

Abenteurer verführt selbst Mathe-Muffel zum Knobeln

Drache „zweistein“ steht dem Helden beim gleichnamigen Lernspiel zur Seite – Nur mit Köpfchen geht die Rechnung im Kampf gegen den bösen Magier auf

VON JAN LEISSNER

Für die Schule pauken oder Spaß beim Daddeln am Computer haben, im Genre der so genannten Adventure-Learning-Games (Abenteuer-Lern-Spiele) versprechen die Hersteller eine Kombination von beidem. Getreu dem Motto „Das eine tun, ohne das andere zu lassen“ – natürlich, um den Eltern die Kaufentscheidung zu erleichtern.

Ein gelungenes Beispiel haben die Münchner Brainmonster Studios mit dem Mathe-Lernspiel „zweistein – Das Geheimnis des roten Drachens“ abgeliefert. Dafür spricht schon allein das Urteil der potenziellen Nutzer. So gehörte das 3D-Abenteuer im Vorjahr neben dem Kultspiel „Die Siedler – Aufbruch der Kulturen“ zu den Preisträgern des Deutschen Kindersoftwarepreises „Tommi“. Die Kinderjury bewertete den Lern-Spiel-Mix schlicht als „genial“. Dazu beigetragen hat ohne Zweifel die fantasie-



volle Geschichte mit dem kleinen grünen Drachen (Tabaluga lässt grüßen), der hilft das Geheimnis des roten Drachen zu lösen sowie die ansprechende grafische Gestal-

tung. Dabei treten die in den Spielablauf eingearbeiteten Rechenaufgaben fast in den Hintergrund. Lehrer würden sicher die geringe Zahl von Aufgaben kritisieren. Trotzdem lobte auch die Fachjury den pädagogisch gelungenen Ansatz.

Zur Geschichte: Der Einzelspieler schlüpft in die Rolle von Bernard oder Celestine, um mithilfe von Freunden wie dem Drachen zweistein die Stadt Asban durch das Lösen von mathematischen Aufgaben von einem geheimnisvollen Bann zu befreien. Auf dem Weg durch fünf fantastische Welten gilt es, die finsternen Pläne des Magiers Godron, der das Buch „Mathematica“ gestohlen hat, zu durchkreuzen. Auf dem Weg begegnen die Helden Piraten, Elfen und Gnomen, müssen Lebens- und Magiepunkte finden und im Ernstfall auch mal zu Schwert oder Zauberstab greifen.

Doch ohne die Schlüssel zur nächsten Spielstufe kommt man

nicht weiter. Um die zu erhalten, gilt es verschiedene mathematische Rätsel zu lösen. Geübt werden dabei Grundrechenarten, das schnelle Erfassen von Mengenbegriffen oder geometrische Formen. Um zum Beispiel einen Raum zu durchlaufen, muss der Spieler auf die Säulen mit Zahlen bestimmter Einmaleins-Reihen springen (Bild links). Die Aufgaben orientieren sich am Lehrplan der zweiten bis vierten Klasse.

Ein besonderer Clou: Der Schwierigkeitsgrad der Aufgaben passt sich dem Wissensstand des Spielers an, damit kein Frust aufkommt. Bei falschem Ergebnis wird nachträglich der Lösungsweg angezeigt.

SERVICE:

zweistein – Das Geheimnis des roten Drachens von Brainmonster Studios für PC und Mac; spielbar ab 7 Jahren, Preis: zirka 40 Euro. ASIN: B001CXWL1A.

@ www.zweistein.de



Die originell verpackten Rechenaufgaben in der grafikstarken und fantasievollen 3D-Abenteuerwelt motivieren selbst Mathemuffel zum Rätseln.



Die Rechenaufgaben sind oft für jüngere nicht im Kopf lösbar. Ungeduldige Kinder greifen daher schnell zum Taschenrechner.