

### Kurzinformation

Multiverso versteht sich als ein Lernspiel für Kinder zwischen 6 und 12 Jahren. Die Website greift ihre Neugierde für naturwissenschaftliche Phänomene auf und schafft spielerisch den Zugang zu Physik, Chemie und Astronomie. Mithilfe von Spielen, kurzen Filmen, Bastelangeboten und Geschichten lernen Kinder das Sonnensystem und physikalische Gesetze kennen. Ganz nebenbei entdecken sie die Welt der Elemente. Der Adventure-Spielspaß ist zentraler Inhalt der Seite: Die Nachwuchs-Multinautinnen und – Multinauten müssen verschiedene Aufgaben lösen und können mit einem selbst gebauten Raumschiff den Weltraum erobern. Auftauchende Fragen werden die Kinder im moderierten Forum los und können sich dort auch untereinander Hilfestellung beim Spiel geben.



<http://www.multiverso.de/>

**Didaktische Anregungen:**

Natur- Umgebungs- und Sachwissen

**Zielgruppe:**

Kinder

**Alter:**

ab 6 Jahre

**Geschlecht:**

unspezifisch

**Anbieter:**

Multiverso GbR  
 Lehbruckstr. 7  
 12045 Berlin

E-Mail: [info@multiverso.de](mailto:info@multiverso.de)

**Layout:**

Bildorientiert

**Navigation:**

nicht ganz einfach

**Art des Anbieters:**

Werbeagentur, Webdesign-/  
 Multimediafirma u.Ä.

**Inhalte der Website:**

Planeten, Kosmos und Raumfahrt;  
 Naturwissenschaft und Mathematik;  
 Adventure-Spiele, Spielgeschichten u.Ä.;  
 Informationen für Eltern

**Interaktive Angebote:**

Forum, Pinnwand, Flohmarkt

**Didaktische Anregungen:**

Natur- Umgebungs- und Sachwissen

**Angebundene Links:**

keine oder nur interne Links

**Vorkommen von Werbung:**

werbefrei

**Umgang mit Datenschutz:**

unbedenklich; Elterninformationen

**Einschätzung unter Kinder- und**

**Jugendschutzaspekten:**

insgesamt unproblematisch

### **Kommentar zur Gestaltung**

Die Website multiverso.de setzt auf Farben- und Formenvielfalt. Auf der Startseite sind vor einem bunten und dynamisch wirkenden Hintergrund die vier selbsterklärenden Hauptnavigationenpunkte angeordnet: Hauptseite, Eltern, Forum und Spiel. Soweit, so übersichtlich. Allerdings leuchtet die Art und Weise, wie verschiedene Angebote auf der Startseite selbst platziert werden, nicht auf den ersten Blick ein. Den Inhalten fehlt es an einer ordnenden Strukturierung, hier hilft oft nur das trial-and-error-Prinzip weiter.

Unter gestalterischen Gesichtspunkten ist multiverso.de sehr gelungen: Bunt ist Trumpf! Startseite und Forum weisen den gleichen form- und farbintensiven Hintergrund auf, ähnlich vielfarbig ist die Elternseite. Lediglich die Spielseite verzichtet darauf: Die Schwärze des Weltalls mit Mondansicht bringt Ruhe ins Bild. Das ist gut so, denn so lenkt nichts von der sehr detailreichen und liebevoll gestalteten Grafik des Spiels ab, die gepaart mit der Begleitmusik eine ansprechende Komposition ergibt.

### **Ausgangspunkt: die Startseite**

Auf der Startseite gibt es noch mehr darüber zu erfahren, was die Seite bietet. Wie bereits erwähnt, ist die Anordnung der einzelnen Features etwas gewöhnungsbedürftig. Da ist der Wilde- Raketewolf-Wettbewerb, dessen Gewinnereinsendungen eingeblendet werden. Es eröffnet sich die Möglichkeit direkt und ohne Umweg über die Hauptnavigation zum Multiverso-Spiel zu gelangen. Das „Element des Tages“ wird vorgestellt, denn jedes Element des Periodensystems ist hier als witzige Figur illustriert, die jeweils von einer Eigenschaftsbeschreibung begleitet wird. Und der Raketewolf gibt sich als rasender Rollschuhreporter im Weltall, der im Auftrag der Weltraumorganisation Multiverso wöchentlich über die Ereignisse in unserem Sonnensystem berichtet. Weiterhin gibt es direkte Links zum Spiel und den darin integrierten Filmen.

