

Milli Methas – Die Abenteuerreise in den Baum

Heutzutage sind Computer in fast jedem Haushalt vorhanden und nicht mehr weg zu denken. Daher kommen auch Kinder früh in den Kontakt mit dem Computer und lernen schnell mit ihm um zu gehen. Die passende Software, die nicht nur Action bietet, sondern Kindern Anstöße gibt und Lerninhalte vermittelt ist bei der großen Menge von Computerspielen, die auf dem Markt sind, nicht so leicht zu finden. Ich möchte hier eine CD-ROM vorstellen, die für Eltern und Kinder gleichermaßen interessant ist und die es wert ist einmal genauer untersucht zu werden.



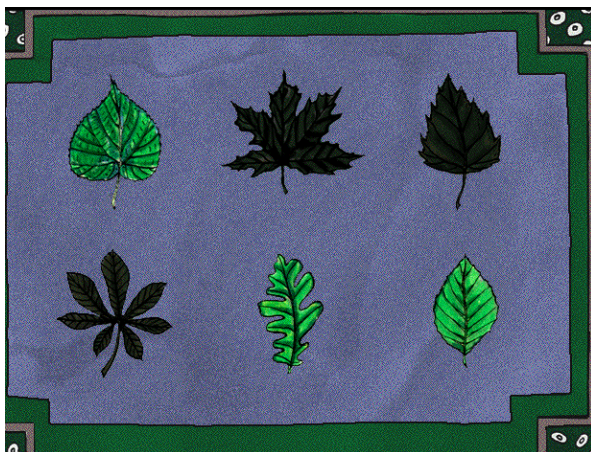
Ihr Kind mag die Natur, ist abenteuerlustig, neugierig und findet den Computer spannend ???

Dann können Sie mit *Milli Methas – die Abenteuerreise in den Baum* einen wahren Treffer bei Kindern landen. An der Seite der Protagonistin Milli Metha haben Kinder die Möglichkeit Spiel, Spaß und Überraschung zu erleben und lernen auf spielerisch, lustige Art wie viel „Leben im Baum steckt.

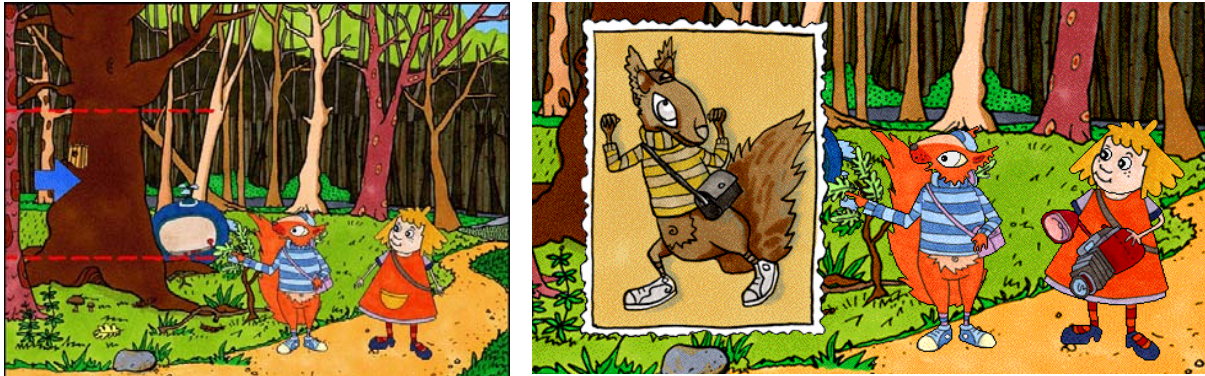
Tivola hat damit eine Software für Kinder und Naturfreunde entwickelt, die nicht nur Spaß und Beschäftigung bietet, sondern zu einer wahren Naturspursuche mit viel Lernpotential werden kann.

