



Piraten bringen Lernkonzept voll auf den Punkt

„Fragenbär - Richtig konzentrieren“: Herausragende Spielideen

Von unserem Mitarbeiter Stefan Michaelis

War doch klar: Der „Fragenbär“ macht aus einem der dringlichsten Kinderprobleme unserer Zeit ein umwerfend witziges und kreatives Spiel - „Richtig konzentrieren“. Warum das klar war? Weil der Bär und die Igel Fit und Findig für ein Konzept stehen, das wie kein zweites bis ins kleinste Detail durchdacht ist. Voll aufs Wesentliche konzentriert, sozusagen.

Im Mittelpunkt der Geschichte stehen der Piratenkapitän Püree und seine Matrosen. Die entführen zwar die Königsfamilie und klauen das ganze Gold, sind aber gar nicht mal so schlechte Kerle. Als Spielernaturen setzen sie alles aufs Spiel und bieten Kindern faire Wettbewerbe in drei Schwierigkeitsstufen an, um Gold zu sammeln und damit Schiffsteile zu kaufen.

Die zwölf Konzentrationsspiele können sogar nach individueller Lust und Laune gestartet werden. Denn Kinder bestimmen selbst, wie lang eine Aufgabe dauern soll. Sie setzen eine bis fünf Münzen (entspricht den Spielrunden) und wählen dann den Matrosen von Stärke 1 bis 3 - mehr Mut, mehr Einsatz, mehr Gewinn. Oder eben ein paar entspannte Schnelldurchläufe.

Das motiviert enorm, wie auch wieder die Sprachausgabe motiviert. Neben dem Namen wählen Spieler ein Piraten typisches Symbol, etwa Krake oder weißer Hai - und werden im Spiel immer wieder direkt damit angesprochen, vom Fragenbär sogar euphorisch begrüßt. Das geht runter wie ein Fass Rum!

Die Konzentrationsspiele sind ebenfalls motivierend, weil sie - wie bei vielen gleichartigen Programmen - eben keine klassischen Lernspiele sind, die sich als Konzentrationsübungen „verkaufen“. Wie bei allen „Fragenbär“-Spielen haben sie eine eigene pädagogisch durchdachte Klasse, die hier neu und voll auf den Punkt konzipiert ist.

Am Klavier belegen Kinder Tasten selbst mit Tönen, aus denen Kapitän Püree ein Merkspiel macht - super Idee. Im Piratenpoker geht es darum, sich die Reihenfolge von fünf Symbolkarten zu merken. Ähnlich funktioniert der Matrosenwaschtag, der Symbole auf T-Shirts präsentiert. In der Künstlerkajüte sollen abstrakte Bilder korrekt eingefärbt werden. Was für eine Abwechslung!

Dabei folgt die Spielstruktur exakt dem, was man mit Konzentration und Merkfähigkeit verbindet: Die Aufgabe wird so oft wiederholt, bis Kinder sich bereit fühlen, die Lösung zu finden. Dann müssen sie noch ihr „okay“ geben, wenn sie Farben, Töne oder Symbole zugeordnet haben.

Konzentration entsteht aus innerer Ruhe, aus dem Beherrschen und „Zähmen“ von äußerem Druck. „Fragenbär - Richtig konzentrieren“ hilft, diesen spielerisch zu besiegen. Kinder lernen auch, sich aktiv an solche Situationen heranzutasten. Sie können regelrecht mit Herausforderungen spielen, den Druck selbst bestimmen.

Die Lernspiele mit dem „Fragenbär“ waren allesamt erstklassig. Dieses Konzept ist herausragend!

Spiel der Woche



Fragenbär - Richtig konzentrieren Lernspiel

System: PC/MAC
Hardware: Pentium II 400 MHz, 64 MB RAM, Festplatte (5 MB), VGA, Windows 2000, Tastatur, Maus, Soundkarte
Hersteller/Vertrieb: Spielend Lernen Verlag, 24 Euro
www.fragenbär.de

Tauglichkeit

Altersgruppe: ab 5 Jahren
Familie: sehr gut geeignet
Schule: sehr gut geeignet

„Fragenbär“ schon eine große Familie

Der Fragenbär und die Igel Fit und Findig sind längst nicht mehr allein. Nach dem Pechspucker und den Glückspilzen bevölkern nun auch Piraten seine Welt. Mit dem Konzentrationsspiel verlässt die Reihe erstmals die Schulfachthemen für Grundschüler. Die beginnen mit der Mathematik: „Richtig rechnen“ gibt's in zwei großen Spielen für die 1. und 2. Klasse. „Richtig schreiben“ fasst den Stoff der beiden Klassen zusammen. Eine Kombination aus Lernheft und CD hat der „Fragenbär“ auch schon gemacht. Die gibts für die Vorschule in drei Folgen für Mathematik-, Deutsch- und Logikthemen. Und da die Geschichten in dem Fantasiereich einfach schön sind, hat er auch sein eigenes Hörbuch.



Lernspiel-Sammelsurium statt gezielter Übungen

„Ursula Lauster Konzentrationsspiele“: Überaltertes Konzept wird dem Anspruch nicht gerecht

Damit tut sie sich keinen Gefallen: „Ursula Lauster Konzentrationsspiele“ sind nichts anderes als typische Lernspiele für Grundschüler. Konzentrationsübungen - siehe „Fragenbär“ - gehen anders.

Und wieder Löwe Kibongo als Gastgeber, wieder das Neuner-Karo mit den jeweils über 500 Übungen in mehreren Stufen - und immer noch keine aktive Fehlerhilfe. Das funktioniert zwar als Lernprogramm noch so einigermaßen, aber nicht als Konzentrationsübung.

Es wirkt fast so, als habe man in zwei Folgen für die Klassen 1 und 2 sowie 3 und 4 Aufgaben gesammelt, die in anderen Lauster-CDs nicht mehr unterzubringen waren. Vieles zum Beispiel, was als Sprachverständnisübung zu „unschulisch“ war und nun ein Merkspiel ist.

Und es wirkt an mancher Stelle hastig produziert, inhaltlich und technisch fehlerhaft. So wird Kindern im Formenspiel - gegenständliche Motive sollen Dreieck, Quadrat und Kreis zugeordnet werden - ein Haus mit Spitzdach gezeigt. Und was ist nun richtig, Quadrat oder Dreieck?

Dann scheint die „virtuelle Tastatur“, die sich über entsprechende Text-Übungen setzt und mit der Maus bedient wird, häufig nicht so richtig

eingepasst zu sein. Sie interpretiert Antworten nur als richtig, wenn die Groß- und Kleinschreibung beachtet wurde.

Das Lauster-Lernsystem besticht durch Übungsvielfalt, den pädagogischen Hintergrund. Die CD-Ausgaben bestechen durch ihren äußerst

üppigen Inhalt. Aber der Reihe ist ihr Alter nun deutlich anzumerken. Die Übungsstruktur war vor der Jahrtausendwende gut. Heute aber wissen wir viel mehr über den Sinn und Unsinn von CD-Lernspielkonzepten, um zu erkennen: Dieses hat sich überdauert.

„Konzentrationsspiele“? Na klar, Konzentration ist bei Lernspielen eine Grundvoraussetzung. Aber hier wird das Pferd ganz einfach von hinten gesattelt. sam

(Ursula Lauster Konzentrationsspiele, für Klasse 1/2 und 3/4, von United Soft Media, PC und MAC, je 16 Euro)
www.usm.de

Altersgruppe: Grundschule
Familie: sehr gut geeignet
Schule: sehr gut geeignet