### **Die Seite in der Gesamtschau**

#### **Nach den Sternen greifen – und zwar selbst!**

Dreh- und Angelpunkt der Website ist die Spiel-Seite. Los geht es mit der Wahl des Avatars, der unterschiedliche Aufgaben lösen muss, um eine Rakete zu bauen und mit ihr auf interstellare Reise zu gehen. Mit den Pfeiltasten und der Leertaste, manchmal auch im Wechsel mit der Maus, wird das Spiel gesteuert. Die einzelnen zu bewältigenden Schritte werden von Frau Professorin Zweistein in Form von Videobotschaften begleitet. Sie ist auch für die erste und grundlegende Spielanleitung zuständig. Die weiteren Missionen, die auf die jungen Multinautinnen und Multinauten warten, können sie dem Logbuch entnehmen. Ein virtueller Rucksack hat Platz für alles, was beim Bau der eigenen Rakete noch nützlich ist. Nicht immer ist sofort klar, wie der Ablauf bei den einzelnen Aufgaben sein soll: Hinter dem Button mit dem Fragezeichen gibt es jedoch eine kleine Videoanleitung, die weiterhilft. Wenn es gar zu lange mit dem Verstehen dauert, greifen auch die anderen Figuren unversehens helfend ein.

#### **Ideenreiche Aufgaben im Rahmen der Geschichte**

Zielorientiertes Handeln ist vonnöten, um die Aufgaben des Spiels zu lösen. Der Erlebnisaspekt wird geschickt mit Wissenserwerb verbunden. Aber auch die genialste Multinautin oder der genialste Multinaut fängt abseits der anspruchsvollen Themen klein an: Zähne putzen und anziehen sind auch für große Taten Voraussetzung. Dass die Aufgaben nicht immer realistisch sind, erkennen selbst die Jüngsten und es trägt zum Spielspaß bei. Das Wesentliche, die Vermittlung von ausgewählten naturwissenschaftlichen Sachverhalten steht hingegen im Vordergrund. So muss zum Beispiel mit einem Bus die Reise nach Mexiko angetreten werden, um vor Ort einen gerade niedergegangenen Meteor mit Wasser abzukühlen, um das enthaltene Titan einzusammeln. Dieses Metall benötigt man später zum Bauen der Rakete. Problematisch ist die Spannweite der von den Machern der Multiverso-Seite gewählten Zielgruppe: 12-Jährige dürften zumindest zu Beginn eher unterfordert sein, 6-Jährige im weiteren Verlauf beziehungsweise bei einzelnen Inhalten, zum Beispiel wenn es um die Elemente des Periodensystems geht, eher überfordert. Die Lesefähigkeit ist zwar Voraussetzung, um wirklich alle Lerninhalte des Spiels zu erschließen. Diese sind allerdings

sehr abwechslungsreich gestaltet – die multimediale Aufbereitung der Inhalte sorgt für eine gelungene Balance von Bild, Text und Spielelementen.

### **So viele Elemente – und jedes hat eine Identität**

Die Elemente des Periodensystems tauchen auf der Startseite, aber auch im Lauf des Spiels auf, in dem sie entdeckt werden können: Auf insgesamt 103 (!) Karten sind sie farbig dargestellt. Die Erklärungen zu den Elementen lesen sich zwar recht leicht, denn sie beschäftigen sich oft mit der Wortherkunft der chemischen Elementnamen, dennoch erschließt sich nicht immer, welche Eigenschaften sie haben oder wie Umweltaspekte beziehungsweise gesundheitliche Effekte aussehen. Auch der Bezug zum Weltall wird nicht immer klar. Wie man aus der Welt der Elemente wieder aussteigt, ist nicht auf Anhieb deutlich und schließlich umständlich gelöst: Beim Drücken der Leertaste wird aus der Einzelansicht eines Elements die Komplettansicht aller Elemente (die sich an die allgemein bekannte Darstellung des Periodensystems anlehnt) – und von dort geht es über die Hauptnavigation zur gewünschten Seite.

