Olivia Wartha: Umweltbildung spannend

Beitrag aus Heft »2004/05: Neue Wege der Umweltbildung«

Hexerei im SandLand – Ödis spannende Abenteuer

Windows 98 / ME / 2000 / XP, Erlangen: Birke + Sommer Verlagsgesellschaft mbH, 2004, 19,95 €.

Zu erwerben im Handel oder unter www.sandachse.de. Die Hexe Sandarella ist wütend und verzaubert Ödis Heimat, das SandLand; alles erstarrt zu Stein. Nur Ödi, eine blauflügelige Ödlandschrecke, kann diesen Fluch aufheben. Auf einer langen Reise quer durch das SandLand lernt Ödi viele Tiere und Pflanzen kennen. Er kann sich mit allen Tieren, die er trifft, unterhalten, ihnen Fragen stellen und so kleine Gespräche führen, um diese Tiere und Insekten besser kennen zu lernen. Unter ihnen befindet sich auch die Ameisenjungfer Leonie, von ihr kann Ödi bzw. der Computerspieler Zaubersprüche erfahren und so die versteinerte Tier- und Pflanzenwelt befreien. Allerdings gibt Leonie ihr Wissen nicht ohne weiteres heraus, Ödi erhält die nötigen Zaubersprüche nur, indem er sie gegen sein neu erworbenes Wissen eintauscht oder sie sich in zahlreichen weiteren, kleinen Spielen und Rätseln verdient.

Im Laufe des Spiels erhält Ödi viele nützliche Dinge und Zaubersprüche, welche er in seinem Rucksack bzw. seinem Zauberbuch aufbewahren und jederzeit nutzen kann. Das Zauberbuch enthält neben den Zaubersprüchen viele interessante Informationen und detailgetreue Bilder über die zu rettenden Tier- und Pflanzenarten. Doch nicht nur Flora und Fauna der Sandbiotope, sondern auch die anderer Lebensräume werden in dem Zauberbuch vorgestellt.

Bayerns größtes Naturschutzprojekt „SandAchse Franken“ zeigt mit diesem Computerspiel, dass Natur- und Umweltbildung nicht langweilig und trocken sein muss. Das interaktive Lernabenteuer entführt seine Spieler ab 8 Jahren in die Welt der fränkischen Sandbiotope und weckt bestimmt so manchen Wunsch, das neue Wissen dort in einem Urlaub unter Beweis zu stellen.

Olivia Wartha