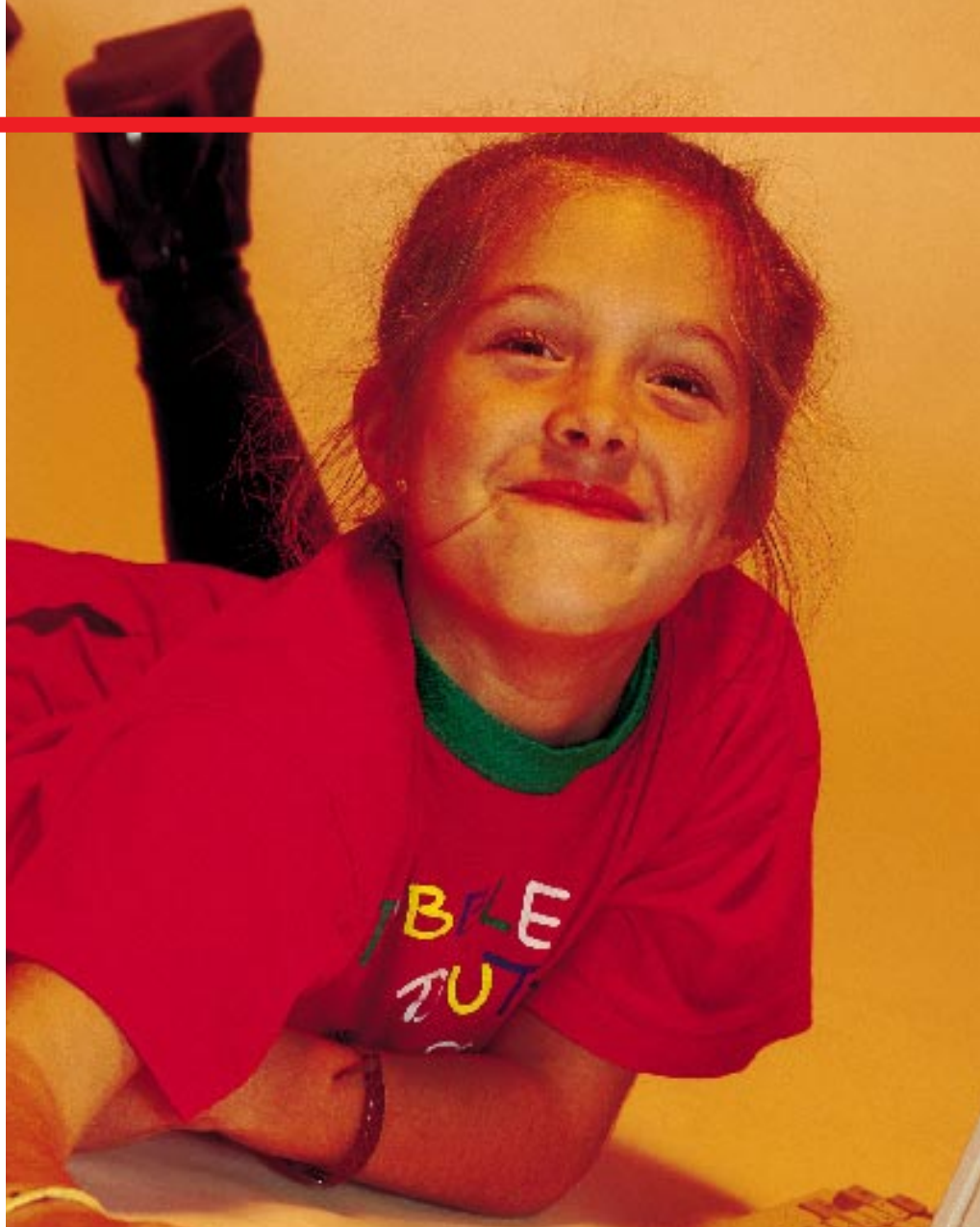


Wie Leoparden Flecken bekommen? Das erfahren Kinder spielend mit Edutainment-Software. Welche Titel Kinder fesseln, haben Schulklassen in einem Praxistest für CHIP herausgefunden.

AMSCHLER



Spielend Lernen

Mensch, paß doch auf!“ kreischen Thomas und Christa. Während Kevin noch die Nasen und die Haarfarbe der knuddeligen Figuren miteinander vergleicht, wissen die beiden schon die Lösung. Ein Zobini mit blauer Nase löst bei der Hängebrücke eine Allergie aus. Die prustet los und verliert eine Planke. Schlecht für die nachfolgenden drolligen Knollnasen, die Zobinihäuser nie erreichen, wenn Kevin nicht bald reagiert und die Merkmale der Zobinis ausfindig macht, die der Lösung dienen.

