

Spiel- & Lernsoftware

P ä d a g o g i s c h b e u r t e i l t

Software

pädagogisch beurteilt



Band
17



- **Vertrieb:**
Spielend Lernen Verlag
- **System:** PC
- **Preis:** ca. 20 €

- **Wertung:**
motivierendes Lernspiel für Mädchen und Jungen
- **USK:**
Lehr-Programm
gem. § 14 JuSchG
- **Pädagogische Beurteilung:**
ab 6 Jahren

■ Fragenbär: Richtig schreiben, 1./2. Klasse

In diesem Deutsch-Lernspiel für die 1. und 2. Klasse muss man dem Fragenbär und den Igelzwillingen Fit und Findig helfen, in 12 Indianerdörfern ihre verschwundenen Freunde, die Glückspilze, zu finden, die der Bösewicht Pechspucker entführt hat.

Während der Befreiungsaktion werden spielerisch gestaltete Lernaufgaben gestellt, wobei für jede richtige Lösung einer der Glückspilze freigelassen wird. Die jeweiligen Übungen sind dabei sehr abwechslungsreich und innovativ gestaltet und durch eine integrierte Sprachausgabe verständlich erklärt. So werden beispielsweise bebilderte Worte vorgelesen und der Spieler muss den richtigen Anlaut auswählen, was insbesondere die auditive Wahrnehmung trainiert. Des Weiteren gilt es, Rechtschreibfehler zu finden und zu verbessern, zwischen Ein- und Mehrzahl zu unterscheiden und vieles mehr. Löst das Kind eine Aufgabe falsch, bekommt es eine optische und akustische Fehleranzeige, wodurch die Antwort im Anschluss leichter korrigiert werden kann. In besonders schwierigen Situationen können sich die Kinder zusätzlicher kleiner Hilfen bedienen. Die Lernaufgaben richten sich nach den Lehrplänen der Bundesländer. Dies kommt

sowohl in der Aufgabenstellung als auch in der Sprache zum Ausdruck, z. B. werden Substantive als Namenwörter bezeichnet, was Mädchen und Jungen bereits aus der Schule kennen. Die Spielgeschichte, die Graphik und auch die Charaktere sind kindgerecht, farbenfroh und phantasievoll präsentiert und bieten ein Lernumfeld, das Spaß machen kann. Die Kinder waren während der Erprobungen bemüht, die Aufgaben ohne Lerndruck zu lösen, mit dem besonderen Anreiz, die Glückspilze zu befreien.

Trotz der sehr kindgerechten Aufmachung und der ausführlichen Hilfestellungen ist das Beisein von Erwachsenen oder Pädagogen dennoch ratsam. Denn gerade Kinder zwischen 6 und 8 Jahren benötigen oftmals Hilfe bei der Steuerung der Maus oder beim Verständnis der Aufgabenstellungen. Außerdem kann der Spiel- und Wissensstand sowie der Lernfortschritt durch ein Protokoll angezeigt werden, wodurch sich deutlich erkennen lässt, wo Stärken und Schwächen bestehen. So lassen sich für die Kinder gezielt Aufgaben zur Wiederholung aussuchen oder ein anderer Schwierigkeitsgrad auswählen, um den Lernerfolg zu steigern.



- **Vertrieb:** Cornelsen
- **System:** PC
- **Preis:** ca. 25 €

- **Wertung:**
überzeugendes Lernspiel zum Thema Demokratieverständnis
- **USK:**
freigegeben ohne Altersbeschränkung
- **Pädagogische Beurteilung:**
ab 14 Jahren

■ Genius – Im Zentrum der Macht

Kindern und Jugendlichen auf spielerisch spannende Art und Weise Politikverständnis zu vermitteln, ist Anspruch dieser Simulation. Als Kandidat einer fiktiven Partei bewirbt man sich in einer kleinen Gemeinde um das Amt des Bürgermeisters. Mit Gewinn der Wahl, heißt es in der ersten Amtszeit u. a. dafür Sorge zu tragen, die gemachten Wahlversprechen umzusetzen, Interessen der Bevölkerung zu vertreten und seinen machtpolitischen Einfluss nach den Spielregeln der Demokratie auszubauen. In über 75 Aufgabenstellungen wird anschaulich und jugendgerecht verständlich vermittelt, mit welchen Problemen ein Politiker zu kämpfen hat: Der Spieler muss Mehrheiten organisieren, Wähler mobilisieren, Wahlkampfversprechen einhalten, in Interviews eine gute Figur machen und darüber hinaus die komplexe Struktur der demokratischen Entscheidungsfindung, auch auf kommunaler Ebene, verinnerlichen. Hier ist strategisches Denken gefragt, sowie die Bereitschaft, komplexe Aufgabenstellungen zu bewältigen und wichtige Entscheidungen zu treffen. Dabei muss der Spieler nicht nur Wissen reproduzieren, sondern zugleich Haushalt und

