

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

Saloua Chaatouf: Die Antike. Kelten, Griechen, Römer.

Kuck mal! Die Antike. Kelten, Griechen, Römer – Die Kulturgeschichte der Menschheit für Kinder ab 8.

DVD für Win/Mac. München: USM-Verlag, 2008, 24,95 €

Woher kamen die Etrusker? Wie kolonisierten die Römer Europa? Woran glaubten die Kelten? Mit diesen und vielen anderen Fragen beschäftigt sich die Lernsoftware Kuck mal! Die Antike. Zu Beginn wählt die Spielerin oder der Spieler eine Figur aus und gibt ihr einen Namen und schon kann die Entdeckungsreise in die Vergangenheit beginnen. Ein neugieriger virtueller Reiseführer namens Klick begleitet die Spielerinnen und Spieler durch das Programm – und in die Antike. In 13 Kapiteln erfährt man Wissenswertes über das Leben und die Kultur der „Kelten, Griechen und Römer“. Die spielerische Expedition führt die kleinen Abenteurerinnen und Abenteurer vor den Bildschirmen sogar bis nach China und Mittelamerika. Über 300 Kunstobjekte, unter anderem aus den Bereichen der Architektur und Skulptur mit Detailansicht und Steckbrief, diverse Spiele und über 30 Minuten filmische Animation veranschaulichen die Epoche.

Vor allem in kurzen und kurzweiligen Spielen und Rätseln können junge Geschichte-Fans die Antike und die Eisenzeit erforschen. „Kelten Memo“ zum Beispiel ist Memory mit keltischen Instrumenten und Figuren und bei „Statopolis“ müssen Prachtbauten auf den richtigen Platz des vorgegeben Geländes gesetzt werden. Klick kommentiert das Vorgehen der Spielerin oder des Spielers und stellt im Spiel „Skulptur-Pantomime“ die Skulpturen selbst nach, die Nutzerinnen und Nutzer aus einer Reihe von bekannten Statuen auswählen. Der pfiffige Moderator und Reiseführer Klick will alles wissen und fragt so lange nach, bis es bei den Nutzerinnen und Nutzern im buchstäblichen Sinne „klick“ macht. Er zeigt, wie man sich zurecht findet und unterbricht den Erzähler, um nachzuhaken. Bleiben dennoch Verständnisfragen offen, so kann man diese mittels des Lexikons, das über 100 Fachbegriffe enthält, oder anhand der Zeitleiste und des interaktiven Kartenmaterials klären. Mit Kuck mal! Die Antike konzipiert die Multimedia-Abteilung des Louvre die dritte Folge der Lernspielreihe nach Kuck mal! Die Steinzeit und Kuck mal! Das alte Ägypten.

Die DVD läuft ganz ohne Installation auf allen handelsüblichen PCs und Macs. Die Lernsoftware ist sehr vielseitig und kreativ und bietet so eine Vielzahl an Möglichkeiten, sich das Thema anzueignen und es für Kinder und Jugendliche interessant zu machen. Hin und wieder wirken aber die vielen Anwendungsmöglichkeiten überladen und zudem ist es fraglich, ob Kinder ab acht Jahren die nötige Medienkompetenz und das Verständnisvermögen mitbringen, um etwa die Texte im Lexikonstil zu verstehen.