



Edutainment

■ Fragenbär – Richtig Rechnen: Rette die Glückspilze & Mimi die Rechenmaus

Wenn Kinder in der ersten Klasse mit Zahlen konfrontiert werden, ist dies für viele eine vollkommen neue Welt, die sie zu Hause wiederholen und vertiefen können. Auf dem Markt gibt es hierzu einige Lernspiele. Mac Life sah sich „Mimi die Rechenmaus“ von USM und „Fragenbär – Richtig rechnen“ vom SL Verlag näher an.

Lehrplan 1. Klasse

Nach der 1. Klasse sollen deutsche Schüler die Zahlen bis 20 sowie Zehnerzahlen bis 100 kennen und mit ihnen rechnen – addieren und subtrahieren – können. Hinzu kommt das Wissen über Flächenformen, die Lage im Raum, Rechnen mit Geldwerten, die Zeit, sowie Zahlen und Mengen auch in Form von Gleichungen miteinander zu vergleichen und zu ordnen. Das alles müssen Erstklässler in einem Jahr beherrschen, um nicht den Anschluss zu verpassen.

Die richtige Übung: Softwarespiele

Übung macht dabei bekanntlich den Meister und die soll motivierend und nicht stumpfsinnig sein. Deshalb bieten Softwareverlage Spiele zum Rechnen für die erste Klasse an. Die Aufgaben sind darin spielerisch verpackt, so dass ohne Leistungsdruck trainiert und zugleich Konzentration, Gedächtnis und Auffassungsgabe geschult werden kann. Soweit die Gemeinsamkeiten, doch die Ausführung der Spiele unterscheiden sich teilweise erheblich.



Was ist größer, was kleiner als die angegebenen Zahlen – die richtigen Ballons auszusuchen, ist nicht immer einfach

Mimi die Rechenmaus

So findet man beispielsweise bei „Mimi die Rechenmaus“ von USM im liebevoll und detailreich gezeichneten Heimatdorf sechs Spiele (plus Bonusspiel) in je drei Schwierigkeitsstufen, die wenig animiert, dafür aber wie ein Kinderbuch wunderschön ausgeführt sind. Hier muss der Spieler Luftballons anklicken, die kleiner oder größer als eine Zahl sind, die richtige Uhrzeit einstellen, Zahlen ordnen, addieren und subtrahieren, in der Mäusefabrik die richtigen Formen finden, um den Mäusekindern Namen zu geben und die Häuser in der Neubausiedlung den richtigen Tieren zuzuordnen. In je drei Schwierigkeitsstufen müssen die Lösungen gefunden werden, wobei nur in der höchsten Käsewürfel für ein Bonusspiel gewonnen werden können. Mit – wenn auch monotonem – Lob wird hier nicht gespart, doch die höchste Schwierigkeitsstufe überfordert mitunter die Spieler. Entlohnt wird man mit wunderschönen Zeichnungen und einem ausdrucksreichen Käseblatt mit zusätzlicher Rechenaufgabe.

Fragenbär – Richtig rechnen: Rette die Glückspilze

Anders ist dies bei „Fragenbär – Richtig rechnen 1. Klasse“ vom SL Verlag; hier findet sich der Spieler, eingepackt in eine spannende Geschichte, in einer vollkommen animierten und bunten Welt wieder, die 15 Spiele bereit hält. Die darin gestellten Aufgaben kann der Spieler entweder alleine oder aufeinander aufbauend lösen, einzelne Spiele zur Übung wiederholen oder in einer Gruppe mit fünf Spielern die Rechenrätsel lösen und den Glückspilzen (=Pluspunkte) helfen. Die werden nämlich von den Pechspuckern (= Minuspunkte) bedroht und der Spieler muss sie mit Fragenbär und seinen Freunden befreien. Dabei sammelt man bei Fehlern auch mal den einen oder anderen Pechspucker ein,

doch das erweckt gerade den Ehrgeiz der Kinder, die keine schadenfrohen Pechspucker mit auf die Reise nehmen wollen. Bei Fehlern wird deshalb nicht aufgegeben, sondern versucht, weitere Pechspucker zu vermeiden. Mit abwechslungsreichem Lob sparen dabei weder die Glückspilze noch die anderen Protagonisten. Das beginnt schon damit, dass deren Flugzeug ohne Hilfe des Spielers gar nicht starten kann. Rechenabenteuer pur eben, das spannender kaum gestaltet werden kann.

Fazit

Beide Rechenspiele orientieren sich an den Aufgabenstellungen des Lehrplans für Erstklässler und wiederholen in Spielen eingebettet das Erlernte. Spannend aufbereitet wird dies beim Fragenbär, während Mimi die Rechenmaus mehr „niedlich“ ist: Drollige Zeichnungen und putzige Tiere spielen hier die Hauptrolle. Die sechs Spiele könnten aber nicht nur deshalb schnell langweilig werden, auch die Aufgabenstellung an sich ist wenig spannend. Beim Fragenbär hingegen müssen die Glückspilze gerettet werden – in einer zugegebenermaßen schwierigen Aktion. Doch gerade das lässt Kinder bei diesem Spiel allein aber auch in der Gruppe in der bunten Welt versinken und das Rechnen zu einer vollkommen natürlichen Sache werden – Ziel erreicht!

Charlotte Stanek

Fehlerteufel

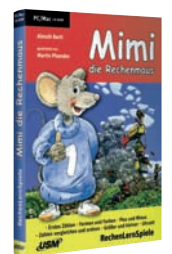
In der Ausgabe 4/2007 wurde die Software „Fragenbär – Vorschule: Spielend Mathe lernen“ aus Versehen mit der falschen Punktzahl abgedruckt. Die richtige Bewertung des Spiels lautet:



Fragenbär – Richtig Rechnen: Rette die Glückspilze

Sprachen: Deutsch
Altersangabe: 1. Klasse
Verlag: SL Spielend Lernen Verlag
Web: www.fragenbaer.de
Preis: 16,90 Euro
Bezug: Über (Internet-) Buchhändler erhältlich
ISBN 13: 978-3-8032-4641-7
Systemanforderungen: Mac OS 10.2 oder höher, Power Mac G3, 64 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk

Bewertung:



Mimi die Rechenmaus

Sprachen: Deutsch
Altersangabe: 1. Klasse
Verlag: United Soft Media Verlag GmbH
Web: www.usm.de
Preis: 16,90 Euro
ISBN13: 978-3-8032-4641-7
Bezug: Über (Internet-) Buchhändler erhältlich
Systemanforderungen: Mac OS X 10.1 oder höher, Mac OS 9.0, 128 MB RAM, 530 MB Festplattenplatz, 16-fach-CD-ROM

Bewertung:

