

Kinder tauchen in Forscherwelt ein

Tag der offenen Tür im Krupp-Schülerlabor an der Ruhr-Universität.
200 Jungen und Mädchen kamen, um spannende Experimente auszuprobieren

Von Dominik Lenze

Nach dem Abitur kommt die Universität – das gilt immer noch für die meisten Gymnasiasten. Doch wie arbeiten eigentlich Wissenschaftler? Und wie unterscheiden sich die Fächer von Schule zu Universität? Rund 200 Schüler der 5. bis 13. Klasse erkundeten am offenen Tag des Alfred-Krupp-Schülerlabors die Welt der Wissenschaft an der Ruhr-Universität.



„Eine Gelegenheit für uns, um Erfahrungen zu sammeln.“

Henning Pomy, Lehramtsstudent

Zum Beispiel der zehnjährige Christian. Den zog es nicht in die Labore der Naturwissenschaftler, wo es zischt und knallt, sondern zu den Altphilologen. Die haben für den Nachwuchs ein Quiz über das Leben der alten Römer vorbereitet: genau das Richtige für den kleinen Geschichtsfan. „Ich hab ja zwei Jahre lang ganz viel über die Römer gelesen“, sagt Christian.

Das Mittelalter zum Anfassen

Überhaupt haben sich die Geisteswissenschaftler alle Mühe gegeben, ihre spannenden, aber oftmals nicht sehr anschaulichen Themen greifbar zu machen. Die Germanisten widmeten sich dem Ruhrpott-Deutsch, Philosophen brachten den Schülern die mittelalterliche Ideenwelt mittels eines kleinen Geschicklichkeitsspiels näher. Und mit den Archäologen konnten die Schüler sogar echte Artefakte aus untersuchen, anfassen und versuchen zu datieren – darunter ein Armbrustbolzen aus dem Mittelalter und eine ebenso verrostete wie wichtige Kanonenkugel.

Der Kulturpsychologe Benjamin Weiner ging mit den Kindern



Die beiden Schülerinnen Fiona und Leonie messen unter Anleitung von Jeannetta Piebrzaks den Zuckergehalt von verschiedenen Flüssigkeiten.

FOTOS: INGO OTTO



„Mein Sohn ist Bastler, ich wollte ihm die Physik zeigen.“

Christian Langer, Hausmeister

Feldforschungsreise – und zwar im Computerspiel Minecraft, einem Strategiespiel. „Computerspiele sind immer noch ein recht unerforschtes Gebiet“, sagt der junge Mann, der seine Doktorarbeit über das Thema schreibt. Mit den Kindern möchte er nicht nur zocken,



„Am spannendsten fand ich das Minecraft-Spiel.“

Mia Marie Mattiesson, 10 Jahre alt

sondern das Erlebte reflektieren: Welche Formen der Interaktion gibt es? Welche Perspektiven nimmt man während des Spielens ein? Kurzum: Was geschieht eigentlich mit mir und den anderen, wenn wir Computerspiele spielen?

Aber auch in den Naturwissenschaften gibt es einiges zu entdecken. Styropor, Aluminium, Baumwolle – welches ist der beste Wärmedämmmer? Wie viel Zucker ist eigentlich in Cola? Unter Anleitung von jungen Chemikern und Physikern konnten die Schüler selbst nachforschen.

Das alles ist spannend und macht Spaß. Es geht aber um mehr. „Das große Thema ist Authentizität. Wie laufen echte wissenschaftliche Erkenntnisprozesse ab?“, sagte Marie Vanderbeke, die im Schülerlabor über Wissenschaftsvermittlung forsch. Nun ist wissenschaftliches Arbeiten kompliziert: Hypothese, Deduktion, kontrollierte Experimente – wie bringt man das gerade jüngeren Schülern näher? „Ich frage: Was glaubst du was passieren wird? Schon habe ich die Hypothese“, erklärte sie. „Das geht auch bei Zwölfjährigen.“



Kinder erkundeten mit dem „Latin-Roller“ das Leben der alten Römer. Das kann ziemlich spannend sein.

Über das Schülerlabor

■ Das Alfred-Krupp-Schülerlabor ist ein Ort, an dem alle Fakultäten der Ruhr-Universität aktiv beteiligt sind. Schüler können am Alfred-Krupp-Schülerlabor Forschung in der ganzen Vielfalt entdecken.

■ Das Labor ist außerdem ein Lernort für Studierende, der innovatives und berufsfeldnahes Studieren ermöglicht.



„Tolle Experimente gibt's auch in der Sprachwissenschaft.“

Angelina Keuschmig, Studentin