



SMG – Lagerbericht, Kinderlager in Gontenschwil, 2023

Text: Rita Leisibach, Betreuungsperson

Fotos: Marc Wyss

Programmierkurs Game-Design

Game-Design, eine faszinierende Welt. Jump'n Run, Battle Royal designen und spielen war die Anfangsaufgabe. Im zweiten Kursteil ging es darum, die eigene Idee umzusetzen. Die Teilnehmenden im Computerlager in Gontenschwil jonglierten mit ihren Games wie Artisten in der Arena. Und so gehörten die Workshops zu den Highlights der Lagerwoche. Adam Rez, Geschäftsführer der Firma Codora, infizierte die Jugendlichen in seinen Workshops mit dem Game-Design-Virus und «kitzelte» aus allen das Maximum heraus. Der Bazillus steckte ebenfalls die Betreuerinnen und Betreuer an, und faszinierte auch sie von der IT-Welt. Das Programmieren des eigenen Spiels bereitete den Jugendlichen grosses Vergnügen. Sie arbeiteten konzentriert und ruhig, man hätte eine Stecknadel fallen hören. Für Fragen und Hilfeleistung stand der Workshopleiter jederzeit zur Verfügung. Über 30 Stunden brüteten Ilona, Nora, Ashwin, Josia und Loris über ihren Computern, spielten und tüftelten mit viel Spass an ihren Designs herum

Das Fazit nach der Ferienwoche ist durchwegs gut. Für Pflegefachmann Jan war es sehr schön, den Kindern eine unvergessliche Zeit zu gestalten. Das herrliche Wetter hat ebenfalls dazu beigetragen. Alles lief rund, so konnte auch die Lagerleitung Erika und Marc André die Woche geniessen.

Wer arbeitet braucht auch Vergnügen: Zum Beispiel der Tageswettbewerb der Küche und der Ausflug am Mittwoch zu McDonald's in der Mall of Switzerland in Ebikon. Nach dem Mittagessen fuhr die ganze Gruppe zur Schokoladenmanufaktur Aeschbach nach Root. Während der Carfahrt zurück nach Gontenschwil schwelgten viele noch im Schoggi-Schlaraffenland.

Um den Kopf zu lüften blieb den Jugendlichen auch genügend Zeit zum Spielen. Für Ashwin stand das «Töggele» auf Rang Nummer eins, da war er ein Meister, er switchte zwischen Angriffs- und Verteidigungsposition und machte es der Gegnermannschaft nicht einfach. Zum Werwölfe spielen regte Loris an, sogar bis kurz vor dem Nachhause gehen. Gesellschaftsspiele gehörten zu den Höhepunkten der Lagerteilnehmenden. Dabei herrschte immer viel Spass.

Am Casinoabend wurde um «Geld» gespielt: Gewinnen und verlieren konnte man unter anderem beim Roulette, Vier gewinnt oder Black Jack. Glück hatte, wem die Wahrsagerin einen günstigen Moment für den Banküberfall prophezeite. Besonderes Highlight waren die farbigen Drinks.

Am Gala-Abend warteten die Betreuerinnen und Betreuer gespannt auf die Game Präsentationen. Die Game-Designer verblüfften alle mit ihren Spielen. Was sie da aus der Wundertüte zogen, zollte Respekt. Jedes Game war ein kreatives Wunderwerk und alle fünf Game-Designer bekamen grossen Applaus.

Das Ziel ein eigenes Spiel im Game Maker Studio 2 selbst zu programmieren, haben alle fünf Teilnehmenden erreicht und können ab jetzt mit Begriffen aus der Welt der Game-Maker umgehen.





