

Grundrechnen mit Hüftschwung



Kluge Köpfe: Barbara Landbeck (vorn) und Stefanie Probst beim Eigenversuch mit der Konsole. Mithilfe von bekannten Sportspielen sollen Grundschüler spielerisch die Kopfrechenarten üben. Am Ende kommen dann – anders als auf unserer Montage – hoffentlich übereinstimmende Ergebnisse aus dem Köpfen

Von Martina Goy

Zwei Hamburgerinnen haben ein Lernspiel für eine Spielkonsole entwickelt

Als die Anfrage kam, wusste sie noch nicht einmal, wie man damit spielt. Und wenn sie ganz ehrlich ist, dann muss Stefanie Probst zugeben, dass sie sogar ziemliche Vorurteile hatte. „Wii-Spiele, das ist doch was für Leute, die sich sonst nicht beschäftigen können. Dachte ich.“

Inzwischen kann die Psychologin nachvollziehen, welche Faszination sogenannte Spielekonsolen auf Menschen allen Alters ausüben. Das neueste Produkt dafür, ein Lernspiel mit dem Namen „Power Mathe – Der Kopfrechentainer“, hat Probst selbst entwickelt – gemeinsam mit Barbara Landbeck, der künstlerischen Leiterin der Produktionsfirma Tivola Publishing. Das Unternehmen ist seit 15 Jahren auf Lernspiele spezialisiert. „Power Mathe“ für Grundschüler ist der erste Rechner für die Bewegungskonsolle Wii, mit der sonst via Bildschirm jede Menge Sportarten nachempfunden werden können.

Hauptberuflich ist die zweifache Mutter Stefanie Probst (43) Landesvorsitzende der Gesellschaft für Gehirntraining. Eine Vereinigung, die sich bundesweit vor allem das Verzögern von Demenz und Alzhei-

mer, den Krankheiten des Vergessens, zur Aufgabe gemacht hat. In dieser Funktion hat Probst in den vergangenen Jahren eine ungewöhnliche Geschäftsidee etabliert.

„Brainwalking“ nennt sie ihre Spaziergänge durch die Parks der Hansestadt mit Managern und Angestellten, Jungen und Alten, während dessen die Teilnehmer mit kleinen Bewegungsübungen für die Sinne die Informationsverarbeitung ihres Gehirns ankurbeln. Studien zeigen, dass sich die sogenannten „grauen Zellen“ in jedem Lebensalter zur Arbeit motivieren lassen, vor allem in Verbindung mit körperlichen Bewegungen.

Genau diese Freizeitaktivitäten brachten dann auch die Gesellschaft für Gehirntraining und die Hamburger Spiele-Produzenten vor zwei Jahren zusammen. Barbara Landbecks Mutter ist eifrige Teilnehmerin der Spaziergänge fürs Gehirn. „Als sie mir davon erzählte, dachte ich, diese Frau Probst musst du kennenlernen. Sie ist vielleicht die Richtige für unsere Ideen.“



„Power Mathe“ soll für 39,99 Euro für Spaß beim Mathelernen sorgen

Basierend auf den Grundlagen des mentalen Aktivierungstrainings entwickelten die Frauen einen Kopfrechentainer, bei dem Bewegung und Denksportaufgaben so kombiniert werden, dass Konzentrationsvermögen, Informationsverarbeitung und Merkfähigkeit

der Grundschulkinde nachhaltig steigen. Und weil mangelnde Konzentrationsfähigkeit angesichts von schulischem Dauerstress und Reizüberflutung sowieso ein Problem für sich ist, gibt es demnächst auch noch einen Konzentrationstrainer für die Nintendo-DS-Konsole.

Beide Lernspiele wurden intensiv auf ihre Praxis- und Späßtauglichkeit erprobt, natürlich auch im Hause Probst, wo Tochter Alina (10) ihre Freundinnen einladen durfte, um als Tester die Grundrechenarten mit der Konsole Wii zu üben. Parallel dazu probierte sich auch die Patchwork-Familie (insgesamt sechs Kinder) von Barbara Landbeck (47) zu Hause beim Dosenwerfen, Boxen, Federball- und Basketballspielen des Mathetrainers. „Wir wollten unbedingt ein Spiel entwickeln, das Kinder im Grundschulalter zum Üben der Grundrechenarten bringt, ohne sie dem ständigen Vergleich mit anderen Schülern auszusetzen“, erklärt die Kommunikationsdesignerin. „Außerdem wollten wir verhindern, dass die Kinder hektisch und gestresst mit der Konsole hantieren. Auch das ist kontraproduktiv für die Konzentration.“

Entsprechend lang dauerte die Perfektionierung bis es auch der

Endkontrolle bei Nintendo entsprach. Zudem sollte das Spiel so konzipiert sein, dass auch koordinativ Unbegabte die Lösung schaffen. „Das war gar nicht so einfach“, erinnert sich Daniela Probst an die vielen Versuche der vergangenen zwei Jahre, das gemeinsame Konzept in die Praxis umzusetzen.

Um sicherzustellen, dass das Spiel auch angenommen wird, haben 200 Testkinder das Spiel schon zu Hause und werden ihre Erfahrungen an die Produktionsfirma weitergeben. „Wir möchten, dass auch Schulen und Horten unsere Lernspiele nutzen können“, sagt Landbeck. Doch der Widerstand bei den Lehrern ist noch groß. Spielekonsolen gelten vielen Pädagogen als Teufelswerkzeug, entsprechend ist die Skepsis. Deshalb hat der Tivoli Verlag eine Studie in Leipzig im Auftrag gegeben, die den Wert der Lernspiele beweisen soll.

Bislang ist es ein Hauptschullehrer in Süddeutschland, der sich an den Unterricht mit Spiele-Konsolen herantraut hat. „Er ist total zufrieden mit dem Ergebnis“, sagt Barbara Landbeck. „Obwohl er seinen älteren Schülern den Trainer für Grundrechenarten erst schmackhaft machen musste.“ Gebrauchen konnten auch die ihn.