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

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Tilmann P. Gangloff: Englisch mit Andy, Mathe mit Angela Anaconda

Beitrag aus Heft »2005/03: Handys im Jugendalltag«

Die Rechnung soll ganz einfach sein. Auf einer CD-ROM mit Lerninhalten sind vier bis acht Spiele; die CD kostet 20, vielleicht sogar 30 M. Wenn es nun aber ein Internet-Angebot ähnlichen Zuschnitts gibt, das mindestens fünfmal so viele Spiele enthält: Würden Eltern dann die Jahresgebühr von 59 bezahlen? Immerhin hätte das spielende Lernen im Netz den Vorteil, dass die CDs weder verschwinden noch verkratzen können. Andererseits ist natürlich nicht nur der Rechner blockiert; wer keinen ISDN-Anschluss besitzt, muss warten, bis die Kinderzeit abgelaufen ist. Trotzdem hielt sich das Risiko für Super RTL in Grenzen, als der Marktführer im deutschen Kinderfernsehen die Grundzüge für den Toggo-CleverClub entwarf; schließlich hat sich beim Vorschulangebot Toggolino Club (www.toggo.de) gezeigt, dass es auf jeden Fall eine Nachfrage gibt. Und weil aus kleinen Kindern irgendwann große werden, war ein entsprechender Service für Grundschulkinder nur eine Frage der Zeit. Seit Ostern können sie sich also im Toggo-CleverClub (www.toggo-cleverclub.de) tummeln und dort mit ihren Lieblingsfiguren aus Super-RTL-Serien wie Typisch Andy oder Angela Anaconda pädagogisch wertvoll die Zeit vertreiben. Eine kurze Stippvisite wird skeptische Eltern überzeugen, dass sie ihren Nachwuchs unbesorgt in diesem Kinderparadies abgeben können: Die Kleinen vertiefen ihre Kenntnisse in Rechnen, Schreiben und Englisch; quasi nebenbei werden auch noch die Fertigkeiten im Umgang mit der Maus geschult. Das Konzept ist simpel und baut darauf, dass Kinder ja gar nichts dagegen haben, dazuzulernen; es darf nur nicht in Arbeit ausarten, sondern soll in erster Linie Spaß machen. Und das tut es, denn in sämtlichen Vergnügungen dominiert das spielerische Element. Man muss zwar hellwach sein und auch mal kopfrechnen, doch jeder Treffer wird belohnt. Natürlich hat man irgendwann alle dreißig Spiele durch, doch die persönliche Hit-Liste ist Ansporn genug, beim nächsten Mal noch schneller zu sein. Und dann gibt's ja noch die „Highscore"-Übersicht mit den Namen der anderen Teilnehmer, die man vielleicht ebenfalls übertreffen will.Ganz abgesehen von diesem Wettbewerbsfaktor haben Kinder im Grundschulalter ohnehin kein Problem damit, Spiele regelmäßig zu wiederholen; Hauptsache, der Spaßfaktor ist groß genug. Für den sorgt im Toggo-CleverClub nicht zuletzt die Tonspur, die richtige und falsche Entscheidungen prompt lautstark kommentiert.

Spaß plus DidaktikSieben Spielewelten gibt es insgesamt. Die Themen sind ausnahmslos schulrelevant. In der Gebrauchsanweisung für die Eltern werden die Lernziele erklärt. In der Welt des ewig zu Streichen aufgelegten Andy zum Beispiel geht es darum, die Konzentration zu fördern. Die Spiele selbst werden den Eltern allerdings zunächst womöglich suspekt erscheinen, zumal sich der tiefere Sinn und Zweck nicht immer auf Anhieb erschließt. Mitunter hält sich der Effekt tatsächlich im Rahmen. Beim „Wasserbomben-Alarm" muss man ähnlich wie beim Steckspiel „Mastermind" durch Tüfteln erraten, welcher von Andys Freunden hinter welcher Klotür sitzt. Hat man das schließlich richtig rausgefunden, platschen ihnen Wasserbomben auf den Kopf. Das „Pudding-Rennen" erinnert unübersehbar an das fragwürdige Fernsehvergnügen aus der Hugo-Show, bei dem Anrufer ein Fantasie-Vieh per Telefontasten an Hindernissen vorbeisteuern mussten. „Pudding-Rennen" funktioniert ganz ähnlich: Andy hat zwei Eimer mit Matsch vollgeschaufelt und radelt nun damit nach Hause. Auf dem Weg liegt lauter Müll rum, an dem man ihn mit Hilfe der Cursor-Tasten vorbeidirigieren muss. Holpert das Rad über ein Hindernis, verliert Andy jedes Mal etwas Matsch. Bonus-Punkte gibt es, wenn man zwischendurch Fragen richtig beantwortet; und wenn man die vereinzelt auf dem Weg liegenden Äpfel „aufsammelt", geht die Fahrt gleich zügiger voran. Doch Andys Welt ist bloß der Einstieg, ganz abgesehen davon, dass gerade kleineren Kindern die Herausforderung ungleich mehr Spaß macht als dem tastaturgeschulten Erwachsenen. Bei „Angela Anaconda" geht's schon deutlich

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

didaktischer zu. Hier muss man zum Beispiel in einem Text fehlende Buchstaben ergänzen, was sich für manche Kinder als verflixt schwer entpuppen könnte, denn man muss jeweils zwischen „k“ und „ck“ oder „ss“ und „ß“ entscheiden; ein echter „Hausaufgabenhorror“, wie die Aufgabe daher auch treffend heißt. In einem zweiten Spiel ist Kopfrechnen gefordert: Angela stellt eine Aufgabe, anschließend hasten die Figuren aus der Legetrick-Serie durch den Schulflur.

