

Joseph-Schwartz-Haus Ludwigshafen

 [home](#)

12.10.04 bis 21.10.04

- **Einleitung**
- **Programmablauf**
- **Resümee**
- **Ausblick**
- **Beschreibung der Ballistics-Challenge**



Einleitung



Es war soweit, LOKAL GLOBAL sollte zum dritten Mal in unserer Einrichtung starten. Im Vorfeld lief einiges etwas chaotisch ab, dafür schien der Aufbau und der Anschluss dieses Mal aber reibungslos über die Bühne zu gehen. Es gab auf jeden Fall keine Schwierigkeiten beim Anschließen und auch die Verbindung zum Internet stand. Da wir mittlerweile einen eigenen Router besitzen, konnte das LOKAL GLOBAL-Netzwerk direkt an unser System gehängt werden. Aber es wäre nicht das Joseph-Schwartz-Haus, wenn es nicht doch kleinere Schwierigkeiten gäbe. Leider hat die Vernetzung für das Spiel Ballistics am Anfang nicht so ganz funktioniert, ohne dass geklärt werden konnte, an was es lag. Aber es wäre auch nicht das Joseph-Schwartz-Haus, wenn wir nicht trotzdem eine Lösung gefunden hätten. Die vorgesehene Ballistics-Challenge musste daher etwas umstrukturiert werden, aber dazu später mehr. Als die Rechner endlich standen, hieß es nur noch, selbst die Spiele testen, damit am nächsten Tag alles starten kann.



Programmablauf



Nach den Erfahrungen der Vorjahre haben wir uns auch 2004 wieder schwerpunktmäßig um die vorinstallierten Spiele gekümmert bzw. das Internet zur freien Nutzung zur Verfügung gestellt. Spezielle Themenveranstaltungen treffen nicht den Nerv unserer Besucher, sie legen mehr Wert darauf, gegenseitig die Kräfte zu messen oder zu chatten. Und so lange das Kräfteressen so fair am PC abläuft, ist dagegen auch nichts einzuwenden.

Dienstag, 12.10.2004

Erster Programmpunkt war eine Einführung in Starcraft. Da das Spiel im Jahr zuvor der "absolute Renner" in unserer Einrichtung war, wollten wir damit die Jugendlichen auch in diesem Jahr wieder locken. Unser eigener Internetzugang war zu dem Zeitpunkt etwas verwaist und so war die

Überlegung, mit einem bekannten Spiel die Jugendlichen wieder zu begeistern. Neben den Jungs, die das Spiel schon kannten, sollten natürlich auch Neueinsteiger zum Zuge kommen. Die Anmeldelisten wiesen zu Beginn der Woche noch erhebliche Lücken auf, aber als klar wurde, um was es wieder geht, waren die Listen innerhalb von Minuten ausgebucht. Um allen Jugendlichen gerecht zu werden, gab es auch in diesem Jahr wieder 1-Stunden-Schichten, die meistens noch einmal in "Anfängerrunde" und "Kennerrunde" unterteilt wurden. So kamen alle Jungs zu ihrem Recht. Die, die das Spiel noch aus dem Vorjahr kannten, konnten direkt loslegen und diejenigen, die neu eingestiegen sind, konnten auf ihrer Map Erfahrungen sammeln, ohne gleich von den "alten Hasen" überrannt zu werden. Auch in diesem Jahr galt wieder, dass vor allem die Jüngeren (bis 15 Jahre) das Angebot nutzten, an diesem Tag 27, die Älteren sah man nur selten an den Rechnern.

