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: Spiel, Spaß und Ärgernis mit dem ‚klügsten Stift der Welt'

Beitrag aus Heft »2011/02: Nichtkommerzielle Lokalradios heute«

tiptoi® Stift, Ravensburger, 34,99 €, (Im Lieferumfang: Stift, USB-Kabel, ausführliche Bedienungsanleitung), ab 4 Jahre Tiptoi Globus Puzzleball, Ravensburger, 49,99 € (Im Lieferumfang: Globus; Stift muss separat erworben werden.), ab 8 Jahre, 96 Teile

96 kleine Plastikstücke liegen vor mir auf dem Tisch verstreut. Sie sind bilderbuch-pastellfarben bemalt und alle ein bißchen verbogen und verdellt. Daneben ein oranges Plastik-Gerät, das entfernt an eine Karotte, noch entfernter an einen adipösen Kugelschreiber erinnert. Außerdem verschiedene, undefinierbare Plastikteilchen in allen Größen, Farben und Formen. Beim Anblick des chaotischen Kunststoff-Berges beschleicht mich langsam Hilflosigkeit und das Gefühl, vier Jahre alt zu sein und gerade das große tausend-Teile-Puzzle über den Esstisch geschüttet zu haben: Nur mit Mühe kann ich dem Drang widerstehen, laut und weinerlich „Papaaa" zu rufen. Leicht resigniert werfe ich nach einigen Anläufen, Ordnung in den Tumult zu bekommen, schließlich meine Trial-and-Error-Ambitionen über Bord und ziehe ergeben die mitgelieferte Bedienungsanleitung aus dem Karton. tiptoi® – Der klügste Stift der Welt brüllt mir die Packung dabei entgegen und ich frage mich, ob der klügste Stift der Welt wohl auch den klügsten Bediener der Welt erfordert.

Doch die Überraschung folgt auf dem Fuß: Als ich derart eingeschüchtert beginne, in der Hochglanz-Anleitung zu blättern, erwarten mich keine aus dem Japanischen übersetzten Grammatik-Ungeheuer, sondern eine nett gestaltete Einführung, die mir schnell eine wahre Ballsaal-Beleuchtung aufgehen lässt. Und dann kann die Bastelstunde losgehen: zwei Plastik-Kärtchen fungieren als Vorlage, die anderen Teile setzen sich nach und nach zu einem Globus zusammen, auf dem mich in bunten Farben nicht nur die Kontinente, sondern auch Schmankerln wie in den jeweiligen Ländern beheimatete Tiere sowie eine tiptoi-Bedientafel anstrahlen. Die Hartplastik-Karotte wird mit einigem Geschraube und Geziehe und zwei kleinen Batterien zum Leben erweckt und fertig ist das ‚audiodigitale Lernsystem', die allerneueste Innovation aus dem Hause Ravensburger. Mein kluger Stift begrüßt mich mit einem fröhlichen Dreiklang, lässt sich per USB- und Internet-Verbindung mit dem nötigen Wissen füttern (denn natürlich gibt's den tiptoi nicht nur für den Globus, sondern für zahlreiche andere Bücher, Puzzles und Lernspiele) und wünscht mir dann viel Spaß mit meinem neuen Globus. Noch etwas skeptisch beginne ich, wahllos auf Länder und Meere zu tippen und mir von der etwas blechernen Stift-Stimme Ländernamen aufsagen zu lassen, die ich auch lesen könnte. Meine Versuche, die Stimme im Stift durch völlig planloses Tippen zu ärgern, scheitern natürlich und sind auf Dauer auch nicht sehr kurzweilig – das hätte mir aber sicher auch ein Vierjähriger sagen können und der befindet sich, im Gegensatz zu mir, an der Untergrenze der Altersempfehlung für den tiptoi. Also schlage ich eben doch wieder die Anleitung auf und lerne nun, was es mit den beiden silbernen Tafeln auf sich hat, die im Paket dabei sind: Die darauf eingezeichneten kleinen Formen und Zeichen fungieren sozusagen als Mittler zwischen intellektuellem Stift und wissbegierigem Anwender. So bringt man das orange Superhirn etwa durch Klick auf eine Art Skyline dazu, statt Ländernamen nunmehr Hauptstädte auszuspucken. Ein Tip auf ein Mund-Symbol beschert hernach Informationen über die Sprache des jeweiligen Landes, außerdem hält der Stift Wissen zu Fläche, Zeitzone, Geografie, Tieren, aber auch „Interessantes" bereit.

