

STUTTGARTER
KinderZEITUNG



So sieht ein Lichterhaus aus einem alten Saftkarton aus. Foto: dpa/Ginette Haußmann

Lichterstadt aus Saftkartons

Mit ein bisschen Farbe und Butterbrotpapier lässt sich aus Tetrapaks viel machen.

Es draußen dunkel und kalt, macht man es sich drinnen umso gemütlicher. Zeit, das Bastelzeug rauszuholen! Denn mit einem Dorf aus Lichterhäusern lässt sich etwa das Wohnzimmer schön winterlich dekorieren.

Du brauchst dafür: leere Tetrapaks etwa von Saft oder Milch, eine Schere, Farbe, Pinsel, Kleber, Transparent- oder Butterbrotpapier und als Unterlage alte Zeitungen. Bevor du mit dem Basteln startest, musst du die Tetrapaks gut auswischen. Sonst fangen deine Lichthäuser später an zu muffeln.

Danach kommt der kniffligste Teil. Damit die Farben später gut decken, muss die glatte Beschichtung weg. Du ziehst also die oberste Schicht vom Tetrapak ab. Eine Expertin rät: „Fange immer an der Stelle an, wo die Klebenäht ist. Wenn du ganz kleine Fetzen nicht abkommst, hilft ein scharfes Messer.“ Das Messer solltest du nicht selbst benutzen, sondern dir von einem Erwachsenen helfen lassen.

Anschließend schneidest du die Kartons zu. Zunächst trennst du den obersten Teil des Tetrapaks ab. Am besten schneidest du dort, wo der Karton nach oben schräg zuläuft. Die entstandenen Kanten kannst du nun zu spitzen, runden oder eckigen Dächern zurechtschneiden.

Nach dem Dach folgen Fenster und Türen. Ob rund, eckig, groß oder klein: Das entscheidest du. „Ich mache es so, dass ich mit einer scharfen Schere ein Loch in den Karton drücke und ausgehend davon die Fenster mit der Schere schneide“, erklärt die Expertin. Dabei kannst du dir auch wieder von einem Erwachsenen helfen lassen.

Jetzt wird es bunt. Decke zunächst den Tisch etwa mit Zeitung ab. Dann bemalst du die Tetrapaks. Am besten eignen sich Acrylfarben, weil die besonders gut decken, Fingerfarben oder Wasserfarben funktionieren aber auch. Sind die Farben getrocknet, klebst du die Fenster aus, entweder mit Transparent- oder Butterbrotpapier. Dazu schneidest du das Papier immer etwas größer, als die Fenster selbst sind. Auf den Rand kommt Kleber. Dann drückst du das Papier von innen gegen die Fenster. Fertig ist das Haus! *dpa*



Hallo! Ich bin Paul, der Kinder-Chefreporter.

Stuttgarter Kinderzeitung
Mehr Nachrichten für dich gibt es jeden Freitag in der Kinderzeitung. Abo bestellen und vier Wochen gratis lesen unter: www.stuttgarter-kinderzeitung.de

Kontakt

Redaktion Wissenschaft
Telefon: 07 11/72 05-79 01
E-Mail: wissen@stz.n.de

Warum Tetris immer noch beliebt ist

Von platzenden Bonbons zu scheinbar endlosen Welten: In den vergangenen Jahren hat sich die digitale Spielwelt enorm entwickelt. Der Spieleforscher Jens Junge über aktuelle Trends und darüber, warum einfache Spiele beliebt sind.

Die Spielwelt hat sich in den letzten Jahren aufgrund der Digitalisierung enorm verändert. Zwischen Super Mario 64 und Fortnite ist durchaus einiges passiert. Alte Klassiker wie zum Beispiel Tetris, Solitär oder Mah-Jongg wirken dagegen ziemlich langweilig. Warum sie das nicht sind, erklärt Spieleforscher Jens Junge im Gespräch.

Herr Junge, was ist Ihr liebster PC-Spieleklassiker?

Wing Commander (Anm. d. Red.: eine Weltraum-Flugsimulation) – das habe ich nächstelang gespielt. Der Spieleentwickler, Chris Roberts, hat alles aus der damaligen Hard- und Software herausgekitzelt. Es erschien 1990 und erforderte sehr viel Speicherplatz. Das führte dazu, dass ich regelmäßig Microsoft Word deinstallieren und meine Diplomarbeit auf Disketten abspeichern musste, damit ich die zwölf Wing-Commander-Disketten auf meinem PC installieren konnte.

