

Dennis Wortmann: Fit im Straßenverkehr

Beitrag aus Heft »2004/03: Computerspiele - Interessen und Kompetenzen«

Startklar auf Ampexia Windows 95/98/2000/XP, Verlag Heinrich Vogel, München 2004, je 23,50 €, Altersempfehlung 8-11 Jahre Diese neue CD-ROM zur Vorbereitung auf die Fahrradausbildung in der 3. und 4. Jahrgangsstufe stellt eine interessante Art von Edutainmentartikel dar. Kinder zwischen 8 und 11 Jahren tragen auf dem Planeten Ampexia zusammen mit den Menschen Ela, Cem und Fred dazu bei, dass die Ampexianer die Verkehrsregeln lernen. Das Konzept sieht also vor, dass der Nutzer den Außerirdischen hilft und dabei selbst die Verkehrsregeln erlernt. Anhand verschiedener Spiele wird Verkehrserziehung zum Abenteuer. Man kann wählen zwischen dem Abenteuer-Modus, in dem man Schritt für Schritt durch das Spiel geführt wird und jedes neue Abenteuer auf dem vorangegangenen aufbaut, oder dem freien Spiel, das es einem erlaubt, die einzelnen Spiele frei auszuwählen.

Stets begleitet wird das ganze von der sympathischen Stimme Michael Schanzes, der den Verkehrsminister Ampelius des Planeten Ampexia spricht. Da die Lerninhalte der CD-ROM den neuesten Richtlinien der Verkehrserziehung entsprechen, dürften sie auch für den Einsatz in der Schule gut geeignet sein. Eine tabellarische Übersicht über den Lehrplaninhalt im Anleitungsheft teilt den einzelnen Spielen bestimmte Kapitel zu, so steht beispielsweise das Spiel „Labyrinth - Der Geheimweg“ für das Thema „Verkehrssituationen wahrnehmen und einschätzen“.

Dank seiner bedienerfreundlichen Benutzeroberfläche und dem Abenteuergehalt dürfte das Spiel Kindern sehr viel Freude bereiten. Die Motivation wird durch einen ansteigenden Schwierigkeitsgrad und die immer spannender werdende Geschichte bis zum Schluss aufrechterhalten. Insgesamt ist den Machern der CD-ROM ein ansprechendes Edutainmentprodukt gelungen, das Kinder fit für den Straßenverkehr macht.