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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Daniel Ammann: Reise zu den Galapagos-Inseln

Beitrag aus Heft »2006/02: Medien in Familien - Familie in den Medien«

Der kleine Eisbär 2 – Die geheimnisvolle Insel. CD-ROM Win 98 / 2000 / ME / XP; Mac ab OS 9.2 / OS X. Nach der Buchvorlage von Hans de Beer. Hamburg: Oetinger, 2005. 24,90 €

In der Medienpalette um das jüngste Filmabenteuer mit dem kleinen Eisbären Lars darf natürlich das Computerspiel nicht fehlen. Neben Audio-CDs mit Liedern von der geheimnisvollen Insel oder dem Original-Hörspiel zum Kinozeichentrickfilm vom letzten Herbst können Kinder auch interaktiv am grossen Reiseabenteuer teilnehmen und bei der mutigen Rettungsaktion auf den Galapagos-Inseln mithelfen.

Die Handlung der Spielgeschichte folgt zwar nicht dem Filmplot, aber die „offizielle CD-ROM zum Kinofilm" möchte wohl weniger eine Geschichte erzählen, als den Kindern Gelegenheit bieten, ein paar Stunden mit einer ihrer Lieblingsfiguren zu spielen. Vielleicht regen die spannenden Bildschirmaktivitäten wieder zu neuen Spielszenen mit dem Plüschtier an. Nach einem kurzen Intro und der Begrüssung der Spieler/innen durch Lars, Greta, Robby und den heimwehkranken Pinguin Caruso wird die heile Welt am Nordpol schon bald durch eine beunruhigende Nachricht gestört. Die Forscher auf der Polarstation bereiten sich für eine weitere Expedition nach Galapagos vor, um dort mit einem neu entwickelten Fischsuchradar den Riesenfisch aufzustöbern. Lars hat schnell einen Plan, wie er und seine Freunde dieses Unterfangen verhindern können. Um sich für die gefährliche Mission vorzubereiten, müssen sie aber vorerst in teilweise anspruchsvollen Spielen ihre Fähigkeiten trainieren. Greta übt fleissig das Anschleichen, Lars verbessert im Schneeballspiel seine Treffsicherheit und lernt beim Tauchen, die Luft länger anzuhalten. Nachdem die kleinen Freunde das Radargerät erfolgreich in ihren Besitz gebracht haben, fliegen sie als blinde Passagiere auf die Galapagos-Inseln. Auch am äquatorialen Schauplatz finden sich die Spieler/innen dank einer neuen Übersichtskarte schnell zurecht und können die Spielorte direkt ansteuern. Werden in den drei Geschicklichkeitsspielen gute Resultate erzielt, helfen einem die Königskneiferkrabben, Wasserschildkröten und Seehunde anschliessend, den grossen Fisch vor dem Abtransport zu befreien. Gelingt dies nicht auf Anhieb, muss man sich am Krabben- und Schildkrötenstrand sowie beim lustigen Wasserballspiel erneut bewähren, um genug Helfer zur Seite zu haben. Das Bildschirmabenteuer für Kinder ab vier Jahren ist in Anlehnung an den Zeichentrickfilm ansprechend gestaltet und sorgt mit abwechslungsreichen Herausforderungen für gute Unterhaltung. Leider lässt sich jeweils nur ein Spielstand speichern, aber die kniffligen Aufgaben mit bis zu acht Schwierigkeitsstufen eignen sich dafür ganz gut für das abwechselnde Spielen im Team.

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