Spielidee

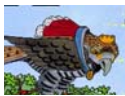
Der Spieler beginnt das Spiel indem er zunächst aus 6 verschiedenen Blättern die Spielwelt aussucht. Alle 6 Wahlmöglichkeiten, Welten haben den gleichen strukturellen Aufbau, beinhalten die gleichen Charaktere und vermitteln die gleichen Informationen. Der eigentliche Unterschied liegt in den darin versteckten Spielen, in denen das Kind das Gelernte anwenden kann. So gibt es beispielsweise das Spiel „Wer lebt wo?“ in denen das Kind zuordnen muss, welches Tier, wo lebt. Oder auch ein Ratespiel in dem Hans Hörnchen mit Fragen das Wissen über Lebewesen, Lebensraum der Spieler überprüft und Kinder mit „Richtig oder Falsch“ antworten müssen



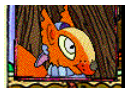
Wurde die Spielwelt gewählt, geht es auch schon direkt los. Milli macht sie mit ihrem Pilotöff auf den Weg die Bäume zu retten. Mit diesem kleinen Hubschrauber ist sie in der Lage alle Lebensräume des Baumes zu erkunden und die noch so kleinen, aber wichtigen, Vorgänge im Baum von ganz Nahem betrachten zu können. So kann sie die einzelnen Lebewesen, die auf dem Baum leben sehen, aber auch Stoffwechselvorgänge wie den Wasserkreislauf und die Fotosynthese aus nächster Nähe betrachten.



Auf ihrer Reise trifft sie in den 10 verschiedenen Stationen die verschiedensten Lebewesen und lernt deren Leben, Funktion und Lebensraum kennen. Dabei erfährt Milli Metha zum Einen etwas über den Lebensraum und gleichzeitig wird dem Kind das Wirkungsgeflecht Baum nahe gebracht. Hat Milli Metha das einzelne Lebewesen und dessen Umwelt genug kennen gelernt, kommt die Kamera zum Einsatz und Milli kommt mit jedem Foto ihrem Ziel ein Stück näher.



Graf von Greifenstein



Hans Hörschen



Sonja Lux



Basti von der Rinde



Bertie Beat



Lilo Ludwig Lumbikus



Horst „Opa“ Holz



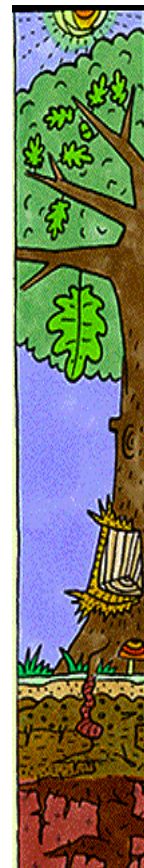
Constanze Meier-Wurzmann

Die Kinder erfahren gemeinsam mit Milli Metha an ihrer Seite viele interessante, spannende Dinge über Tiere, Pflanzen, Vorgänge und sogar systemische Wirkzusammenhänge werden den Kindern nahe gebracht und es wird deutlich, dass ein Baum tatsächlich voller Leben ist.

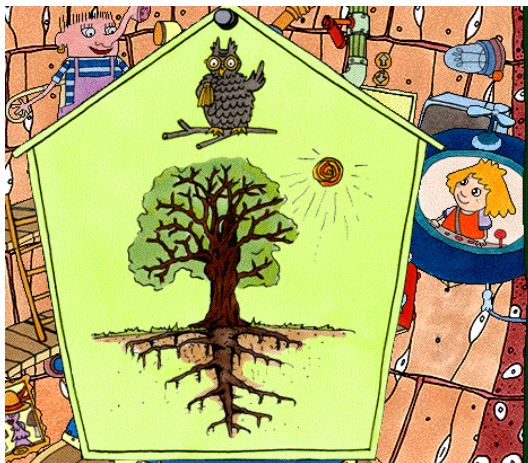
Dem Kind werden die 5 verschiedenen Biotope des Baumes vorgestellt: Rinde, Boden, Wurzel, Laub und Krone, wobei das Kind immer selbstständig durch das Spiel navigieren kann. Dadurch dass die einzelnen Stationen Stück für Stück besucht werden können, wird deutlich in welchem Zusammenhang Lebewesen und Lebensräume stehen. Es ist erkenntlich, dass Abhängigkeiten, sowie Nutzgeflechte bestehen.

In den einzelnen Stationen ist es das Ziel, zunächst alle möglichen Lebewesen und Vorgänge zu entdecken, um schlussendlich ein Foto machen zu können. Hierbei bedient das Kind die Software ausschließlich mit der Maus.

Das Forschen nach Leben wird zu einem wahren Suchspiel. An den Stellen, wo Informationen oder Spie-



le auf das Kind warten, erscheint ein Hubschrauber-Symbol, wenn man mit der Maus über die Oberfläche fährt. Hier klickt das Kind dann einfach auf das Symbol, wie zum Beispiel am Stamm und klickt auf den Specht Bertie Beat und schon stellt er sich singend vor. Doch Milli trifft nicht nur Bertie, sondern auch Constanze Meier – Wurzmännchen, die in der Wurzel lebt oder Lilo Ludwig Lumbikus, den Regenwurm, der am Boden lebt. Opa Holz, Hans Hörnchen, Sonja Lux vom Blatt, Basti von der Rinde und der Habicht Graf von Greifenstein lernt Milli Metha ebenfalls kennen und erfährt allerhand Wissenswertes rund um den Baum.



