



Level up! Programmieren spielend lernen mit RULER

Schon seit den Sportferien arbeitete die Klasse 5a an einem spannenden Projekt rund um die Programmier-Plattform RULER.

Die Schülerinnen und Schüler starteten ihr Coding-Abenteuer mit der packenden Kodetu-Challenge: In einer spielerischen Mission steuerten sie mit ersten Programmierbefehlen einen Bagger oder eine Prinzessin – und erlebten so direkt, wie Codes Figuren zum Leben erweckten und ans Ziel führten.

Nach einem spannenden Einstieg gestalteten die Schülerinnen und Schüler ihr erstes eigenes Game: ein fröhliches Frühlings- oder Osterspiel, in dem selbst entworfene Figuren geschickt Hindernissen auswichen oder Schokoeier einsammelten. Dabei erweiterten sie spielerisch ihren Programmier-Wortschatz und setzten erste kreative Ideen in Codes um.

Anschliessend tauchte die Klasse in die Kultwelt von Pacman ein: Sie erschuf ihre ganz eigene Version des Klassikers – mit selbst gestalteten Labyrinthen, Geistern, Punkten und Kirschen. Dabei lernte sie nicht nur, wie Pacman programmiert wird, sondern auch, wie die Geister mithilfe einfacher KI den Spieler verfolgen und wie Punktesysteme durch das Einsammeln von Objekten entstehen. So wurde aus Spielspass echtes Coding-Abenteuer.

Je nach Können und Erfahrung der Schülerinnen und Schüler wuchsen auch ihre Spielwelten – sie wurden kreativer, raffinierter und technisch immer anspruchsvoller. Manche entwickeln sich zu wahren Coding-Expert:innen und übernahmen mit Begeisterung die Rolle von Mentor:innen, um ihre Mitschüler:innen zu unterstützen. In echter Teamarbeit entstanden dabei einzigartige Welten, liebevoll gestaltete Charaktere und spannende Spielideen, die gemeinsam geplant, designt und zum Leben erweckt wurden.

Zum krönenden Abschluss besuchte die Klasse mit ihrer Klassenlehrperson das „Scalable Game Design Studio“ an der FHNW in Brugg – ein inspirierender Ort rund um Prof. Dr. Alexander Repenning, Nicolas Fahrni und ihr engagiertes Team. Dort bekamen die Schülerinnen und Schüler spannende Einblicke in professionelle Game-Entwicklung, lernten clevere Tricks, sammelten frische Ideen für eigene Spiele und entdeckten gemeinsam mit zwei Informatik-Studenten, wie man in RULER sogar im Team programmieren kann.

Gekrönt wird das Projekt Ende Mai durch die eigene „Pacman Gamescom“ im Klassenzimmer: Ein stimmungsvoller Abend, an dem die Klasse die Eltern einlädt, in die bunte Spielwelt einzutauchen, selbst zu spielen, Charaktere kennenzulernen – und jede Menge Spielspass mit ihnen zu erleben.

Plattform: <https://ruler.game>

Text und Fotos: Tanja Đonlić, Klassenlehrperson