Auf jeder von ihnen steht ein mögliches Ergebnis, das richtige muss angeklickt werden. Hier werden also gleich zwei Dinge geübt: das Rechnen sowie das Manövrieren mit der Maus. Mit „Sherm!“ schließlich lernen die Kinder englisch. Weil Sherm mal wieder pleite ist, hilft er in einer Burger-Bude aus. Wer ihm beistehen will, muss die Brötchen belegen. Sherm nennt die englischen Bezeichnungen für die Zutaten („Take the onion, take the fish“), die Kinder müssen sie blitzschnell mit der Maus auf die Brötchenhälfte ziehen, die derweil durchs Bild fliegt. Haben sie sich vertan, landet der Hamburger mit lautem Getöse in der Mülltonne; liegen sie richtig, kommt ein großmäuliges Geschöpf und vertilgt das Brötchen mit wonnigem Schmatzen. Wer dreimal falsch belegt, hat verloren. Auch bei „Cool Numbers“ steht die Maus im Mittelpunkt: Die „irren Mikroben“ aus der Serie werfen mit giftigen Kugeln um sich. Doch nicht alle Kugeln, die auf den Spieler zufliegen, sind gefährlich. Sherm sagt die Zahlen auf englisch, der Spieler muss die entsprechenden Geschosse per Mausklick abschießen – ein schlichtes Ballerspiel, in dessen Verlauf einem die englischen Zahlen in Fleisch und Blut übergehen. Ganz schön knifflig wird’s für Grundschüler dann im zweiten Level, wenn die Zahlen zweistellig werden. Viel Physik ist angesagt, wenn die Moderatoren Nina Moghaddam und Marcus Werner durch „WOW – die Entdeckerzone“ führen. Der Versuch im „Spiegelspiel“ ist nur die Einführung: Hier müssen Spiegel so eingestellt werden, dass mit Hilfe des einfallenden Sonnenlichts Maiskörner erhitzt werden können.

Interessanter sind die Optionen: Klickt man auf die Glühbirne, wird der Versuch erklärt („Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel“); klickt man auf den Werkzeugkasten, erscheint eine Bastelanleitung für ein Periskop. Diese Optionen gibt’s bei jedem „WOW“-Spiel. Sehen einige Aufgaben auch eher nach Vorschule aus (sechs Teile zu einem Puzzle zusammenlegen), so haben sie es doch alle in sich. Das Puzzle zum Beispiel ist das Vorspiel für eine Lektion in optischer Täuschung, denn im gleichnamigen Kapitel werden Stereogramme, Kippbilder und andere Spielereien mit Perspektive vorgestellt und erläutert. Chancen am MarktGemessen an dem Spaß, den Kinder mit dem Toggo-CleverClub haben können, erscheint die Jahresgebühr von 59 Euro tatsächlich nicht zu hoch. Bei einer Spieldauer von ein bis zwei Stunden pro Tag braucht man allein mindestens eine Woche, bis man sämtliche Spiele gespielt, Optionen angeklickt und Informationen gelesen hat; und dann geht der Spaß wieder von vorne los. Wer erstmal nur reinschnuppern will: Ein vierwöchiges Test-Abo kostet bloß einen Euro. Die Zuversicht von Matthias Büchs, bei Super RTL „Director Operations“, der CleverClub werde seine Mitglieder schon finden, ist nicht unbegründet. Als der Sender im Herbst 2002 die Tore zum Toggolino-Club öffnete, prognostizierten Experten dem Sender allenfalls einige wenige tausend Abonnenten; mittlerweile sind es 60.000. Mit dem zweiten Club geht Super RTL trotzdem erneut ein Wagnis ein; schließlich ist es durchaus ein Kunststück, Kinder zu freiwilligem Multiplizieren zu bringen.

Gerade darin aber dürfte aus Elternsicht der entscheidende Mehrwert gegenüber „Toggolino“ bestehen, denn dort geht es doch weitgehend um Unterhaltung. Sieht man mal vom didaktischen Anteil ab, überzeugt der CleverClub vor allem durch seine Liebe zum Detail. So sind zum Beispiel die Sprecher der Figuren die selben wie in den Serien. Sämtliche Spiele wurden unter der Beratung von Fachleuten exklusiv für diese Plattform entwickelt. Und das

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

derzeitige Angebot ist ja nur die Ausgangssituation. Der Toggolino Club hat nach Aussage von Büchs bereits „um die hundert Applikationen"; auch beim CleverClub sollen jeden Monat neue Spiele hinzukommen. So werden die Abonnenten zum Beispiel schon bald online Schach spielen können. Für 2006 wird mit „Adventurers" eine neue Welt eingeführt, in der sich alles um Geschichte dreht. Ein Wermutstropfen bleibt dabei allerdings: Selbst auf einem guten Rechner dauert es mehrere Minuten, bis die Spiele hochgeladen sind.Der Toggolino Club wurde für seine „herausragende didaktische Konzeption und ihre kreative Umsetzung" im vergangenen Jahr mit dem „edut@ain-award" ausgezeichnet, einem Preis, der unter der Schirmherrschaft der Bundesbildungsministerin steht. Außerdem wurde er mit dem Gütesiegel „Erfurter Netcode" versehen; es wird ausschließlich an Internet-Anbieter vergeben, die sich einem hohen Qualitätsstandard verpflichten. Die erste Auszeichnung für den Toggo-CleverClub dürfte nicht lange auf sich warten lassen.

Tilmann P. Gangloff