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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Günther Anfang: Alter Wein in neuen Schläuchen

Beitrag aus Heft »2011/05: Vernetzung von Rechts und gegen Rechts«

Sieht man sich die aktuelle Landschaft der Kinderlernsoftware an, so kann man feststellen, dass sich nicht viel Neues tut. Alte Programme werden in neuen Formaten wiederaufgelegt und Bewährtes zum wiederholten Mal vermarktet. So gibt es für die Vierjährigen den PC-Klassiker Oskar der Ballonfahrer, der zum ersten Mal als PC-Spiel vor über zehn Jahren erschienen ist, nun auf Nintendo DS in der Ausgabe Tierische Abenteuer. Das Spiel ist immer noch hervorragend und macht Kindern sicher viel Spaß, auch wenn das kleine Display des Nintendo DS den Vierjährigen sicher ein bisschen Fingerfertigkeit abverlangt. Trotzdem enthält die Neuausgabe zehn spannende Spiele mit drei verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Und Oskar muss natürlich viele Aufgaben lösen, wie zum Beispiel Kokosnüsse sammeln, Muscheln sortieren und eine Hütte bauen, die Kinder anregen, sich intensiv mit dem Spiel zu beschäftigen. Darüber hinaus gibt es interessante Informationen über die verschiedenen Tiere auf der Insel und viele knifflige und spannende Spiele.

Ebenfalls für die gleiche Zielgruppe erschien im letzten Jahr Lernerfolg Vorschule – Capt'n Sharky. Dieses didaktisch und grafisch gut gestaltete Spiel ist ebenfalls von seiner Konzeption nicht neu. In vielen kleinen Übungen erlernen die Spielenden den Umgang mit Buchstaben und Zahlen, trainieren ihr Gedächtnis, üben den Umgang mit Geld und müssen kleine Logikspiele lösen. Als Belohnung für ein erfolgreiches Lernen werden immer mehr Level eines Bonusspiels freigeschaltet. Kinder lernen dabei die ersten Buchstaben und Zahlen kennen sowie erste Vokabeln in Englisch. Erinnerungsvermögen und logisches Denken werden trainiert. Wortgruppen und einfache Zahlenreihen können spielerisch erlernt werden. Diese Art der Lernsoftware gibt es schon seit einigen Jahren für PCs, in der Version für Nintendo DS kann es nun aber immer und überall gespielt werden und ist mobil dabei. Die Frage bleibt allerdings, ob sich Kinder immer und überall mit Lernspielen beschäftigen wollen.

Auch die bei Terzio erschiene Janosch Vorschulbox zielt in die gleiche Richtung. Sie erschien bereits 2007 und setzt ebenfalls darauf, Kinder möglichst frühzeitig mit Rechnen, Schreiben und Lesen zu konfrontieren. Interessant bei diesem Spiel ist die langsame und behutsame Vorgehensweise. Alle Anweisungen werden betulich vorgelesen und erfordern vom Kind viel Geduld, bis es spielen kann. Denn solange vorgelesen wird, kann man nichts tun. Hier fragt man sich, ob Kinder derartige Spiele nicht viel intuitiver angehen. Sie wollen klicken und dann sehen, was passiert. Und natürlich viele lustige Geschichten mit dem Tiger und dem Bären erleben. So schön und liebevoll die Zeichnungen sind, und Janosch-Fans werden die CD schon wegen Tiger und Bär kaufen, so altbacken kommt das Spiel daher.

Neu zumindest in Bezug auf das Spielsystem ist der bei Tivola im letzten Jahr erschienene Lernerfolg GS Mathematik. Mit den Schwerpunkten Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division und Geometrie geht es durch die Lehrpläne der ersten vier Klassen. Freddy der kleine Vampir gibt dabei Tipps und korrigiert Fehler. Ursprünglich erschien das Spiel für den PC, nun jedoch wurde es für die Wii überarbeitet und kann nun auch per Wii -Fernbedienung intuitiv gesteuert werden. Allerdings bleibt die Steuerung bei weiten Teilen des Programms sehr konventionell und statt mit der Maus, muss man nun mit der Wii-Fernbedienung das richtige Ergebnis anklicken. Anscheinend war Tivola von der Wii-Lösung auch nicht ganz überzeugt, weshalb sie sich entschieden haben, den gesamten Lernerfolg Grundschule nun als Lernportal im Internet anzubieten. Ich denke, das ist zumindest

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

zukunftsweisend, denn die CD-ROM ist schon länger ein Auslaufmodell und inwieweit sich Lernprogramme auf Nintendo DS oder Wii bewähren, ist fraglich.

Zum Schluss aber noch ein sehr nettes Spiel, das zwar von der Konzeption auch nicht neu ist, aber als interaktives Bilderbuch sehr gelungen. Grundlage dieses Lernspiels zur Frühförderung am PC ist das Kinderbuch Klopf an! von Anne- Clara Tidholms. Kinder ab drei Jahren können sich hier sehr intuitiv in verschiedenen bunten Zimmern bewegen und auf Entdeckungsreise gehen. Wenn man an eine Tür klopft, kann man dahinter farbenfrohe Bilder, Geschichten, Melodien, Animationen und Spiele entdecken. Eine CD, die Kindern sichtlich Spaß macht und vollkommen frei von vielem Schnickschnack und großen Lernzielen ist.

Übersicht über die besprochenen Spiele

Ab 3 Jahren
Klopf an! Frühes Fördern am PC
Erscheinungsjahr: 2008
Genre: Lernspiel
System: PC
Preis in Euro: 7,95
Verlag: Terzio

Ab 4 Jahren
Oscar der Ballonfahrer – Tierische Abenteuer
Erscheinungsjahr: 2010
Genre: Lernspiel
System: Nintendo DS
Preis in Euro: 30,00
Verlag: Tivola

Lernerfolg Vorschule - Capt'n Sharky
Erscheinungsjahr: 2010
Genre: Lernspiel
System: Nintendo DS
Preis in Euro: 28,00
Verlag: Tivola

Ab 5 Jahren
Janosch – Meine große Vorschulbox: Lesen, Schreiben, Erstes Englisch
Erscheinungsjahr: 2007
Genre: Lernspiel
System: PC
Preis in Euro: 12,95
Verlag: Terzio

Ab 6 Jahre
Lernerfolg GS Mathematik
Erscheinungsjahr: 2010
Genre: Lernspiel
System: Wii
Preis in Euro: 40,00
Verlag: Tivola

Lernerfolg Grundschule
Erscheinungsjahr: 2011
Genre: Lernportal
System: www.lernerfolg.de
Preis in Euro: 9,99,--/pro Monat (bei längerer Buchung billiger)
Verlag: Tivola