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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Sophie Anfang: Software für Kinder

Beitrag aus Heft »2000/06: Medienwelt und Religion«

Die CD-ROMs wurden von der merz-Software- und Spielekritikerin Sophie Anfang getestet. Sie wurden aus der Sichtweise einer zwölfjährigen Schülerin auf Brauchbarkeit und Unterhaltungswert für diese Altersstufe untersucht. Sophie besucht das Dante Gymnasium in München und ist selbst begeisterte Spielerin.

Ein Nachschlagewerk für den ErdkundeunterrichtKiribatis Kinderatlas

(Zweite erweiterte Auflage – Win 95/98 – Kiribati Medienverlag AG, Unterföhring 2000 – 39,95 DM - ISBN 3-934462-24-3)

Wenn wieder einmal eine gemeine Erdkunde-Extemporale droht, sollte man nicht gleich verzweifeln. Denn wer keine Lust hat, seine Nase in das Erdkundebuch zu stecken, sollte Kiribatis Kinderatlas ausprobieren. Er enthält neben einer liebevoll detaillierten Weltkarte viele Hintergrundinformationen zu jedem einzelnen Land der Erde. Da kann man sich prima auf alle Fragen eines Erdkundelehrers vorbereiten. Fangen wir mit Fragen zur Länderkunde an. Dazu gibt es auf der CD-ROM eine Suchmaschine bei der man Informationen über verschiedene Länder nachschlagen kann. Gibt man zum Beispiel „Frankreich“ in das vorgegebene Feld ein, erscheinen sofort Größe, Einwohnerzahl und der Name der Hauptstadt. Wenn diese Information noch nicht ausreicht, sollte man auf den Button „Zur Länderseite“ klicken. Dort erhält man, in Textform, noch weitere Informationen über das Land. Auf diesen Seiten kann man sich auch die Nationalhymne des gewählten Landes anhören. Leider klingen die Hymnen, die auf einem Klavier vorgespielt werden, etwas hohl und es macht dadurch ein bisschen weniger Spaß, der Musik zuzuhören. Um die einzelnen Länder etwas anschaulicher zu machen, gibt es noch Fotos und Videos von den wichtigsten kulturellen Bauwerken.Damit die Kinder auch noch etwas über die Erde im Allgemeinen lernen, werden in der „Weltübersicht“ Themen wie zum Beispiel „Zeitzonen“ oder „Politik der Länder“ behandelt. Die Weltübersicht, die es übrigens erst in der zweiten Auflage des Spiels gibt, gefiel mir nicht so sehr, da die Informationen für Kinder ab 6 Jahren (so die Mindestaltersangabe des Herstellers) viel zu textlastig sind und deswegen wenig zum Durchlesen bewegen. Auch sind viele Themenbereiche noch gar nicht für jüngere Kinder interessant, sondern sprechen eher die älteren an.Die Spiele auf der CD-ROM sind eher dürftig. So gibt es die Spieleklassiker „Tic Tac“, „Memory“ und „Tetris“. „Tetris“ gehörte zwar lange zu meinen Lieblingsspielen, doch inzwischen finde ich dieses Oldy-Spiel eher langweilig. Wer weiß, vielleicht war das ja die Absicht des Herstellers, damit der Benutzer nicht so viel Zeit mit dem Spielen verbringt, sondern lieber die interaktive Weltkarte begutachtet. Bei dieser handelt es sich um eine Karte, auf der es viele anklickbare 2D-Figuren gibt. Hat man eine Figur aufgerufen, erscheint sofort ein kleines Textfeld mit Information. Für Leute mit Internetanschluss gibt es zu guter Letzt noch einige Links zu Kindersuchmaschinen oder Sites zu bestimmten Themen, die sich mit der Erde und ihren Kontinenten befassen.Alles in allem, ein sehr gut gemachter Kinderatlas, der alles Wichtige zum Thema Erde enthält und im Gegensatz zur ersten Auflage wesentlich mehr Informationen bietet.

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

Zwanzig Jahre Löwenzahn

Löwenzahn 4(Mit 3D-Weltraumabenteuer - Win 95/98 und Mac – Terzio Verlag, München 2000 - 49,95 DM - ISBN 3-932992-33-4)

