

Tetris auf Eimern

Das Gaming-Event der anderen Art

Bei der Recherche für unsere Bachelor-Arbeit sind wir über die Facebook-Gruppe »Games4Culture« mit dem Medienpädagogen Lukas Opheiden aus der Stadtbibliothek Minden in Kontakt gekommen. Bei einem Besuch dort erzählte er uns von seiner Idee und der Umsetzung von »Tetris auf Eimern«. Wir waren so begeistert, dass wir beschlossen, diese Eimer nachzubauen. Ein eigenes Makey Makey Set hatten wir schon, fehlten uns nur noch acht Haushaltseimer, vier Lautsprecherkabel, ein Lötkolben, Akkuschauber und jemand mit handwerklichem Geschick.¹

Mittlerweile haben wir zwei Tetris-Turniere mit sehr unterschiedlichen Settings durchgeführt. Premiere war auf dem »Onleihe on Tour«-Abschlussfest auf dem Hof der Stadt- und Kreisbibliothek Salzwedel. Die Besucher waren ausschließlich Bibliothekskunden und das Tetris-Event war ein Programmpunkt, um die Vielseitigkeit von Bibliotheken zu demonstrieren.

Ermuntert durch das positive Feedback der Teilnehmer, beschlossen wir, dieses Event beim diesjährigen Hansesfest in Gardelegen zu wiederholen.

Was uns besonders aufgefallen war: Den meisten Spaß hatten nicht die Kinder, sondern die Erwachsenen. Es schien als der perfekte unkonventionelle Weg, um die Bibliothek Gardelegen außerhalb ihrer Räumlichkeiten zu präsentieren und nebenbei noch Spenden zu sammeln, um eine PlayStation 4 kaufen zu können.

Es gab für uns nur zwei Risiken zu bedenken: Zum einen mussten die Spieler, anders als in Salzwedel, Eintritt für das Stadtfest bezahlen, zum anderen könnte uns das Wetter einen Strich durch die Rechnung machen.

Mit der örtlichen Buchhandlung hatten wir einen großartigen Kooperationspartner und den perfekten Standort

1 Eine kurze Anleitung ist auf YouTube verfügbar: <https://youtu.be/-COW0-vcThM>



Die etwas rustikale Art des Computerspiels: Tetris auf Eimern. Foto: privat / AXEL

gefunden. Dort hatten wir eine Schlecht-Wetter-Variante, und was noch wichtiger war: eine Markise. Der aus Salzwedel geliehene Flatscreen benötigte einen schattigen Platz, damit nicht durch Spiegelungen auf dem Bildschirm das Spielerlebnis getrübt wurde.

Planmäßig sollte das Gaming-Event vor dem Buchladen stattfinden, um möglichst viel Laufkundschaft anzuziehen. Leider regnete es von 13 bis 16 Uhr durchgängig, und was wir beide nicht bedacht hatten: Die Alternative im Laden war gut, aber wenn es regnet, kommt kaum jemand zu einem Stadtfest. Erst als ab 16 Uhr die Sonne schien, wurde das Projekt unter der Markise fast ein Selbstläufer.

Das Spielkonzept war den meisten Erwachsenen durchaus bekannt: Die Spielsteine müssen so abgelegt werden, dass sie möglichst eine Reihe bilden. Für jede lückenlose Reihe gibt es Punkte. Das Schwierige bei unserer Variante ist, dass nicht ein Spieler den Stein steuert, sondern zwei. Aufgebaut sind vier Eimer (also vier Controller) und jeder Spieler bedient zwei davon. Jeder Eimer ersetzt eine Pfeiltaste der Computertastatur. Jedes Team hat drei Minuten, um so viele Reihen und damit den höchsten Highscore zu erzielen.

Vor allem kommt es darauf an, innerhalb des Teams zu kommunizieren. Bei den Spielern, die kaum miteinander sprechen und jeder mehr oder weniger für sich spielt, fällt der Punktestand niedrig aus. Spielentscheidend ist die Dynamik, das heißt die Kommunikation ist Grundvoraussetzung für den Spielerfolg.

Die Zusammensetzung der Spielergruppen ist dabei sehr variabel: Ehepartner, Väter oder Mütter mit ihren Kindern, Geschwister, Großeltern mit ihren Enkelkindern und natürlich Freunde. Es zeigte sich auch, dass viele jüngere Teilnehmer so ihre Probleme mit dem Spielprinzip haben. Diejenigen allerdings, die mit diesem Spiel erwachsen geworden sind – also unsere Generation – zeigte dafür umso mehr Spieleifer.

Im Laufe des Tages hatten sich 20 Teams miteinander gemessen. Für die drei besten Teams gab es kleine Preise. Das Geld für eine PlayStation haben wir zwar nicht zusammenbekommen, aber die Bürgermeisterin der Hansestadt war anscheinend so positiv von dieser innovativen Idee beeindruckt, dass die Gardelegener Bibliothek mittlerweile eine Spielkonsole finanziert bekommen hat.

Also: Missionsziel erfüllt!

Bianca Hochstein, Romy Topf