Die Abenteuer der Zobinis sind das Thema des Spiels, in dessen Verlauf die Kinder verschiedene Aufgaben lösen müssen. An der Schubertschule in Augsburg

burg bereiten sie sich mit der Zuordnung von Formen und Farben im Spiel auf die Mengenlehre vor. „Das Programm hilft bei der Förderung der Konzentration und des logischen Denkens ganz massiv“, meint Katja Stampfl, Lehrerin an der Schubertschule. Aber ist Edutainment-Software so gestrickt, daß der pädagogische Nutzen im Vordergrund steht?

Mit allerlei Einfällen und Gags versuchen Autoren und Softwareprogrammierer, auf einen laut Prognosen zukunftssträchtigen Markt für Kinder- und Familiensoftware zu reagieren. Bislang ist das Kaufverhalten deutscher Konsumenten – allen Prognosen zum Trotz – noch „zögerlich“ wie Jürgen Thierig, Geschäfts-

führer der Berliner Firma Tivola, feststellt: „Edutainment ist ein Nischenmarkt, wir fangen bei Punkt Null an.“ In Schweden, Frankreich oder natürlich den USA finden derlei Produkte einen weit aus besseren Absatz als hierzulande.

In den Werbetexten auf der Verpackung spekulieren die Hersteller auf den elterlichen Wunsch, dem Kind etwas zu überlassen, das zwar unterhaltend und spaßig, gleichzeitig aber auch von pädagogischem Wert ist. Die Förderung von Lesefähigkeit, mathematischem Verständnis und Logik werden da ebenso versprochen wie die Steigerung der Kreativität. Aber wer profitiert von den Programmen wirklich?

Eine wahre Flut an Kindersoftware ist in den vergangenen Wochen auf den Markt geschwappt. CHIP hat die neuen Edutainment-Titel gründlich geprüft. Kinder der Schubertschule in Augsburg, der Regelschule in Apolda und des Gymnasiums Carolinum in Neustrelitz haben sich mit einigen der aufgeführten Programme eingehend beschäftigt (siehe Textkasten „Erst sponsern, dann testen“). Diese Programme sind mit den gelben Kinderhänden gekennzeichnet.

Die Erfahrungen der Kinder sowie die Beobachtungen der Lehrer und des Teams von Prof. Dr. Ulrich Glowalla an der Universität Gießen sind in die Beurteilung der einzelnen Programme eingeflossen.

○ Aladdin Spielparadies

Beobachtungsgabe, Gedächtnis, Konzentrationsfähigkeit und gar künstlerische Neigungen möchte die Spielesammlung von Disney bei Kindern bis zum Alter von zehn Jahren fördern. Die Elemente im Programm ähneln denen des im Unterricht eingesetzten „König der Löwen“ desselben Herstellers. Puzzles, Labyrinth, Buchstabierspiele, musikalische Gedächtnisübungen, Gegenstände vergleichen, Figuren ausmalen – hier kommen alle traditionellen Aufgaben vor, wie sie seit Jahren bei Kindersoftware zu finden und auch in der Shareware reichhaltig vertreten sind.

Das Spielparadies lebt daher nicht von Originalität, sondern besticht durch die perfekten Animationen der Charaktere, die etwa in der Wüstenstadt Agrabah umherwieseln. Das Schwierigkeitsniveau läßt sich einstellen, bleibt allerdings insgesamt betrachtet auf einem Level, das vor allem die jüngeren Kinder anspricht.

Disney Interactive, ca. 100 Mark

○ Circus

Die Spielesammlung mit Clowns, Akrobaten und Zirkuslöwen teilt sich in 30 Übungen auf, die Beobachtungsgabe, Gedächtnis und Kreativität fördern sollen. Und da kein Text vorkommt, spricht Circus Kinder im Vorschulalter an. Die Altersangaben auf der Packung widersprechen sich. An einer Stelle ist zu lesen „Für Kinder ab fünf Jahren“, ein Aufkleber verkündet unübersehbar „Ab drei Jahren geeignet“. Beide Angaben sind anzuzweifeln.

Denn während beim Zauberer einfach Farben zuzuordnen sind, müssen beim Elefantentanz Schrittfolgen des Dickhäuters im Gedächtnis behalten werden, was selbst Schulkinder überfordert. Anstatt

sich auf eine Altersstufe zu konzentrieren, demotiviert man jüngere Kinder mit für sie kaum lösbaren Aufgaben.

Dafür sind die Zirkusszenen so flüssig und detailreich gezeichnet, daß Kinder das Programm gerne auch später wieder aus dem Regal ziehen, um sich an ungelösten Drahtseilakten zu versuchen. Auch an Witz, Esprit und hochklassigen Animationen fehlt es Circus wahrlich nicht.

Voyager/Bomico, ca. 100 Mark

○ Der König der Löwen

Die Figuren von Disney rufen bei Kindern Begeisterungstürme hervor. Auch das Edutainment-Paket um den kleinen Löwen hat ganze Schulklassen in Aufregung versetzt. Die Zeichnungen und Animationen, garniert mit Filmausschnitten, sind erstklassig. Aber die Begeisterung läßt nach einiger Zeit nach. Die Übungen sind schnell durchschaut, bieten keine Ausbaumöglichkeit mehr, sondern sind nach kurzer Zeit „abgehakt“.

