



... ► Beurteilungen ► Gesellschaftsspiele ► Donkey Konga

Suche...

Donkey Konga



Genre
Gesellschaftsspiele

USK
ohne Altersbeschränkung (0)

Pädagogisch
ab 8 Jahre

Vertrieb
Nintendo
Erscheinungsjahr
2004.10
Systeme
GameCube
System im Test
GameCube
Kurzbewertung
rhythmisches Musikspiel mit Bongos als Eingabegerät



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](#)

In den letzten Jahren ist der Markt an rhythmischen Musikspielen stetig gewachsen. Diese, aus Japan kommende Idee, wird in der Regel mit einer Tanzmatte ausgeübt, auf der man zu bestimmten Rhythmen, die richtigen Bereiche der Matte aktivieren muss. Nun gibt es anstelle der Matte eine Bongotrommel als Eingabegerät. In umfangreichen Spieloptionen können sich 1 bis 4 Spieler im rhythmischen Vergleich üben.



Zu aktuellen Musikstücken unterschiedlicher Stilrichtungen müssen sie zum richtigen Zeitpunkt vorgegebene Rhythmusmuster nachspielen. Da zwischen rechter und linker Bongotrommel, dem Doppelschlag sowie beidhändigem Klatschen (wird über ein Mikrofon aufgenommen) unterschieden wird, entstehen mitunter sehr anspruchsvolle und komplexe Rhythmusarrangements, die auch für musikalisch begabte Kinder, Jugendliche und Erwachsene durchaus eine Herausforderung darstellen. Der Schwierigkeitsgrad ist wählbar und lässt sich mit Auswahl der Musikstücke stetig steigern.

Vielfältige Spielvarianten im Programm, zum Beispiel Marathon, direkter Vergleich, Punkte sammeln, sorgen für anhaltenden Spielspaß. Der lässt sich noch steigern durch weitere kreative Spieloptionen, in denen man zu viert eigene Musikstücke kreieren oder durch Verkauf von erlangten Punkten kleine Minispiele freispielen kann.

In den Computerspiel-Gruppen übte „Donkey Konga“ sofort eine große Anziehungskraft auf Kinder und Jugendliche aus.

Die Kombination von aktueller Musik mit dem Element der Rhythmusschulung und dem spielerischen Vergleich sorgte für große Motivation bei den Testerinnen und Testern ab 8 Jahren.

Selbst ältere Jugendliche begeisterten sich nach anfänglichem Zögern an den Möglichkeiten des Spiels und fanden kaum ein Ende, bevor sie nicht alle Musikstücke erfolgreich freigespielt und alle Sonderspiele entdeckt hatten.

Jüngere Kinder waren von den Anforderungen an Koordination und Schnelligkeit zumeist überfordert.



Weiterempfehlen



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

powered by [cre8CMS](#)