

**Welches Lernspiel?** Doch jeder Schüler lernt anders, hat verschiedene Stärken, Schwächen und Interessen. Was das eine Kind fördert, überfordert das andere. Was das eine Kind langweilt, macht einem anderen Spaß. Die große Zahl an Neuerscheinungen auf dem Lernspielmarkt jedes Jahr macht es umso schwieriger, das Richtige zu finden. Zudem bestätigen die Erfahrungen, dass medienaffine Kinder leichter für ein Computer- oder Konsolenspiel als für ein herkömmliches Brettspiel zu begeistern sind. Wenn das Wissen, ihrem Mediennutzungsverhalten entsprechend, als PC-Spiel aufbereitet und in eine unterhaltsame Hülle verpackt ist, lassen sich viele von ihnen leichter zum Lernen bewegen.

**Zwischen Lernen und Zocken** Daher sind heute viele Spiele gleich in mehrfacher Ausführung erhältlich: Das traditionelle Lernspiel verliert nicht etwa an Bedeutung, es wird jedoch häufig um die PC- oder internetbasierte Version erweitert. Im Unterschied zum traditionellen Spiel, wartet die mediale Variante mit diversen Raffinessen auf: Clips und Animationen, Zusatz-

features oder interaktive Elemente. Charakteristika, die sich auch in den Medien- und Rezeptionsgewohnheiten der jungen Generation wiederfinden.

Sieger des  
**Serious Games  
Award 2009**  
in der Kategorie  
**„Best Health  
Game“**

didacta Spielideen

»» **ZWEISTEIN: DAS GEHEIMNIS DES ROTEN DRACHEN**

Zwei kleine Helden ziehen aus, um die schöne Inselwelt Trillion von einem mathematischen Bann zu befreien. Doch dazu müssen zuerst knifflige Rechenaufgaben gelöst werden.

**Lerneffekte:** Konzentration, Merkfähigkeit, mathematisches Basiswissen, Einmaleins.

Brainmonster  
Alter: ab 7 Jahren



didacta Info

**Planspielkatalog für die Berufsbildung**

Die Multimedia-Handreichung bietet eine Übersicht über mehr als 500 Planspiele für die berufliche Bildung. Zudem bieten das Fachbuch und eine CD-Rom zahlreiche Informationen rund um Einsatz und Inhalte der Planspiele und liefern ausgewählte, spielbare Demo-Versionen.

Planspiele in der beruflichen Bildung: Auswahl, Konzepte, Lernarrangements, Erfahrungen: Aktueller Planspielkatalog 2008.

Fachbuch mit CD-Rom, 280 Seiten,  
W. Bertelsmann Verlag  
44,90 Euro



**Deutscher Lernspielpreis** Besonders lehrreiche, traditionelle Lernspiele werden jedes Jahr zum Deutschen Lernspielpreis eingereicht. Dabei treten klassische Brett- und Kartenspiele für die Altersgruppen von drei, sechs und neun Jahren gegeneinander an. In einer Sonderkategorie können sich auch die Newcomer unter den Spieleautoren mit ihren unveröffentlichten Lernspielen bewerben: Dann landen die Erfindungen von Eltern und Pädagogen auf den Tischen der Jury – und vor den kritischen Augen der jungen Testspieler: Denn die Entscheidung um Sieg oder Niederlage obliegt den

Nachhilfeschülern des Studienkreises, die die 20 nominierten Spiele zuvor ausgiebig spielen und prüfen. Die Preisverleihung 2009 wird im November stattfinden.

**Lernspieleinsatz in der Schule**

Trotz der Angebotsvielfalt finden Lernspiele in den Schulen bislang jedoch wenig Anwendung. „In den meisten Schulen kommen immer noch klassische Lehrmaterialien zum Einsatz,“ berichtet Julia Rahmelow.

„Quizkarten mit Matheaufgaben zum Beispiel, die wir nicht als Spiel bezeichnen, weil die typischen spielerischen Elemente fehlen. Die klassischen Lernspiele, wie sie seit Jahren den Markt überschwemmen, werden überwiegend von Eltern gekauft, um ihre Kinder zu Hause zu fördern“, weiß die Spieleexpertin. Dabei könnte der vermehrte Einsatz von Lernspielen in der Schule nicht nur zum Wissenserwerb beitragen, sondern auch Kindern, die von zu Hause weniger entsprechende Förderung erhalten, helfen, den Anschluss nicht zu verlieren.

Mehr zu Lernspielen in der Schule ab Seite 56 >>

**Spielkonsolen im Klassenzimmer** Bislang ist das Angebot an traditionellen wie digitalen Lehrmaterialien, die sich auch für den Einsatz im Unterricht eignen, jedoch noch rar. In der Hauptschule in Plattling, im Landkreis Deggendorf in Bayern, haben die Schüler die Spielekonsolen aber schon regelmäßig auf ihren Tischen. Ergänzend zum traditionellen Mathematikunterricht, lösen die Sechstklässler die Aufgaben von „Prof. Kageyama“, dem Mathematik-Training für Nintendo DS.

**Nicht spielen – Arbeiten** „Ich war am Anfang schon etwas skeptisch als eine Bekannte den Einsatz der Konsolen vorschlug“, gesteht Lehrer Ulrich Walter Stöger. „Aber jetzt nutze ich sie in jeder Mathestunde, vor allem für die Kopfrechenaufgaben am Anfang. Das motiviert die Schüler sehr, >