Abenteuer Zeitmaschine - Anni und Fred bei den Rittern



Genre
Edutainment

USK
ohne Altersbeschränkung (?)

Pädagogisch
ab 6 Jahre

Vertrieb	Tivola
Erscheinungsjahr	2009.03
Systeme	PC, Mac
System im Test	PC
Kurzbewertung	unterhaltsames Zeitreiseabenteuer zu den Rittern



Spielbeschreibung:
Die Freunde Anni und Fred haben Glück, denn in ihrer Garage steht eine funktionierende Zeitmaschine. Die beiden Kinder haben sie bereits in ihrem ersten Zeitreiseabenteuer erfolgreich getestet. Damals sind sie damit zu echten Piraten in die Südsee gereist. Dieses Mal soll die Abenteuerreise ins Mittelalter gehen. Stimmt wirklich alles, was in den Büchern über diese Zeit berichtet wird? Mit



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

einer Zeitmaschine in der Garage fällt der Entschluss leicht, sich selbst einmal bei den Rittern umzuschauen.
Bei der Landung im Hof einer Ritterburg gehen leider einige Teile der Maschine kaputt. Der Page Karl, der die beiden bei ihrer Ankunft freundlich empfängt kann ihnen auch nicht weiterhelfen. Er glaubt tatsächlich, dass ihre Zeitmaschine ein wahrhafter Drache ist. Mit Hilfe des Spielers begeben sich die Freunde alleine auf die Suche nach Ersatzteilen. Denn nur wenn sie für alles, was bei der Landung kaputt gegangen ist, Ersatz finden, können sie später wieder zurück nach Hause kommen. Auf ihrer Suche treffen die Zeitreisenden in der Ritterburg auf ganz unterschiedliche Gestalten. Im Rittersaal schwärmt beispielsweise der Knappe Götz von der Aue von seinen Künsten im Armbrustschießen und in einem der Privatgemächer berichtet die Burgherrin von ihren vielen Aufgaben, die sie erledigen muss. Die beiden Freunde finden schnell heraus, dass sie den Bewohnern hier und da behilflich sein können. In zehn Mini-Spielen können die beiden sich so nach und nach die benötigten Ersatzteile beschaffen, um ihre Zeitmaschine zu reparieren. Ob im Rittertraining, im Mühle-Spielen gegen die Tochter des Burgherren, auf der Suche nach einem Weg durch ein Labyrinth, bei einem Ritter-Quiz oder anderen Aufgaben. Klar, dass man nebenbei auch noch viel über Ritter, Knappen, ja sogar etwas über Strumpfhosen für Männer und Plumpsklos erfährt.







Pädagogische Beurteilung:

Von Jürgen Sleegers

Es gibt Themen, die für viele Kindergenerationen immer wieder spannend und interessant sind - Ritter, Piraten oder Dinosaurier gehören mit Sicherheit zu den Klassikern. In der eigenen Kindheit waren es vielleicht Was-ist-was-Bücher und Co, die man sich gewünscht oder in der Bücherei ausgeliehen hat. Dort fand man kindgerechte Informationen und konnte mehr über das erfahren, was einen interessierte. Das Spiel tritt hier nicht in Konkurrenz, hat mit Sicherheit auch einen anderen Anspruch, kann aber ebenfalls mit viel Charme die kindliche Neugier bis zu einem bestimmten Grad stillen. Und vielleicht sogar motivieren, sich noch weiter mit dem Thema zu befassen.

Fazit:
Eine Zeitmaschine ist schon seit H. G. Wells oder jüngst Pete Smith (z.B. in dem Buch "1227 Verschollen im Mittelalter") eine erprobte Idee, Andere mit in den Bann eines aufregenden Abenteuers zu ziehen. Das Spiel nutzt diese Möglichkeiten gut aus, in dem der Spieler nicht nur zum Mitreisenden sondern auch zum Akteur wird.
Die Spielidee ist toll und für Kinder ab 6 Jahren entsprechend stimmig verpackt und umgesetzt.
Um die Wissenshunger der Zeitreisenden noch etwas mehr zu stillen, wäre es allerdings schön gewesen, in einer Art Reisetagebuch oder Lexikon noch ein wenig mehr Informationen zum Nachlesen zu bekommen.

Die Computerspielreihe "Abenteuer Zeitreise" und auch der jüngste Teil "Anni und Fred bei den Rittern" ist für junge Löcher-in-den-Bauch-Frager ein toller Weg, sich mit einem Thema spielerisch auseinander zu setzen.
Es ist halt immer gut, eine Zeitmaschine in der Garage zu haben. Da dies im wirklichen Leben wohl nicht so oft vorkommt, ist es schön, dass man per Mausklick mit Anni und Fred einfach mal mitreisen kann.

Weiterempfehlen