



... ► Beurteilungen ► Apps ► Antura and the Letters

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](#)

Genre
Apps

USK
nicht USK geprüft (2)

Pädagogisch
ab 5 Jahre

Vertrieb

Wixel Studios, Video Games Without

Borders, Cologne Game Lab

Erscheinungsjahr

2017.03

Systeme

iOS, Android

System im Test

iOS

Homepage des Spiels

[Link](#)

Kurzbewertung

Lernapp zum Lesenlernen der

arabischen Sprache



Zusatzinformationen ausklappen

Spielbeschreibung:

Antura, der kleine Hund, passt auf verrückte Kreaturen auf und die Kinder dürfen ihm dabei helfen. Für jedes erfolgreiche Spiel gibt es leckere Hundeknochen oder Accessoires für Antura. Viele syrische Kinder sind auf der Flucht vor Krieg und wurden somit aus ihrem Schulalltag gerissen oder ihre Schulen wurden vom Krieg zerstört. *Antura and the Letters* ist eine Lernapp, welche für genau diese



Redaktion

Saskia Moes

Spieleratgeber-NRW

Kinder ins Leben gerufen wurde, um das Lesen der arabischen Sprache auf unterschiedlichem Schulniveau weiter zu lernen. Mit Hilfe von über 30 Minispielen werden den Kindern Schritt für Schritt die Eigenheiten der arabischen Buchstaben, Wörter und Sätze nähergebracht. Die App entstand in Zusammenarbeit zwischen den Wixel Studios aus dem Libanon, Video Games Without Borders aus Spanien und dem Cologne Game Lab aus Deutschland. *Antura and the Letters* schaffte es ins Finale des Wettbewerbs „EduApp4Syria“ und konnte am Ende den Preis für sich gewinnen.

Pädagogische Beurteilung:

Individuell angepasst

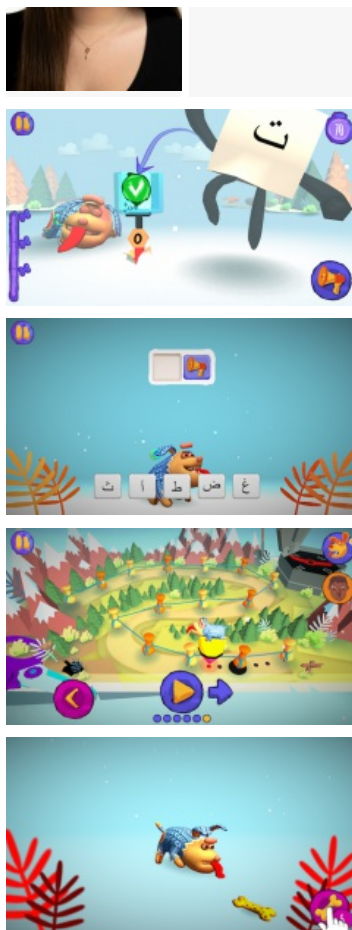
Zu Beginn lässt sich die App auf das Geschlecht und das individuelle Alter des Kindes einstellen, um somit einen eigenen Avatar zu kreieren. Dabei beginnt die Altersstufe bei vier und endet mit elf Jahren. So werden die Anforderungen des Spiels auf das jeweilige Alter, beziehungsweise auf das entsprechende Schulniveau des Kindes angepasst. Es können mehrere Avatare auf einem Gerät erstellt werden, damit ermöglicht die App, dass mehrere Kinder an einem Gerät spielen können und trotzdem ihren individuellen Spielstand gespeichert haben.

Buchstabe für Buchstabe

Um die Kinder langsam an das Alphabet heranzuführen, werden die einzelnen Buchstaben Schritt für Schritt erlernt. Dabei werden pro Buchstabe viele einzelne Minispiele absolviert, welche sich in der Schwierigkeit langsam steigern. Nach und nach kommen weitere Buchstaben hinzu und nach jedem erlernten Buchstaben wird gemeinsam das Alphabet gesungen. Danach führt die App die Kinder an die ersten Worte und später auch an ganze Sätze heran. Als Belohnung für den Lernerfolg können die Kinder nicht nur Hundeleckereien sammeln, welche sie an Antura verfüttern können, sondern auch Accessoires freischalten, um Antura nach eigenen Wünschen einzukleiden.

Fazit:

Die App ist das Ergebnis eines gelungenen Projekts von vielen kooperierenden Experten und ist für Kinder aus dem arabischen Sprachraum ab dem fünften Lebensjahr geeignet. Die bunt gestaltete Grafik und die lebhaft Musik unterstützen den Lernprozess der Kinder. Antura motiviert sie, die Spiele erfolgreich zu absolvieren und ihre Lese- und Schreibfähigkeit zu verbessern.



[Druckansicht](#)

Weiterempfehlen



Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW • Team • Impressum • Datenschutz • Kontakt

powered by [cre8CMS](#)