

Tetris

Bildungspotential

Tetris wurde 1984 gegründet und erlangte hohe Popularität. Das Spiel wurde an verschiedene Konsolen und Betriebssysteme angepasst und hat bis heute sein Publikum. Logikspielesforscher machten Untersuchungen, um die Auswirkungen dieses Spiels zu untersuchen. Hier sind einige Schlussfolgerungen:

- Das Spielen von Tetris (für nur drei Minuten auf einmal) kann das Verlangen nach unerwünschten Gewohnheiten (Drogen, Essen usw.) um etwa ein Fünftel schwächen

<https://www.sciencedaily.com/releases/2015/08/150813101535.htm>

- Die Hirnbildgebung zeigt, dass das Spielen von Tetris zu einem dickeren Kortex führt und auch die Hirnleistung steigern kann, so eine Studie, die in der Open-Access-Zeitschrift BMC Research Notes veröffentlicht wurde. <https://www.sciencedaily.com/releases/2009/09/090901082851.htm>

Risiken: Eine zeitliche Begrenzung der Spielzeit ist empfehlenswert.

Lernobjekt / Empfohlene Aktivitäten mit SchülerInnen

- Das Spiel kann für Freizeitaktivitäten empfohlen werden, um Zähl- und strategische Sinnesfähigkeiten zu entwickeln.
- Es könnte Wettbewerbe auf dem gleichen Level geben: zwei SpielerInnen mit unterschiedlichen Tablets/Computern und die Desktop-Ansicht kann vom Projektor übertragen werden.