

die eine App konzipiert haben und jetzt auch „programmieren“ möchten, mit deren Hilfe das römische Saarbrücken auf einem Rundwanderweg mit Informationen zu einzelnen Stationen erkundet werden kann.

In einem vorbereitenden Projekt haben Studenten im letzten Sommersemester Vorschläge erarbeitet, auf deren Basis das Museum und die Ausgrabungsstätte Schwarzenacker mit Hilfe Neuer Medien noch attraktiver gestaltet werden könnten. Dazu gehörte unter anderem die Konzeption einer App, eine dreidimensionale Rekonstruktion eines Tempels, ein interaktiver Arztbesuch, und die Erfindung eines Handelsspiels, in dem die Spieler in die Rolle von Handwerkern, Händlern und Beamten schlüpfen können, um einerseits Grundzüge des Wirtschaftslebens in einem römischen Vicus der hohen Kaiserzeit kennenzulernen und andererseits in einen Wettbewerb eintreten, in dem Sieger derjenige ist, der den höchsten Gewinn innerhalb einer vorgegebenen Zeit erzielen konnte.

Für diese Geräte bietet sich für die Zukunft das Entwickeln von Anwendungen an, die an der *Augmented Reality*, der „erweiterten Wirklichkeit“, orientiert sind und sich besonders gut für die Erkundung von Stadt- oder Regionalgeschichte eignen, vor allem dann, wenn noch ein spielerisches Element hinzutritt. Dann lässt sich ein solches Programm auch mit dem Begriff *Serious Game* fassen. Ein Spiel, das dazu dienen kann, Kindern oder Erwachsenen auf spielerische Weise Wissen zu vermitteln³¹. Ein solches Geschichtsspiel mit der Bezeichnung *Frequentie1550*³² wurde zusammen mit Schulen 2005 in Amsterdam entwickelt.

„Elf- bis zwölfjährige Schülerinnen und Schüler einer Amsterdamer Montessorischule bildeten im Verlauf von drei Tagen sechs Teams mit je vier Teilnehmerinnen und Teilnehmern. Jeweils zwei Teammitglieder blieben im „Hauptquartier“. Die beiden anderen Spielerinnen und Spieler wurden zu Pilgerinnen und Pilgern, die simulierten, im Jahre 1550 auf einer Reise nach Amsterdam zur *Hostie van het Mirakel* zu sein. Hier hatte einst ein Wunder stattgefunden. Dies war der Anlass zum Bau einer Kapelle [...]. Die Schülerinnen und Schüler schlüpfen in die Rolle von Pilgern, die nach der verschwundenen Hostie suchen und zugleich ein Kloster bauen sollten. Sie mussten Amsterdamer Bürger werden, um eine Baugenehmigung zu erhalten. [...] Ausgehend von einem Stadtplan des 16. Jahrhunderts wurde die Stadt in verschiedene Spielsektoren aufgeteilt, die den Teams zugeteilt wurden. Jedes Team war mit je zwei Mobiltelefonen ausgestattet, auf denen der alte Amsterdamer Stadtplan zu sehen war. Auf einem zweiten Mobiltelefon erschienen über UMTS Handlungsanleitungen und Fragen sowie Videostreams mit Informationen zu Spielaufgaben.

Die Schülerinnen und Schüler im HQ konnten auf einem Laptop den Weg der [...] Teams auf einem aktuellen Stadtplan verfolgen. Sie waren auch in der Lage, zum alten Stadtplan umzuschalten. Die Teams in der Stadt mussten den alten Stadtplan mit den aktuellen Amsterdamer Straßen abgleichen. Da es inzwischen sehr viele zugeschüttete Kanäle und abgerissene und neue Brücken gibt, war dies keine einfache Aufgabe. Die Schülerinnen und Schüler im HQ durften ihren

³¹ Anja HAWLITSCHKEK, *Spielend Lernen in der Schule? Ein Serious Game für den Geschichtsunterricht*:
<http://www.spielbar.de/neu/2009/06/anja-hawlitschek-spielend-lernen-in-der-schule-ein-serious-game-fur-den-geschichtsunterricht/> (3.1.2012).

³² <http://www.waag.org/project/frequentie> (3.1.2012).