

Lernabenteuer für Mathemuffel



Geschäftsführer der Brainmonster Studios
Ralph Bojen

Wie das Learning-Adventure „2weistein“, das am 4. September 2008 auf den Markt kommen soll, auch kleinen Mathemuffeln auf die Sprünge helfen will, hat INFAMILY Ralph Bojen, den Geschäftsführer der Brainmonster Studios, gefragt.

Welche Lerninhalte sollen im Spiel „2weistein“ vermittelt werden und mit welchen Lehrmethoden wird gearbeitet?

Auf Grundlage des Lehrplans für Grundschüler der 2.–4. Klasse wurden Mathematikaufgaben, Konzentrationsübungen und weitere Lektionen aus dem Bereich „Basiswissen Mathematik“ entwickelt.

Dennoch ist „2weistein“ für alle ab sieben Jahren geeignet, da sich der Schwierigkeitsgrad automatisch anpasst. Das Lernen funktioniert über die drei Bereiche motivational, emotional und kognitiv. Diese Grundsätze berücksichtigt „2weistein“ und hat dadurch eine neue Methode entwickelt, effektives Lernen in eine Adventure-Story zu integrieren.

Wie genau funktioniert das automatische Anpassen des Schwierigkeitsgrades?

Grundsätzlich gibt es drei Schwierigkeitsstufen, aus denen bei Spielbeginn ausgewählt werden kann. Während des Spielens wird laufend ausgewertet. Je nachdem, wie viele

Aufgaben richtig gelöst wurden, wird der Schwierigkeitsgrad erhöht, beibehalten oder reduziert. In der Entwicklung von „2weistein“ war uns sehr wichtig, das Frustrationpotential möglichst niedrig zu halten. Deshalb geschieht die Anpassung automatisch, denn wir haben bei unseren Evaluationen mit Kindern die Erfahrung gemacht, dass bei „2weistein“ die Freude über gelöste Aufgaben die Lern- und Trainingsbereitschaft verstärkt. Dieser Effekt ist deshalb so außergewöhnlich, weil selbst Mathemuffel begeistert mit „2weistein“ üben und trainieren.

Welche Elemente im Spiel sind besonders interessant und spannend für Kinder?

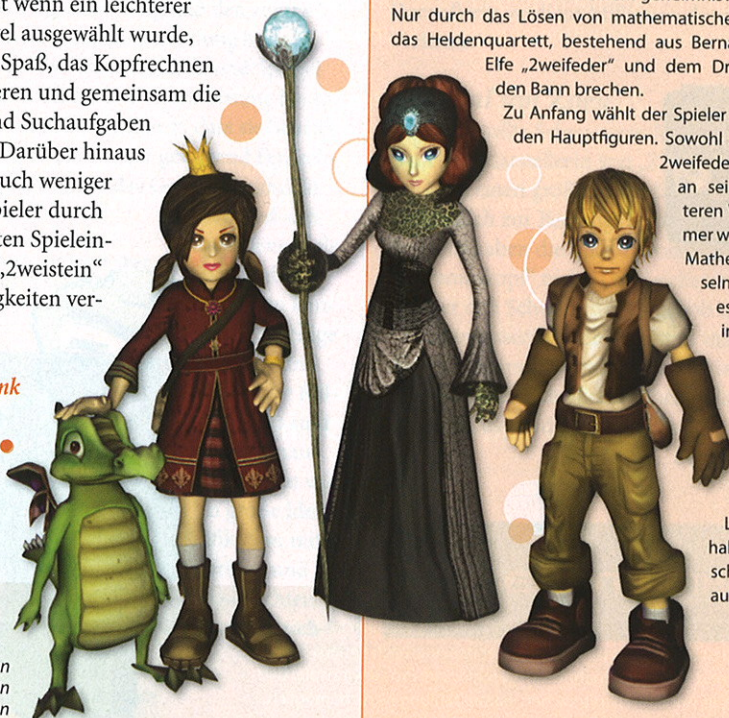
„2weistein“ bietet eine Fülle an spannenden und interessanten Elementen: ein mitreißendes Abenteuer in modernem 3-D-Design, liebevoll gestaltete, zauberhafte Charaktere, die lebendigen Protagonisten Celestine und Bernard oder auch die originelle Einbindung von Mathematik in das außergewöhnliche Gameplay. Diese Mischung von Abenteuer, Action und Lernen bringt nicht nur viel Spielspaß, sondern ist auch der besondere Reiz von „2weistein“.

