

Robo-Fussball und Kuchenmonster sollen Kinder für Mint begeistern

Messe «tun Basel» Unis und Unternehmen beklagen schon seit vielen Jahren Fachkräftemangel. Nun wird bei den ganz Kleinen angesetzt.

Nic Engel (Text und Fotos)

Die beiden Viertklässler Ben und Liam aus Aesch schauen gebannt auf den Bildschirm, in das Spiel vertieft. Es basiert auf einer einfachen Programmieranwendung. Blöcke, die Grundlage vieler Programmiersprachen, müssen so aufeinandergestapelt werden, dass das Monster zum Kuchen gelangt. Relativ mühelos spielen sich die beiden durch die verschiedenen Schwierigkeitsgrade. Das Kuchenmonster kann seinen Hunger stillen.

Das Spiel kann am Stand von Jetzt («Jugend Elektronik Technik Zentrum»), auch als Youth Technology Lab bekannt, an der «tun Basel» gespielt werden. Die Messe möchte Kindern im Alter von 7 bis 13 Jahren die Freude und das Interesse an Mint vermitteln – an Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik. Es sind Berufsfelder und Studienfächer, denen es seit Jahren an Nachwuchs fehlt. Die «interaktive Erlebnisschau», so der Selbstbeschreibung, möchte schon möglichst früh ansetzen und «so dem Fachkräftemangel» entgegenwirken.

Die «tun Basel» will Junge abholen

Auf die Frage des Journalisten sagt Ben, die Messe «gefalle ihm sehr». Auch sein Kollege Liam ist zufrieden. «Viel besser als Schule», meint er und widmet sich, etwas gelangweilt von der Frage, wieder dem Bildschirm. Ja, findet Ben, er könne sich einmal vorstellen, einen Beruf, der mit Programmieren zu tun habe, auszuüben. Zum Glück hat der Viertklässler noch etwas Zeit, bevor er über diese Frage entscheiden muss.

Der Stand von Jetzt ist einer von 25 Ständen an der Messe.



Am Gluggerstand ist höchste Konzentration gefragt.

Hochschulen, Unternehmen und Bildungsinstitutionen wie das in Muttentz ansässige Jetzt haben sich hier eingefunden. Zahlreiche Schulklassen wuseln durch die Halle 2.21 in der Messe, direkt über dem Bambusnest.

Das Angebot soll niederschwellig und spielerisch leicht sein. Der Andrang ist praktisch überall gross. Am Stand des Amts für Wald beider Basel gibt es einen Glugger-Hinderniskurs. Man muss einen Glugger entlang zahlreicher Löcher manövrieren.

Die Murmel symbolisiert einen Luchs, der an zahlreichen Gefahren (etwa Autoverkehr) vorbei zu seiner Familie gelangen möchte. Indirekt vermittelt das Spiel also die Lebenswelt des Raubtiers.

Programmierung und FCB-Roboter

Die Schlange ist lang – vor allem bei den ganz Kleinen ist die Attraktion beliebt. Als Preis gibt es einen Pin, auf dem «Wald tut den Kindern gut» steht, – zwei Erstklässlerinnen präsentieren den



Robo-Fussball: Die drei Schüler spielen einen Match gegeneinander.



Hier werden Symbole auf das Display programmiert.

Gewinn dem Journalisten mit einem gewissen Stolz.

Ebenso auf Anklang stösst der Stand des Tech-Labs. Das Bildungszentrum ist im Lysbüchel beheimatet. Hier kann Robo-Fussball gespielt werden – Mini-roboter, die per Joystick gesteuert werden, spielen gegeneinander Fussball. Es erinnert ein wenig an das Playstation-Spiel «Fifa». Bevor es ans Spielen geht, programmieren die Kinder aber am Laptop ein Symbol auf das Display des Roboters. Yanis und Joa,

Fünftklässler und FCB-Fans, versuchen, mit einem FCB-Roboter Tore zu erzielen.

«Das ist nur eine kleine Fingerübung», erklärt eine Standbetreuerin. «In einem Kurs in den Tech-Labs lernen sie zum Beispiel, wie man einen Joystick programmiert.» Also wie man die einzelnen Tastaturen dazu bringt, beispielsweise einen Pass zu spielen.

Auch das ist alles noch sehr spielerisch. Aber vielleicht wird daraus ja mal ernst.