

Die Wilden Hühner – Der Club der schlaue Köpfe. CD-ROM, Win 2000/XP/Vista; Mac OS X. Nach der Buchvorlage von Cornelia Funke. Hamburg: Oetinger, 2008, 9,95 €

Beitrag aus Heft »2009/01: Medienpädagogik in Ganztagschulen«

Rechtzeitig zum Start des dritten (und letzten) Kinoabenteuers mit Cornelia Funkes Wilden Hühnern erscheint nicht nur Thomas Schmidts Roman mit Filmbildern oder eine CD mit poppigen Bandenhits, auch die Website wildehuehner.de präsentiert sich in frischem Gewand und mit aktuellen Angeboten. Außerdem legt Oetinger eine neue Wilde-Hühner-CD-ROM mit 16 Denk- und Geschicklichkeitsspielen vor. Der Club der schlaue Köpfe bietet nicht nur preiswerten Spielspaß im Medienverbund, sondern trainiert – ganz im Stil von Dr. Kawashimas Gehirn-Jogging – die geistige Fitness in verschiedenen Disziplinen. Gefragt sind logisches Denken, Reaktionsvermögen, Kurzzeitgedächtnis, Sprachverständnis und Mathematik. Jede Spielaufgabe kennt drei Schwierigkeitsstufen und bringt das Huhn auf der Spielübersicht mit jedem erreichten Level der Ziellinie ein Stück näher. Über einen Menüpunkt kann sogar der „Trainingsfortschritt“ in Form einer Verlaufsgrafik angezeigt werden. Passend zum Thema gibt es ein Bild-Sudoku mit Kleidungsstücken aus Melanies Garderobe oder eine Tetris-Variante mit bunten Perlen aus ihrem Schmuckkästchen. Codeknacker versuchen Sprötte und Freds geheime Liebesbotschaften zu entschlüsseln oder machen sich am ausgeklügelten Drehmechanismus zu schaffen, der das Baumhaus der Pygmäen vor unliebsamen Eindringlingen schützt. Ein entlaufenes Huhn soll mit geschickter Mausführung zurück in Oma Slättbergs Hof bugsiert, ein anderes durch strategische Spielzüge mit möglichst vielen Körnern aufgefüttert werden. Auch Zahlenjongleure kommen auf ihre Rechnung, beispielsweise wenn es darum geht, bei einem Kauf auf dem Flohmarkt möglichst rasch das korrekte Wechselgeld zu bestimmen oder in einer Rechenaufgabe fehlende Ziffern und Operationszeichen zu ergänzen. Im Gegensatz zur CD-ROM Gestohlene Geheimnisse (vgl. merz 5/2005) oder dem NintendoDS-Spiel Die Wilden Hühner und die Jagd nach dem Rubinherz (vgl. merz 4/2008) sind die einzelnen Spielaufgaben hier nicht durch eine spannende Rahmenhandlung zu einem Abenteuer verknüpft, sondern stehen im virtuellen Spielmagazin von Anfang an zur Verfügung. Einzig das vierte Spiel jeder Kategorie wird erst freigeschaltet, wenn die ersten drei Aufgaben wenigstens angespielt wurden. Im Club der schlaue Köpfe gibt es zwar keinen Multiplayer-Modus, in dem Spielerinnen und Spieler direkt gegeneinander antreten können, aber es besteht doch die Möglichkeit, seinen persönlichen Punktestand laufend zu verbessern und sich dank individueller Logins mit anderen zu messen. Auf jeden Fall brauchen Spielerinnen und Spieler ab zehn Jahren viel Geschick, Konzentration und Ausdauer, wenn sie alle Einzelspiele über drei Level meistern wollen. Anders als bei der ersten Wilde Hühner-CD-ROM, wo als Belohnung eine Urkunde und ein Zugangscode für eine geheime Website winkte, muss man sich diesmal am Schluss jedoch mit einem einfachen Glückwunsch zufrieden geben.