

FUSS e.V. - Fachverband Fußverkehr Deutschland  
Exerzierstraße 20, 13 357 Berlin  
Tel. 030 / 492 74 73, Fax 030 / 492 79 72, [info@fuss-ev.de](mailto:info@fuss-ev.de), [www.fuss-ev.de](http://www.fuss-ev.de)

## **Tod oder Krankenhaus- Verkehrserziehung per Lernsoftware**

Im Rahmen der FUSS e.V. - Aktivitäten Zu Fuß zur Schule ([www.ZuFusszurSchule.de](http://www.ZuFusszurSchule.de)) wurde erstmals in Deutschland eine Analyse von 15 Verkehrserziehungs-Programmen auf CD-ROM durchgeführt. Die Pädagogen sind sich einig:

- Lernsoftware kann nur eine Unterstützung der praktischen Erfahrung sein und diese keinesfalls ersetzen. Aber sie bietet dem Kind die Möglichkeit, die Verkehrsregeln durch moderne Methoden - wie dem „Entdeckendem Lernen“ - spielerisch motivierend und auf mehreren Sinneskanälen selbstständig zu verinnerlichen.

Leider wurde bei der aufwändigen Entwicklung der Programme versäumt, auch die Inhalte zu modernisieren. Wie bei den Print-Medien wird weitgehend die Sicht der Autofahrer in einen Anpassungs-Lehrplan umgesetzt.

Tünche für die Fun-Kids. Gebt Obacht, Eltern!

Die Liste der berücksichtigten Software finden Sie ab Seite 9.

Sollten Sie Ergänzungsvorschläge haben oder mit Beurteilungen nicht einverstanden sein, nehmen Sie mit uns Kontakt auf.

„Autofahrer kennen die Gefahr: Manchmal laufen Kinder oder sogar Erwachsene unvermittelt auf die Fahrbahn- gerade lassen sich Unfälle noch vermeiden. Deshalb ist es wichtig, Kindern die Verkehrsregeln beizubringen. Doch dies ist langweilig für die Kinder. Abhilfe schafft Janoschs `Tiger und Bär im Straßenverkehr`. Spielerisch wird hier Kindern das angemessene sowie das lebenswichtige Verhalten auf der Straße erklärt.“ (1)

Ausgehend von dieser begeisterten Kritik einer privaten Software-Testerin soll im Folgenden auf zwei Hauptaspekte eingegangen werden:

- Zum Ersten soll untersucht werden, welcher Stellenwert die Sicht des Autofahrers in der Verkehrserziehungs-Software einnimmt und
- zum Zweiten, inwieweit dabei wohl der Spaßfaktor für die jüngeren Verkehrsteilnehmer berücksichtigt wird.

Die Untersuchung erstreckte sich beispielhaft, aber nicht repräsentativ auf leicht erhältliche Lernsoftware, die leider durch technische Probleme beim Installieren von „Rot-Gelb-Grün“ und „Verkehrsschild Quiz“ weiter eingeschränkt wurde.

Die Versprechen der Software-Hersteller sind natürlich groß: „Ihr Kind entwickelt ein gesundes Urteilsvermögen, kritisches Bewusstsein, Konzentrations- und Merkfähigkeit und abstraktes, logisches sowie kreatives, lösungsorientiertes Denken.“ (2) garantiert die Produktwerbung für das „Verkehrsspiel mit Anna und Nick“. Und wie so häufig sieht die Realität nicht nur positiv aus: Im Software-Ratgeber von Jörg Schieb bekommt es zwar Bestnoten, Deutschlands bekanntester Kinder-Software-Kritiker Thomas Feibel gesteht ihm hingegen nur zwei von sechs möglichen Punkten zu. Hier führt also die Subjektivität der Kritiker, die sich noch nicht auf einen Standard-Kriterien-Katalog zur Bewertung von Software einigen konnten, bei lediglich einem Produkt zu solch unterschiedlichen Ergebnissen. Dass jede Software mit einem anderen erzieherischen Schwerpunkt an das untersuchte Thema herangeht, entspricht den unterschiedlichen Interessen der erziehenden Eltern. Es wäre jedoch wünschenswert, wenn ein gewisser Konsens in den Regeln und Ansichten über das Verhalten im Verkehr herrschte... stellen wir uns doch mal vor: ein Kind bekommt zwei Lernprogramme vorgeführt. Im Ersten, dem oben genannten „Tiger und Bär im Straßenverkehr“, wird sogar den brav auf dem Bürgersteig laufenden Hauptfiguren gesagt, dass man selbst dort „die Straße nämlich immer genau im Auge behalten“ (3) muss. Im zweiten Programm, „Rot-Gelb-Grün: Sicher im Straßenverkehr“ dagegen steht in der Beschreibung lässig: „Achte auch einmal auf die Autos. Denn auch die müssen sich an die Regeln halten.“ (4)