Mittwoch, 13.10.04

An diesem Tag waren ursprünglich zwei unterschiedliche Einheiten geplant, die aber wegen Krankheit eines Kollegen nicht beide stattfinden konnten. Zuerst gab es eine Einführung ins Internet mit Internetführerschein für Kinder des benachbarten Spielhauses Hemshofpark. Diese Einheit hat schon fast Tradition und soll auch bei den folgenden Veranstaltungen berücksichtigt werden, da die Kids des Spielhauses ziemlich sicher später unsere Besucher sein werden. Die Kids bekamen einen Fragebogen mit 7 Fragen, die sie mit Hilfe des Internets beantworten sollten. Es war von fast allem etwas dabei, man musste Suchmaschinen benutzen, auf konkret angegebenen Seiten Informationen suchen, und es gab natürlich auch spielerische Aufgaben. Die sieben Kinder haben am Ende alle ihren Internetführerschein bekommen, da sie alles erfolgreich bearbeitet hatten. Einzig bei der Frage nach der Bedeutung von "www" waren sie ein bisschen überfordert, aber das haben wir zum Abschluss noch geklärt. Bis zum Ende der Einheit konnte dann noch gesurft, gespielt und teilweise auch geschattet werden, wobei sich 2 Parteien miteinander unterhalten haben, ohne voneinander zu wissen. Das war ein sehr spannendes Gespräch und am Ende ein riesen Gelächter, als sich die Situation aufgeklärt hat. (Die einen hatten sich spaßeshalber als Mädchen ausgegeben. Für 10-Jährige haben sie sich alle erstaunlich clever angestellt.) Die zweite Einheit des Tages wäre 2 Stunden freie Internetnutzung für unsere Stammesbesucher gewesen, die dann leider ausfallen musste. An den nächsten Tagen lief dann aber wieder alles nach Plan.

Donnerstag, 14.10.04

Für diesen Tag stand eine Einführung in Ballistics auf dem Programm. Da ja, wie anfänglich schon erwähnt, die Vernetzung nicht funktionierte, mussten wir etwas improvisieren. Vorausschauend auf die Ballistics-Challenge in der Folgeweche galt es bei der Einführung schon, seine Taktik auszuarbeiten. Nachdem allen klar war, wie die Steuerung funktionierte und welche Bedeutung die ganzen farbigen Flecken haben, konnte es dann - im Singleplayermodus- losgehen. Die meisten haben ca. 30 Minuten durchgehalten, dann war ihnen zu langweilig, da sie lieber gegen "reale" Gegner gefahren wären als gegen die Computergegner. Da das aber nicht möglich war, konnten sie die restliche Zeit anderweitig nutzen. Das Angebot wurde von 34 Jugendlichen genutzt, die meisten davon auch wieder im Alter von 12 - 16 Jahren.

Freitag, 15.10.04

Die "Lange Surfnacht" wurde in diesem Jahr durch einen "Surfabend" ersetzt, da im Vorfeld nicht so viele Jugendliche über 16 Jahre unser Haus besuchten und wir so nicht einschätzen konnten, wer sich alles für die Surfnacht interessiert und um nicht bis 6 Uhr mit 2 Jugendlichen rumzusitzen, entschlossen wir uns, den Surfabend um 2 Uhr nachts zu beenden. Da dies auch der erste Tag des Fastenmonats Ramadan war, verzichteten wir darauf, etwas zu essen anzubieten, sondern öffneten für alle ab 16 Jahren das Haus. Dadurch, dass sich niemand voranmelden musste und auch keine Unkosten entstanden, fanden an diesem Abend 31 Jugendliche den Weg in den Treff. Viele wollten auch überhaupt nicht an die Rechner, sondern nutzten einfach die Gelegenheit, mit den anderen zusammen zu sitzen, zu spielen und Musik zu hören. Die meisten blieben auch nicht die ganze Zeit, sondern es war ein ständiges Kommen und Gehen. Einige waren etwas enttäuscht, dass schon so früh Schluss war, aber alles in allem war es eine gute Entscheidung, nur so kurz zu machen.

Samstag, 16.10.04

Da dieses Mal schon freitags abgebaut werden sollte, wollten wir den Jugendlichen noch an einem zusätzlichen Tag die Möglichkeit geben, das mobile Internetcafé zu nutzen. So öffneten wir den Treff am Samstag für 3 Stunden. 23 Jugendliche scharten sich um die Rechner, so dass oft mehrere an einem Rechner saßen. Da die Rechner zur freien Internetnutzung bereit standen, wurde gechattet, gesurft und gespielt. Auch an diesem Tag gab es einige erbitterte Starcraftschlachten, die durch die ganzen Zuschauer noch spannender, aber auch "energiegeladener" wurden. Da die Zuschauer meistens bei den anderen spionierten, gab es regelmäßig heiße Diskussionen, weil natürlich keiner zu früh zeigen wollte, wo er seinen Stützpunkt hat und was er schon alles gebaut hat. Da musste schon öfter eingegriffen werden, damit sich der "Kampf" am Bildschirm nicht auf die Realität überträgt.