### **Reporter im Weltall**

Der Raketenwolf ist ein wahrer Wanderer zwischen den Welten. Von seinen Reisen weiß er spannend zu berichten – ob Urlaub auf dem Merkur oder Abenteuer auf dem Neptun. Nebenbei bringt er Wissenswertes locker aufbereitet ans interessierte Kind. Sogar ein Interview mit einem echten Astronauten ist dabei, bei der nur eine Frage unbeantwortet bleibt: „Wie funktioniert die Toilette im Weltall?“ Soviel ist klar: Es gibt nie ein Ende mit dem Forschen und Fragen und Spielerinnen und Spieler können mit den Multiverso-Hauptfiguren in Kommunikation treten.

### **Interaktives Forum**

Im Forum von multiverso.de findet sich das interaktive Angebot der Website. Hier können sich die jungen Benutzerinnen und Benutzer untereinander zum Beispiel mit Tipps und Tricks zum Spiel versorgen. Eine schöne Möglichkeit, auch online Sozialkompetenz zu fördern. „Frag die Multinauten“ Juri, Walentina oder Neil: Die Möglichkeit, Kritik und Fragen an die Moderatorinnen und Moderatoren des Forums loszuwerden, erfordert Nachdenken über das genutzte Angebot und die Reflexion des Internet-Auftritts ist ausdrücklich erwünscht. Beiträge werden von den Moderatorinnen und Moderatoren erst nach dem Überprüfen freigegeben. Leider dient das Forum auch als „Sammelstelle“ für alle möglichen Infos rund um den Webauftritt. Hier findet man neben der Netiquette hilfreiche Tipps zur Registrierung und das Impressum. Diese Informationen wären allerdings besser im Footer der Website oder in einer gesonderten Rubrik aufgehoben – im Forum sind sie etwas schwer auffindbar.

### **Eltern und Multiverso**

Der Bereich für Eltern fasst das kostenlose Angebot der Multiverso-Seite kurz zusammen, hier findet man auch eine Selbstdarstellung der Kinderseite. Außerdem gibt es Hinweise zur Sicherheit von Multiverso und Erläuterungen zum Forum. Damit die Eltern sich nicht sorgen müssen, gibt es einen kleinen Überblick über die im Forum herrschende Netiquette. Schade, dass sie, wie erwähnt, im Forum selbst nicht deutlich herausgehoben ist, sondern für die Kinder nur relativ schwer im Diskussionsforum als Beitrag zu finden ist – dort vermuten sie auch geübte Internetsurferinnen und -Surfer eher nicht.

### **Datenschutz**

Multiverso ist gefördert von der Initiative Ein Netz für Kinder und auf der Whitelist der Kindersuchmaschine fragFINN.de gelistet. Viel mehr gibt die Multiverso-Website zum Thema Datenschutz leider nicht heraus. Zum Registrieren für Spiel und Forum sind lediglich Name und Passwort erforderlich, mehr Daten werden nicht abgefragt. Selbst die Angabe der E-Mail-Adresse ist nicht unbedingt erforderlich, sondern nur, wenn die Zusendung des Passwortes per Mail gewünscht wird. Dies wird den Kindern aber nicht erklärt, hier fehlen transparente Angaben zur Verwendung der Daten sowie eine Aufführung der Datenschutzrichtlinien.