Neben den einzelnen Bewohnern kann man auch einiges über die Pflanzenwelt erfahren. Klickt man auf beispielsweise auf eine Pflanze, erscheint eine Art Tafel mit einer vergrößerten Abbildung der Pflanze und die Kinder hören gesprochene Informationen, die kurz und präzise sind.

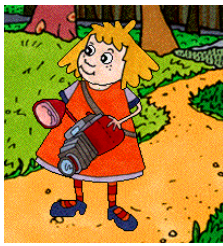
Bei nebenstehenden Beispiel kann Milli Metha bei Constanze lernen in welcher Weise die Wurzel mit dem Blätterdach in Verbindung steht, danach kann sie sich eine Darstellung des Wasserkreislaufes ansehen.

Dieses Spiel schafft es den direkten Bezug zur Umwelt herzustellen. Dies bedeutet im Einzelnen, dass das Kind die Erfahrungen aus dem Spiel in der Natur wieder finden kann. Lebewesen und der Aufbau des Baumes in seinen einzelnen Bestandteilen Krone, Stamm, Wurzel, Laubdach und Rinde sind identisch. Es besteht also eine Verbindung vom virtuellen Computerspiel und der Realität des Kindes. Dieses Phänomen wird durch den Begriff der Virealität bezeichnet. Dadurch werden dem Kind außerhalb der Computersoftware zahlreiche Möglichkeiten der Reflexion geboten. Es bietet sich an, zusammen mit dem Kind einen Ausflug in den Wald zu machen, die Tiere zu beobachten, die Rinde auch einmal so richtig unter die Lupe nehmen zu können. Hier können die Kinder auch einmal Milli Metha spielen, eine Kamera mitnehmen und ebenfalls Fotos schießen. So haben Kinder die Möglichkeit Neues aus der virtuellen Lebenswelt von Milli Metha mit in die eigene reale Welt zu nehmen. Sie werden angeregt zu vergleichen, wodurch alle Sinneswahrnehmungen geschärft werden. Kinder können nun bewusst die Natur und den Baum erleben. Hierbei erkennen die auch Kinder, dass es Vorgänge, wie z.B. den Wasserkreislauf, gibt, den man nicht mit dem bloßen Auge erkennen kann. Und so wird das Bewusstsein aufgebaut, dass ein Baum ein vielschichtiges, sich bedingendes komplexes System ist, dass „voller Leben steckt!“.

Haben die Kinder die Zielvorgabe, 10 Fotos zu schießen, erfüllt, so gibt es eine letzte Aufgabe. Eine Art Wiederholung und Reflexion, in der das Kind alle Fotos sieht und noch einmal die Namen den zugehörigen Fotos zuordnen muss. Hat das Kind auch dies geschafft, so gibt es die Möglichkeit, die Bilder auszudrucken und die Kinder können sie ausmalen. Damit wäre die erste Spielwelt beendet, der Baum gerettet und das Kind hat nun die Möglichkeit noch die anderen 5 Bäume zu erkunden. Dabei wünsche ich viel Spaß !



Spielbeurteilung



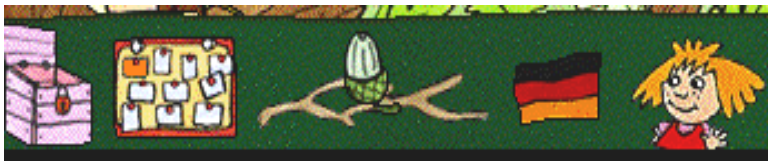
Das Ziel die Fotos zu sammeln und die damit verbundene Aufgabe, in allen Stockwerken und Lebensräumen einmal geschnuppert zu haben, wird dem Spielenden immer wieder vor Augen geführt. Die Fotos dienen dabei als Symbol für die Rettung der Bäume. Ist ein Kind so neugierig und verlässt eine Station ohne sie komplett zu beenden und ohne ein Foto zu machen, so erinnern ihn die einzelnen Gefährten sofort, dass Milli doch noch einmal vorbeischauchen müsse, da sie noch kein Foto gemacht habe.

