

The Story Behind

Das ist die Geschichte vom blauen Hund

Funline Media
München
info@lazuli-app.com
089-215 40 336



Auf der Suche nach dem richtigen Spiel

Alles begann mit einem Bandscheibenvorfall. Stefanie Stalf, Psychologin, Geschäftsführerin eines der weltweit führenden Animationsstudios und Mutter von Zwillingen, lag im April 2012 urplötzlich wochenlang auf der Couch und musste sich erholen. Sie hasste dieses untätige Warten – vor allem, weil sie nichts mit ihren Kindern unternehmen konnte.

„In dieser Zeit hatten wir uns gerade ein Tablet gekauft“, erinnert sie sich. Und um wenigstens etwas machen zu können, spielte sie darauf gemeinsam mit den Kindern verschiedene Spiele. „Die beiden waren damals fünf Jahre alt und freuten sich sehr auf die Schule. Also suchte ich Mathe- und Leselern-Apps heraus. Aber bei ausnahmslos jeder verloren wir alle drei schon nach kurzer Zeit das Interesse.“

Stalf war ziemlich entsetzt darüber, wie simpel aufgebaut und animiert die meisten Spiele waren und wie lieblos die Bilder wirkten. Schließlich weiß jeder, der mit Kindern den Alltag verbringt, wie leidenschaftlich sie alles aufsaugen, was man ihnen vor die Nase setzt. „Dieses Tablet ist so vielschichtig – da steckt im Prinzip die ganze Welt drin. Und für Kinder wird dieses Potential überhaupt nicht ausgeschöpft“, beschwert sie sich.

Karteikarten und Wissenschaft

Sobald Stalf wieder genesen war, setzte sich das Elternpaar abends zusammen – um Denkaufgaben für Vorschulkinder zu konzipieren. „Der ganze Tisch war voller bekritzelter Karteikarten“, erzählt Roland Ressemann. „Damals war das noch eine wilde Stoffsammlung. Aber mich hat das Thema schon immer fasziniert.“ Als Grundschullehrer und Schulpsychologe weiß er, wie mathematisches Verständnis entsteht. Bei seiner Recherche erkannte er dann, dass viele Studien neue Erkenntnisse über die dazugehörigen Entwicklungsprozesse gewinnen konnten und daraus Schlussfolgerungen für die Prävention von Matheschwierigkeiten gezogen hatten.

„Außerdem habe ich schnell herausgefunden, dass es da ganz viele verschiedene Konzepte und Begrifflichkeiten gibt“, erzählt Ressemann. „Manche Wissenschaftler nennen ganz viele Fähigkeiten, manche auch nur drei. Also habe ich alles zusammengetragen und in die mathematischen und die nicht-numerischen Basiskompetenzen eingeteilt. Diesen Fähigkeiten haben wir dann unsere Karteikarten zugeordnet. Im Vordergrund stand dabei immer die Frage: Welche Fragestellung braucht das Kind, um diese oder jene Kompetenz zu üben?“

Und für Stefanie Stalf wurde schnell deutlich, dass dieses Lernen in Spielform gegossen werden muss: „Kinder lernen am besten, wenn sie Spaß haben. Während der ganzen Entwicklungszeit haben wir darauf geachtet, dass Lazuli unterhaltsam wird. Deswegen wechseln Entspannung und Konzentration in regelmäßigen Intervallen ab. Auch das ist eine wichtige Erkenntnis aus der Lerntheorie.“

Mit jeder Aufgabe wurde den beiden klarer, dass ihre Idee einzigartig ist und tatsächlich etwas bewegen könnte in der Vorschulpädagogik. Deswegen reichten sie ihr Spielkonzept beim FilmFernsehFonds Bayern zur Förderung ein. „Im Prinzip war das wie eine Diplomarbeit“, erzählt Ressemann und lacht. Die Abgabefrist war so knapp, dass die berufstätigen Eltern innerhalb von sechs Wochen auf 200 Seiten ihr bis dahin noch skizziertes Konzept aufschreiben mussten. Dabei klärten sie viele Fragen: Was soll das Spiel können? Was ist technisch überhaupt möglich? Wie viele Übungen und Schwierigkeitsgrade gibt es? Und wie könnte der Hauptcharakter aussehen?

Der Hund auf meinem Tablet

In dieser Zeit starb Charly, der Familienhund. Die Zwillinge waren sehr traurig über den Verlust und so war schnell klar, dass ein Hund die Kinder durch das Spiel begleiten müsse. Die Versuche mit vielen verschiedenen Hundefiguren – große, kleine, braune, bunte, comichaft und realistische – sie dauerten fast ein Jahr lang. Am Ende malte Stefanie Stalf auf ihrem Tablet herum. Und da war er plötzlich. „Lazuli war anfangs noch braun mit grauen Ohren – aber die gutmütigen Augen hatte er gleich zu Beginn. Erst als wir ihn in den Garten gesetzt haben, bemerkten wir, dass Lazuli blau sein muss. Da war uns endlich klar: Das ist er.“

Viele Kinder kennen das Spielen mit Medien nur mit einer bestimmten Zielvorgabe. Freies Spiel zum Spaß und Zeitvertreib ist ihnen nur aus der „analogen“ Welt bekannt. Um ihnen diese Möglichkeit auch auf dem Tablet zu geben, musste der Garten viel Abwechslung anbieten. Auch hier gab es wieder viele Erst-, Zweit- und Drittversionen, bis das moderne Layout mit den warmen Farben gefunden war.

Als der Garten dann endlich rundum gestaltet und die Lernspiele fertig konzipiert waren, tauchte eine neue Herausforderung auf. Die Aufgabenstellungen mussten für Kinder ab vier Jahren verständlich gemacht werden. Deswegen konnten sie nicht geschrieben sein. Wenn aber Erwachsene die Aufgaben einsprachen, klang das immer ein bisschen nach Befehlston. Da haben sich die Zwillinge eingeschaltet. Und sobald sie die erste Aufgabe eingesprochen hatten, war klar: Das ist die perfekte Lösung. „Kinder, die anderen Kindern ein Spiel erklären, wirken natürlich – und vor allem wissen sie, wie die Aufgabe richtig gestellt sein muss, damit sie verständlich ist“, erzählen die Eltern.

Und so haben über vier Jahre hinweg insgesamt etwa 30 Leute an dem Lernsystem rund um Lazuli gearbeitet. Das gesamte Projekt ist vom FilmFernsehFonds Bayern gefördert. Für noch mehr Infos zur Technik dahinter, zum Auftrag und zur Bedeutung Lazulis für das digitale Lernen können Sie unsere Website besuchen. Dort finden Sie auch Bildmaterial, Interviews und aktuelle Termine. Oder Sie schicken uns einfach eine Mail an info@lazuli-app.de.

Wir freuen uns auf Sie.