Inzwischen gibt es nun schon die vierte CD-ROM aus dem Hause Löwenzahn. Die Jubiläums-CD-ROM zu 20 Jahre Löwenzahn befasst sich mit Themen wie der Steinzeit, unserem Körper, dem Weltraum und alles Wissenswerte über Brücken. Wie auf der dritten CD-ROM kann der Spieler vier goldene Trophäen gewinnen. Dafür muss er verschiedene Spiele meistern, die jedoch manchmal etwas zu schwierig geraten sind. So ist zum Beispiel das Weltraumspiel nicht einfach zu meistern. Bei diesem Spiel rast man als Weltraumfotograf durch unser Sonnensystem, um verschiedene Planeten zu fotografieren. Das wäre ja noch leicht, wenn das Ganze nicht mit einem Auftrag verbunden wäre. Man muss nämlich vier ausgewählte Planeten innerhalb einer vorgegebenen Zeit fotografieren und in einem Fotoalbum dokumentieren, in dem nur Platz für acht Fotos ist. Bei der Suche nach den Planeten kann man sich an fast gar nichts orientieren und verirrt sich deswegen schnell im weiten Weltall. Trotz der Schwierigkeit ist das Weltraumspiel wunderschön gestaltet und es lohnt sich schon deswegen, das Spiel zu versuchen.Dagegen fällt einem das Spiel, bei dem man für Autos, Züge und Radfahrer Brücken bauen muss, umso leichter. Es funktioniert so: Auf einem Bildschirm sind für jeden der oben genannten Transportmittel Straßen eingezeichnet. Doch an manchen Stellen kreuzen sich die Wege oder ein Fluss macht den Weg unpassierbar. Jetzt sind Schnelligkeit und ein kühler Kopf gefragt. Denn nun wollen alle Verkehrsmittel gleichzeitig auf ihren Wegen fahren, ohne abzustürzen oder auf dem falschen Weg zu landen. Also gilt es schnell die passende Brücke an die richtige Stelle zu setzen. Für jede richtige Brücke gibt es Punkte. Wenn man da nicht den Überblick verliert, ist dieses Spiel ein Klacks gegenüber dem relativ schwierigen Weltraumspiel. Im Mittelpunkt der vierten Löwenzahn-CD-ROM steht wie bereits bei allen Vorgängern der Bauwagen von Peter Lustig. Hier findet man auch in einer Schublade das „Wo ist was?"-Nachschlagewerk, um sich auf der CD-ROM schnell orientieren zu können. Alle weiteren Spiele und Themenseiten kann man hier aufrufen und muss nicht stundenlang herumsuchen, wenn man sich mit etwas neuem beschäftigen will. Insgesamt ist die vierte Löwenzahn CD-ROM eine sehr gelungene Fortsetzung der Löwenzahn-Reihe. Auch wenn manche Spiele etwas schwer geraten sind, werden sich auch jüngere Kinder als ich vor allem wegen der interessanten Themen stundenlang mit dieser CD-ROM beschäftigen können.

Eine süße CD-ROM mit Rudi und dem Koffer

Siebenstein - Rudi und die Rettung der Goldfischzwerge (Win 95/98 und Mac - terzio Verlag, München 1999 – 49,95 DM - ISBN 3-932992-60-1)

Schon beim ersten Spielen dieser CD-ROM fielen mir nur drei Worte ein: süß, süß und noch mal süß. Doch nun zur Handlung: Eines Tages bekommt Siebenstein einen Goldfisch geschenkt, der sehr traurig ist. Warum? Seine Schuppen sind abgenutzt und werden bald ganz kaputt sein. Die einzigen, die ihm helfen können, sind die Goldfischzwerge. Aber die wohnen weit weg im Ozean. Also machen sich Rudi, Koffer und der Goldfisch auf zu den Goldfischzwergen. Doch auf dem Weg durch das Meer lauern viele Gefahren. Da muss man einem Tintenfisch das

Tanzen beibringen, durch gefährliche Höhlen steuern oder den gemeinen Torwächter im Muschelspiel schlagen. Aber halt, ich will ja nicht alles verraten.Die CD-ROM ist sehr liebevoll gezeichnet und erinnert am Anfang ein wenig an die Löwenzahn-CD-ROM. Denn in Siebensteins Laden kann man sich per Klick auf einen beliebigen Gegenstand eine Geschichte anhören. Doch bald nimmt das Spiel seinen eigenen Lauf und die Ähnlichkeit zu Löwenzahn verschwindet. Während des ganzen Spiels gibt es viel zum Anklicken, Ausprobieren und Einsammeln. Wird etwas mal nicht richtig gemacht, hilft Siebenstein gerne weiter. Doch manchmal nützt das nicht viel, denn manche Spielschritte sind für jüngere Kinder zu schwer und sie kommen im Spiel nicht weiter. Einen mutigen Unterwasserhelden erschüttert aber so leicht nichts und so werden auch die schwierigeren Passagen mit ein bisschen Nachdenken gemeistert. Leider gibt es noch etwas zu bemängeln: Man muss sich die sehr langen Dialoge von Rudi und dem Koffer immer ganz anhören und kann sie nicht per Mausklick abbrechen. Das nervt besonders, wenn man eine Sache, auf die ein solcher Dialog folgt, aus Versehen noch einmal anklickt. Gut gefiel mir das Reisetagebuch, das man selbst gestalten kann. Dort kann man nicht nur schreiben, sondern auch auf der Reise geschossene Fotos einkleben. Das ist eine lustige Abwechslung, besonders wenn man im eigentlichen Spiel gerade nicht so voran kommt. Wem die Fotos noch nicht reichen, kann sich auch Töne aus dem Spiel aufnehmen und sie sich im Reisetagebuch anhören. Egal ob von Siebenstein oder von einem Tintenfisch.

