

AJABU – Das Vermächtnis der Ahnen

Das Abenteuer für Kinder über Afrika

INFORMATIONEN FÜR ELTERN & LEHRER

Wir schulmeistern nicht, wir inspirieren

In "AJABU" geht es nicht darum, Kinder über Afrika oder die Globalisierung zu belehren. Es geht vielmehr darum, sie zu inspirieren, offen, interessiert und neugierig zu bleiben, damit sie zuversichtliche Gestalter der Zukunft werden können.

Globalisierung überfordert uns

Die globalisierte Welt ist ziemlich kompliziert. Und eigentlich wird sie auch jeden Tag vertrackter. Selbst Erwachsene sind oft verblüfft oder überfordert durch die täglichen Veränderungen, die Informationsflut und wie sie unser alltägliches Leben bestimmen.

Faktenwissen ist für Erwachsene sicher wichtig, damit man informierte Entscheidungen treffen kann. Es ist Grundlage für Forschung, Wissenschaft, Wirtschaft und technischen Fortschritt. Aber ist die Art, wie wir heute Wissen vermitteln wirklich nachhaltig erfolgreich? Wird tatsächlich echtes Interesse geweckt und erhalten?

Nachhaltige Begeisterung entfaltet unsere Potentiale

Wir alle wissen, dass die heutigen Kinder einmal entscheiden werden, wie unsere Welt eines Tages aussehen wird.

Aber wann und wie werden sie auf eine Weise inspiriert, dass es ihrem zukünftigen Handeln nutzt? Schaffen wir es, dass sich bei unseren Kin-

dern nachhaltige Begeisterung für wichtige Themen entwickelt? Entfalten unsere Kinder und wir als Gesellschaft die Potentiale, die wir gemessen an unserem Wissen und Wohlstand haben?

Positive Emotionen machen unser Lernen erfolgreich

Wissen muss beim Lernen eine persönliche Bedeutung bekommen, sonst verweigert sich unser Gehirn dem neuen Wissen. Lern- und Hirnforschung haben das längst herausgefunden.

Damit Stoffe zu erfolgreichem Wissen werden, braucht es positive Emotionen. Wenn möglichst viele sinnliche Eindrücke angesprochen werden, vielleicht sogar Versenkung gelingt, wenn psychologische Tiefe und Identifikationsmöglichkeiten geboten werden, dann verknüpfen wir Neues mit Vorhandenem und lernen erfolgreich.

Spiele und erzählte Geschichten sind alte Kulturtechniken

Kinder sind beim Spielen oft voller Hingabe und Konzentration, vor allem, wenn sie selbst gestalterisch oder problemlösend spielen.

Positive Gefühle ('Spaß'), soviel ist wissenschaftlich erwiesen, ist die Grundlage dafür, dass wir nachhaltig lernen und uns unsere Begeisterung erhalten bleibt.

Und wenn unsere Begeisterung erhalten bleibt, haben wir die Grundlage für Bildung gelegt.



Bildung wiederum gibt uns anhaltende Lust zu neuem Wissenserwerb.

Eigentlich ist das nichts Neues. Zu den ältesten Kulturtechniken des menschlichen Lernens gehören seit jeher das Erzählen von Geschichten und das Spielen.

Vereinfacht gesagt, indem wir spielen, üben wir, und in dem wir erzählen und zuhören, prägen wir uns Wissen, Erkenntnisse oder Erfahrungen ein. Wenn beides zusammen kommt, gelingt Lernen auf schöne und angenehme Weise.

Narrative Spiele sind ein wichtiges Lern-Werkzeug der Zukunft

Neue Technologien, Simulationen, Computerspiele oder was auch immer, werden fürsorgliche, liebende Eltern und engagierte zugewandte Lehrer nicht ersetzen.

Storytelling Games können eine gute Unterstützung bieten, außerhalb und innerhalb der Schule. Sie können eine Brücke bauen, zwischen der Welt der Kinder und der Welt des Lernens.

Storytelling Games können auch generationsübergreifend motivieren und inspirieren, komplexe Sachverhalte vorbereiten oder vertiefen. Sie holen die Kinder dort ab, wo sie stehen und unterstützen die Zugewandtheit des Lehrenden.

Und sie bieten den Lehrenden zahlreiche Anregungen und Ansatzpunkte für weiterführende Fragen, eigenes Recherchieren der Kinder, Aktivitäten, Diskussionen und den Austausch persönlicher Erfahrungen.

Storytelling Games funktionieren und sind erfolgreich

„Don Cato“, unser Storytelling Game über einen wilden Luchs, der sich auf die Suche nach einer neuen Heimat macht, wurde alleine in Deutschland über 500.000 mal bestellt.

„Don Cato“ hat eine ganze Generation von Kindern und Eltern, Lehrern usw. inspiriert, die Natur, wild lebende Tiere und den Naturschutz mit intellektueller Neugier und emotionaler Hingabe neu zu erleben.

Das zeigt, dass selbst ein Thema wie Biodiversität ein riesiger Erfolg sein kann, wenn es mit einer guten Geschichte vermittelt wird.

„AJABU“ erzählt eine spannende Abenteuergeschichte zum Thema „Afrika“ - und wir sind davon überzeugt, dass „AJABU“ den Erfolg von „Don Cato“ übertreffen wird.

Der Bedarf an narrativen Bildungsspielen ist groß

Es gibt großen Bedarf an unterhaltsamen Lösungen für die wichtige Bildungsaufgabe, komplexe Themen an Kinder zu vermitteln.

Darum wird der Markt für Bildungsspiele und „Serious Games“ in der Zukunft wachsen und an Bedeutung gewinnen.

Über GOODFABLE

GOODFABLE Storytelling Games ist ein unabhängiges und neutrales Entwicklungsstudio. Wir sind spezialisiert auf die Produktion narrativer Spiele zu relevanten Themen unserer Zeit. Unsere Abenteuer inspirieren nicht nur Kinder und Familien - sie machen auch in der Schule Spaß.

GOODFABLEs fördernde und unterhaltsame Spiele sind grundsätzlich gewaltfrei. Sorgsam entwickelte Geschichten, liebevoll gestaltete Grafik und positive Charaktere, mit denen sich Kinder identifizieren können, machen das Spielen zu einer bleibenden Erfahrung.

Unsere Spiele fördern die Achtsamkeit und Entdeckerfreude von Kindern und ermutigen sie, ihr Potential zu entfalten.

GOODFABLEs Gründer und Inhaber, Tobias & Sabine Wille, sind Autoren, künstlerische Entwickler und Rechteinhaber aller GF-Produktionen.

Eine der erfolgreichsten Produktionen war der vom Bundesumweltministerium herausgegebene Bestseller „Don Cato – Die Rückkehr des Luchses“, von dem über 500.000 Exemplare publiziert wurden. Darüber hinaus wurden über 700.000 DC-Printprodukte publiziert.

