



... ► Beurteilungen ► Edutainment ► Crazy Machines - Neues aus dem Labor

Suche...

## Crazy Machines - Neues aus dem Labor



### 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

**Genre**  
Edutainment

**USK**  
ohne Altersbeschränkung (2)

**Pädagogisch**  
ab 10 Jahre

**Vertrieb**  
Novitas Publishing GmbH

**Erscheinungsjahr**  
2005.10

**Systeme**  
PC

**System im Test**  
PC

**Homepage des Spiels**  
[Link](#)

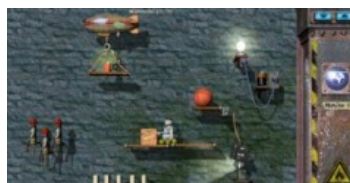
**Kurzbewertung**  
Auf Logik und physikalischen  
Gesetzen basierende  
Kettenreaktionen



### Spielbeschreibung:

In zahlreichen kniffligen Logik-Puzzels gilt es, durch logisches Denken und Anwenden physikalischer Gesetzmäßigkeiten eine Vielzahl von Experimenten zu konstruieren und in Gang zu bringen.

In den unterschiedlichen Rätselbildern werden jeweils mittels einer Texttafel die entsprechenden Aufgabenstellungen erklärt. Die jungen Tüfler sind nun gefordert, die im Bild verfügbaren Elemente zu



### Suche

Suchbegriff

Suchen

### Spielesuche

Spieletitel

Suchen

[Erweiterte Suche](#)

runder sind nun gefordert, die im Bild vorzufindenden Elemente so miteinander zu kombinieren, dass die Lösung in ihrem praktischen Ablauf sichtbar wird. Um eine Kettenreaktion oder eine Maschine in Gang setzen zu können, stehen dem Spieler eine Reihe von Gerätschaften zur Verfügung. So müssen beispielsweise Roboter durch gezieltes Ablenken einer Kugel in Gang gesetzt werden oder Schaufelräder mit selbst konstruierten Keilriemen aus Seilen und Brettern andere Schaufelräder in Bewegung bringen. Bewältigt man eine Aufgabe vor Ablauf des jeweilig vorgegebenen Zeitlimits, wird die Restzeit in Form von Pluspunkten auf dem Spielerkonto gutgeschrieben.

Darüber hinaus bietet das Programm die Möglichkeit eigene Maschinen bzw. Spielaufgaben zu entwerfen und diese zur Bewältigung an andere Tüftler weiterzugeben und auf ihre Funktionalität testen zu lassen. "Crazy Machines – Neues aus dem Labor" schließt thematisch an seine beiden Vorgänger an, wobei die grafische Aufmachung und die musikalische Untermalung deutlich verbessert wurden. Inhaltlich warten zwölf neue Elemente auf ihren Einsatz und etwa einhundert neue Aufgaben auf eine Lösung. Etwas leichtere Aufgaben, die auch von jüngeren Tüftlern ab ca. 8 Jahren bewältigt werden können, bietet der Hersteller zum kostenlosen Download auf seiner Internetseite an.

#### **Pädagogische Beurteilung:**

Wer dieses Spiel meistern will, der muss neben Erfindungsreichtum, logischem Denken, Kombinationsgabe und Kreativität auch ein gewisses Maß an Frustrationstoleranz unter Beweis stellen. Zumal der Schwierigkeitsgrad im Spielverlauf stetig ansteigt und die Lösungen der jeweiligen Aufgaben nicht immer auf der Hand liegen. Vorhandene physikalische Grundkenntnisse können die Lösungsprozesse zwar erleichtern, sind aber nicht zwingend erforderlich.

Die Erfahrungen zeigen, dass auf Grund der teilweise recht komplexen Rätsel und dem Fehlen eines Hilfemodus, in der Regel junge Forscher und Tüftler ab 10 Jahren mit dem Spiel zurecht kommen. Wobei die Erprobungen auch deutlich machten, dass einige Aufgabenstellungen für manche Kinder nicht immer sofort verständlich waren und sie sich erst einmal mit anderen beraten mussten. Aber auch typische Einzelspieler blieben nie lange alleine. Vielmehr bildeten sich Gruppen, die mit Ausdauer und diskussionsreicher Experimentierfreudigkeit die jeweiligen Herausforderungen zu lösen versuchten. In Teamarbeit wurde das Problem erörtert, die Aufgabenstellung formuliert, der mögliche Lösungsweg diskutiert, im Geiste durchlaufen und die vermeintlich richtige Lösung schließlich umgesetzt.

In den ersten Spielphasen zeigten Mädchen und Jungen gleichermaßen großen Ehrgeiz und hohe Motivation und ließen sich dabei auch von besonders kniffligen Aufgabenstellungen nicht abschrecken. Mit längerer Spieldauer zeigte sich aber, dass die Jungen nicht nur mehr Ausdauer und Frustrationstoleranz mitbrachten, sondern auch mehr Ideenreichtum bei der Problemlösung entwickelten.

#### **Fazit:**

Die ungewöhnliche und zugleich faszinierende Spielidee spricht Rätselfreunde und Tüftler ab 10 Jahren an und kann gut in einer Gruppe mit Mädchen und Jungen unterschiedlichen Alters oder in der Familie gespielt werden.

[Projektbericht zu Crazy Machines](#)



Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)