Der König der Löwen enthält Mal- und Buchstabenspiele, Memory und Puzzle, Labyrinth, ein musikalisches Merkspiel und vieles mehr. Was flott beginnt, entpuppt sich auf Dauer als Langweiler. Der Hersteller hätte gut daran getan, die Übungen zu erweitern. Die Altersangabe „von vier bis zehn Jahren“ muß an der Obergrenze nach unten korrigiert werden.

Disney Interactive, ca. 100 Mark

○ Der Stein von Wakan

Der Stein von Wakan ist eines von derzeit fünf Playtoons-Programmen, die auch miteinander kombiniert werden können. Insgesamt sind 15 solcher Baukästen geplant. Die Kinder können sich Bildgeschichten anschauen, die in bester französischer Comic-Manier gezeichnet sind. Im nächsten Schritt bauen sie ihre eigenen Szenen und Geschichten zusammen. Dazu legen sie fertig gezeichnete Hintergrundlandschaften fest und platzieren darin Objekte, Figuren und Sprechblasen mit Text. Manche Objekte entwickeln auf Mausclick für wenige Sekunden ein Eigenleben. Mit einem Mikrofon können die Kleinen auch Texte aufnehmen.

Damit sollen im Endeffekt Phantasie und Kreativität bei Kindern von vier bis zehn Jahren gefördert werden. Aber die Reaktionen der eingesetzten Figürchen bleiben stets gleich: Ein Esel reagiert immer störrisch. Somit lassen sich nur Geschichten bauen, in denen diese Animationen mit der Handlung zu tun haben, etwa die Geschichte vom störrischen Esel.

Sierra Coktel, ca. 80 Mark

○ Die Englisch-Monster

Erste Begriffe der englischen Sprache lernen Kinder unter Anleitung von fünf kleinen Monstern, die der Muppetshow entwichen sein könnten. Dabei hält sich das



Die mit der gelben Hand markierten Programme haben Kinder für CHIP getestet.



Lockte die Kinder schon vor Unterrichtsbeginn in die Schule: Der Titel *Die Abenteuer der Zobinis* erhält das Prädikat „wertvoll“

Programm nicht an die Lehrpläne der Schule, sondern stellt Wörter bereit, die zum ersten Grundwortschatz gehören. Witzig sind die Songs, die allerdings mit schwierigen Texten unterlegt sind und von Einsteigern nicht zu verstehen sind.

Was fehlt, ist eine Aufnahmefunktion. Zwar lassen sich Wörter abhören, um ein Gefühl für die Aussprache zu bekommen. Aber das Überprüfen der eigenen Aussprache wird nicht unterstützt. Das Lexikon ist flexibel ausgelegt: Die Kinder schreiben neue Wörter hinzu und erweitern ihren Grundwortschatz nach Bedarf. Fünfjährige sind mit den Englisch-Monstern allerdings stark gefordert.

Davidson/Klett, ca. 100 Mark

○ Die Abenteuer der Zobinis

Zobinis unterscheiden sich in Haarfarbe, Nasen, Augen und Füßen. Genügend Merkmale also, die während des Spielabenteuers verglichen und logisch verknüpft werden können. Als „spannendes Logikspiel“ werden die Zobinis angepriesen. Um es vorweg zu nehmen: Die wuseligen Figürchen bieten nicht nur Spielspaß, sondern werden auch dem pädagogischen Anspruch gerecht.

Das Training mit den Zobinis bereitet Kinder auf Mengenlehre im Schulunterricht vor und fördert neben dem logischen Denken nach unseren Schulversuchen auch die Konzentration. Durch waagerechte und senkrechte Zuordnung von Merkmalen wird so nebenbei der Umgang mit Rechentabellen im Mathematikunterricht geübt. Die Dokumentation ist vorbildhaft; sie erklärt den Eltern den Zweck der einzelnen Übungen.

Glücklicherweise ist der Schwierigkeitsgrad veränderlich. Wer eine Aufgabe nicht schafft, kann andere Wege nach Zobinihausen suchen. Das Programm ist so flexibel, daß ein Kind niemals auf der Strecke bleibt. An der Schubertschule in

Augsburg waren die Zobinis ein Knüller. Ein Grund mehr, die Zobinis als eines der besten Lernspiele einzustufen. Nicht erst für Kinder ab acht Jahren.

Broderbund/Bomico, ca. 120 Mark

○ Explorapedia

Das Nachschlagewerk für Kinder ab sechs Jahren führt in verschiedene Lebensräume. Tier- und Pflanzenwelt etwa der Savannen, Nadelwälder, Ozeane, Gebirge, Regenwälder, Flüsse, Küsten, Korallenriffe und anderer sind zu erfor-

schen. Innerhalb eines Lebensraumes gibt es viel zu entdecken. Im Schulunterricht sahen sich die Kinder den Wald von Explorapedia an, nachdem im Unterricht bereits der Stoff durchgenommen war. Das Aha-Erlebnis bei den Kleinen – und damit die gewünschte Vertiefung des Lernstoffs – war groß.