Die Sicht auf die einzelnen Verkehrsteilnehmer hängt natürlich auch davon ab, wer bei der Herstellung der Lernsoftware beteiligt war. So arbeitete beispielsweise bei „Schlaubär im Straßenverkehr“ neben einem Braunschweiger Schulbuchverlag auch die Deutsche Verkehrssicherheitswacht mit. Und wenn wir dann in der Beschreibung vom „Verkehrsspiel mit Anna und Nick“ lesen: „Wichtige Leute wurden für diesen Titel herangezogen, und selbst der ADAC sorgte für fachliche Beratung.“(5) kann man sich eine etwas einseitigere Darstellung der Verkehrsteilnehmer erklären. Es bleibt also hier zu hoffen, dass der FUSS e.V. Fachverband Fußverkehr Deutschland auch bald bei einer Produktion beteiligt wird, wenn es um das Gehen geht.

Ein weiterer Grund für eine Lernsoftware, die die Sicht des Autofahrers verstärkt berücksichtigt, ist auf der Seite der Nachfrager zu finden: So kritisiert ein Tester von „Benjamin Blümchen: Der Straßenverkehr“ nur einen Punkt: „Zu kleine Vorlagen zum Straßen-Ausdrucken und Straßenbauen, so dass nur Autos aus Überraschungseiern in beide Fahrrichtungen draufpassen. Für Autos mit Matchbox-Format also größer kopieren oder einfach größer abmalen, dann ist das eine tolle Idee!“ (6) Auf den Punkt bringt die Tendenz dann Herr Schieb: „Sicher auf der Straße- Jimmys Fahrradkurs,, ist für die Kleinen das, was ein Fahrschultrainer für uns Große ist.“ (7)

Für den zweiten Untersuchungsbereich, den Spaß beim Lernen mit Software im Verkehrsbereich, muss zunächst ein kleiner Unterschied zwischen den Lernprogrammen für die Fußgänger und denen für die Radfahrer eingeräumt werden: Während

man sich auf ein Fahrrad sehr freuen kann (8), denn: „Radfahren ist immer noch „in“- und für viele Kinder der bequemste Weg zur Schule.“(9), bleibt da für die jüngsten Verkehrsteilnehmer wenig Spaß, wenn ihnen sogar die grundlegendsten Rechte abgesprochen werden: „Zwischen parkenden Autos spielen, die Straße überqueren oder auf der Landstraße laufen- man kann ja so viel falsch machen, wenn man draußen spielt.“ (10)

Auf der Software der Deutschen Verkehrssicherheitswacht, „Schlaubar im Straßenverkehr“, bekommt man gesagt: „Du siehst Kinder, die auf der Straße Dummheiten machen. Zeig` ihnen, wie es richtig gemacht wird.“ Und in diesem Fall rügt dann auch endlich der Kritiker Thomas Feibel: „Dummheiten machen?! Tatsächlich spielen die Kinder Ball, fangen oder raufen.“ (11) Erlaubt ist für die ganz Kleinen nur eins: tippeln, tippeln, tippeln. So lange und langsam (Ladeprobleme), dass es nur noch langweilig sein kann- Herr Feibel kommentiert auch hier passend: „Willst du mit mir gähnen?“ (12)

