

„Zweistein“: Lob von allen Testern

Kleiner Drache riesengroß: „Zweistein“ hat die Tester der Zentrale für Unterrichtsmedien (ZUM) regelrecht in seinen Bann gezogen. Neben dem Spaß haben alle eines erlebt: Top-Motivation, schwierige Matherätsel zu lösen.

„Das Spiel ist bemerkenswert im Genre der Lernsoftware“, freut sich Dr. Matthias Bergmann, Lehrer an einer Gesamtschule in Bielefeld. „Ich habe es mit zwei Kindern, 7 und 9 Jahre alt, ausprobiert, der Wiederspielwert ist hoch, und das ist für ein Computerspiel sehr wichtig. Wer Freude hat an Fantasiewelten und Mathematiktraining, der kann beruhigt zugreifen.“ Bergmann lobt das dynamische Schwierigkeitsgradprinzip, Atmosphäre und Spannung. Er empfiehlt das Spiel aber erst für Kinder ab 7 Jahren, denn einfach sei es nicht.

Daniela Eisewicht (Bitterfeld-Wolfen): „Zweistein ist ein faszinierendes Abenteuer-Lernspiel. Spannend macht es die Kombination aus Spiel und Übung, also dem Lösen der Aufgaben. Es wurde großen Wert auf die Abwechslung gelegt.“ Sie empfiehlt vielleicht eine Begleitung dazu: „Es ist ein bisschen wie im Märchen. Die faszinieren, aber sind irgendwie auch gruselig und ein wenig brutal. Das ist Zweistein in gewisser Weise auch, weil auf die Spielfigur geschossen wird und sie „sterben“ kann.“

Patricia Vogel (Georg-Büchner-Schule II, Gy 6) lobt: „Zweistein ist ein interessantes Spiel für kleine und große Helden. Bei den Mathematikaufgaben sollte man die vier Grundrechenarten zumindest halbwegs beherrschen, ein gutes Kurzzeitgedächtnis haben und sich gut auf einem Zahlenfeld orientieren können.“

Viel Lob, detaillierte Texte - all dies gibt's im Clever-Portal auf www.zum.de/clever.