Explorapedia ist gut zu bedienen; allerdings sind die beschränkten Navigationsmöglichkeiten zu bemängeln. Man kann keine Fragen stellen oder direkt an ein Detail innerhalb des Lebensraums gelangen. Mal wird über die Ernährung eines Tieres berichtet, mal wieder nicht. Erst konsequentes und anspruchsvolles Ausfüllen mit Inhalten würde Explorapedia zu einem exzellenten Standardwerk machen. *Microsoft, ca. 80 Mark*

○ Klabauterjagd

In der Pumuckl-Reihe der Firma Escal aus Georgsmarienhütte ist Klabauterjagd in erster Linie ein Geschicklichkeitsspiel, das an sogenannte Jump-and-run-Spiele anknüpft. Der Spieler hüpfte durch eine Szene, sammelte darin Gegenstände und löst, um auf den nächsten der insgesamt 21 Level zu kommen, eine mathematische Aufgabe. Deren Schwierig-

Erst sponsern, dann testen

CHIP hat im vergangenen Jahr in Zusammenarbeit mit Cornelsen Software, Berlin, eine Sponsoring-Aktion ins Leben gerufen. Im Zuge dieser Aktion konnten bisher neun Schulen mit modernen Multimedia-Systemen samt Software ausgestattet werden. Allerdings stehen noch weitere Schulen auf unserer Warteliste, für die wir neue Hardware suchen.

An den beteiligten Schulen haben sich erfreulicherweise rege Aktivitäten entfaltet. Dem Engagement einiger Lehrer ist es zu verdanken, daß CHIP für Softwaretests im Bereich Lernsoftware, Infotainment und Edutainment inzwischen auf die Mitarbeit eines breitgefächerten Personenkreises zählen kann. In den unterschiedlichen Schultypen sind Schülerinnen und Schüler aller Altersklassen zu einer unvoreingenommenen Beurteilung von Programmen bereit.

Eine Auswahl an Edutainment-Programmen ging diesmal an eine Sonderschule sowie Grund- und Hauptschulen in verschiedenen

Bundesländern. Da es sich bei den Neuerscheinungen im Bereich Kindersoftware ohne Ausnahme um Produkte handelt, die sich an Kinder im Vorschul- und Grundschulalter richten, wurden dieses Mal nur die ersten Klassen in unseren Test einbezogen.

Die Testkriterien wurden in Absprache mit Prof. Dr. Ulrich Glowalla vom Fachbereich Psychologie an der Universität Gießen erarbeitet. Näheres dazu siehe Kasten „Edutainment – Spielerisch lernen?“.

An dieser Stelle möchten wir nochmals allen beteiligten Sponsoren unseren Dank aussprechen: Acer, Bomico, Claris, Cornelsen Verlag, Creative Labs, Gateway, ICO, IPC, Klett-Verlag, Microsoft, Packard-Bell, Schroedel Schulbuchverlag, Siemens-Nixdorf Informationssysteme, Vobis, Yakumo. Dank auch allen Beteiligten in den Schulen und Ministerien, die mit viel Geduld und Kooperationsbereitschaft die Aktion unterstützt haben. Wir suchen noch weitere Sponsoren, die sich bei Schulprojekten engagieren möchten.

keitsgrad beginnt mit Grundrechenarten in der ersten Klasse. Das Programm protokolliert, welche Schwierigkeitsgrade das Kind meistert, und paßt sich in den Ansprüchen dem Spieler an. Die Aufgaben werden also zunehmend schwieriger. Mißlingt aber eine Lösung, erscheinen wieder leichte Aufgaben, damit der Spielfluß nicht ins Stocken gerät.

Trotz der Rechenaufgaben ist der spielerische Charakter der Klabauterjagd unübersehbar. Ein konsequentes Mathe-Paukprogramm handelt man sich hiermit nicht ein. *Escal/BMS, ca. 100 Mark*

○ Mathe-Blaster III

„Der Raub des Superhirns“ ist die dritte Folge der Erfolgsserie Mathe-Blaster untertitelt. Unter den Lern- und Edutainment-CD-ROMs ist diese Serie ein Verkaufshit. Der Lernstoff orientiert sich diesmal am Mathe-Unterricht der fünften bis elften Klasse, eignet sich also für Kinder im Alter von zehn bis siebzehn Jahren. Algebra, Gleichungen, Prozent-

tionen sind sicherlich auf dem neusten Stand. Aber die kulturelle Bezogenheit auf die USA ist unübersehbar und macht den Titel für den deutschen Markt nicht wertvoller. Der Truthahn hat nun mal in Mitteleuropa einen geringeren Stellenwert als das Schwein. Ein Kinderlexikon sollte das berücksichtigen.

