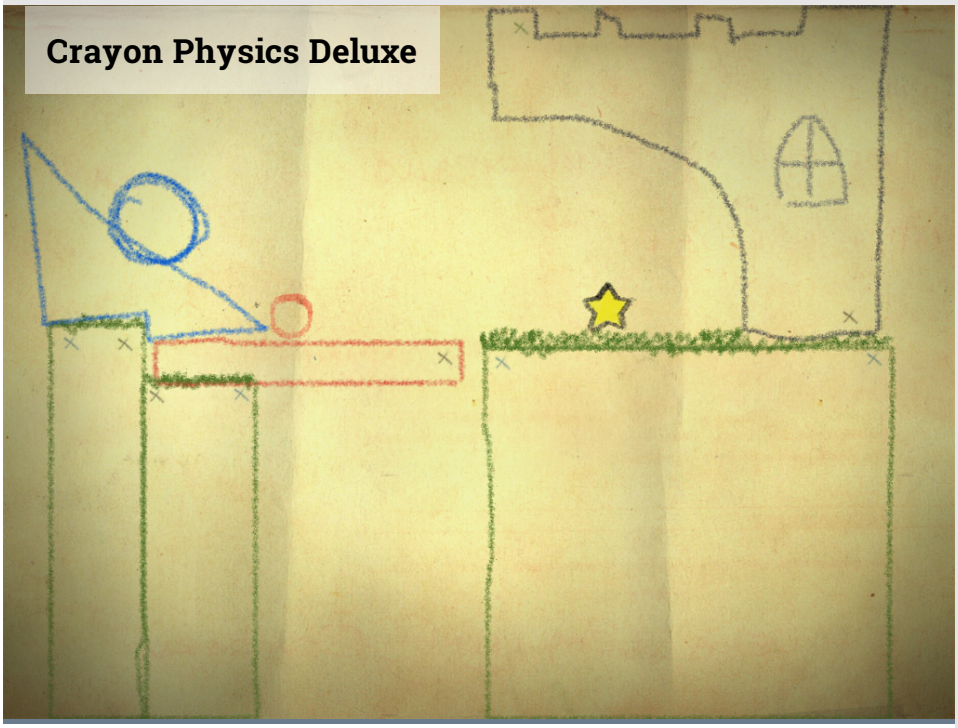
Crayon Physics Deluxe

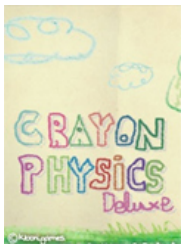


Genre
Denken / Geschick

USK
nicht USK geprüft (?)

Pädagogisch
ab 8 Jahre

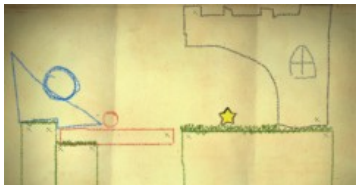
Vertrieb	Klooni Games
Erscheinungsjahr	2009.01
Systeme	PC, Mac, iOS, Android, Linux
System im Test	PC
Homepage des Spiels	*Link*
Kurzbewertung	Buntes und kreatives Gestalten mit Wachsmalstiften, physikalischen Grundsätzen und viel Freiheit



Spielbeschreibung:
Das Spielprinzip ist simpel und schnell erklärt: In jedem der insgesamt 70 Level des 2D- Puzzle-Spiels muss ein roter Ball zu einem gelben Stern bewegt werden. Dieses Ziel erreicht der Spieler, indem er mit virtuellen Wachsmalkreidestiften (Crayons) Linien, Körper, Seile und Nägel zur Verbindung von Objekten zeichnet, wobei man physikalische Gesetzmäßigkeiten, wie Masse, Trägheit, Beschleunigung, berücksichtigen und zu seinem Vorteil nutzen muss – denn jedem gezeichneten Körper verpasst das Programm ein eigenes, spezielles Gewicht.
Zeichnet man eine Kiste über dem Ball in den Himmel, so wird dieses Objekt von der Schwerkraft angezogen und saust hinab. Hierdurch wird wiederum der Ball beschleunigt und bewegt sich Richtung Stern. So leicht, so gut, doch was tun, wenn sich ein Abgrund zwischen Ball und Stern befindet? Ganz einfach - hier kann ein gezeichneter länglicher Block Abhilfe schaffen, der als Brücke in der bunten Spiellandschaft fungiert.
Wem ein solcher Lösungsweg zu simpel ist, der kann sich auch anspruchsvollere und kreativere Lösungswege einfallen lassen: Z. B. zeichnet man in eine Wolke der Spiellandschaft einen Nagel, an dem man den Stiel eines nach Oben zeigenden Hammers fixiert. Hat dieser sowohl die richtige Länge als auch den passenden



