

Daniel Ammann: Sommer und Winter mit Mama Muh

Mama Muh und die Krähe. CD-ROM, Win 95/98/NT 4.0/2000/ME/XP, Mac ab 8.1/OS X. Von Jujja Wieslander und Sven Nordqvist. Hamburg: Oetinger 2004. 29,90 €

Wenn wir uns auf dem Bauernhof von Mama Muh auf Anhieb heimisch fühlen, liegt das womöglich daran, dass die charmanten Zeichnungen von Sven Nordqvist, dem Schöpfer von Pettersson und Findus, stammen. Allerdings ist Mama Muh auch sonst kein unbeschriebenes Blatt, denn ihre lustigen Abenteuer gibt es für Kinder unterschiedlicher Altersstufen bereits als Hörmedien, Bildergeschichten oder illustrierte Vorlesebücher. Auch die erste CD-ROM nach Büchern von Jujja und Tomas Wieslander ist bis ins Detail liebevoll gestaltet und wartet mit elf einfallsreichen und witzigen Denk- und Geschicklichkeitsspielen auf. Wenn die Krähe ihre Flugkünste demonstriert, Mama Muh mit dem Fahrrad auf einem hindernisreichen Parcours eine neue Bestzeit aufstellen soll oder im Kuhstall zu heißen Discorhythmen tanzt, sind gute Beobachtungsgabe, Reaktionsschnelligkeit und ein flinker Umgang mit den Pfeiltasten von Vorteil. Vorstellungsvermögen, Orientierungssinn oder Merkfähigkeit sind hingegen bei der Schatzsuche im Dunkeln, auf der Jagd nach verborgenen Bildausschnitten oder dann gefragt, wenn die außergewöhnliche Kuh vom Ein-Meter-Sprungbrett Kapriolen schlägt. Einige der abwechslungsreichen Aufgaben weisen gleich mehrere Schwierigkeitsstufen auf und fordern die jungen Spielerinnen und Spieler mit Abzeichen oder einem Eintrag auf der Punkteliste zu Höchstleistungen heraus. Beim Fahrradfahren, im kniffligen Krocketspiel oder beim Angeln im See bietet der Multiplayer-Modus zudem die Möglichkeit, sich nicht nur mit dem Computer zu messen, sondern einmal gegen einen Freund oder eine Freundin anzutreten. Mama Muh und die Krähe – Spiele in Eis und Schnee. CD-ROM, Win 98/NT 4.0/2000/ME/XP, Mac ab 9.2/OS X. Von Jujja Wieslander und Sven Nordqvist. Hamburg: Oetinger 2005. 14,90 €

Die zweite CD-ROM mit Mama Muh und der Krähe knüpft in der sorgfältigen Ausführung an ihre Vorgängerin an und wartet mit originellen Winterspielen auf. Die Kuh mit den verrückten Ideen ist aus dem dunklen Stall ausgerissen und vergnügt sich mit ihrer Freundin beim Eisangeln oder tanzt mit Ballettröckchen und auf Schlittschuhen elegant übers Eis. Die einfache Navigation erweitert den verschneiten Bauernhof um neue Schauplätze. Bewegt man den Mauszeiger zum rechten oder linken Bildrand, schwenkt der Panoramablick in die umliegende Landschaft und führt zu weiteren Spielorten. Hübsches Detail: Wenn die beiden Figuren nicht im Bild auftauchen, sind auch die Dialoge nur aus der Entfernung zu vernehmen. Kuh und Krähe liefern sich eine lustige Schneeballschlacht, halten ein rasantes Schlittenrennen ab oder messen sich mit gefrorenen Kuhfladen im Eisstockschießen. Als Spielgewinne winken unter anderem Raketenteile, mit denen man am nächtlichen Himmel ein wundervolles Feuerwerk veranstalten kann. Erfreulich sind bei dieser gelungenen Fortsetzung die narrativen Beigaben. Ein längeres Intro führt bereits mit stimmungsvollen Bildern und einer Erzählung in die kalte Jahreszeit ein, und später bei der Suche nach Puzzleteilen im Stall und auf dem Heuboden wird man für jedes der vier zusammengesetzten Bilder mit einer Hörgeschichte belohnt.

Um die zweite Folge erheblich günstiger anzubieten, hat der Verlag diesmal auf ein Booklet verzichtet. Leider sind auch die Informationen in der Hilfe-Datei knapp ausgefallen und verzichten auf Spielbeschreibungen oder Lösungstipps. Kinder kommen zwar in der Regel mit den Spielen gut zurecht, aber für Eltern oder Lehrpersonen können Übersicht und Erläuterungen der Spielaufgaben sehr hilfreich sein. Dass die Einträge auf verschiedenen Highscorelisten sich nicht mehr individuell anpassen lassen, erweist sich beim Spielen in der Gruppe ebenfalls als

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

kleiner Nachteil. So erscheint auf der Tafel jeweils automatisch der Name, mit dem man sich eingeloggt hat, während bei der ersten Spielgeschichte jedes Kind seinen Punktestand noch persönlich signieren und so besser mit anderen wetteifern konnte. Vorteilhaft wirkt sich hingegen der Verzicht auf die schrittweise Freischaltung unterschiedlicher Schwierigkeitsgrade aus. Beim Hindernisrennen mit dem Fahrrad (das in leicht veränderter Form nochmals von der ersten CD-ROM übernommen wurde) sowie in anderen Spielen stehen von Anfang an alle Variationen zur Verfügung. Der Multiplayer-Modus muss also nicht erst durch Bewältigung mehrerer Spiellevels verdient werden.