Städtebau im Blick haben. „Genius – Im Zentrum der Macht“ ist kein reines Lernspiel, sondern, ähnlich wie der Klassiker „Sim City“, eine Aufbausimulation, in der das spielerische Element nicht zu kurz kommt. Exemplarische Szenarien des politischen Alltags wie zum Beispiel TV-Auftritte, Wählerprognosen oder das ZDF-Wahlkampfstudio sorgen hierbei, trotz der fiktiven Parteien, für das nötige Flair.

Schülerinnen und Schüler der Klasse 7 eines Gymnasiums haben die Lernspiel-Simulation mit großer Begeisterung getestet und äußerten den Wunsch, dass die sogenannten „Serious Games“ auch im Unterricht ihren Einsatz finden. Bemängelt wurde dagegen, dass gerade das spielerische Element zu anspruchsvoll sei – im Detail wurde insbesondere das Haushalten als zu schwierig empfunden. Um Jugendliche für das überzeugend umgesetzte Politikspiel längerfristig zu gewinnen, empfiehlt es sich daher, das thematisch anspruchsvolle Spiel im Beisein eines erwachsenen Beraters anzugehen, der sich bereits mit der Thematik auseinandergesetzt hat und mit dem Spielprinzip vertraut ist.

■ Redaktion + Impressum

Redaktion:

Wolfgang Fehr
Daniel Heinz
Markus Hieb
Matthias Bauer

In Zusammenarbeit mit:

Ursula Gödecke
KölnKitas gGmbH, Kindertagesstätte
Clemens-Hastrich-Straße
Stefan Heisterkamp
KölnKitas gGmbH, Kindertagesstätte
Henriette-Ackermann-Straße
Rolf Kiemes
Lise-Meitner-Gesamtschule Köln-Porz
Bernd Kirschner
Städtische Kindertagesstätte
von-Sparr-Straße
Tobias Lange
Willy Brandt Gesamtschule Köln-Höhenhaus
Matthias Marienfeld
Don Bosco Club Mühlheim
Miriam Meisenburg
Jugend- und Bürgerzentrum Deutz
Martin Müsgens
Gemeinschaftsgrundschule
Manderscheider Platz
Ute Noack
Städtische Tageseinrichtung für Kinder,
Wiesenweg
Antje Plutz
Gemeinschaftsgrundschule Gotenring
Niklas Tervooren
Katholische Grundschule Heßhofstrasse,
Köln-Vingst
Fey Thurm
Jugendzentren Köln gGmbH,
Kölner Jugendpark
Harald Walz
Kindertagesstätte Xantener Straße,
Diakonisches Werk
Bernd Will
Offene Tür St. Anna

Wichtige Links:

Auch andere mit Jugendmedienschutz und Computerspiele befasste Institutionen bieten interessante Informationen zum Thema Computerspiele. Hier eine kleine Auswahl wichtiger Links:

www.bmfsfj.de/Kategorien/Publikationen/Publikationen,did=22916.html
www.spieleratgeber-nrw.de
www1.fh-koeln.de/spielraum/
www.ajs.nrw.de/presse/brosch.html
www.bpb.de/verbotenespiele
www.internet-abc.de/eltern

Unser besonderer Dank gilt allen Kindern und Jugendlichen, die uns bei unserer Arbeit mit großem Eifer unterstützten.

Ferner:

Marc Klasen
Torben Kohring
Bastian Kreuzing
Benjamin Liersch
Matthias Reitzig
Jürgen Slegers
Markus Wollmann
Andreas Züll

Kontaktadresse:

Stadt Köln
Amt für Kinder, Jugend und Familie
Abteilung Jugendförderung
Fachstelle Medienpädagogik/
Jugendmedienschutz
Im MediaPark 7, 50670 Köln
Tel.: 0221-5743-277
E-Mail: jak@komed.de
Internet: www.jukobox.de/~jugendamt

Jahrgang 2007/2008

Schutzgebühr: 4,- €

Layout: Mark Wesemeyer, mark@wesy.de

Druck: asmuth GmbH & Co. KG, Köln