



... ► Beurteilungen ► Edutainment ► Powerquiz Allgemeinbildung

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
Edutainment

USK
ohne Altersbeschränkung (2)

Pädagogisch
ab 10 Jahre

Vertrieb
Hamburger Medien Haus (HMH)

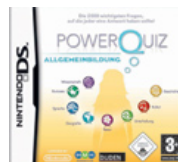
Erscheinungsjahr
2008.10

Systeme
Nintendo DS

System im Test
Nintendo DS

Homepage des Spiels
[Link](#)

Kurzbewertung
Vielseitiges & gut durchdachtes Quizprogramm für Spieler, die ihre Allgemeinbildung verbessern möchten



Spielbeschreibung:

"Powerquiz Allgemeinbildung" ist ein in Zusammenarbeit mit Duden entwickeltes, vielseitiges Quiz-Programm, bei dem es darum geht, sein Wissen anhand mehr als 2.300 Fragen in acht verschiedenen Wissensbereichen (Kultur, Geschichte, Natur, Wissenschaft, Geografie, Sprache, Unterhaltung und Kurioses) auf den Prüfstand zu bringen.

Der Start des Spiels ist unkompliziert. Man legt schnell ein Profil an und schon kann es mittels Touchpen auf dem Touchscreen losgehen. Der Spieler hat die Auswahl zwischen den Kategorien "Aufwärmen", dem eigentlichen "Powerquiz" und "Freistil". Der Bereich Freistil kann nach Schwierigkeitsgrad und verfügbarem Zeitkontingent (3 Minuten, 5 Minuten, endlos) differenziert aufgerufen werden. Der Hauptprogrammbestandteil, das "Powerquiz", läuft ohne zeitliche Reglementierung ab. In jedem Themengebiet gilt es eine bestimmte Anzahl richtige Antworten zu meistern. Wird das Ziel erreicht, kann man die nächst schwierigere Stufe erproben, bis letztlich Bronze, Silber oder Gold erreicht wird. In jedem der drei Level gilt es 32 Frageblöcke mit jeweils zwölf Fragen zu absolvieren, bevor man einen sogenannten Thementest bzw. im Anschluss daran den noch schwierigeren Stufentest absolvieren kann. Eine besondere Herausforderung stellt das aus 16 Fragen bestehende Examen dar, zu dem man nur zugelassen wird, wenn eine bestimmte Anzahl von Themenbereichen erfolgreich beendet



Gruppenleiter

Marcus

Lüpke

Albert-Schweitzer-Schule Gifhorn



wurde.

Richtige Antworten werden mit Punkten honoriert, die auf dem Bildschirm in Form von vollen oder halbvollen Blasen (Bubbles) angezeigt werden. Jeder Fragenblock lässt sich beliebig oft wiederholen, um an das vorgegebene Ziel zu gelangen. Im Laufe der Spielzeit kann man mittels erreichter Punkte Bonusspiele freischalten oder das Quizprogramm nach eigenen Wünschen optisch und akustisch umgestalten.

Die Vielseitigkeit des Quizspiels zeigt sich nicht nur in der Vielzahl an Fragen, sondern auch in der unterschiedlichen Aufgabenstellung, die durch klassische Multiple-Choice-Antworten ebenso fordert wie durch Fragestellungen, in denen Geräusche und Laute den jeweiligen Antworten zugeordnet werden müssen. Auch das Antippen von beispielsweise auf dem Bildschirm umherfliegenden Dingen, die zum Nahrungsrepertoire eines Eichhörnchens zählen, das Markieren von richtigen Antworten an einem vorbeifahrenden Wissenszug, das richtige Anordnen von Antworten in eine logische Reihenfolge, das Schätzen von Jahreszahlen anhand eines Zeitstrahls, umgedrehte Antwortfragen, Bildfragen (auch mit zum Teil erst zu erkundenden Bildern), Tonfragen, Fragen zur Kartenkunde und Blumenfragen (Lösungsfindung durch Antippen von Buchstaben) zählen zu den variabel gestalteten Aufgabenstellungen.