Nach und nach lerne ich so kluge Dinge wie „Dieses Land heißt Marokko", „Finnland hat 5.300.000 Einwohner",

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

„Kolumbien hat 1.140.000 m2“, „Die Hauptstadt von Kanada ist Ottawa“, „Eine der einzigartigsten Landschaften der Welt befindet sich an der Nordseeküste und ist 2009 zum Weltkulturerbe ernannt worden: das Wattenmeer“. Zwar hätte der Stift mit seiner etwas freudlosen Stimme vermutlich wenig Chancen als Radiosprecher, aber die Informationshäppchen sind kurz und prägnant, so dass man wirklich etwas erfahren kann. Dennoch braucht es wohl eine ausgeprägte Geografie-Affinität oder wahlweise herannahende Probearbeiten in der Schule, um tatsächlich die Motivation aufzubringen, länger als drei Minuten damit zu verbringen, sich Fakten über aller Herren Länder vor die Füße bzw. die tippenden Finger schmeißen zu lassen. Auch hier kann das Plastik-Wunderwerk aber Abhilfe schaffen und bietet vier verschiedene Spiele an, die je einer bis vier Spieler gemeinsam bestreiten können. In kleinen Variationen sind sie alle Schnelligkeits-Memorys, es gilt, vor dem Gegner Länder, Tiere oder Städte zu finden. Als Gegenspieler können entweder Freundinnen und Freunde herhalten oder – sollten solche gerade nicht greifbar sein – auch der unschlagbare Stift. Der ist zwar – im Gegensatz zu echten Antagonisten –unermüdlich und ein äußerst guter Verlierer, irgendwie ist er mit seiner blechernen Besserwisserei dann aber doch nicht der Gesprächspartner, den ich mir für lange Abende bei Kerzenschein und Rotwein wünsche. Und als ich mich daher von ihm verabschiede, schenkt er mir einen ebenso freudigen Dreiklang wie zur Begrüßung. Er wird mich wohl auch nicht vermissen.

Was bleibt zum Schluss meines Intermezzos mit dem schlauen Gerät? Spaß hat es definitiv gemacht. Der Globus ist schön und liebevoll gestaltet, der Aufbau herausfordernd aber auch spaßig. Kinder brauchen definitiv Hilfe dabei, sowohl kognitiv als auch in Form von Muskelkraft, denn die harten Teile halten zwar für immer, wenn sie einmal am richtigen Platz sind, müssten dorthin aber erst gezwungen werden. Auch die Bedienung ist durchaus reizvoll, der tiptoi hat den „Aha“-Effekt definitiv auf seiner Seite und besticht durch seine Andersartigkeit: Sich einen Globus, ein Bilderbuch oder Ähnliches von einem sprechenden Stift erklären lassen – das will jeder mal probieren. Natürlich ist es unter Umständen auch sinnvoll: Als Geografie-Nachhilfe, um Kindern ein langweiliges Thema ‚peppig‘ zu verkaufen, wenn gerade niemand Zeit hat … Und doch: Nach der ersten Faszination bleibt das langweilige Thema eben doch langweilig, auch wenn es von einem orangen Stück Plastik präsentiert wird. Und nach der ersten Testrunde sind sicher auch Spielkameraden aus Fleisch und Blut auf Dauer reizvoller, als der kleine artifizielle Besserwisser.

Obendrein lässt sich die innovative, digitale Vorleseoma stolz bezahlen: 34,99 Euro muss man für den Stift berappen, die passenden Produkte kommen obendrauf – im Fall Globus wären das 49,99 Euro. Für den Preis kann man die echte Oma schon fast in einen Zug setzen, anreisen lassen und ihr Kaffee und Kuchen spendieren. Bei ihr darf man beim Bilderbuch-Blättern dann nämlich auf einem Schoß sitzen, kann sich interessante Geschichten erzählen lassen und auch mal zurück fragen, kann ganz ohne digitale Unterstützung Memory spielen mit einem Gegner, der nicht auf gewonnene wie verlorene Züge mit gleich bleibendem Phlegma reagiert – und am Ende knipst sie noch das Licht aus und sagt nett „gute Nacht“ statt „Ding Dang Dong“.