2weiStein - Das Geheimnis des roten Drachen



Genre
Edutainment

USK
ab 6 Jahre (?)

Pädagogisch
ab 8 Jahre

Vertrieb	Brainmonster Studios GmbH
Erscheinungsjahr	2008.09
Systeme	PC, Mac
System im Test	PC
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Pädagogisch wertvoller Abenteuerspaß



Spielbeschreibung:
Mit 2weiStein-Das Geheimnis des roten Drachen haben die Brainmonster Studios aus München die Verbindung von Mathematiktraining und einem Abenteuerspiel entwickelt und es war spannend zu sehen, ob die Tester nach dem Unterricht in ihrer AG noch Lust auf Mathematik haben würden.



Gruppenleiter
Dirk Poerschke
Game On/Two
Kinderhilfezentrum Düsseldorf

Lernen mit Bildschirmspielen hat augenscheinlich den Vorteil, dass die Spieler eine passive Rolle beim Lernen verlassen und aktiver Teil einer Geschichte werden können. Mit Hilfe von Computerspielen kann im besten Fall eine höhere emotionale und persönliche Bindung zum Inhalt und Lerninhalt erzeugt werden, als es mit anderen Medien möglich wäre. Schon Konfuzius erkannte, dass für das Lernen mehr nötig sein muss als nur die Sprache oder ein Bild:

"Sag es mir und ich vergesse es, zeige es mir und ich erinnere mich, lass es mich tun und ich behalte es."



Das Spiel erzählt eine fantastische Geschichte, in die Rechenaufgaben eingebaut werden: ein geheimnisvoller Bann liegt über der Inselwelt Trillion in der Rätselhaftes geschieht. Der Magier Godron hat das Buch "Mathematica" gestohlen und will mit diesem geheimen Wissen die schöne Inselwelt in eine mechanische herzlose

Suche...

Startseite

Spiele
Aktuell
Beurteilungen
Spiele-Dossiers
Tipp der Redaktion
Video-Beurteilungen
Spielesuche

Ratgeber
★ Familie
★ Schule
★ Jugendhilfe
News
Artikel
Dossiers
Praxisprojekte
Aus der Jugendredaktion
Videos
Plattformen
Alterskennzeichen & Jugendschutz
Rechtliche Aspekte
Faszination
Medienwirkung

Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

geheimen Wissen die schöne Inselwelt in eine mechanische herzlose Öde verwandeln, in der alles nur nach seinen Regeln funktioniert. Mithilfe des Buchs und 5 weiteren magischen Gegenständen kann er das Land seinem Willen unterwerfen und so später die ganze Inselwelt beherrschen. Asban, eine Stadt, im Land Trillion ist zurzeit mit einem geheimnisvollen mathematischen Bann belegt, so dass sich alle Rätsel und Aufgaben im Spiel nur noch durch das Lösen von Rechenaufgaben bewältigen lassen. Mathematica ist ein Buch über die Magie der Mathematik.





Doch die mutigen Helden Celestine, Bernard und 2weistein machen sich auf den Weg, um Godron und seinen Schurken das Handwerk zu legen.



Pädagogische Beurteilung:
Auf den in Düsseldorfer Schulen üblichen Schul-PCs und deren Hardwarestand war mit dem Spiel leider nicht viel anzufangen. Die Prozessor- und Grafikleistung der aktuellen Schul-PCs können mit dem modernen 3D-Design in 2weiStein nicht viel anfangen. Auf handelsüblichen Rechnern gab es mit der Installation jedoch keine Probleme und das Spiel startet mit einem stimmungsvollen, schön animierten Intro. Zu aufwändig arrangierter Musik gibt es einen Rundflug über die Spielwelt Trillion, und ein erstes Kennenlernen der Bewohner dieser Inselwelt. Es wird Spannung aufgebaut und dabei Freude auf das Spiel geweckt. Das Intro wurde nicht wie ansonsten üblich von den Testern einfach weggeklickt, wodurch schnell klar wurde, dass es sich um ein etwas anderes Spiel handelt. Das folgende Hauptmenü lässt mit den Optionen zum Spiel genügend Möglichkeiten zur Einstellung auf den jeweiligen Rechner zu. Empfohlen wird eine hohe Grafikauflösung, aber auch mit einer niedrigen ist das Spiel immer noch ansehnlich und wird dadurch nicht unspielbar.

Über die Funktion "Neues Spiel" sucht man sich einen zu Beginn einen eigenen Spielcharakter aus. Celestine und Bernhard stehen hierbei zur Auswahl. Die frechen Charaktere, liebevoll animiert, fanden bei den Testern sofort Sympathie und sie entschieden sich letztendlich für die coole Celestine. Im Anschluss kann man den Schwierigkeitsgrad des Spieles bestimmen. Einfach, mittel oder schwer – sicherheitshalber und auch aufgrund einer Eins in Mathe bei einem der Tester, entschied man sich für die Mittelstufe.