Montag, 18.10.04

Auch am Montag konnte der Treff nur 3 Stunden geöffnet sein, was wir zum Anlass nahmen, Stronghold zu testen. Im letzten Jahr hatten wir das Spiel außen vor gelassen, da es uns zu komplex erschien. In diesem Jahr wollten wir es gerne testen, da doch einige im Vorjahr Interesse gezeigt hatten. Es waren "nur" 16 Jugendliche, die sich für das Spiel interessierten, allerdings zeigte sich, dass sie in der Lage sind, doch sehr komplex zu denken. Als einmal klar war, auf was es im Spiel ankommt, nämlich gut für seine Untergebenen zu sorgen und nicht nur auf Profit auszusehen, entwickelten sich gute Spiele. Auch wurde in der folgenden Woche immer wieder Stronghold gespielt. Auch wenn natürlich das "sich bekriegen" im Vordergrund stand und zum Beginn des Spiels die Ressourcen recht hoch angesetzt waren, wir waren sehr überrascht, wie intensiv sich einige mit dem Spiel beschäftigten und wie gerne sie es auch spielten und vor allem auch wie gut. Manchmal kann man von den Jugendlichen doch noch einiges lernen...

Dienstag, 19.10.04

An diesem Tag gab es noch einmal 5 Stunden freie Internetnutzung, die von 25 Jugendlichen genutzt wurden. Auch an dem Tag lag der Schwerpunkt wieder beim Chatten, was sich auch bei den Jüngeren immer mehr durchsetzt. Einige sind zwar teilweise noch etwas langsam, aber sie werden immer besser.

Mittwoch, 20.10.04

Für den Tag war die große "Ballistics-Challenge" geplant. Da das Spiel ja nur im Singleplayermodus lief, mussten wir etwas improvisieren. 11 Jugendliche hatten sich für den Wettbewerb angemeldet, so dass jeder je 2 Runden auf 2 verschiedenen Strecken absolvieren musste. Am Ende jeder Runde wurden alle Daten aufgeschrieben (track time, best lap, top speed, usw.), und daraus wurde dann der Gesamtdurchschnitt errechnet. Da es keine Doppelungen gab, entschied am Ende die beste "track time" über den Sieger. Wenn 2 Fahrer gleich gewesen wären, hätte die beste Runde den Ausschlag gegeben. Die ersten drei Sieger bekamen jeweils eine Tüte mit vielen Süßigkeiten und einen Getränkegutschein, was den Anreiz des ganzen natürlich erhöhte. Alle anderen, die nicht am Wettbewerb teilgenommen haben, konnten die Rechner in der Zeit frei nutzen. Insgesamt waren 25 Jugendliche an dem Nachmittag da.

Donnerstag, 21.10.04

Da war er nun schon, der letzte Tag. Zum Abschluss gab es noch einmal 6 Stunden freie Internetnutzung. 30 Jugendliche waren an diesem Tag an den Rechnern und vor allem zwischen 17 und 19 Uhr tobte eine letzte heftige Stronghold-Partie, die sich über 2 Stunden hinzog. Das war einfach sensationell, wie schnell die Jungs noch neue Tricks und Kniffe herausfanden, was man noch so alles mit den Bauwerken und Tieren anstellen konnte. Vor allem die Kuhschleuder war sehr begehrt...