Die anderen Produkte sind jedoch auch nicht besser, droht bei ihnen doch permanent das Gegenteil: Gefahr, wohin man auch schaut. Bei „Tiger und Bär im Straßenverkehr“ endet die erste Begegnung mit dem Verkehr mit einem Fast-Unfall und so geht es auch weiter: neben mehreren gerade so verhinderten Unfälle erlebt das Kind auch zwei „echte“ Unfälle, die wiederholt mit der kurzen Drohung „Tod oder Krankenhaus“ kommentiert werden. Nur gut, dass man wie im Film weiß, dass den beiden Hauptfiguren nichts passiert. Wenn sich die Kinder also wirklich mit den beiden tierischen Helden identifizieren, fühlen sie sich vielleicht inmitten der Gefahr, die überall im Straßenverkehr lauert, unverletzbar? Auch bei „Fred und das Flaschenfahrrad“, bei dem das Kind die Geschichte zunächst als Fußgänger durcharbeitet, als Belohnung für richtige Antworten Teile eines geheimnisvollen Fahrrades erhält und mit dem fertigen Fahrrad alle Schauplätze noch einmal als Fahrradfahrer abfahren kann, geht es darum, dem Pinguin zu helfen, „bevor Fred plattgefahren wird“ (13)

Interessanter Weise gibt es einen breiten Konsens in der Software, von welchem Verkehrsteilnehmer Gefahr droht: vom, manchmal kinderfreundlich personifizierten Auto. „Es könnte sein, dass ein Auto kommt, das die Ampel übersieht.“ oder „Ein Auto oder Fahrrad besonders frech ist und nicht auf das rote Licht hört.“ bekommt man bei dem Elefanten Benjamin Blümchen zu hören. Bei „Anna und Nick“ geht es laut Thomas Feibel sogar um die „Unberechenbarkeit der Fahrer“.(14) Bei Jimmys Fahrradkurs wird jedoch auch daraufhin gedeutet, dass sie selbst als Radfahrer eine Gefahr für die Fußgänger darstellen. Daher heißt es an einer Stelle: „Da fährst du dann ein bisschen langsamer, damit die Fußgänger nicht unter deine Räder kommen.“

Dieser Hinweis ist ein Übergang zum nächsten Themenkomplex, nämlich den aus der vornehmlich von den Autofahrern resultierenden Gefahr zu ziehenden Folgerun-

gen. Hier sind sich leider auch alle Hersteller einig: das Kind muss entsprechend „Vorsicht, Rücksicht, vorausschauendes Verhalten, Hindenken zum Anderen u.v.m.“(15), wie es bei „Kids&Bikes“ heißt, lernen. Genauer ausgeführt lauten die zu lernenden Fragen bei dem Fahrrad- und Skaterkurs „Alles klar auf Amplexia?“:

- „Wie fahre ich sicher Rad?
- Welche Schritte muss ich beim Linksabbiegen beachten?
- Wo darf ich als Inline-Skater fahren?
- Welche Stopp-Techniken gibt es?
- Welche Vorschriften, Zeichen, und Regeln muss ich kennen?“(16)

Keine einzige dieser Fragen handelt von den Rechten und den spaßvollen Seiten dieser Fortbewegungsarten, es geht einzig und allein um die Pflichten, die eindeutig sind: „Natürlich musst du dich immer an die Verkehrsregeln halten! Du darfst mit der Figur immer nur auf den markierten Bürgersteigen gehen. Und wenn du über die Ampel möchtest, dann musst du auf Grün warten!“ heißt es zum Beispiel bei „Rot-Gelb-Grün“. Auch bei der Software „Tiger und Bär im Straßenverkehr“ hört man diese „Muss-Sätze“ permanent: „Man muss auf der Landstraße links gehen, damit man die Autos schnell sieht und dann „ganz an den Straßenrand ausweichen kann“. Und: „Ihr müsst so lange auf dem Gehweg gehen, bis eine Ampel kommt.“ heißt es dort. Die lustige Folgerung „Wir müssen immer auf dem Gehweg bleiben.“ wird etwas später auch wirklich formuliert, obwohl in den darauffolgenden Kapiteln später auch das Queren zwischen parkenden Autos oder auf Zebrastreifen eingeführt wird. Zusammenfassend wird dem Kind die Lebensweisheit wortwörtlich mit auf den Weg gegeben: „Jeder soll sich anständig benehmen, dann ist das Leben schöner.“ und meint damit, man solle nicht extra-langsam über den Zebra-Streifen gehen, um die Autofahrer zu ärgern (welche Idee!).

Es dominiert also der pädagogische Zeigefinger. Wie kann aber ein Lernprogramm Spaß machen, wenn bei der Art der Themenbehandlung kein Spaß aufkommen kann?