Redaktion
Daniel Heinz
Spieleratgeber-NRW



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

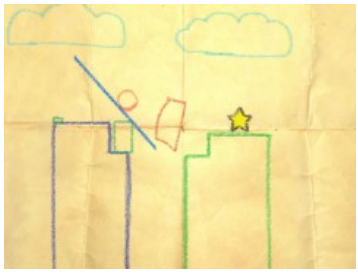
Service
Wieso Weshalb Warum
Team
Die Spieletester
Die Jugendredaktion
Schirmherrschaft
Unser Angebot
Materialien
Kooperationen
Weitere Projekte
RSS Feeds
Datenschutzerklärung

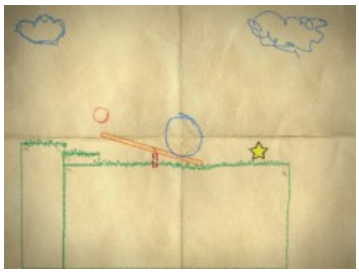
Suche
Suchbegriff
Suchen

Spielesuche
Spieletitel
Suchen
Erweiterte Suche

Schwerpunkt , schwingt er herum und schlagt den roten Ball uber den Abgrund Richtung Stern. Oder man malt sich eine Konstruktion, die einem Katapult ähnelt, womit man das Spielziel erreicht. Der Kreativität sind hier kaum Grenzen gesetzt.