Was war so toll an dem Spiel?

Es war sehr komplex und herausfordernd. Es erforderte einiges an Training, um im Weltall bestehen zu können mit seinem kleinen Raumschiff. Außerdem war es das erste PC-Spiel mit 3-D-Anmutung. Eine neue Spielerfahrung.



Foto: privat

„Es spielen längst nicht mehr nur Kinder und Jugendliche.“

Jens Junge, Spieleforscher

Warum wird Wing Commander heute kaum mehr gespielt, Tetris und Solitär, die 1985 beziehungsweise 1989 auf den Markt kamen, dagegen schon?

Der Spieler hat viel weniger Einfluss auf das Geschehen, der Ablauf ist stets der gleiche. Spieleklassiker haben etwas gemeinsam, digitale wie Brettspiele. Sie haben relativ einfache Regeln. Nach ein, zwei Spieldurchgängen hat man das Prinzip verinnerlicht, kann sich Taktiken und Strategien ausdenken und merkt, dass man durch Übung schnell besser wird. Man wird geschickter, kann weit vorausdenken, Spielzüge rechtzeitig erkennen.

Weshalb spricht dieses Prinzip so viele Menschen an?

Wir Menschen freuen uns, wenn wir eine Herausforderung meistern. Wenn wir die Kontrolle über eine Aufgabe erlangen, stärkt das unser Selbstwertgefühl. Denn das nehmen wir aus einem Spiel mit: dass wir auch reale Herausforderungen leicht bewältigen können, wenn wir die spielerische schon gut hinbekommen haben.

Eine Herausforderung stellt wohl jedes Spiel dar. Aus welchem Grund sind Klassiker wie Tetris oder Solitär, Mah-Jongg oder Minesweeper so erfolgreich? Zum einen haben diese Spiele oft etwas Meditatives, sie verschaffen Entspannung. Zum anderen liegt es an ihrer Spielmechanik: Obwohl sie alles andere als komplex sind, habe ich immer wieder die Chance,



Weckt nostalgische Gefühle: Ein Mädchen spielt das originale Tetris-Spiel auf dem ersten Gameboy von Nintendo.

Foto: imago images/Thomas Eisenhuth

etwas Neues zu erleben, weil der Zufallsfaktor eine große Rolle spielt. Wie die Steinchen vom Himmel regnen, können Sie sich bei Tetris nie merken.

Nichtsdestotrotz unterscheidet sich ein Spieldurchgang ja nicht grundlegend vom nächsten.

Der Reiz an diesen Gelegenheitsspielen liegt darin, dass ich als Spieler zumindest das Gefühl habe, mit zunehmender Übung den Zufallsfaktor immer mehr unter Kontrolle zu bekommen. Im Spiel hadere ich mit dem Schicksal, indem ich versuche, den Zufall zu beherrschen. Deshalb hat der Wiederholungsaspekt in den Spielen geradezu einen Hauch von Ewigkeit.

Es sind längst Spiele auf dem Markt, die viel aufwendiger gestaltet sind oder ein immersives Spielerlebnis bieten.

Es gibt Menschen, die brauchen Abenteuer, eine Geschichte, in die sie eintauchen können, oder das Gefühl, etwas erschaffen zu können. Andere wollen sich nicht drei Stunden in ein strategisches Aufbauspiel vertiefen. Die wollen nur mal kurz bunte Bläschen abschießen oder ein paar Karten ablegen, während sie im Wartezimmer sitzen oder Bahn fahren. Eine riesige Spielindustrie hat sich inzwischen aufs Smartphone verlagert.

Apropos Smartphone: Wird es PC-Klassiker in 20 Jahren überhaupt noch ge-

SPIELEFORSCHER

Werdegang Schon mit neun Jahren entwarf Jens Junge eigene Brettspiele. Geboren 1964 in Flensburg, absolvierte er von 1984 bis 1986 eine Ausbildung zum Verlagskaufmann bei der „Spielbox“, einer Fachzeitschrift für Brettspiele. Von 1987 bis 1993 studierte Junge VWL, BWL und Geschichte in Köln und Flensburg.