Den Anfang in der Lernsoftware machten die sogenannten „Übungsprogramme“(17), die keinen neuen Stoff einführen, sondern nur Bekanntes trainieren. Die heute üblichen „Tutorials“ führen in unbekannte Themen ein, üben die vermittelten Informationen, geben über die Ergebnisse in unterschiedlicher Ausführung Rückmeldung und trainieren je nach „Intelligenz des Programmes“ darüber hinaus sogar individuelle Schwächen oder besondere Problemfelder. Meist werden die modernen „Intelligenten Tutorials“ zudem mit „Simulationen“ oder gar „Mikrowelten“ angereichert. So wandern auch bei den untersuchten Programmen der Verkehrserziehung fast immer tierische Hauptfiguren durch simulierte, meist gezeichnete Verkehrssituationen (18), die mit Fotos, Videos (19) und Geräuschen ergänzt wurden.

Nur das Produkt „Rot-Gelb-Grün“ gehört zur Kategorie der so in deutsch bezeichneten „Werkzeuge“, bei denen vom Benutzer selbst eigene Welten geschaffen wer-

den können. Da die Software jedoch schon relativ alt ist, sind die Möglichkeiten eingeschränkt. Außerdem scheint die Bedienung nicht altersgerecht.(20) Es reicht Kindern heutzutage in der Regel nicht mehr, dass sie nur durch die Benutzung einer Software schon für ein zu lernendes Thema motiviert werden sollen. „Verkehrserziehung ist sinnvoll und nützlich.“, schreibt Jörg Schieb, „Aber wenn schon am PC, dann- bitte schön- sollte sie doch auch Spaß machen und wenigstens ein paar Register ziehen, die der Computer so zu bieten hat.“ (21) Und damit beschreibt er den Trend der letzten Jahrzehnte in der Lernsoftware-Branche, der die Lösung für jegliche Motivationsprobleme verspricht: Edutainment, definiert als „Mischung aus motivationsfördernder Unterhaltung und didaktisch gut aufbereitetem Lernstoff.“ (22) Umgangssprachliche formuliert: „ein Verkehrstitel ohne viele Ausrufezeichen.“ (23)

Was macht aber bei den untersuchten Produkten diese Mischung aus Education und Entertainment, Lernen und Spaß aus?

Zum Einen durchläuft das Kind vor dem Computer mit einem Helden wie Fred, Jimmy, Anna, Benjamin etc. zusammen einige Abenteuer, die mehr oder weniger chronologisch aufeinander abfolgen, wobei sich die neueren Produkte an Computerspiele annähern. Daher wurde eines der untersuchten Produkte auch gleich „Verkehrsspiel mit Anna und Nick“ genannt, denn „Kinder lernen spielerisch, wie sie sich in den vielfältigsten Situationen im Straßenverkehr richtig verhalten.“ (24) Die Produkte mit den bekannten Helden „Benjamin Blümchen“ und „Tiger und Bär“ z.B. stellen sich dabei in die Reihe der schon bekannten Bücher, Hörspiele, usw. Zum Anderen bauen die Hersteller neben der zu erlebenden Geschichte inzwischen auch viele lustige Details und Spaß versprechende Extras mit ein. Bei „Benjamin Blümchen“ kann das Kind z.B. „Quatsch-Schilder“ entwerfen, Zebra-Streifen bunt anmalen, es gibt singende Ampeln, Bastelanleitungen für Zebrastrreifen, man kann in dunklen Szenen mit der Taschenlampe leuchten, um zu sehen, welche Farben reflektieren oder sich die typischen Geräusche aller Verkehrsteilnehmer anhören, wobei Fußgänger leider kommentarlos weggelassen wurden. Bei „Jimmys Fahrradkurs“ wird man mit einem thematisch passenden Lied begrüßt, bei „Tiger und Bär im Straßenverkehr“ kann man viele „Gimmicks“ anklicken, die sich dann überraschend verändern, man hört Geräusche oder lustige Reime.(25) Bei beiden Produkten mit „Tiger und Bär“ gibt es viele thematisch angepasste Spiele (26) wie Puzzles, Memory, usw. Jörg Schieb erkennt bei „Tiger und Bär im Straßenverkehr“: „Andere Spiele sind kleine Puzzle, die mit dem Thema nicht viel zu tun haben, aber natürlich mit der Geschichte. Das nimmt dem Ganzen die „Dramatik“.(27) Zudem gibt es meist kleine Belohnungen, wenn man die zu erledigenden Aufgaben richtig gelöst hat. So sieht man in „Rot-Gelb-Grün“ für die heutige Zeit schon fast lächerlich (28) „viele schöne Bilder zum Thema `Sicher im Straßenverkehr`“, bei Benjamin Blümchen wird erst nach dem Lösen der Aufgaben ein Spiel freigeschaltet (29), und bei „Jimmys Fahrradkurs“ fahren nach erfolgreichem Punktesammeln Autos oder- wie sinnhaft- Krankenwagen heulend davon.

