merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Swenja Wütscher: Zwischen Dschungel und Koboldhöhle

Beitrag aus Heft »2014/01: Machtmittel Medien – Pädagogik ohne Macht«

Bartl, Almuth/Birck, Jan (2014). Emil und Pauline auf Madagaskar. CD-ROM, Win8/Win7/Vista/XP/MacOS.München: United Soft Media Verlag GmbH, 16,99 €.

„Der Emil liebt Pusteblumen. Immer wenn er eine sieht, muss er sie anblasen – pffff …" – und schon fliegen mitten im Abenteuerdschungel buntePusteblumenköpfe über den Bildschirm. Da die Lernsoftware Emil und Pauline auf Madagaskar aber Rechen-, Lese- und Schreibkenntnisse von Erstklässlerinnen und -klässlern vermitteln und vertiefen möchte, sind es keine einfachen Pusteblumen, sondern sie tragen Namen – um genau zu sein diverse nur teilweise existierende Substantive –, die per Mausklick sortiert werden müssen. Insgesamt acht unterschiedliche interaktive Lernwelten mit auditiven und visuellen Elementen birgt die CD-ROM, um Aufmerksamkeit, Feinmotorik, Gedächtnis und Logik sowie die Konzentration zu fördern. Aber nicht nur die Kinder lernen bei den Spielereien, sondern auch die Anwendung selbst: Alle Lernspiele passen sich nämlich – was sehr positiv zu erwähnen ist – automatisch den mathematischen, sprachlichen sowie feinmotorischen Fähigkeiten der Grundschülerinnen und -schüler an. Konkret finden die Spiele in zwei unterschiedlichen Welten statt, im Dschungel und in der Koboldhöhle. In Ersterem werden Lernziele verfolgt wie die Erweiterung des Grundwortschatzes, das Schreiben von Buchstaben, das Erkennen von sinnvollen Wörtern, das Blitzlesen häufiger Substantive sowie das Erkennen gesprochener Wörter. In der Koboldhöhle hingegen geht es um Mengenverhältnisse und geometrische Formen, das Lesen und Schreiben von Zahlen sowie die Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis zehn bzw. 20.

Durch das direkte Feedback von Emil und Paulinewerden die Spielenden dabei nicht nur stetig motiviert, sondern auch effektiv trainiert. So wird beispielsweise jeder Spielfehler nicht nur unmittelbar kommentiert, sondern auch verbessert. Beim erstmaligen, fehlerfreien Beenden eines Spiels wartet zudem eine weitere Entlohnung: „Hut ab, du machst das echt gut. Zur Belohnung darf sich Maggy jetzt hier eine Fruchtpumpe mitnehmen. Die brauchen wir nämlich später bei unserem Belohnungsspiel". In jedem der Spiele kann eine solche Fruchtpumpe erlangt werden, sie wächst sogar beim wiederholten makellosen Durchspielen bis zu einer Superfruchtpumpe an. Und schlussendlich – nach dem fünfmaligen Erlangen einer solchen – resultieren diese Pokale in einem Bonusspiel; genauer gesagt in zwei separaten Bonusspielen in Dschungel und Koboldhöhle. Die erfolgreichen Spielkinder werden also durch diese zum wiederholten Durchführen und damit zum Vertiefen der Aufgabeninhalte motivierend angehalten. Die bereits erlangten Fruchtpumpen, die auch optisch immer pompöser werden, sind in der jeweiligen Spielweltübersicht neben dem bisherigen Spielverlauf visualisiert. Allerdings ist das fehlerfreie Beenden der Spiele teilweise schwer zu meistern. So sollen in einer Lektion Substantiven richtige Artikel zugewiesen werden, der Begriff ‚Würfel' soll beispielsweise dem Artikel ‚der' zugeordnet werden. Die Zuordnung zum Artikel ‚die' wird in diesem Falle als falsch angesehen. Die Intention ist aus Sicht eines Fortgeschrittenen auch problemlos zu erkennen – für dieses Anfängerspiel wäre allerdings eine Auswahl an Wörtern, die im Plural gleich lauten und demnach auch anderen Artikeln richtig zuzuordnen wären, besser zu vermeiden. Alternativ wäre eine direkte Richtigstellung denkbar, die durch das erneute, differenziertere Erklären der Spielregeln realisiert werden könnte. Grundsätzlich werden die Spielenden auf leichtem Niveau in einem angenehm langsamen Tempo durch die CD-ROM geführt. „In diesen Nestern wohnen die Dschungelkobolde. Und die freuen sich immer über Besuch. Ja, wenn du auf ein Nest klickst, kommt der Kobold raus, der darin wohnt, und spielt mit dir."