Sunflowers Kids/Bomico, ca. 100 Mark

○ Marty und das Abenteuer mit dem Käse

An Dokumentation und Zubehör bietet Marty einiges mehr als andere Programme. Außer einem Malbuch liegt auch ein Mikrofon in der Packung. Und wenn das erst mal installiert ist, kann das Kind die Spielfigur Marty mit ins Mikro gesprochenen Anweisungen steuern. Das Programm erschließt somit in puncto Kindersoftware Multimedia-Neuland.

Zum Glück erzählt der Computer eine Geschichte auch ohne Zugeflüster. Die Dokumentation hätte für Eltern ausführlicher sein dürfen. Denn Anregungen, wie

Sprachen zu spielen – Deutsch ist eine davon. Findet man in einem der Villenräume einmal ein Buch, dann beginnt eine Kurzgeschichte mit bunten Bilderbuchseiten und kurzen, gesprochenen Texten. Der Spieler ist dann aber nur zum Zuhören verdammt; Interaktion mit der Geschichte innerhalb der Bücher ist nicht eingeplant. Der Multimedia-Titel Pippi ist nur eingefleischten Langstrumpf-Fans zu empfehlen. Der Käufer bekommt in der Verpackung eine Stoffpuppe geliefert.

Ahead Media/Das Softwarehaus, ca. 80 Mark

○ Pumuckl musiziert

Zwei Oktaven einer Klaviertastatur sind zu sehen. Es ist nicht besonders einfach, mit der Maus eine Taste zu betätigen. Die dadurch erzwungenen Wartezeiten beim Musizieren werfen die Melodie leicht aus dem Takt. Eher zum Ziel führt da der Einsatz der PC-Tastatur; das ist immer noch umständlich. Bleibt die Frage, ob Kinder nicht besser auf einem Klavier herumklimpern, um Noten zu erlernen.

Durch Zuordnung von Farben zu den Klaviertasten und den gespielten Noten lernen die Kinder deren Platz auf den fünf Notenlinien kennen. Natürlich müssen sie auch die Notenlänge einhalten. Zehn Kinderlieder spult Pumuckl als Beispiele für die gedrückten Klaviertasten ab. Kinder ab dem Lebensalter von vier Jahren können laut Hersteller mit dem Erlernen der Noten beginnen.

Escal/BMS, ca. 50 Mark



Der Mathematik den Schrecken nehmen: *Mathe-Blaster III* fesselt Kinder vor dem PC

rechnungen und mehr sind zu bearbeiten, um ein Spukhaus zu erkunden.

Die Fülle der Aufgaben, die der PC stetig neu mischt und generiert, macht den Reiz des Programms aus. Die Kinder bleiben wegen der Rahmenhandlung emsig bei der Sache und finden Gefallen am Lösen von Rechenaufgaben.

Klett, ca. 100 Mark

○ Lexikids

Warum das Kinderlexikon im letzten Jahr den E.M.M.A.-Award der Frankfurter Buchmesse einheimste, wird in der deutschen Version nicht klar. Denn Beschreibungen wie „der Bison ist ein großes Tier und lebt in Amerika“ bringen auch die Allerjüngsten in ihrem Wissensdrang kaum weiter. Grafiken und Anima-

tionen sind sicherlich auf dem neusten Stand. Aber die kulturelle Bezogenheit auf die USA ist unübersehbar und macht den Titel für den deutschen Markt nicht wertvoller. Der Truthahn hat nun mal in Mitteleuropa einen geringeren Stellenwert als das Schwein. Ein Kinderlexikon sollte das berücksichtigen.

○ Pippi

Pippi Langstrumpf ist die kleine, aber sehr starke Heldin aus den Romanen von Astrid Lindgren. Pippi lebt in der großen, verrückten Villa Kunterbunt. Die Kinder erforschen die Räume mit der Maus und finden die Gags heraus, die per Mausklick auf verschiedene Gegenstände anzusehen sind. Kleine und belanglose Spiele wie Memory, Anziehpuppe oder Pfannkuchenauffangwettbewerb sind ebenfalls in der Villa versteckt.

Der Titel des schwedischen Verlages Ahead Media ist in sechs verschiedenen

○ Verkehrte Welt

Indem Kinder in neun Szenen aus Natur, Alltag und Technik Dinge miteinander vergleichen, schulen sie **Konzentration**, Differenzierungsvermögen und logisches Denken. Sie müssen etwa Geräusche den Objekten im Bild zuordnen. Sie finden heraus, wenn die Leitfigur des Programms, der Scherzkeks, Unwahrheiten erzählt, oder entdecken vertauschte Bezeichnungen von Gegenständen. Weiterhin erraten sie aufgrund von Beschreibungen Gegenstände im Bild. Sie ordnen Gruppen von gleichartigen Dingen einander zu. Alles kurzweilige Spielchen, die von Kindern im Alter von acht bis zwölf Jahren schnell zu lösen sind. Auch jüngere dürften mit den logischen Aufgaben schon zurechtkommen.