Pädagogische Beurteilung:
Das Spiel präsentiert sich kindgerecht im passenden Wachsmalstift-Look. Die Umgebung selbst besteht aus insgesamt sechs Schatzinseln mit zahlreichen Herausforderungen, die es nacheinander zu bereisen gilt. Standardmäßig wird mit der Maus am Bildschirm gekritzelt, wer allerdings glücklicher Besitzer eines „Grafik Tablets" ist, kann dieses auch nutzen, wodurch sich der Reiz des Spieles deutlich erhöht. Unter "malt" wird das Geschehen mit einer entspannenden Soundkulisse, die selbst nach langem Spielen nicht nervig wird.
Ein separates Tutorial ist zwar nicht vorhanden, das Programm gibt allerdings bei neuen Problemstellungen gezielt Hilfestellungen, was besonders unerfahrenen Spielern zu Gute kam. Durch gezeichnete Aufforderungen, wie z. B. „Draw a Box" mitsamt gestrichelt vorgezeichnetem Objekt wird der Spieler zu Beginn mit den wichtigsten Lösungsschritten vertraut gemacht. Diese Hilfen sind allerdings, genau wie die gesamte Spielsprache, in englischer Sprache verfasst, weshalb gerade bei jüngeren Kindern das Beisein eines Elternteils oder Pädagogen von Vorteil ist. Im späteren Verlauf gibt es allerdings keine Hilfestellung mehr, hier ist der Grips des Spielers gefragt, das bisher Erlernte auf neue Situationen zu übertragen und auch eigene komplexe „Maschinen", wie z. B. Aufzüge oder Laufbänder zu erfinden. Das Planen dieser komplexen Abläufe fordert die Fähigkeit der Spieler, ein Problem in mehrere Teilschritte zu zerlegen und leistet damit letztendlich auch einen Beitrag zur Entwicklung wichtiger kognitiver Strategien. Mit dem integrierten Level-Editor verliert das Spiel auch nach dem Durchspielen wenig an Reiz. Die simple Bedienung des Grundspiels setzt sich auch hier fort: Auf einem Karo-Papier können kreative Bastler Spielball und Zielstern platzieren und selbst entworfene Objekte verschiedenfarbig einzeichnen. Die hier erstellen Aufgaben können im Anschluss auch Online mit anderen Spielern getauscht werden.
Auf den ersten Blick beschrieben die Tester aus der Übermittagsbetreuung das Spiel als „uncool" und langweilig. „Da gibt´s ja gar keine Action", bemängelte ein Schüler (13 Jahre). Doch schon nach den ersten Minuten war bei dem Großteil der Spieler die anfängliche Skepsis verfolgen und sie zeichneten experimentierfreudig und sichtlich fasziniert mit den virtuellen Wachsmalstiften auf dem Bildschirm herum. Zwar bietet „Crayon Physics Deluxe" keinen Mehrspielermodus, den Testern machte es allerdings am meisten Spaß, zu zweit oder zu dritt vor einem Bildschirm zu tüfteln und nacheinander besonders witzige, ausgefallene und kreative Lösungen zu finden und zu präsentieren. Auch so wurde das Spiel zu einem Gruppenerlebnis. Zwar ist „Crayon Physics Deluxe" kein Lernspiel im herkömmlichen Sinne, bei dem explizit Wissen abgefragt wird, dennoch werden einige Kompetenzen implizit gefordert (s. o.), die man sich in klassischen Lehr-, Lernkontexten zu Nutze machen kann:
Steht im Physik-Unterricht der gute Herr Newton und seine "3 Grundgesetze der Bewegung" auf dem Lehrplan, so empfinden das womöglich einige Schüler als langweilig. Hier könnte „Crayon Physics Deluxe" eingesetzt werden, um die Schüler spielerisch und interaktiv an das eigentlich sehr spannende Thema heranzuführen.
Trägheitsprinzip, Aktionsprinzip, Reaktionsprinzip – alles Begriffe, die auch in der Wachsmalwelt am Bildschirm Bestand haben. Ob zu interaktiven Demonstrationszwecken an einem Whiteboard oder durch eigene Spielerfahrung am Bildschirm - Schüler können erfahren, wie sich Kräfte auswirken und nicht zuletzt darüber diskutieren, inwieweit die "quasi physikalischen Gesetzmäßigkeiten" des Spiels den realen Verhältnissen ähneln oder davon abweichen. Auch könnte man noch einen Schritt weitergehen und ältere Schüler in einer Projekt-Arbeit zu Physik-Tutoren trainieren. Im Anschluss besuchen sie niedrigere Jahrgänge im Unterricht und erläutern anhand von „Crayon Physics Deluxe" spielerisch Newtons Gesetze. Dies gibt Schülern eine Wertschätzung und stärkt ihre Kompetenzen. Außerdem kann eine solche jahrgangsstufen-übergreifende Aktion den Zusammenhalt der Schulgemeinschaft positiv beeinflussen.
Auch der Kunstunterricht eignet sich für den Einsatz der virtuellen Kritzeleien, indem man die kreativen Möglichkeiten des Spies nutzt. Hierzu kann z. B. der innovativste Lösungsweg einer speziellen Aufgabenstellung prämiert oder eigene Levels unter Berücksichtigung bestimmter künstlerischer Aufgabenstellungen erschaffen und anschließend gemeinsam gespielt werden.
Für jüngere Kinder bietet sich der Einsatz des Spiels zum Üben des motorischen Umgangs mit der Maus an. Mit Wachsmalstiften zu zeichnen macht in diesem Alter ohnehin Spaß, hier haben sie die Chance, ihr Können auch mal virtuell unter Beweis zu stellen. Allerdings fordern viele der vorgegebenen Aufgaben problemlösungsorientierte Kompetenzen, die meist erst ab einem Alter von 12 Jahren gegeben sind. So empfiehlt es sich, dass der Lehrer selbst Hand anlegt und altersentsprechende Spielaufgaben entwirft, um zu gewährleisten, dass die Schüler nicht unnötig überfordert und damit frustrieret werden.
Wer nicht sofort das Spiel kaufen will, der kann unter www.crayonphysics.com in die Demo hineinschnuppern. Auch gibt es mittlerweile einige Ableger in Form von kostenlosen Browserspielen (z. B. magic.pen.fizzlebot.com), deren Qualität allerdings nicht ganz an die des Originals heranreicht.
Computerspiele müssen nicht immer nur außerhalb von Lehr-, Lernorten Spaß bereiten, vielmehr sollte man ihr Potential erkennen, ausgewählte Produkte gezielt in klassische Bildungssituationen integrieren und gewinnbringend zu nutzen lernen.

Fazit:
Das simple Spielprinzip „Mit dem Ball zu den Sternen" kann Kinder, Jugendliche und Erwachsenen gleichermaßen fesseln und durchaus auch in klassischen Lehr-, Lernkontexten genutzt werden. Masse, Trägheit, Beschleunigung, alles Begriffe, die man aus dem Physikunterricht kennt. „Crayon Physics Deluxe" fordert genau dieses Wissen und erschafft eine Umgebung, in der physikalische Experimente in einer spielerischen, kreativen und farbenfrohen Umgebung Spaß machen können.

Beurteilung der Spieletester zuklappen

Übermittagsbetreuung Hauptschule Hachenburger Straße in Köln-Kalk (Ü12)

Bewertung Spielspass



Weiterempfehlen

powered by cre8CMS