

Heidi Seyfferth: Ich packe meine Kita-Tasche und nehme mit: Apfel, Puppe, Nintendo DS

Beitrag aus Heft »2010/05: Partizipation und Medien«

„... und in meiner Schultüte wünsch' ich mir ein neues Nintendo DS-Spiel!“ Die Zeiten, in denen Spielekonsolen Kindern und Jugendlichen vorbehalten waren, die zumindest schon selbst die Anleitung lesen konnten, sind endgültig vorbei. Die Anbieter entdecken die jüngeren Zielgruppen und umgekehrt. Von Wickie über Prinzessin Lillifee bis Fritz Fisch – für die jüngsten Spielerinnen und Spieler gibt es mittlerweile etwa für die Nintendo DS zahlreiche Angebote zum Lernen, Spielen, Zeit Vertreiben. merz hat zwei davon unter die Lupe genommen.

Kokosnüsse zählen und Proviant kaufen mit Capt'n Sharky

Sandstrand, Palmen, das weite Meer und ein großes Piratenschiff – darauf ist ein kleiner freundlicher Pirat unterwegs. Er heißt Capt'n Sharky und führt neben seiner Tätigkeit als Pirat kleine Vorschülerinnen und Vorschüler durch ein Lernprogramm unter der Sonne des Südstrandes. Lernerfolg Vorschule – Capt'n Sharky heißt das Nintendo DS-Spiel für Vorschulkinder. In kleinen Übungen soll auf die Zeit in der Grundschule eingestimmt werden, dazu wird der Umgang mit Buchstaben und Zahlen, das Gedächtnis, die Logik sowie das erste Englisch geschult. Capt'n Sharky holt die Spielerinnen und Spieler beim Einschalten des Spieles ab, zeigt ihnen seine Welt und erklärt, wie das Spiel funktioniert. 20 verschiedene Angebote können die Kinder durchspielen – auf der Piratenlandkarte sehen sie, wo sie gerade sind – und am Ende wartet natürlich der Schatz. Einige der Spiele fördern dabei die ersten englischen Worte, bei einigen gilt es, Mengen zu erkennen, andere bieten Gedächtnistraining. Außerdem üben die jungen Piratinnen und Piraten beim Proviantkaufen den Umgang mit Geld, beim Schiff-beladen das schnelle Zählen und Vergleichen von Mengen und beim Schippern durchs Labyrinth Konzentration und Überblick. Auf der Bildungsmesse didacta 2010 abräumen. Zwar dreht sich immer wieder alles um Zahlen, Buchstaben, deutsche und englische Wörter, allerdings werden die in verschiedenen Umgebungen – im kleinen Laden am Strand, unter Deck oder an der Felsbrandung – und mit verschiedenen Spielkonzeptionen geübt. Und schließlich sind die Lerninhalte, mit denen man sich in der Vorschule beschäftigen kann, eben nicht endlos. Capt'n Sharky macht es den jungen Spielerinnen und Spielern außerdem einfach, indem sie die Spiele in ihrer eigenen Reihenfolge spielen können und er stets erklärend zur Seite steht, Tipps und Lob bereithält und auch einmal aufmuntert, wenn ein Spiel nicht so klappt.

Tortenwerfen und Motorradfahren im Crazy Circus

Nicht ganz so abenteuerlich, aber trotzdem spannend ist Crazy Circus, ein anderes Vorschul-DS-Spiel. Die Story beginnt mit einem ergreifenden Ende und einem schwungvollen Anfang – der alte Direktor des Crazy Circus dankt ab und übergibt seinem Sohn das Zepter der Manege. Nun kann man in die Rolle des jungen Direktors schlüpfen und dem Zirkus zu neuem Ruhm verhelfen. Dazu gilt es natürlich, die verbliebenen Artistinnen und Artisten zu Höchstleistungen anzuspornen und immer wieder möglichst gute Darbietungen zu veranstalten, um Fans, Geld und neue Artistinnen und Artisten zu gewinnen – was der fiese Gegenspieler Leslie von Rambotton stets zu verhindern sucht. Insgesamt sind 14 Spiele geboten, in denen man dem Publikum zeigen kann, dass man zur

Weltpitze gehört. Eine turbulente Tortenschlacht mit den Clowns des Zirkus', waghalsiges Turnen des Papageis in schwindelerregender Höhe auf einem Trapez oder die pure Geschwindigkeit auf dem Motorrad mit dem Bären Oleg warten unter anderem auf die Spielerinnen und Spieler. Die Aufgaben können allein oder zu mehreren erledigt werden, jedes geschaffte Spiel schaltet ein weiteres frei, so dass es wirklich notwendig ist, alle Aufgaben nacheinander zu bestehen, um den Zirkus zu retten. Crazy Circus punktet durch eine gut animierte 2D-Grafik, eine 14-teilige Spielreihe, drei Spielmodi (Story, Arcade, Mehrspieler) und eine kreative Nutzung des Touchscreens. Die Spielerinnen und Spieler werden gleich beim Start abgeholt und mit bewegten Bildern und Dialogen in das Geschehen integriert. Die Spiele werden kurz und eindeutig erklärt. Im Gegensatz zu den Piratenabenteuern steht hier der Spaßfaktor im Zentrum – es gibt nichts zu lernen, außer vielleicht Geduld. Als Freizeitbeschäftigung ist es für Vorschülerinnen und Vorschüler zwar nett, da es liebevoll gestaltet und kurzweilig umgesetzt ist, den Lern-Mehrwert sollte man aber lieber gar nicht erst suchen.