Pädagogische Beurteilung:

Dass hier mit einem Verlag zusammengearbeitet wurde, der seine Schwerpunkte u.a. in den Bereichen "Deutsche Sprache" und "Nachschlagewerke" hat, zeigt sich in einem klar durchstrukturiertem Produkt, dass sich Ratefreunden sehr schnell erschloss. Durch die Differenzierungsmöglichkeit im Freistilbereich in die Stufen "leicht", "mittel", "schwer" waren Spieler mit unterschiedlichem Wissensstand gleichermaßen gefordert und motiviert. Besonders herausfordernd waren die Fragen, die nicht nur ein bloßes Wiedergeben von Wissen abverlangten, sondern die Tester zum "um-die-Ecke-Denken" anregten. Ein Beispiel dafür ist die Frage, "Wie viele Tiere jeder Art nahm Moses mit auf die Arche?" oder "Wie viele Monate eines Jahres haben 28 Tage?". Natürlich fällt nicht unweigerlich auf, dass alle Monate eines Jahres 28 Tage haben und die Arche von Noah und nicht von Moses gebaut und genutzt wurde. Liest man die Aufgabenstellung konzentriert, ergibt sich eine nachvollziehbare Lösung. Nachdem sich die Tester darauf eingestellt hatten, war die Motivation hoch, diese richtig zu beantworten und forderte die Gruppe heraus. Auch im (Schul-)Alltag sollte diese Fähigkeit ihren Nutzen haben.

Die eintönige und wenig ansprechende Hintergrundmusik störte und wurde von den Testern in der Regel gleich abgestellt, dies tat einem tollen Quizerlebnis jedoch keinen Abbruch. Das im Bonusbereich freigespielte optische Umgestalten der Programmoberfläche hatte kaum Aufforderungscharakter und wurde kaum genutzt. Das Vergleichen der gespeicherten Statistiken der maximal vier angelegten Spielerprofile wiederum war da schon interessanter.

Längerfristig motiviert waren eher die jugendlichen (älteren) Tester, da die jüngeren aufgrund eines zu hohen Frustrationsfaktors durch die teilweise anspruchsvollen Aufgaben die Lust am Quiz verloren. Jüngere Ratefreunde im Grundschulalter griffen lieber zum "Geolino Powerquiz" aus gleichem Verlag, weil sowohl die Programmumgebung, als auch die Fragen- und Wissensbereiche inhaltlich optimal auf die Altersstufe 8-12 Jahre abgestimmt sind. Allein der Titel "Geolino" sprach sie an, denn dahinter verbirgt sich eines der erfolgreichsten Kindermagazine Deutschlands. Die Grundzüge des Powerquiz finden sich hier wieder, so dass auf eine weitere Beschreibung verzichtet wird. Sinnvollerweise weisen die Hersteller beim "Geolino-Powerquiz" schon auf der Verpackung auf eine ausreichende Lesefähigkeit hin. Da das Lesen die Grundvoraussetzung für das erfolgreiche Absolvieren der Aufgaben darstellt, sind beide Spiele ab einem Alter von 8 Jahren empfohlen.

Die Tester lobten bei beiden Programmen, dass falsche Antworten ausreichend kurz und nachvollziehbar erklärt wurden und sich so ein positiver Lerneffekt einstellen kann. In vielen Gesprächen stellte sich im Anschluss heraus, dass den Testern viele Antworten und Fragen auch noch über einen längeren Zeitraum geläufig waren.

Fazit:

Ein sehr motivierendes, inhaltlich fundiertes Quiz- und Lernspiel für alle Altersstufen (unter Einbezug des 2009 erschienenen "Geolino Powerquiz") und alle Wissensbereiche. Dieses Spiel ist auch für ein generationsübergreifendes Rätseln zu empfehlen und bietet viele Anknüpfungspunkte für vertiefende Gespräche.



Beurteilung der Spieltester zuklappen



Spieltester
Albert-Schweitzer-Schule

Gifhorn

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)