Können Eltern ihre Kinder aktiv beim Spielen begleiten?

Ja – „2weistein“ wurde mit dem Ziel entwickelt, für Kinder und Erwachsene eine spannende Rechenherausforderung zu bieten. Selbst wenn ein leichterer Mathelevel ausgewählt wurde, macht es Spaß, das Kopfrechnen zu trainieren und gemeinsam die Denk- und Suchaufgaben zu lösen. Darüber hinaus können auch weniger geübte Spieler durch den leichten Spieleinstieg mit „2weistein“ ihre Fähigkeiten verbessern.

Vielen Dank für das Gespräch.

Die liebevoll gestalteten Hauptfiguren lassen auf ein attraktives Spiel hoffen



Empfehlungen



Englisch lernen mit Hexe Huckla

Plattform: PC
Preis: 29,85 Euro
Publisher: HMH Hamburger Medienhaus

Mit Huckla und Witchy können Grundschul Kinder mithilfe von Spielen und Musikvideos neue Vokabeln lernen und gleichzeitig auch die richtige Aussprache trainieren sowie das Textverständnis verbessern.



Emil und Pauline

Plattform: PC
Preis: 16,95 Euro
Publisher: United Soft Media

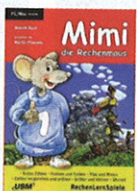
Die Lernspielpreie mit Eisbär Emil und Pinguin Pauline ist schon bei Kindergartenkindern sehr beliebt und trainiert je nach Auswahl erste Lese- und Mathekenntnisse.



Fragenbar – Richtig schreiben 1./2. Klasse

Plattform: PC, Mac
Preis: 22,59 Euro
Publisher: Spielend Lernen Verlag

Während der Spieler versucht, dem Fragenbär und den Igelzwillingen Fit und Findig zu helfen, werden spielerisch gestaltete Lernaufgaben gestellt, deren Lösung die Glückspitze befreit.



Mimi, die Rechenmaus

Plattform: PC, Mac
Preis: 13,45 Euro
Publisher: United Soft Media

Hier können Erstklässler ihre ersten Mathekenntnisse vertiefen. „Mimi“ schult das Zahlen-, Buchstaben- und Formenverständnis sowie den Umgang mit den Grundrechenarten und der Uhr.



Versteckt – Entdeckt! Konzentrationstrainer

Plattform: PC
Preis: 12,95 Euro
Publisher: Terzio

Diese Suchbilder haben es in sich: Verstecktes auffinden in immer neuen Variationen fordert Aufmerksamkeit und Kombinationsgabe. Knifflige Rätselreime schulen Sprachgefühl und logisches Denken.

2weistein

In der zauberhaften Welt Trillion herrscht großer Aufruhr. Der böse Magier Godron hat das Werk „Mathematica“ gestohlen und die Stadt Asban mit einem geheimnisvollen Fluch belegt. Nur durch das Lösen von mathematischen Aufgaben kann das Heldenquartett, bestehend aus Bernard, Celestine, der Elfe „2weifeder“ und dem Drachen „2weistein“, den Bann brechen.

Zu Anfang wählt der Spieler zwischen den beiden Hauptfiguren. Sowohl 2weistein als auch 2weifeder treten als Helfer an seine Seite. Im weiteren Verlauf wird er immer wieder mit kniffligen Matheaufgaben und Rätseln konfrontiert, die es zu lösen gilt, um in der Geschichte voranzukommen und um schließlich Trillion zu retten. „2weistein“ umfasst insgesamt fünf Welten mit 22 Levels und beinhaltet ca. 5000 verschiedene Rechenaufgaben.