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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Elisabeth Jäcklein-Kreis: Mit Brainmonster zum Weltenretter und Mathekönig

Beitrag aus Heft »2009/04: Informationelle Selbstbestimmung?!«

Das Land Trillion ist mit einem Bann belegt! Überall hat der böse Magier Godron Unheil und Chaos gestiftet und jeder mutige Held, der es beseitigen will, wird mit kniffligen Aufgaben traktiert, die es zu lösen gilt. Da reicht kein weißes Ross und kein scharfes Schwert, um den schlauen Zauberer zu besiegen – ein Held mit hellem Köpfchen muss her, um Trillion zu retten. Einer wie Bernard oder Celestine, oder der freche Drache 2weistein.Natürlich ist Trillion kein echtes Land auf dem Planeten Erde, sondern eine virtuelle Welt: 2weistein – das Geheimnis des roten Drachen heißt das Spiel, in dem sich alles um Godrons finstere Pläne dreht. Es kommt aus dem Hause Brainmonster, geistert seit 2008 durch die Computerspielewelt und hat dort auch schon abenteuerliche Fußstapfen hinterlassen: Das österreichische Spiele-Magazin GAMINGXP etwa kürte es zum „Kinderspiel des Jahres 2008“, bei TOMMI, dem deutschen Kindersoftwarepreis, rätselten und kniffelten sich 2weistein und Co. auf Platz zwei und der Pädagogische Interaktivpreis Pädi sowie die Österreichische Bundesstelle für die Positivprädikatisierung von Computer- und Konsolenspielen BuPP versahen das Adventuregame auch gleich noch mit ihren Gütesiegeln. Doch 2weistein hat noch mehr zu bieten als ein paar protzige Siegel auf der Verpackung. Wer Bernard und Celestine aus ihrer CD-Hülle befreit und in Trillion laufen lässt, begibt sich damit tatsächlich mitten in ein aufregendes Abenteuer.Immer neue Orte mit spannenden Aufgaben warten auf unerschrockene Spielerinnen und Spieler, die die Welt hüpfend und rennend erkunden und furchtlos retten. Manchmal müssen nur Kürbisse eingesammelt, manchmal auch harte Kämpfe mit den Gegnern ausgefochten werden – und natürlich muss immer wieder gerechnet, geknobelt, gezählt und kombiniert werden, um ans Ziel zu kommen und beispielsweise von Geisterhand verschlossene Türen wieder zu öffnen. Dabei ist von einfachen Zählaufgaben über Addition und Subtraktion bis zu verzwickten Knobelrätseln die ganze mathematische Palette dabei, die Grundschulkinder können könnten oder sollten. Nicht umsonst sind die Aufgaben in 2weistein an den Grundschullehrplan angepasst und eignen sich deshalb gut, um ganz nebenbei und fast unbemerkt auch noch in der Schule zum Mathekönig bzw. zur Mathekönigin zu werden.

Großer Pluspunkt ist hier auch die Möglichkeit, verschiedene Schwierigkeitsstufen zu spielen, so dass schon Siebenjährige Erfolgserlebnisse einfahren können und trotzdem auch Zehnjährige das Spiel nicht gelangweilt zu den Bibi Blocksberg-Kassetten schieben. Doch mathematische Aufgaben allein, mögen sie noch so viele Schwierigkeitsstufen haben, begeistern vermutlich bestenfalls Eltern und Pädagoginnen bzw. Pädagogen – die jungen Spielerinnen und Spieler selbst legen wohl andere Kriterien an ein Spiel. Bei Brainmonster scheint man das zu wissen: Trotz hoher pädagogischer Ansprüche kommt 2weistein nicht als halbherzig auf ‚cool’ getrimmtes Lernprogramm daher, sondern bietet sozusagen Spiel, Spaß und Spannung in einem. Trillion ist eine sinnvoll und ansprechend gestaltete Welt, in der es wirklich etwas zu entdecken und erleben gibt und in der man gerne unterwegs ist. Die Figuren sind kindgerecht und liebevoll gemacht und bieten dem Nutzer bzw. der Nutzerin an Tastatur oder eigens gestaltetem und (gegen Aufpreis) mitgeliefertem Gamepad viele Möglichkeiten zur Bedienung, statt stur von einer Aufgabe zur nächsten zu laufen. Die einzelnen Spiele werden verständlich erklärt, die Bedienung erschließt sich intuitiv und muss höchsten den jüngsten Abenteurerinnen und Abenteurern erklärt werden.

Für gelöste Aufgaben schließlich gibt es Lob und Anerkennung. Auch die Aufgaben selbst präsentieren sich nicht

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

wie ungeliebte Mathe-Schulaufgaben sondern noch als kleine Spiele, in denen man beispielsweise auf richtige Lösungen springen oder Truhenschlösser knacken muss. Ein richtig spannendes Adventure mit Freizeitwert und Lerneffekt in einem also, das Kinder, Eltern und Lehrkräfte glücklich macht – und am Rande bemerkt bietet das Spiel sozusagen als Schmankerl sogar noch eine Optimierung für PC und Mac. Scheinbar eine wahrhaftige eierlegende Wollmilchsau unter den Computerspielen, die Brainmonster da für 39,99 €, mit Gamepad für 49,99 € anbietet. Obendrein schickt Brainmonster für alle Eltern, die nicht nur kluge Spiele kaufen, sondern selbst auch noch etwas lernen wollen, in der ausführlicheren „Trainigsversion" des Spieles für 98 € nicht nur ein paar zusätzliche Levels sondern auch noch ein „Fachbuch" mit, in dem theoretische und pädagogische Hintergründe zum Spiel, Wissen über Lerntheorien, aber auch AD(H)S und Dyskalkulie angeboten werden. Da bleiben keine Fragen, Wünsche und Matheschwächen offen.

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