Allerdings sind die Szenen einfach gestrickt und nach einiger Zeit abgehandelt. An die Reichhaltigkeit der Zobinis reichen die Logik-Übungen nicht heran.

Ravensburger, ca. 100 Mark

Bilderbücher zum Klicken

Eine bunte Bilderbuchseite bleibt auf einem Computerbildschirm nicht starr. Wie in einem Zeichentrickfilm hoppeln Hasen aus dem Bau, wirbeln zum Frühsport einmal ums Baumhaus und hauen auf den klingelnden Wecker. Kurze Sequenzen und kleine Gags machen aus einem Buch ein „Living Book“, ein „lebendiges Buch“, wie die Hersteller die neue Generation des digitalen Bilderbuchs betiteln. Eines der ersten interaktiven Bilderbücher auf dem Markt ist erst seit diesem Jahr, lange nach dem Erscheinungsdatum in den USA, auch in deutscher Sprache zu haben.

Nur *Oma und ich* ist der deutsche Titel des Klassikers „Just Grandma and me“, in dem der kleine Critter mit Omi zum Strand fährt und selbigen unsicher macht. Wie in interaktiven Bilderbüchern üblich, gibt es für das Kind neben einer hübschen Lesegeschichte allerlei Figuren und Gegenstände zum Anklicken, die dann ein witziges Eigenleben entfalten. Und weil sich bei den Broderbund-Bilderbüchern einzelne Wörter anklicken lassen und dann vom Märchenonkel gesprochen werden, kann der werbliche Aufdruck auf der Packung durchgehen, wonach derartige Produkte das „Erkennen von Wörtern“ und die „Erweiterung des Wortschatzes“ fördern. Außerdem können Kinder zwischen englischer, französischer und deutscher Sprache wechseln und unter Umständen ein paar fremdsprachige Begriffe herausfinden.

Das gilt auch für den Titel *Die Schildkröte und der Hase* vom gleichen Verlag, in dem das Märchen vom Hasen und Igel aufgearbeitet wurde. Die Living Books von Broderbund sind auch optisch ausgezeichnet umgesetzt, insgesamt also lobenswerte Produkte. Aber

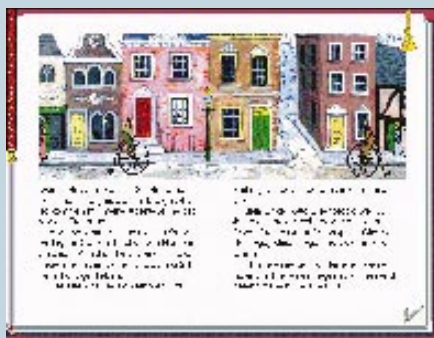
der Preis für so ein PC-Bilderbuch ist hoch: 100 Mark sind zu berappen.

Dafür gibt es als kleines Extra auch ein richtiges Bilderbuch. Auch das russische Volksmärchen *Baba Jaga und die Zaubergänse* hat ein solches Büchlein in der Packung. Die Geschichte von der kleinen Maus Tascha, deren Bruder von der bösen Hexe Baba Jaga und drei magischen Gänsen, entführt wird, ist ansprechend gezeichnet. Auch hier lassen sich

einzelne Wörter anklicken, womit der Titel von Davidson, der für 70 Mark zu haben ist, den Broderbund-Produkten gleichkommt. Allerdings ist die Menüführung durch das Umschalten zwischen einem Spiel- und Lesemodus unnötig kompliziert.

Völlig neue Erkundungsgeschichten verwirklichten die Macher des Tivola Verlages in Berlin. Die Stories von Max und Marie sind aus der Kategorie interaktiver Bilderbücher nicht mehr wegzudenken. Auch der neue Titel *Wellen, Wracks und Wassermänner* (ca. 100 Mark) ist wieder ohne Text und komplizierte Menüführung umgesetzt. Die Symbolik – etwa Stöpsel ziehen, um aus dem Spiel zu gelangen – ist eindeutig und nicht erklärungsbedürftig. Somit kann man die Altersangabe „von acht bis 102 Jahre“ getrost nach unten korrigieren.

Die Erkundung von Dünen, Leuchttürmen und Hafen mit Containerschiffen ist unterhaltsam. Allenfalls die Bastelanleitungen, etwa für ein Windrad, oder Erklärungen von Seesignalen und Knotenübungen mit dem mitgelieferten Seil dürften ältere Kinder eher ansprechen.



Lobenswertes Bilderbuch: *Die Schildkröte und der Hase* ist optisch ausgezeichnet umgesetzt

Lesestoff satt: *Die Reise zum Mittelpunkt der Erde* ist als Tonbildschau konzipiert

Leider lassen sich einmal angeklickte Gags nicht gleich wieder abschalten. Die Zeichnungen erinnern mehr an traditionelle Bilderbücher als die bisher beschriebenen, Disney-ähnlichen Titel. *Wellen, Wracks und Wassermänner* entfaltet einen eigenen Charme.

