

Mathematik als Abenteuer verpackt

kas **OSNABRÜCK**. Der böse Magier Godron hat das Buch „Mathematica“ geklaut und bedroht das Inselwelt Trillion. Doch Hilfe ist nah. Prinzessin Celestine und Held Bernard machen sich gemeinsam mit dem Drachen Zweistein im gleichnamigen PC-Lernspiel auf, das Reich zu retten. Und stoßen dabei auf reichlich knifflige Rätsel: Ob auf Segelschiffen, in Piratenfestungen, im Elfenwald oder in der Eiswüste: Überall sind Schatztruhen versteckt. Die Schlüssel dafür sind die richtigen Lösungen von Rechenaufgaben, die den Zahlenraum bis 1000 abdecken. Dabei müssen etwa Additionen, Multiplikationen und Textaufgaben innerhalb einer vorgegebenen Zeit bewältigt werden. Zur Belohnung gibt es Energie spendende Äpfel, magische Tränke oder Münzen. Doch in diesem als Piratenabenteuer angelegten Lernspiel für Kinder ab der zweiten Klasse sind die mathematischen Rätsel nicht die einzigen Hindernisse. Es lauern auch Bösewichte, die mit Säbel oder Zauberstab ausgeschaltet werden müssen. Betrachtet man die Zielgruppe, ein zumindest fragwürdiges Spielelement. Dennoch wurde „Zweistein“ im vergangenen Jahr mit Preisen für Kindersoftware ausgezeichnet. Getrübt wird der Spaß durch den mitunter frustrierenden Umstand, dass Zwischenstände nur am Ende eines Levels gesichert werden können.

Zweistein – Das Geheimnis des roten Drachen, Brainmonster Studios, Lern-Adventure, für PC und Mac, frei ab 6 Jahre, ca. 40 Euro.