Diese Programmierung empfinde ich als sehr angenehm, da es vorkommen kann, dass man im „Eifer des Gefechtes“ ganz vergisst, dass man alles „abgrasen“ muss, um ein Foto machen zu können. Wie bereits angedeutet, kann man selbst entscheiden, wo man mit dem Pilotöff hinreisen möchte. Dadurch wird das Kind in seiner Entdeckerlust bestärkt. Da das Spiel einen hohen Selbstbestimmungswert enthält, ist es wahrscheinlich, dass die Kinder länger aufmerksam bleiben und nicht so schnell die Lust am Spiel verlieren.



Die Spielanleitung ist kindgerecht und leicht verständlich. Alle Erklärungen können auf Wunsch noch einmal angehört werden, was gerade für Jüngeren von Vorteil sein könnte, wenn sie zu Beginn nicht so genau zugehört haben. Es fehlt eine Kurzanleitung für Eilige. Spielt man beispielsweise das Spiel noch mal, kann man die Einführungstexte und Erklärungen nicht vorzeitig beenden, obwohl man schon über die Spielidee und die Zielvorgabe Kenntnis erhalten hat. Klickt man die Hilfe an, gibt es kein Entrinnen. Die Abläufe sind daher an einigen Stellen zu lang programmiert. Dies kann zu einem Problem führen, wenn man öfters das Spiel in die Hand nimmt oder aus Versehen einmal falsch klickt.

Gut finde ich, dass die Spieloberfläche gut gegliedert ist. Rechts am Rand erkennt man, wo man sich gerade befindet. Es ist ein Baum, an dem man, wenn man darüber fährt, auch die einzelnen Protagonisten erkennen kann. Es handelt sich um eine weitere sehr flexible Navigationsmöglichkeit. Unten ist eine eigens für das Spiel angefertigte Symbolleiste zu finden. Dort findet man Buttons für Infos sowie die Spielanleitung und sieht wie viele Fotos man schon gemacht hat, so dass man immer den aktuellen Spielstand erkennen kann. Klickt man beispielsweise auf das Foto, so kann man alle Tiere, die man schon fotografiert hat, noch einmal in Großformat betrachten. Dies ist von Vorteil, da man immer weiß, wie viele Fotos noch zum Ziel fehlen. Auch dass man jederzeit sich Spielanweisungen noch einmal anhören kann ist praktisch. Das Lexikon kann man ebenfalls in der



Hier kann man alles noch einmal nachschlagen, was man schon immer wissen wollte oder möglicherweise auch schon wieder vergessen hat. Es warten dann auf die Kinder kurze und präzise Zusammenfassungen.



Die Grafik dieser Software ist nicht zu aufwendig gestaltet, sondern fällt eher spartanisch aus. Doch dies darf keinesfalls als negativ aufgefasst werden, da dies eher zu Entdeckungen einlädt anstatt Kinder mit Reizen zu überfluten. Es geht nicht darum, dass man nicht weiß, wo man zuerst schauen soll, da grafisch zu viel gestaltet ist. Die Kinder sollen selbst auf die Suche nach Informationen gehen, Spiele entdecken und von versteckten Tieren Fotos machen. Die Grafik ist dem Alter der Kinder genau angepasst. Auch die Grafik in den einzelnen



Situationen ist dem Geschehen stets angemessen. Es gibt immer eine bildliche Darstellung, die für die Kinder leicht begreiflich ist. So wird gezeigt, wie in der Wurzel ständig Wasser gepumpt wird und die Spieler bekommen einen ganz anderen Blickwinkel über die Vorgänge. Für uns Erwachsene ist es logisch, dass die Wasserversorgung des Baumes ununterbrochen in der Wurzel vollzogen wird, doch für Kinder ist diese Art der

Vorstellung noch nicht ausgebildet. Daher schafft es Tivola hier dem Kind eine altersgemäße Vorstellung komplexer Sachverhalte zu verschaffen

Auch die Hintergrundmusik wirkt sehr authentisch. Durch das Blätterrauscheln und durch Windgeräusche fühlt man sich fast wie im Wald. Jede einzelne Spielsituation, das heißt jede einzelne Station im Baum, hat ihre eigene Hintergrundmusik, die der entsprechenden Funktionalität optimal angepasst ist. Allerdings ist der musikalische Hintergrund mit der Zeit sehr monoton, da er immer in der gleichen Art und Weise programmiert ist.

