

## Honoloko

Auf der virtuellen Insel Honoloko kann man lernen, Gesundheit und Umwelt zu achten. Spielerisch werden u.a. Energieverbrauch, Luft- und Wasserverschmutzung, Klimawandel, Recycling, Verkehr thematisiert. Das Spiel kann in 26 Sprachen gespielt werden. Das macht es auch zum Sprachen lernen und für Kinder mit Migrationshintergrund zu einem wertvollen Instrument.



<http://honoloko.eea.europa.eu/Honoloko.html>

Didaktische Anregungen: Natur- Umgebungs- und Sachwissen, Sprach- und Leseförderung, Gesundheit und Körperpflege

Zielgruppe: Kinder  
 Alter: ab 10 Jahre  
 Geschlecht: unspezifisch

Anbieter: European Environment Agency  
 Kongens Nytorv 6  
 1050 Kopenhagen K  
 Dänemark

Layout: Textorientiert  
 Bildorientiert  
 unübersichtlich, überladen

Navigation: nicht ganz einfach

Art des Anbieters: Staatl., kommunale oder nachgeordnete Institution

Inhalte der Website: Natur, Umwelt und Ökologie  
 Gesellschaft, Ethik, Geschichte  
 Mensch, Körper, Gesundheit  
 Spielend Lernen  
 Adventure-Spiele, Spielgeschichten  
 u.Ä.  
 Länder, Völker, Kulturen und Sprachen

Angebotene Links: (auch) fremdsprachige Seiten

Vorkommen von Werbung: Werbefrei

Einschätzung unter Kinder- und Jugendschutzaspekten: Insgesamt unproblematisch  
 kindgerechte Datenschutz- bzw. Sicherheitshinweise fehlen

## Kommentar zur Gestaltung

Die Website ist bunt und fröhlich gestaltet und wie ein Brettspiel aufgebaut. Viele Animationen bringen zahlreiche Bewegungen und Aktionen auf den Bildschirm. Die Figuren sind kindgerecht gezeichnet. Insgesamt ist die Site ein wenig unübersichtlich und überladen.

Der Text ist für Grundschul Kinder zu klein und manchmal zu lang, inhaltlich aber ansprechend und lesefreundlich. Einige Fragen werden zu kurz eingeblendet. Die Navigation, die den Weg weist, ist nicht ganz einfach.

### **Die Seite in der Gesamtschau**

Welches Verhalten verursacht am wenigsten Klimaerwärmung? Oder wie kann ich Wasser sparen? Honoloko ist ein Spiel, das uns hilft auf solche Fragen zu antworten und auf eine spielerische und spannende Art und Weise Entscheidungen zu treffen, die die Gesundheit der Menschen und die Umwelt auf Honoloko weit möglichst zu verbessern.

Mithilfe von Fitness-Häschen, Ressourcen-Wesen, Energie-Roboter und Gesundheits-Maschine gestalten die Protagonisten das Leben auf der Insel. Als Breakdancer oder Kung - Fu- Meister bewegt man sich durch die Honoloko - Insel und antwortet auf verschiedene Fragen zum Thema Umwelt.

Die Antwort der Spieler und Spielerinnen wird nach vier Faktoren bewertet: Energieverbrauch, Rohstoffverbrauch, Gesundheit und Fitness. Jede Antwort beeinflusst die Umwelt und Gesundheit in Honoloko und ist in einem Punktestand wiedergegeben. Es gibt in diesem Spiel keine falschen Antworten, aber jede Entscheidung hat positive oder negative Auswirkungen auf die Insel.

Wenn man im Bereich Ressourcen oder Energie Punkte erzielt, verbessert sich die Umwelt. Wenn der Punktestand für Gesundheit oder Fitness zu – oder abnimmt, sieht man wie der Gesundheitszustand der Menschen auf Honoloko besser oder schlechter wird.

Die Auswirkungen der möglichen Entscheidungen sind auf dem Spielbrett dargestellt, die Punkte werden auf den Reklametafeln an der Straße angezeigt. Die Farbe der Reklametafeln zeigt die Auswirkungen der Entscheidungen an. Rot bedeutet, dass es in einem Bereich nicht gut läuft, Orange- durchschnittlich, Grün bedeutet sehr gut.

Am Schluss des Spiels erhält jeder Spieler einen Gesamtpunktestand für alle vier Faktoren und wird darüber informiert, wie sich seine Entscheidungen auf Gesundheit und Umwelt auswirken werden. Hat der Spieler es geschafft das Naturparadies Honoloko zu erhalten oder werden stattdessen Müllberge in den Himmel wachsen? Er erfährt auch, wie die Inselbewohner und –bewohnerinnen über ihn denken.

