

Das 1x1 des Abenteuers

Wer rechnet schon mit Mathe: Mit Köpfchen ans Ziel... So hält ein klassisches „Fantasy-Adventure“ seinen Einzug in die Welt der Pädagogik. Von den Grundrechenarten, über Schätzungen bis hin zu geometrischer Wahrnehmung bietet dieses Abenteuer einiges, wozu man seinen Grips schon anstrengen muss – und das auch noch auf Zeit.

Der Magier Godron hat die Inselwelt Trillion mit einem mathematischen Fluch belegt. Helfen können nur die Helden Bernard, Celestine und der kleine Drache zweistein. Da heißt es sich durch fünf fantastische Welten zu rechnen. Auf der Suche nach dem jeweiligen Schlüssel für die nächste Welt müssen zahlreiche Kisten aufgetreten werden, um die darin befindlichen Aufgaben zu lösen. Ist die Antwort richtig, gibt es Energie oder Magie, die für weitere Kämpfe dringend benötigt werden. Ist erst einmal die Stadt erreicht, hilft man den Bürgern ihre Kürbisse und Hühner wieder zu finden. Sie geben Tipps für das Versteck des Schlüssels. Die Spannung steigt...

Ein liebevoll animiertes Abenteuer mit sympathischen Helden, die einem das Rechnen versüßen. zweistein bietet einen gelungenen Sprung vom klassischen Spiel-Genre ins Klassenzimmer, wobei Lernspaß und Konzentrationstraining mit Rechenaufgaben aus dem Rahmenplan der Grundschule verbunden werden.

Was lernen wir?



© Brainmonster Studios: zweistein – Das Geheimnis des roten Drachen

Fachkompetenz

- das Spielprinzip „Adventure“ verstehen
- das Prinzip der Olympiade kennen lernen
- verschiedene Sportarten und ihre Regeln verstehen

Umsetzungskompetenz

- körperliche Bewegung gezielt interaktiv einsetzen
- im Wettkampf stehen und Regeln beachten
- Hand-Auge-Koordination trainieren

Sozialkompetenz

- Unterstützung bei Nutzung des Controllers geben
- als Team einen fairen Wettkampf bestreiten
- Erfolg und Niederlage erfahren

Übrigens

zweistein ist eine schöne Abenteuergeschichte, eingebettet in eine grafisch aufwändig gestaltete Fantasy-Welt. Erste Spielerfahrungen sollten jedoch vorhanden sein, damit das Abenteuer nicht schon vor den Toren Asbans scheitert.

Auf einen Blick



Lernort: Grundschule (ab 5. Klasse)



USK: Freigegeben ab 6 Jahren gemäß § 14 JuSchG



Thema: Mathematik



Kategorie: Lernen und Verstehen



PC, Spielesoftware



zum Spielen in der Gruppe geeignet



mindestens eine Stunde Spielzeit einplanen



zweistein – Das Geheimnis des roten Drachen | Brainmonster Studios

»Um die Magie zu entdecken, muss man sie sehen wollen.« (Paul Wilson)

Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So	Mo	Di	Mi	Do	Fr	Sa	So
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30											