

„Zweistein“: Lob von allen Testern

Kleiner Drache riesengroß:
„Zweistein“ hat die Tester
der Zentrale für Unter-
richtsmedien (ZUM) regelrecht
in seinen Bann gezogen. Neben
dem Spaß haben alle eines erlebt:
Top-Motivation, schwierige Ma-
therätsel 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 Schwierigkeits-
gradprinzip, 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 faszi-
nierendes Abenteuer-Lernspiel.
Spannend macht es die Kom-
bination aus Spiel und Übung,
also dem Lösen der Aufgaben.
Es wurde großen Wert auf die
Abwechslung gelegt.“ Sie emp-
fiehl vielleicht eine Begleitung
dazu: „Es ist ein bisschen wie
im Märchen. Die faszinieren,
aber sind irgendwie auch gruse-
lig 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 Mathe-
matikaufgaben sollte man die vier
Grundrechenarten zumindest halb-
wegs beherrschen, ein gutes Kurz-
zeitgedächtnis haben und sich gut
auf einem Zahlenfeld
orientieren können.“

Viel Lob, detail-
lierte Texte - all
dies gibt's im Cle-
ver-Portal auf
[www.zum.de/
clever](http://www.zum.de/clever).