Wissenschaft An der Hochschule Flensburg erreichte er den Abschluss als Diplom-Betriebswirt 1993 und wurde an der Europa-Universität Flensburg 2005 zum Dr. rer. pol. promoviert parallel zu seinen unternehmerischen Aktivitäten. Seit 2011 lehrt er als Professor an der design akademie berlin, SRH Hochschule für Kommunikation und Design. Dort gründete er 2014 das Institut für Ludologie (Spieleforschung). *mma*

ben, oder werden sie von Mobile Games wie Candy Crush verdrängt werden?

Nein, nein – die Klassiker werden auf jeden Fall bestehen bleiben. Momentan gibt es ja fast schon eine Retro-Welle: Die Leute, die groß geworden sind mit Spielen wie Space Invaders oder Pac Man kaufen neue Geräte, auf denen die Klassiker mit drauf sind. Wer als Kind oder Jugendlicher Spaß an einem Spiel hatte, wird das als Erwachsener beibehalten.

Spielen mehr Frauen oder Männer Gelegenheitsspiele?

Das kommt auf die Spielmechanik an. Jedes Geschlecht hat eigene Spielvorlieben. Bei Schach oder anderen Strategiespielen liegt der Männeranteil bei über 80 Prozent. Mah-Jongg und Solitär sind typisch weibliche Spiele. Frauen haben im Alltag häufig komplexere Rollen als Männer. Deshalb sind Spannungsspiele für sie oft interessanter als wettbewerbsorientierte Spiele. Auch bei Candy Crush oder Bubble Shooter sind über 80 Prozent der Spieler Frauen.

Wie alt sind die Menschen, die noch die Klassiker spielen?

Aktuellen Studien zufolge sind die Nutzer digitaler Spiele durchschnittlich 37 Jahre alt. Es spielen längst nicht mehr nur Kinder oder Jugendliche. Immer mehr Rentner und Rentnerinnen verfügen über Smartphones und Tablets, haben Technikkompetenz. Sobald sie erlernt haben, wie man mit dem Endgerät umgeht und ins Internet kommt, spielen sie gerne Spieleklassiker wie Schach oder Solitär. Die Hauptzielgruppe ist tatsächlich über 50 Jahre alt.

Welche neueren Spiele haben das Zeug zum Klassiker?

Zum Beispiel die FIFA-Reihe. Das Fußballspiel gibt es seit Jahrzehnten, wird aber jedes Jahr neu aufgelegt und technisch perfektioniert. Auch das Open-World-Spiel (Anm. d. Red.: Spiel mit ungehinderter Bewegungsfreiheit) Minecraft würde ich dazuzählen. Das ist wie digitales Lego. Unter den Mobile Games würde ich Bubble Shooter und Candy Crush jetzt schon als Klassiker bezeichnen. Das sind einfache Abschließspielchen.

Das Gespräch führte Melanie Maier.

Weniger Impfdosen

100 Millionen Dosen ihres Corona-Impfstoffs wollten Pfizer und Biontech in diesem Jahr noch ausliefern. Nun gibt es Lieferprobleme.

Der Pharmakonzern Pfizer hat das Auslieferungsziel bei seinem Corona-Impfstoff in diesem Jahr nach eigenen Angaben unter anderem wegen Verzögerungen beim Ausbau der Lieferkette halbieren müssen. Der Ausbau dauere länger als angenommen, sagte eine Sprecherin des Unternehmens dem „Wall Street Journal“ am Donnerstag. Außerdem hätten die Ergebnisse der klinischen Studie später vorgelegen als gedacht.

Der Zeitung zufolge hielt Pfizer noch bis Mitte November intern an dem Ziel fest, bis Ende dieses Jahres 100 Millionen Impfdosen auszuliefern. Zuletzt sprach das Unternehmen allerdings von 50 Millionen Dosen. Für das kommende Jahr bleibe es bei der ursprünglichen Planung zur Auslieferung von mehr als einer Milliarde Impfstoffdosen, so die Zeitung.