Wie man sieht, wird sich auch hier des positiven Images des Autos bedient, wenn man als Belohnung eine Straße ausdrucken und diese mit Spielzeugautos befahren kann. Bei „Fred und das Flaschenfahrrad“ (30) „sausen andauernd rattenscharfe Autos vorbei, an deren Steuer seltsame Hühner und bizarre Gänse sitzen“- auch das soll die Kinder motivieren.

Häufiger kann man sich, wenn man alle Aufgaben der Software erfolgreich gelöst hat (31), auch eine bunte Urkunde (32) ausdrucken- bei „Fred und das Flaschenfahrrad“ interessanter Weise einen „Fahrradführerschein“. Selten kommt eine externe Motivation hinzu, wenn beispielsweise auf dem Cover der CD-ROM von „Kids&Bikes“ vielversprechend steht: „Empfohlen von der Arbeitsgemeinschaft Deutscher Verkehrserzieher, geeignet zur Vorbereitung auf das Jugendverkehrsabzeichen“.

Aber natürlich gibt es inzwischen auch schon wieder eine Gegenbewegung zum E-dutainment. So preisen z.B. die Hersteller von „Jimmys Fahrradkurs“ bewusst an: „`Sicher auf der Straße` ist ein Versuch, die Probleme und Regeln des Verkehrs ohne aufwendige Multimedia-Effekte rüberzubringen. Es geht um die Regeln, um die Aufmerksamkeit.“(33), so dass also wiederum die Verantwortung für die Sicherheit der Kinder im Verkehr betont wird. Mehrere Hersteller versuchen diesen zu leistenden Spagat zwischen Lernspaß einerseits und unfallvermeidenden Verhalten andererseits durch Bemerkungen auf den den CD-ROMs beiliegenden Hinweis-Heften zu sichern, indem sie die Verantwortung an die betreuenden Eltern zurückgeben: „Doch auch die Eltern werden gefordert, denn häufig geschehen Unfälle durch Nachlässigkeit und Unaufmerksamkeit der Erwachsenen. Das Programm enthält daher viele sinnvolle Anleitungen, wie Eltern ihre Kinder auf den Straßenverkehr vorbereiten können, sowie Tips, wie man Unfällen vorbeugen kann.“(34) und: „Verkehrserziehung ist Sache der Eltern. Jimmys Fahrradkurs kann Ihnen helfen, das Kind fit zu machen für den Straßenverkehr. Ersetzen kann er sie nicht. Leider kommt bei diesem Programm der Spaß viel zu kurz. Mein Tip: Die drei Lektionen gemeinsam mit Ihrem Kind absolvieren, und nach jeder erst einmal ab ans Fahrrad und üben.“ (35)

Und trotzdem: Dass Verkehrserziehung per Lernsoftware mindestens einen großen Vorteil hat, erklärt die Hauptfigur „Max“ den jungen Lernern im Beiheft des Produktes „Rot-Gelb-Grün“: „Außerdem finde ich es nicht so schlimm, mal etwas falsch zu machen, wenn es am Computer passiert. Später auf der Straße passiert es mir dann nicht mehr, und das ist doch viel wichtiger.“ (36) In einem fiktiven Gespräch könnte daraufhin der Software-Kritiker Thomas Feibel erwidern: „Siehste, sagt der Pädagoge, da kann das Kind die Sache mit dem Unfall viel besser begreifen, ohne dass es jetzt direkt, also quasi sofort ein Phobie vor dem Straßenverkehr entwickelt, aus der sich dann später eine Neigung zum Frauenmörder entwickeln kann.“ (37)