Das Spiel steht in den EU-Amtssprachen sowie in Bulgarisch, Isländisch, Norwegisch, Rumänisch, Russisch und Türkisch zur Verfügung. Durch diese Sprachenvielfalt gewinnt das Spiel neben dem gesundheits- und umweltpädagogischen Wert, auch eine Bedeutung für die Sprachförderung. Kinder mit Migrationshintergrund können das Spiel sowohl in ihrer Heimatsprache wie auch in deutsch spielen. Auch beim Erwerb von Fremdsprachen kann das Spiel hilfreich sein. Wenn sie das Spiel zuerst in der Lernsprache und dann in der Heimatsprache gespielt wird, kann der Stand der Sprachkompetenz wirkungsvoll und dazu noch unterhaltsam überprüft werden.

Das WHO-Regionalbüro für Europa und die Europäische Umweltagentur haben das Spiel gemeinsam entwickelt. Gedacht ist es für Kinder und Jugendliche im Alter zwischen 10-14 Jahren.

### **Fazit**

Die virtuelle Welt Honoloko ist alles in allem ein ansprechendes und unterhaltsames Spiel, um Kinder die komplexe Thematik von Umweltschutz und Umweltbelastung näher zu bringen. Die Kinder können sich spielerisch und anhand konkreter Beispiel aus ihrem Alltag mit den Auswirkungen ihrer Handlungen und Entscheidungen auf Gesundheit und Umwelt befassen. Um die angesprochenen Zusammenhänge zu vertiefen, bietet es sich an den Besuch von Honoloko in einen pädagogisch betreuten Rahmen einzubetten. Das Spiel leistet darüber hinaus einen wichtigen Beitrag zur Sprachförderung und

ist vor allem bei der Arbeit mit ausländischen Kindern ein unterhaltsames Instrument zur Einbeziehung der Mehrsprachigkeit der Kinder mit Migrationshintergrund.

### **Didaktische Anregungen**

Durch die Beantwortung verschiedener Fragen wie zum Beispiel „Was machst du mit Plastiktüten?“ „Was tust du, wenn Smog ist?“ „Was kannst du tun, um die Klimaerwärmung zu verhindern?“ kommt man in dem Computerspiel weiter und sammelt Punkte. Es wäre möglich, diese Fragen auf Plakate zu schreiben und mit Kindern darüber - ganz unabhängig von dem Computerspiel – zu diskutieren. Oder diese Fragen könnten Grundlage sein für eine Recherche zu diesem Schwerpunkt. Mit Hilfe der oben genannten Webseiten können Informationen gesammelt werden.

Weiterhin könnte das Computerspiel als Anregung genommen werden, ein Brettspiel zum Thema Umweltschutz und Gesundheit zu entwickeln. Die Kinder könnten, nachdem sie sich über dieses Thema informiert haben, Fragen entwickeln, mit denen man ähnlich wie in dem Computerspiel den Spielverlauf beeinflusst und Punkte sammelt.

Darüber hinaus kann Honoloko auch zur Sprachförderung genutzt werden. Spieler und Spielerinnen aus ganz Europa können das Spiel gemeinsam spielen. Dies könnte zum Beispiel im Rahmen eines Schüleraustausches genutzt werden, um sich gemeinsam mit dem Thema Umweltschutz zu beschäftigen.

Im Fremdsprachunterricht kann Honoloko erst in der Fremdsprache und dann in der Muttersprache gespielt werden. So können spielerisch neue Vokabeln gelernt und angewendet werden.

Für Mädchen und Jungen mit Migrationshintergrund bietet Honoloko die Möglichkeit das Spiel sowohl in ihrer Muttersprache wie auch in deutscher Sprache zu spielen.

Das Spiel eignet sich, um mit Kindern im Grundschulalter ein Projekt zum Thema Umweltverschmutzung durchzuführen. Im Spiel werden viele Fragen aufgegriffen, die für die Bearbeitung dieses Themas von Bedeutung sind.

Es empfiehlt sich jedoch zum Vertiefen der Inhalte weitere Informationsquellen hinzu zu ziehen. Dafür bieten sich folgende Webseiten an:

<http://kinderwelt.org>  
<http://www.greenpeace4kids.de>  
<http://www.bmu-kids.de>  
<http://www.young-panda.de>