



MATHE IST EIN ABENTEUER

Spielend lernen ist die zentrale Thematik der sogenannten Edutainment-Games. Mit „Zweistein“ wurde die Idee, bei Kindern die Freude am Lernen zu wecken, in der Gestalt eines unterhaltsamen und lehrreichen Action-Adventures vortrefflich umgesetzt.



Es ist so eine Sache mit der Freude an der Mathematik. Während die einen in der Schule Beispiele im Handumdrehen lösen, ist es für manche Kinder bedeutend schwerer, hinter die Welt aus Zahlen, Formeln und Zeichen zu blicken. So wird es gerade für Letztere zusehends mühsamer, sich für die Materie zu begeistern und das Unterrichtsfach wird meist mit Frustration gleichgesetzt. Genau an diesem Punkt setzt der Titel „Zweistein: Das Geheimnis des roten Drachen“ an.

„Zweistein“, das letztes Jahr von der GamingXP-Redaktion mit dem Titel „Kin-

derspiel des Jahres 2008“ ausgezeichnet wurde, haucht der oftmals trockenen Theorie der Mathematik neues Leben ein. Das Spiel selbst handelt von einem mathematischen Bann, den der Zauberer Godron über die Stadt Asban gelegt hat. Doch wo es Bösewichte gibt, treten auch immer Helden auf den Plan, die sich dem Unrecht in den Weg stellen. Im Falle von „Zweistein“ sind es Bernard und Celestine, die dem machthungrigen Gordon das Handwerk legen, indem sie viele Rätsel lösen. Diese Rätsel bestehen aus verschiedensten Mathe- und Denk-Aufgaben, und

Sie werden staunen, wie gerne sich Ihr Nachwuchs plötzlich mit dem Jonglieren von Zahlen beschäftigt. Nach dem phä-

» „Zweistein“, das letztes Jahr von der GamingXP-Redaktion mit dem Titel „Kinderspiel des Jahres 2008“ gekürt wurde, haucht der Mathematik Leben ein.

nomenalen Erfolg von „Zweistein: Das Geheimnis des roten Drachen“ kam letzten Monat mit dem Zusatz „Lernen, Trainieren, Spielen“ eine erweiterte Version des Spiels auf den Markt, das neben dem Grundkonzept auch achtzehn separate Trainingslevels beinhaltet. Diese Levels verbessern gezielt die Konzentration, Aufmerksamkeit und Handlungsplanung, sowie das Arbeitsgedächtnis, räumliches Denken, den Zahlenbegriff und mathematische Basisfertigkeiten von Kindern. Von besonderem Interesse für Eltern

dürfte das ausführliche Begleitbuch sein, das nicht nur praktische Tipps für das gemeinsame Lernen mit Ihrem Kind

enthält, sondern sich auch mit dem richtigen Umgang mit Medien beschäftigt. Auch bei der Behandlung von AHDS (Aufmerksamkeitsdefizit-/Hyperaktivitätsstörung) und Dyskalkulie (Entwicklungsverzögerung des mathematischen Denkens) konnte festgestellt werden, dass die begleitende Verwendung von geeigneter Lernsoftware wie „Zweistein“ einen äußerst positiven Effekt nach sich zieht. Somit leisten Spiele dieses Formats auch einen nicht zu unterschätzenden Beitrag für die Gesellschaft. Doch wie

wird es mit dem Aushängeschild der Lernspiele weitergehen? Für alle Fans von Bernard und Celestine gibt es gute Nachrichten. Nach dem bisherigen Erfolg wird der Titel nächstes Jahr auch auf dem NDS erscheinen, um auch im Handheld-Format für Spaß, Spannung und Lernerfolge zu sorgen.

Nachdem ich das Game ausführlich getestet habe, kann ich Ihnen ebenfalls versichern, dass sich das Spielvergnügen nicht nur der jüngeren Generation erschließt, auch „ältere Semester“ werden aufgrund der eingängigen Steuerung und der qualitativ hohen Aufbereitung auf Ihre Kosten kommen. Da wir von GamingXP pädagogisch wertvolle Spiele unterstützen, werden Sie bald die Möglichkeit haben, die Trainingsversion auf www.gamingxp.com herunterzuladen. (fs)



Details zu Brainmonster

Die Brainmonster Studios GmbH wurde im Jahre 2005 in München gegründet und hat sich auf die Entwicklung von Adventure-Learning-Games spezialisiert. Ein ca. 30-köpfiges Team bestehend aus Grafikern, Designern und Programmierern, aber auch Medizinern, Diplompsychologen und Lehrern hat es sich zum Ziel gesetzt, pädagogisch wertvolle Titel zu schaffen, die auch jede Menge Spaß für die jüngere Generation bereithalten.