Wesentlich mehr Lesestoff bieten die CD-Bücher mit bekannten Jugendtiteln. Etwa Jule Vernes *Reise zum Mittelpunkt der Erde*, Robert Louis Stevensons

Schatzinsel oder das Märchen *Alice im Wunderland* sind bei Junior Software, einem Ableger der Eutiner Firma Software 2000, für jeweils unter 50 Mark erhältlich. Im Laufe der nächsten Monate wird die ganze Jugendbibliothek aufgelegt. So stehen etwa Mark Twains *Die Abenteuer des Tom Sawyer* und *Peter Pan* auf dem Programm. Die CDs bewähren sich auch als Hörspiel-„Kassette“; der CD-Player der Stereoanlage zählt

beispielsweise bei Jule Vernes Reise 58 Tracks. Der erste ist als Multimedia-Track dabei nicht abspielbar.

Da sich weder Wörter einzeln anzeigen lassen noch eine Aufnahmeoption für selbstgesprochene Texte besteht, ist der Lerneffekt dieser Titel zweifelhaft. Aber die Galerie interaktiver Jugendbücher findet in ihrer Kombination aus Audio- und Computer-CD ihren Platz als neues Medium.

Schließlich wäre noch eine Lese-geschichte zu nennen, in der der gesprochene Text von dem angezeigten abweicht. Die Rede ist von *Das Buch von Lulu*, das bei Ravensburger erschienen ist (ca. 100 Mark). Romain Victor-Pujebet, französischer Autor und Fotograf, begann vor vier Jahren, ein Märchen für seine Tochter zu schreiben, aus dem ein interaktives Bilderbuch geworden ist. Die Geschichte erzählt von Prinzessin Lulu, die in der Welt des Buches zu Hause ist, und dem Roboter Mnemo, der aus der Welt der Technik stammt. Für die Übersetzung haben der Schriftsteller Martin Walser und seine Tochter Alissa gesorgt.

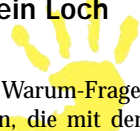
Zwar kann man nicht an einzelne Stellen innerhalb des Buches springen, und als Leselernspiel ist das Buch von Lulu auch nicht gedacht. Die Mischung aus Text und Bild, die witzigen Animationen und hintergründigen Erzählungen bauen aber eine poetische Atmosphäre auf, wie sie eine CD noch kaum erreicht hat.

○ Von Kopf bis Fuß

Die Reise durch den menschlichen Körper erklärt die Anatomie des Menschen, ohne allzu viele Körperteile vorzuzeigen. Glaubt man den Ausführungen der CD-ROM, so sieht es in unserem Innern aus wie auf einem Rummelplatz. Die vereinfachten Erläuterungen sind im selben Stil gehalten wie bei „Warum habe ich ein Loch im Bauch?“. Die Vergleiche, etwa von benzinsaufenden Autos und Menschen mit Hungergefühl, lenken in einigen Fällen von der Thematik ab. Es empfiehlt sich also, „Von Kopf bis Fuß“ gemeinsam mit dem Kind anzusehen, um schiefe Bilder zurechtzurücken. Dann ist das textbezogene Programm auch für jüngere Kinder interessant. Trotz der kindlich einfachen Texte, die teilweise für Vierjährige verständlich sind, können nur Kinder selbständig damit arbeiten, die flüssig lesen können.

Schroedel Schulbuchverlag, ca. 100 Mark

○ Warum habe ich ein Loch im Bauch?



Bär Benni soll die vielen Warum-Fragen von Kindern beantworten, die mit dem menschlichen Körper zu tun haben. Aber die gebotenen Informationen sind stark vereinfacht und hängen bisweilen mit schiefen Bildern im Raum. Kein Lehrer möchte erleben, daß Kinder im Biologie-

unterricht von Baggern erzählen, die Bakterien im Körper wegräumen. Die optische Umsetzung des Stoffs ist gelungen, das Programm problemlos zu bedienen.

Schroedel Schulbuchverlag, ca. 100 Mark

○ Wie der Leopard seine Flecken kriegte

Hinter dem netten Titel stecken ein üppig gestaltetes interaktives Buch mit vielen Zeichnungen, gute Musik und eine von Klaus Havenstein gesprochene Geschichte von Rudyard Kipling. Klickt man auf erklärungsbedürftige Wörter wie „Sauerfeld“, so wird in einem kurzen Video mit einem Zebra erklärt, daß eine Steppenlandschaft mit saurem Gras gemeint ist. Ob aber Sechsjährige sich so sehr in eine Erzählung aus Südafrika hineinversetzen können, bleibt anzuzweifeln.