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Obwohl es das zumeist intuitive Spielkonzept nicht bedarf, können die Spielanleitungen durch einen Klick auf die Protagonistenfigur auch wiederholt werden; dies müssen die Spielenden allerdings erst einmal selbst herausfinden. Auch wäre es teilweise angenehm, man könnte die zwar netten, aber nach einiger Zeit doch langwierigen Begrüßungen und Anweisungen überspringen. Wie es die Zielgruppe der Leseanfängerinnen und -anfänger verlangt, erfolgen die Spielinstruktionen durchweg auditiv, meist visuell unterstrichen durch das Bewegen eines Mundes der Protagonisten. Leider ertönen dabei wenig herzliche, unauthentische Computerstimmen. Auch kann die Wiedergabelautstärke im Spiel selbst nicht reguliert werden. Die kann nur durch die Shortcuts auf der Tastatur oder aber außerhalb des Spiels im Betriebssystem selbst justiert werden, was recht unhandlich ist. Sehr unvorteilhaft ist hierbei zudem, dass Emil und Pauline auf Madagaskar keine Spielunterbrechung erlaubt. Ist das Spiel, welches nur im Vollbildmodus gestartet und gespielt werden kann, einmal verlassen, muss es wieder von ganz vorne gestartet werden bei der Auswahl des Spielerprofils. Die separat anlegbaren Accounts für alle Spielerinnen und Spieler sind dabei wiederum sehr hilfreich und sorgen zudem für ein differenziertes Speichern an Schwierigkeitsgraden. Die Aufbereitung der Charaktere und 3D-Spieloberflächen jedoch lebt von der Liebe zum richtigen Detail. So konzentrieren sich die Abbildungen je nach Kontext auf das Wesentliche oder aber sie verbergen kleine Zusatzanimationen – wie das Rollen der Augen eines Tukans beim Klick auf diese –, die versiertere Spielerinnen und Spieler von heute hinter den Figuren teilweise auch erwarten. Auch die Gestaltung und Größe von Symbolen und Grafikelementen sind bei einer angemessenen Bildschirmgröße optimal gewählt.

Die Lernspiel-CD-ROM Emil und Pauline auf Madagaskar steigert also zusammen mit einem Eisbär, seiner Pinguinfreundin und kleinen Schönheitsfehlern auf abwechslungsreiche, kindgerechte, kreative Art – zwischen dem Zählen von Leuchtkäferpunkten, dem Wandern durch ein Labyrinth, dem Buchstabenschreiben am Nachthimmel und dem Lauschen eines Froschkonzerts – effektiv die Lernerfolge von Grundschulkindern – basierend auf neusten Erkenntnissen aus Pädagogik, Fachdidaktik und Psychologie. An das Spielentwicklerteam sei der Wunsch gerichtet, in den Spielablauf nach einer gewissen Zeit noch eine Empfehlung der Spielunterbrechung einzubauen. Auch wäre es hilfreich, die Spielenden würden in jedem und nicht nur in außerwählten Unterspielen sehen können, wie lange das Spiel noch andauert. Allen Spielenden sei schließlich empfohlen, in jedem Falle eine Computermaus anzuschließen, um die abverlangte Portion an Feingefühl nicht überzustrapazieren. Außerdem eignen sich die anderen Familienmitglieder, die zwei separaten iPad-Apps Emil und Pauline in der Höhle – Mathe Klasse 1 und Emil und Pauline im Dschungel – Deutsch für die 1. Klasse, um einiges besser zum Trainieren einer Touch-Bedienung.

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de