Die einzelnen Spiele zwischendurch sind eine willkommene Abwechslung und bieten eine Möglichkeit der Wissensüberprüfung. Positiv ist, dass sowohl bei Erfolg wie auch bei Misserfolg eine Motivation durch die Synchronstimme erfolgt. Es wird niemals ein Leistungsdruck auf die Kinder ausgeübt, sondern sie werden immer wieder ermutigt und angeregt es noch einmal zu probieren und auch bei Erfolg und Bestehen der Aufgabe das jeweilige Spiel zu wiederholen. Die Synchronstimme selbst ist sehr gut gewählt. Sie wirkt nicht monoton, sondern schafft es durch das Verstellen der Betonung und Stimmlage Kinder positiv einzustimmen und immer wieder zu motivieren.



Positiv ist auch, dass man immer die freie Entscheidung hat aufzuhören und das Spiel zu beenden. Dabei ist es immer möglich den aktuellen Spielstand zu speichern, was ein großes Plus ist. Generell beinhaltet das Spiel eine Vielzahl von Reflexionsmöglichkeiten. Nach dem Spielen muss nicht unbedingt Schluss sein. Es bietet sich mehr als nur an, einfach mal selbst einen Ausflug in den Wald zu machen. Selbst Tiere zu entdecken und einmal die reale Naturkulisse auf sich wirken zu lassen. Man kann ebenfalls die Kinder fotografieren lassen. Einfach mal die Natur genießen und Software mit Realität zu verbinden und im Anschluss zu vergleichen. Was haben Kinder entdeckt, was sie schon im Spiel gesehen haben. Gibt es Ähnlichkeiten, Unterschiede? Man wird feststellen, dass die Kinder mit einem ganz anderen Bewusstsein die Natur erleben. Ihre Sinneswahrnehmungen werden ge-

schärft, was für die Kinder im Allgemeinen ein sehr positiver Effekt ist, den sie auch in anderen Bereichen nutzen können.

Man kann schon jetzt er-
wirklich wertvoll ist, doch es
denzen. Die Negativen
auch nicht aus den Augen



Ich habe schon an einigen
Einführungstexte und
verständlich sind, jedoch
einfach zu lang sind und
kann. Sie sind so deutlich
man sie auch noch beim
Dies wird jedoch wirklich
mehrmaligen Spielen und ist
merksamkeit nicht förderlich.

kennen, dass dieses Spiel
gibt nicht nur positive Ten-
möchte ich an dieser Stelle
verlieren.

Stellen erwähnt, dass die
Spielanweisungen klar und
beim mehrmaligen Spielen
man sie nicht abbrechen
dargestellt worden, dass
nächsten Mal im Ohr hat.
zum Nachteil beim
für die langfristige Auf-

Ein weiterer Nachteil beim mehrmaligen Spiel ist, dass während der Sprechzeit die Maus nicht aktivierbar ist. Dies mag beim ersten Mal und gerade bei jüngeren Kindern ein Vorteil sein, bei Älteren jedoch nicht.

An dieser Stelle kann ich auch einen weiteren Gesichtspunkt problematisieren. Auf der Verpackung ist zwar ein USK-Siegel, das den Hinweis gibt, dass diese Software für Kinder im Alter von 4–10 Jahren geeignet ist, aber ich bezweifle, dass auch wirklich Kinder, die 10 Jahre sind, sich für Milli Methas Abenteuer begeistern lassen. Ich denke, dass gerade dieses Spiel für Jüngere geeignet ist, daher ist die untere Altersbegrenzung durchaus realistisch. Ich würde jedoch die obere Altersgrenze auf 8 Jahre herabsetzen, da die Grafik und der Informationsgehalt nicht dem Anspruch eines 10-Jährigen Kindes entspricht. Ich glaube, dass ein 10-Jähriger zwar dieses Spiel spielen würde, jedoch aber die Begeisterung auf Dauer leiden würde

Trotz dieser kritischen Bemerkungen steht bei mir außer Zweifel, dass dieses Spiel sehr viel Potential für Kinder bereit hält. Es bietet viel Neues, verpackt in Spiel, Spaß und Überraschungen und ist daher sehr empfehlenswert.

Viel Spaß beim Ausprobieren !

Systemvoraussetzungen:

Windows

468er, 8 MB RAM, SVGA - Grafikkarte
ab 256 Farben
Soundkarte
CD-ROM-Laufwerk (doppelte Ge-
schwindigkeit)
WIN 3.x / WIN 95, 98 / WIN NT 4.0

MAC

8 MB RAM
System 7.1
CD-ROM-Laufwerk (doppelte Geschwin-
digkeit)

Spielbeurteilung: Claudia Haseloff