Microsoft, ca. 80 Mark

○ Widget Workshop

Schon beim Auspacken wird klar, daß der Workshop wohl mehrere Wochen oder Monate dauern wird. Neben der CD finden sich dicke Handbücher und Utensilien wie ein Vergrößerungsglas, ein Kompaß, ein Plastikröhrchen und ein Holzkreisel im Paket. Ein Widget kann ein Rätsel sein, ein Experiment oder eine seltsame Erfindung. Dabei sind etliche Übungen am PC zu lösen; etwa das Rech-



Anbieteradressen:

BMS, Werner-von-Siemens-Str. 28, 52477 Alsdorf-Hoengen, Tel. (02404) 98 52

Bomico, Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach, Tel. (06107) 93 01 00

Das Softwarehaus, Owienfeldstr. 2a, 30559 Hannover, Tel. (0511) 95 86 30

Disney Interactive, Kronstadterstr. 9, 81677 München, Tel. (089) 9 93 40-0

Junior Software/Software 2000, Postfach 110, 23691 Eutin, Tel. (04521) 8 00 40

Klett, Postfach 106016, 70049 Stuttgart, Tel. (0711) 6 67 20

Microsoft, Edisonstr. 1, 85716 Unterschleißheim, Tel. (089) 31 76-0

Profisoft, Eversburger Str. 34, 49090 Osnabrück, Tel. (0541) 12 20 65

Ravensburger Interactive Media, Postfach 1860, 88188 Ravensburg, Tel. (0751) 86657

Schroedel Schulbuchverlag, Hildesheimer Str. 202-206, 30519 Hannover, Tel. (0511) 83880

Sierra Coktel, Robert-Bosch-Str. 32, 63303 Dreieich, Tel. (06103) 99 40 35

Tivola, Bouchéstr. 12, 12435 Berlin, Tel. (030) 53 31 21 00

nen mit Exponenten, das Mischen der Komplementärfarben oder das Zusammenstellen eines ersten Schaltkreises. Aber es geht zum Glück auch ohne Computer; so zum Beispiel beim Bau eines Teleskops. Daß die Simulation richtige Experimente ersetzen kann, wie auf dem Klappentext angepriesen, sollte man nicht glauben. *Maxis/Bomico, ca. 100 Mark*
Harald Fette (tib) ☐

Edutainment – Spielerisch lernen?

Immer mehr Haushalte besitzen einen Multimedia-PC. Da liegt es für viele Eltern nahe, auch Programme für den Nachwuchs anzuschaffen. Und in der Tat: Die psychologische Forschung der letzten 20 Jahre belegt, daß die Eltern im Grunde völlig richtig handeln: Zwischen dem vierten und zehnten Lebensjahr nehmen Lern- und Gedächtnisleistungen besonders stark zu. Zwei Beispiele:

1) Während Dreijährige nur zwei Ziffern oder Wörter im Gedächtnis aktiv halten können, schaffen Zwölfjährige sechs bis sieben Einheiten, fast ebenso viele wie Erwachsene, die es im Schnitt auf acht Einheiten bringen. Diese dramatische Leistungssteigerung liegt weniger an einer Zunahme der Kapazität als vielmehr an einer Steigerung der Geschwindigkeit, mit der wir beispielsweise Ziffern und Wörter erkennen können.

2) Auch unsere Denkstrategien werden komplexer. Während jüngere

Kinder beim Einprägen einzelne Einheiten aufsagen, bilden ältere Kinder Einprägeschleifen, bestehend aus mehreren Wörtern wie „Katze, Maus, Käse“. Wenn irgend möglich, werden thematisch zusammenpassende Wortgruppen gebildet: Katzen jagen Mäuse, Mäuse fressen Käse etc.

Trainingsstudien belegen außerdem, daß Wahrnehmungs-, Lern- und Gedächtnisleistungen durch Erfahrung und Übung verbessert werden können.

Hier setzen gute Edutainment-Programme wie „Die Abenteuer der Zobinis“ an: Sie fördern die Wahrnehmung von Form und Farbe, vermitteln Grundkenntnisse in der Mengenlehre und üben logische Regeln an. Wenn dann auch noch umfangreiche und gut verständliche Begleitinformationen mitgeliefert werden, die sogar Tips enthalten,

wie Eltern mit ihren Kindern gemeinsam spielen und lernen können, fällt es leicht, eine Empfehlung auszusprechen.

Eine Sichtung aktueller Angebote ergibt leider, daß viele Titel sicherlich dazu beitragen können, den Kindern Wissen zu vermitteln. In vielen Fällen bleibt dieses Wissen aber oberflächlich, und die Kinder können zudem nicht ohne weiteres feststellen, ob sie etwas richtig verstanden haben. Und außerdem: Viele heute bekannte Möglichkeiten, Wahrnehmungsleistungen sowie Gedächtnis- und Entscheidungsstrategien zu fördern, werden in den Programmen kaum umgesetzt. Es bleibt also noch viel zu tun, damit Edutainment nicht nur ökonomisch, sondern auch pädagogisch zu einem Erfolg wird.

Prof. Dr. Ulrich Glowalla



Prof. Dr. Ulrich Glowalla