## Quellen:

- (1) Susanne Wichorski als Testerin für Amazon.de auf [http:// www.software-idealo.de](http://www.software-idealo.de)
- (2) <http://www.cotec.de/produkte/produkt.asp?IDProduct=17488>
- (3) Und dass dem Kind dort die Sätze „Autofahrer sind manchmal dumm. Oder unanständig. Sie warten nicht.“ entgegenschallen, und ihm erlauben, in diesem Fall zu schimpfen, tröstet nicht.
- (4) Dirk Meier: Rot, Gelb, Grün- Sicher im Straßenverkehr, Data Becker Verlag in Düsseldorf (1995), S. 22
- (5) Thomas Feibel: Großer Kinder Software-Ratgeber, Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH in Haar bei München (1998), S.420
- (6) Unbekannte/r Tester/in für Amazon.de auf <http://www.software-idealo.de>
- (7) Jörg Schieb: Computer-Ratgeber für Eltern und Kids, Verlagsgesellschaft in Köln (1998), S.138
- (8) Vergleiche beispielhaft „Janosch: Der kleine Tiger braucht ein Fahrrad“
- (9) Jörg Schieb: Computer-Ratgeber für Eltern und Kids, Verlagsgesellschaft in Köln (1998), S.138
- (10) Jörg Schieb: Computer-Ratgeber für Eltern und Kids, Verlagsgesellschaft in Köln (1998), S.142
- (11) Thomas Feibel: Großer Kinder Software-Ratgeber, Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH in Haar bei München (1998), S.416
- (12) Thomas Feibel: Lernen am Computer: Großer Kinder Software-Ratgeber, Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH in Haar bei München (1996), S. 296
- (13) Thomas Feibel: Großer Kinder Software-Ratgeber, Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH in Haar bei München (1998), S.412
- (14) Thomas Feibel: Großer Kinder Software-Ratgeber, Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH in Haar bei München (1998), S.420
- (15) [http://quizzothek.de/html/produkte/infos/infos\\_kids.htm](http://quizzothek.de/html/produkte/infos/infos_kids.htm)
- (16) <http://www.cotec.de/produkte/produkt.asp?IDProduct=23993>
- (17) Beispielhafte Definitionsversuche bei Gerald Hoelscher: Kind und Computer: Spielen und Lernen am PC, Springer Verlag in Berlin (1994), S.74ff
- (18) Neben den klassischen Themen der Verkehrserziehung gibt es auch bei den verschiedenen Lernprogrammen zusätzliche Unterthemen: bei „Benjamin Blümchen“ z.B. die Skater und die Drück-Ampel, bei „Jimmys Fahrradkurs“ „Behinderte, wie Blinde oder so“ (Originalton) und das Freihändigfahren, bei „Tiger und Bär im Straßenverkehr“ das Walkman-Hören im Verkehr und das Mitnehmen von Freunden auf dem Gepäckträger, bei „Achtung jetzt komm ich“ der Unterschied zwischen dem schnellen und dem sicheren Ankommen am Ziel und bei „Anna und Nick“ fragt ein „böser Onkel“ die Kinder, ob er sie mitnehmen soll.
- (19) So findet man bei „Alles klar auf Amplexia?“, zum Beispiel 25 Videos und 200 Fotos aus dem Realverkehr.