Resümee



Die Rechner wurden in den 10 Tagen von 82 verschiedenen Jugendlichen genutzt; wenn man die Mehrfachnennungen zählt, kommt man auf ca. 211 Nutzer. Die meisten davon waren Stammbesucher des Hauses. Einige, vor allem 12 Jährige, kamen zum ersten Mal durch diese Aktion ins Haus und sind uns seither als Besucher geblieben. Wie in den Vorjahren verlief die Aktion auch in diesem Jahr wieder sehr gut, und viele haben direkt nach dem neuen Termin für 2005 gefragt. Mittlerweile haben zwar einige unserer Besucher einen eigenen PC, aber das ist nach wie vor die Minderheit. Auch haben nicht alle, die einen Computer haben, einen Internetanschluss, so dass LOKAL GLOBAL für uns weiterhin ein wichtiges Element bleiben wird, um den Jugendlichen den Computer und das Internet mit seinen Möglichkeiten näher zu bringen. Unser eigener PC ist seit LOKAL GLOBAL wieder sehr gefragt, was sich in der Zeit vorher etwas "totgelaufen" hatte. Wahrscheinlich lag es an der Sommerzeit und auch an einigen Defekten, was eine Sperrung der Internetzeiten nötig machte. Aber seit Oktober ist der Rechner wieder im Dauereinsatz. Wenn jemand zu seiner geplanten Internetzeit nicht da ist, stehen schon 3 - 4 andere parat, die die Zeit gerne übernehmen wollen. Und vor allem auch die 13 - 14 jährigen haben das Chatten für sich entdeckt und nutzen das sehr intensiv.

Dadurch, dass in diesem Jahr die Jüngeren das Angebot noch mehr dominiert hatten als in den Jahren davor, waren die 2 Wochen Internetcafé für die Betreuer doch ziemlich anstrengend. Der Lärmpegel war meistens ziemlich hoch und man musste noch mehr darauf achten, was die Jungs so anstellen.

In den 2 Jahren vorher gab es immer mal Zeiten, in denen sich die Älteren an die Rechner setzten, so dass man sich etwas "erholen" konnte. Die Zeiten fehlten dieses Jahr komplett, so dass Aspirin des Betreuers liebstes Nahrungsmittel wurde...

Was sich als etwas schwierig erwies, war die Tatsache, dass unsere LOKAL GLOBAL-Zeit direkt in den Ramadan fiel. Wir sollten darauf achten, diese Zeit in der Zukunft zu meiden. Da die meisten unserer Besucher Muslime sind und sich - mehr oder weniger freiwillig - auch an den Ramadan halten, waren die Rechner in der Essenszeit oft nicht voll ausgelastet, was natürlich vor- bzw. nachher zu Diskussionen führte, wie: "Ich bin noch mal dran, ich musste vorhin weg!", "Der hat meine Zeit übernommen und lässt mich jetzt nicht mehr dran" oder jemand der eingesprungen war, war mitten in einem guten Spiel. Diesen zusätzlichen Stress kann man sich ersparen, wenn man außerhalb der Ramadan-Zeit seine Termine legt.



Ausblick



Der Termin für 2005 steht fest, so dass wir schon wieder darauf hin arbeiten können und versuchen wollen, die Spiele ab 16 mit einzubinden. Das hatten wir auch als Ausblick für 2004 angegeben, aber da vorher schon kaum Jugendliche ab 16 im Treff waren, hatten wir das Ziel wieder aufgegeben. Vielleicht klappts das nächste Mal.

Ansonsten würden wir ganz gerne auch mal etwas Thematisches anbieten, wie z.B. Online-Bewerbung, Stellensuche, etc. Dazu müssen wir im Vorfeld die Stimmungslage sondieren, denn nichts ist ärgerlicher, als eine gut vorbereitete ausgefallene Einheit. Auf jeden Fall wollen wir auch weiterhin mit dem LFD zusammenarbeiten, denn LOKAL GLOBAL ist eine klasse Sache, bei der unsere Jugendlichen viel lernen können.

Vielen Dank für Eure Arbeit, Euer JSH-Team



Beschreibung der Ballistics-Challenge



Beschreibung:

Die Spieler fahren im Singleplayer auf zwei unterschiedlichen Strecken (Skytown und Nowosibirsk) je zwei Runden. Nach jeder Runde werden Track time, best lap, avg speed, top speed, mach und Platz in einer Tabelle notiert. Am Ende der Rennen wird der Durchschnitt jeder Strecke ermittelt, danach der Gesamtdurchschnitt. Bevor die Wertungsrunden beginnen, bekommt jeder Spieler auf jeder Strecke eine Trainingsrunde.

Wertung:

Wer am Ende des Rennens die schnellste Durchschnittszeit gefahren ist, gewinnt das Rennen. Sollte es einen Gleichstand geben, entscheidet die beste schnellste Runde. Falls nötig wird eine der anderen Komponenten die Entscheidung bringen.