Alles, was einen schönen Ton produzieren kann, wird aufgenommen. Da könnte man ewig weitermachen. Das dachten sich die Hersteller sicher auch und begrenzten den Tagebuchspaß auf vier Seiten. Ärgerlich was? Na ja, irgendwann muss man auch im Spiel weiterkommen. Nachdem man schließlich die Goldfischzwerge gerettet hat, kann man alle Spiele nochmal spielen oder zu bestimmten Spielabschnitten zurückfliegen. Oder man fängt gleich wieder von vorne an...

Hallo Maus-Fans!

Die CD-ROM mit der Maus 1(Win 95/98 - Tivola, Berlin 2000 - 49,90 DM - ISBN 3-931372-96-0)

Wer kennt sie nicht? Die Maus, den Elefanten und die Ente. Schon fast 30 Jahre tanzen sie jeden Sonntag um exakt 11.30 Uhr über den Bildschirm und erzählen uns Wissenswertes über Lach- und Sachgeschichten. Nach diesen langen Jahren kommt nun endlich die erste Maus CD-ROM heraus. Ein sehr gelungenes Werk muss ich sagen.Auf dieser CD-ROM gibt es Sachgeschichten, Hörspiele, ein Malprogramm und vieles mehr. Immer, wenn man einen dieser Programmpunkte besucht, erhält man ein kleines Teil des großen Mausposters, das man, wenn man alle Teile gefunden hat, ausdrucken und zusammenkleben kann.Im Mittelpunkt des Spiels steht die „Mausmaschine“, die in alle Bereiche der CD-ROM führt. Sie ist lustig gezeichnet und sieht mit ihren langen Armen richtig originell aus. Außerdem gibt es noch einige andere Spiele, die aber erst nach und nach zum Spielen bereitstehen. Warum? Ganz einfach, bevor ein Spiel aufrufbar ist, muss man es erst auf der CD-ROM suchen. Spiele verstecken sich überall, ob in Sachgeschichten, Zeichentrickclips oder in anderen Abschnitten der CD-ROM. Bestimmt hat das den Vorteil, dass man alle Bereiche der CD-ROM absucht und man deswegen nebenbei die ganze Vielfalt der Maus-CD entdeckt. Aber irgendwann geht einem das ewige Suchen nach den Posterteilen und den Spielen auf den Geist. Das ist dann der Zeitpunkt, das Spiel in eines der vorgegebenen Kisten abzuspeichern und erst einmal Pause zu machen. Eine andere nervende Sache ist ähnlich wie bei der Siebenstein-CD-ROM, dass man lange Geschichten

und Kommentare nicht per Mausklick beenden kann. Das stört besonders bei den langen Zeichentrickgeschichten, die zu den Spielen führen.Immer wenn man sich wieder zur Mausmaschine begibt, gibt es eine kleine Aufgabe zu lösen oder man kann sich eine kleine Mausgeschichte ansehen. Die Aufgaben bestehen entweder aus einem Sprachratespiel, bei dem man raten muss, was ein genanntes Wort in einer Fremdsprache auf Deutsch heißt, oder einem Bildrätsel, bei dem man einen Gegenstand erkennen muss, der nur als kleiner Ausschnitt gezeigt wird.

Zum Schluss möchte ich noch auf das Malprogramm näher eingehen, da es mir sehr gut gefallen hat. Bei diesem Programm ist es möglich zu stempeln, zu drucken oder einfach nur zu malen. Es gibt an die hundert Möglichkeiten ein Bild mit dem Pinsel zu gestalten. Besonders hilfreich ist der Zauberpinsel, mit dem man die buntesten Bilder malen kann. Damit entstehen sogar symmetrische Figuren, da der Computer jeden Strich an der gegenüberliegenden Stelle nachmalt. So hat man sehr schnell ein wunderschönes Kunstwerk gestaltet, ohne sich groß anstrengen zu müssen.Eine wirklich sehr liebevoll gestaltete CD-ROM, die vielleicht bald der Löwenzahn-CD-ROM Konkurrenz macht, denn die 1 hinter dem Titel verrät ja schon, dass es noch mehrere Maus-CD-ROMs geben wird. Ich persönlich habe dagegen nichts einzuwenden...