Wer sich impfen lässt, braucht zwei Dosen, um geschützt zu sein. Pfizer entwickelte den Impfstoff zusammen mit dem deutschen Hersteller Biontech aus Mainz. In dem Zeitungsbericht hieß es unter Berufung auf eine an der Impfstoff-Entwicklung beteiligte Person, einige Bestandteile hätten in der frühen Produktion nicht den

Standards entsprechen. Auf eine Anfrage nach weiteren Informationen antwortete der Konzern zunächst nicht.

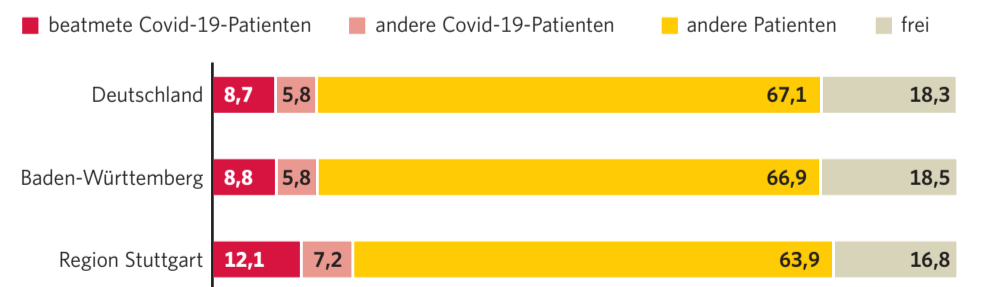
Die britische Arzneimittelbehörde hatte Pfizer und Biontech am Mittwoch eine Notfallzulassung für deren Corona-Impfstoff erteilt. Großbritannien ist damit das erste Land, das dem Impfstoff eine Unbedenklichkeitsbescheinigung ausgestellt hat. Die US-Arzneimittelbehörde FDA und die Europäische Arzneimittel-Agentur EMA prüfen derzeit ebenfalls solche Anträge. In den USA wird mit einer Notfallzulassung für Mitte Dezember gerechnet. Die US-Regierung rechnet nach Angaben von dieser Woche damit, bis Ende des Jahres Pfizers Corona-Impfstoff für 6,4 Millionen Menschen zur Verfügung zu haben. Außerdem könnten in den USA bis Jahresende auch 12,5 Millionen Menschen den Impfstoff der Biotechfirma Moderna bekommen, für den ebenfalls das Zulassungsverfahren läuft.

Der Impfstoff von Pfizer und Biontech schützt der ausführlichen Studie zufolge mit einer Effizienz von 95 Prozent gegen Covid-19. Das Präparat ist ein sogenannter mRNA-Impfstoff. *dpa*

AKTUELLE ZAHLEN ZUR CORONA-PANDEMIE

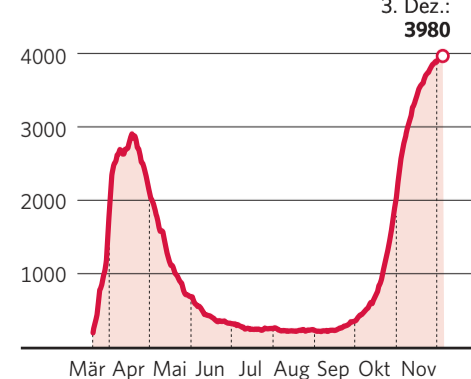
Auslastung der Intensivbetten

Anteile in Prozent



Covid-19-Patienten auf Intensivstation

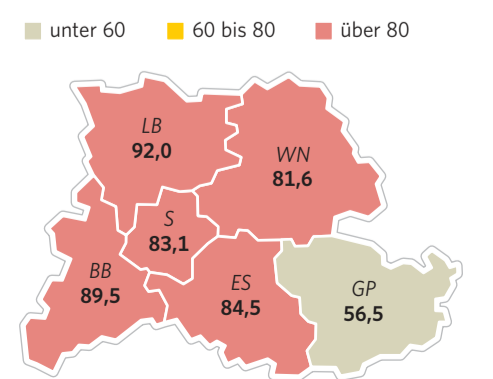
Entwicklung seit 20. März



Grafik: Zapletal

Auslastung der Intensivbetten in der Region

Anteil der belegten Betten in Prozent



Quelle: DIVI Intensivregister, eigene Berechnungen