

## Günther Anfang: Spielend Englisch lernen

In der legendären Ritter-Rost Reihe ist nun auch eine Lernsoftware erschienen, die versucht den Spaß der Ritter Rost Geschichten mit Lernanregungen für den Englischunterricht in der Grundschule zu verbinden. Jörg Hilbert und Felix Janosa, die Autoren von Ritter Rost, haben zusammen mit den Sprachenlernexperten von Langenscheidt ein sehr ansprechendes Englischlernprogramm für Grundschüler entwickelt, das spielerisch Kinder in die Grundlagen der englischen Sprache einführt. Aufgabe der Spieler ist es, als Dolmetscher im Spiel zu fungieren.

Ein Filmteam aus Hollywood besucht nämlich das Schloss von Ritter Rost, um dort einen Ritterfilm zu drehen. Allein der Regisseur spricht Deutsch, mixt dies aber immer wieder mit englischen Vokabeln. Damit sich die Burgbewohner und das Filmteam verständigen können, brauchen sie die Hilfe des Spielers. Überall finden sich Übersetzungshinweise, damit der Spieler die englischen Begriffe kennen lernen kann. So verraten Gegenstände im Schloss per Mausclick ihre englische Bedeutung. Außerdem gibt es ein gutes Dutzend unterschiedlicher Lernspiele und zusätzlich je ein Musik-Video. Die Lernspiele sind Klassiker in neuen Gewändern. Das Hörverständnis wird zum Beispiel trainiert, indem die Kinder Mini-Bilder mit Bewegungen des Ritters auf eine Filmspule ziehen. „Move right“, „Head down“ - der fertige Tanz zeigt dann, ob alles richtig verstanden wurde. Ansporn fürs Lernen sind Filmrollen, die in eine Sammlung wandern.

Die Szenen können im Cutter-Studio frei zu abendfüllenden Streifen zusammen gestellt werden. Natürlich sind die Text-Einschübe nach Stummfilm-Art in Englisch. „Englisch lernen mit Ritter Rost“ ist ein völlig neues Sprachlernkonzept, das Lernen in eine große Geschichte packt, das Spielerische stark betont, den Inhalt dabei aber nicht vernachlässigt. Nicht über dröge Wortschatzspiele, sondern über den elementaren Spieltrieb wird den Kindern hier das Englische näher gebracht. Vielleicht lässt sich der eine oder andere Lehrer ja einmal überzeugen, so ein Spiel im Unterricht einzusetzen. Die Schüler werden es ihm sicher danken.