- (20) Dieses Problem trat übrigens häufiger auf; so steht in der Kritik für „Jimmys Fahrradkurs“: „Es werden 5jährige angesprochen, doch wozu dann Übungen, bei denen die Kinder lesen könne müssen?“. Bei Rot-Gelb-Grün“ verlassen sich die Hersteller in diesem Fall darauf, dass die Eltern zur Stelle sind und vorlesen.
- (21) Jörg Schieb: Computer-Ratgeber für Eltern und Kids, Verlagsgesellschaft in Köln (1998), S.139
- (22) Barbara Moser: Kinder Software, Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH in Haar bei München (1999), S.296
- (23) Lob für „Fred und das Flaschenfahrrad“ bei Thomas Feibel: Großer Kinder Software-Ratgeber, Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH in Haar bei München (1998), S.413
- (24) Thomas Feibel: Lernen am Computer: Großer Kinder Software-Ratgeber, Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH in Haar bei München (1996), S.296
- (25) Bei „Tiger und Bär im Straßenverkehr“ ertönt, als ein Radfahrer jemanden auf dem Gepäckträger mitführen ließ, der Reim: „Da kam ein Poliziste und steckt ihn in die Kiste“.
- (26) Hier wird übrigens auch eine Einbeziehung der Eltern vorgeschlagen, wenn es bei <http://www.lernsoftware.de/katalog/lernsoftware/kinder/verkehrserziehung.htm> heisst: „Alle Spiele können alleine, oder mit Freunden, Eltern gespielt werden.“
- (27) Jörg Schieb: Computer-Ratgeber für Eltern und Kids, Verlagsgesellschaft in Köln (1998), S.143
- (28) Natürlich wird das von den Kindern eventuell anders wahrgenommen, als von einer erwachsenen Testerin, die zudem zwischen verschiedenen Produkten vergleichen kann. Die ganze Palette von den unklaren Formulierungen wie z.B. bei „Jimmys Fahrradkurs“: „Das ist ein Weg ganz allein für Radfahrer. Natürlich nur, wenn du mit dem Fahrrad unterwegs bist.“ bis zu wirklichen Fehlern wie bei „Schlaubär im Straßenverkehr“, bei dem ein roter Weg als Zebrastrreifen bezeichnet wird, und die für mich lustig sind, können bei den Kindern ganz andere Gefühle der Verwirrung und Verunsicherung hervorrufen.
- (29) Leider war das Spiel einfach zu lösen und dann nur in einer Version spielbar. Solch eine Belohnung motiviert nur einmal und reizt die Kinder nicht dazu, irgendwann einmal etwas zu wiederholen.
- (30) Diesen Titel kann man sich übrigens auf deutsch und auf englisch anschauen.
- (31) Bei fast allen untersuchten Produkten gab es Speichermöglichkeiten, so dass das Kind nicht immer wieder bei der ersten Lektion anfangen musste, trotzdem es schon weiter gekommen war. Auch die Möglichkeit, die Ergebnisse mehrerer Kinder seperat zu speichern, wurde ein paar Mal angeboten. Meist konnte man auf Wunsch jedoch alles noch einmal wiederholen.
- (32) So z.B. bei „Jimmys Fahrradkurs“
- (33) Thomas Feibel: Großer Kinder Software-Ratgeber, Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH in Haar bei München (1998), S.418
- (34) <http://www.cotec.de/produkte/produkte.asp?IDProduct=15845> über das Produkt „Achtung jetzt komm ich“

(35) Jörg Schieb: Computer-Ratgeber für Eltern und Kids, Verlagsgesellschaft in Köln (1998), S.139. Der gleichen Meinung ist auch Dirk Meier in: Rot, Gelb, Grün-Sicher im Straßenverkehr, Data Becker Verlag in Düsseldorf (1995), S. 6, wenn er schreibt: „Da die Theorie die Praxis aber nie ganz ersetzen kann, ist es wichtig, dass Sie als Eltern gemeinsam mit Ihren Kindern die gewonnen Kenntnisse auch auf der Straße einsetzen und vertiefen.“. Ebenso Jörg Schieb: Computer-Ratgeber für Eltern und Kids, Verlagsgesellschaft in Köln (1998), S.152

(36) Dirk Meier: Rot, Gelb, Grün- Sicher im Straßenverkehr, Data Becker Verlag in Düsseldorf (1995), S. 18

(37) Thomas Feibel zu dem Programm „Anna und Nick“ in: Großer Kinder Software-Ratgeber, Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH in Haar bei München (1998), S.421

### **Liste der berücksichtigten Software**

(in Klammern die Bewertungen bei Tests)

- **Achtung- jetzt komm ich**

Hör zu- Software

(2 von 6) Thomas Feibel: Kinder Software-Ratgeber, Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH in Haar bei München (1996), S.261

- **Alles klar auf Ampexia?**

- **Benjamin Blümchen**

Kiddinx

- **Der Stein der Weisen: Kids & Bikes**

- **„Fit- Fahrrad im Trend“**

Deutsche Verkehrswacht

[http://www.brandenburg.de/cms/detail.php?id=84560&\\_siteid=46](http://www.brandenburg.de/cms/detail.php?id=84560&_siteid=46)

