können. Ein Phänomen, das Peter Hage nur bestätigen kann: „Andere Lehrer beneiden uns, weil die Kinder nachmittags sogar von zu Hause wieder kommen, um an der AG teilzunehmen“. lak



Die Montessori-Schüler (v.l.) Theo, Sebastian, Leon, Lukas und Eileen stellen ihre PC-Spiele vor.

MZ-Foto Kleimann