Wieder folgte ein toll gemachtes Intro, in dem die Geschichte des Spieles erzählt wird (s.o.). Der Bösewicht Godron verbündet sich im Laufe der Geschichte mit zahlreichen Helfern wie zum Beispiel den Ronger-Piraten, langsame Krokodil-Piraten oder Gnomen und Waldelfen. Diese Wiedersacher konnten den Kindern der Testergruppe wenig Respekt oder Angst einflößen. Die Kämpfe gegen diese Schurken laufen nicht aggressiv, sondern absolut kindgerecht ab und tragen zudem zur Spannung des Spiels bei. Zumal die eigene Spielfigur auch nicht ganz allein bei ihrem Kampf gegen Godron antritt. An Celestines Seite ist der etwas vorlaute, aber sympathische kleine Drache 2weistein, der die anstehenden Aufgaben erklärt und Tipps zum Weiterkommen im Spiel bereithält. Dann gibt es 2weifeder, eine Elfe, oder große Schwester, die weitere Tipps zum Spiel gibt. Und Bernhard ist auch nicht ganz aus dem Spiel.

Die Spielumgebung besteht aus Burgen der Insel Trillion mit einem mittelalterlichen Ambiente, ohne dabei düster zu wirken. Das Ganze ist in einer ansprechenden stimmungsvollen Grafik produziert, die sich wohltuend von der anderer Lernspiele abhebt. Kleinere Grafik- und Steuerungsfehler beeinflussen kaum den Spielfluss, sind aber dennoch ausbaufähig.

Die Tester ließen sich auf die Mathematikstunde, nämlich Godron an seinen Plänen zu hindern, ein. Um im Spiel weiterzukommen und Erfolge in den einzelnen Abschnitten des Spiels zu erreichen, müssen Münzen, Zaubertränke, Äpfel eingesammelt und Kisten und Türen geöffnet werden. Das alles erreicht man durch das Lösen mathematischer Aufgaben. Die Kenntnis der Zahlen und mathematischen Basisfertigkeiten sind dabei unbedingte Voraussetzung für das Spiel. In der mittleren Schwierigkeitsstufe hatten die Tester ordentlich zu grübeln, konnten aber die Aufgaben in der Regel ohne Hilfsmittel lösen (einer der Tester hat schließlich eine Eins in Mathe) und wenn man zu häufig daneben lag, sind die danach folgenden Aufgabe angepasst. Bei falschen Antworten wird zudem der richtige Rechenweg verständlich und übersichtlich dargestellt. Über die einzelnen Schwierigkeitsgrade und auch innerhalb der Stufen kann individuell und differenziert auf Stärken und Schwächen eines jeden Kindes eingegangen werden. Frust oder Resignationsmomente kommen so selten bis gar nicht auf. Die Lösung der gerade anstehenden Aufgabe wurde von den Testern als wichtig und nicht beliebig angesehen, die Freude über gelöste Rätsel motiviert und verstärkt den Spaß am Fortkommen im Spiel, denn schließlich sollten die Tester eine ganze Welt retten. Die gesamte Zeit des Spieles merkte die gesamte Testergruppe eigentlich nicht, dass sie eine Extrastunde Mathe eingelegt hatte. Wenn die AG mit dieser Zielsetzung stattgefunden hätte, wäre die Stimmung wahrscheinlich nicht so gut gewesen. Ein guter Beweis dafür, dass ein Spiel mit Lerninhalten trotzdem motivierend gemacht sein kann. Die Tester trainieren ihre Konzentration, Aufmerksamkeit, ihr räumliches Denken mit geometrischen Aufgaben und Rechnen, was das Spiel hergibt. Und das macht in erster Linie nur Spaß. Die Geschichte fesselt und wird von passenden Sprechern und einem tollen Sound untermalt.

Das Geheimnis des Roten Drachens bleibt dabei lange verborgen und will von der Tester-Gruppe unbedingt noch gelüftet werden.

Fazit:
Das in Zusammenarbeit mit dem ADHS- Zentrum München von Braimonster Studios entwickelte 2weiStein hebt Lernspiele in Deutschland auf eine neue Stufe.

Grafisch ansprechend, mit einer spannend erzählten und für Kinder packenden Story Mathematik zu üben ist nicht alltäglich. Eine geplante weitere 2weistein-Trainingsversion zielt auf den pädagogischen und therapeutischen Einsatz bei der Förderung von Kindern mit Aufmerksamkeits- bzw. Konzentrationsschwierigkeiten (AD/HS) und/oder grundlegenden Schwierigkeiten beim Rechnen (Dyskalkulie) ab.

In dieser Testergruppe hat 2weistein alle Punkte bekommen, die sich ein Spiel am Computer verdienen kann. Spannung, Spaß und "überhaupt cool".

Inzwischen ist "2weistein - Das Geheimnis des roten Drachen" mit dem Gütesiegel "Pädi" als pädagogisch wertvoll

ausgezeichnet worden. Dem ist nichts hinzufügen und wir wünschen uns mehr solche durchdachten und ambitionierten Lern-und Übungsspiele. Zu Beginn in - 2weiStein- Das Geheimnis des roten Drachen – werden wir gefragt "Du kannst doch rechnen, oder?"

So macht Lernen Spaß!

Beurteilung der Spieletester zuklappen



Spieletester

Ü8 Elsa-Brandström-Schule Düsseldorf

Düsseldorf

Bewertung Spielspass

Weiterempfehlen