- **Fred und das Flaschenfahrrad**

Tivola

(6 von 6) Thomas Feibel: Großer Kinder Software-Ratgeber, Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH in Haar bei München (1998), S.413

- **Janosch: Der kleine Tiger braucht ein Fahrrad**

Navigo

(3 von 6) Thomas Feibel: Kinder Software-Ratgeber, Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH in Haar bei München (1996), S.264

- **Janosch: Tiger und Bär im Straßenverkehr**

Terzio

(3 von 6) Thomas Feibel: Großer Kinder Software-Ratgeber, Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH in Haar bei München (1998), S.415

(4 von 5, also 3 von 3) Jörg Schieb: Computer-Ratgeber für Eltern und Kids, Verlagsgesellschaft in Köln (1998), S.143

- **Jimmys Fahrradkurs: Sicher auf der Straße**

Heureka Klett

(4 von 6) Thomas Feibel: Großer Kinder Software-Ratgeber, Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH in Haar bei München (1998), S.419

(1 und 3 von 5, also 1 von 3) Jörg Schieb: Computer-Ratgeber für Eltern und Kids, Verlagsgesellschaft in Köln (1998), S.139

- **„Lernwerkstatt“**

Deutsche Verkehrswacht

[http://www.brandenburg.de/cms/detail.php?id=84560&\\_siteid=46](http://www.brandenburg.de/cms/detail.php?id=84560&_siteid=46)

- **Mit Anne und Ben sicher durch den Straßenverkehr**

Verlag Heinrich Vogel Fachverlag

- **Rot-Gelb-Grün: Sicher im Straßenverkehr**

Data Becker Verlag

- **Schlaubär im Straßenverkehr**

Westermann

(3 von 6) Thomas Feibel: Großer Kinder Software-Ratgeber, Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH in Haar bei München (1998), S.417

- **Verkehrsschild Quiz: Lernen für die Straße**

Rowa Digital Software GmbH

- **Verkehrsspiel mit Anna und Nick**

Ravensburger Interactive

(2 von 6) Thomas Feibel: Großer Kinder Software-Ratgeber, Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH in Haar bei München (1998), S.421

(4/5 von 5, also 3 von 3) Jörg Schieb: Computer-Ratgeber für Eltern und Kids, Verlagsgesellschaft in Köln (1998), S.15

(1/2/3 von 6, also 2 von 6) Thomas Feibel: Lernen am Computer: Großer Kinder Software-Ratgeber, Markt&Technik Buch- und Software Verlag GmbH in Haar bei München (1999), S.297

finden Sie am Ende.

**Impressum:**

© FUSS e.V. - Fachverband Fußverkehr Deutschland<br>  
Exerzierstraße 20, 13 357 Berlin  
Tel. 030 / 492 74 73, Fax 030 / 492 79 72, [info@fuss-ev.de](mailto:info@fuss-ev.de), [www.fuss-ev.de](http://www.fuss-ev.de)

Die Autorin Hanna Schlagk studiert Pädagogik an der Universität  
Potsdam mit Schwerpunkt „Neue Medien“

Stand: März 2005

Dieser Artikel ist in gekürzter Fassung in mobilogisch!, der Vierteljahres-Zeitschrift für  
Ökologie, Politik und Bewegung (<http://www.mobilogisch.de/>), Heft 1/05, erschienen.

Alle Rechte liegen beim Herausgeber.

Ein auszugsweiser Nachdruck dieses Beitrages ist gestattet, sofern Sie uns bei der  
Verwendung in einer gedruckten Publikation ein Belegexemplar zusenden oder bei  
einer Veröffentlichung im Internet uns die vollständige Web-Adresse (URL) nennen.

Die Verwendung des vollständigen Textes bzw. von Auszügen im Rahmen von Öff-  
fentlichkeitsarbeit oder zu gewerblichen Zwecken ist genehmigungspflichtig.

Wir führen ein Gemeinschaftsbüro mit:

UMKEHR e.V. - Informations- und Beratungsbüro für Verkehr und Umwelt,  
<http://www.umkehr.de>

Bürgerbahn statt Börsenbahn (BsB)  
<http://www.buergerbahn-statt-boersenbahn.de>