Im Forum wird – recht versteckt als Diskussionsbeitrag – betont, dass Nachrichten, die Telefonnummern, Wohnanschrift, Namen oder Namen der Schule beinhalten, von den Moderatoren nicht zugelassen werden: Es sei gefährlich, derartige Informationen an Fremde weiterzugeben. Hier wünscht man sich etwas mehr Aufklärung und Information- und das an prominenterer Stelle. Weiterführende Links auf andere Seiten existieren nicht, lediglich zu „Ein Netz für Kinder“, „fragFINN.de“ und - auf den ersten Blick nicht unbedingt nachvollziehbar - zur „Wetek Berlin gGmbH“ verlinkt: ein anerkannter Träger der freien Jugendhilfe und Mitglied im paritätischen Wohlfahrtsverband. Die Website ist frei von Werbung.

### **Fazit**

multiverso.de bringt Kinder auf spielerische Art und Weise mit den Naturwissenschaften in Berührung. Viel Wissenswertes gibt es hier, Spiel, Filme und Geschichten sind besonders liebevoll aufbereitet und fügen sich ineinander. Allerdings ist die Spanne zwischen anspruchsvollen Inhalten und kinderleichten Klickmanövern oft zu groß, um tatsächlich eine Zielgruppe von 6 bis 12 Jahren anzusprechen. Auch der Umgang mit dem Datenschutz und die Bereitstellung kindgerechter Infos dazu ist ein Komplex, bei dem Verbesserungsbedarf besteht. Dennoch gelingt es der Site, wissenschaftliche Inhalte der Chemie, Physik und Astronomie kindgerecht zu transportieren. Dass es angesichts des nicht einfachen Themas die Möglichkeit gibt, sich in einem moderierten Forum Unterstützung zu suchen, aber auch Kritik loszuwerden, ist ein weiterer Pluspunkt.

### **Bewertung**

#### **empfehlenswert**

### **Didaktische Anregungen:**

#### **Den Himmel betrachten**

Das Interesse am Weltall wird mit multiverso.de geweckt. Jetzt kann es darum gehen, die Begeisterung an der Himmelsbeobachtung zu wecken. Astronomie passt in den unterschiedlichsten Stellen in den schulischen Unterricht – und dieser kann durch den Gang ins Planetarium vertieft werden: ein ideales Medium zum Erlernen astronomischer Begrifflichkeiten. Alltägliche Phänomene am Sternenhimmel können so anschaulich und kindgerecht vermittelt werden.

#### **Unendliche Weiten, unendliche Geschichten erfinden**

Wer durchs Weltall reist, hat viel zu erzählen. Die Reportagen des Weltraumreporters auf Rollschuhen sind Vorbild, wenn das Wissen über die Himmelskörper mit viel Fantasie in eine kleine Geschichte umgewandelt wird. Wie kommt es, dass der Mond jeden Tag anders aussieht? Nimmt er wirklich ab und wieder zu – und geht die Sonne wirklich auf und unter, so wie es unsere Sprache glauben macht? Gibt es auf der Milchstraße Milch?

#### **Planeten-Memory**

Was gibt es nicht alles im Weltall zu entdecken?! Bildpaare von Erde und anderen Planeten, Mond, etcetera werden gesammelt und auf Karten geklebt, die verdeckt ausgelegt werden. Wer die meisten Bildpaare aufdeckt, hat gewonnen. Das steigert die Merkfähigkeit und schärft den Blick für Details und Konturen.

#### **Völlig losgelöst – ein Quartett mit Zahlen und Fakten**

Sonne, Mond und Sterne? Stimmt das überhaupt? Ist nicht die Sonne selbst ein Stern und jeder Stern eine Sonne? Und was ist der Erdrabant Mond? Ein Planet wie die Erde? Wie groß sind Jupiter, Merkur oder Venus – und wie nah stehen sie zur Erde? Aus wie vielen Sternen bestehen die bekanntesten Sternbilder? Ihre wichtigsten astronomischen Daten und Fakten und ihre Zuordnung können als Quartettspiel gestaltet werden. Wer weiß, gewinnt.

### **Wenn die Sonne versinkt**

Die Digitalkamera reicht aus, wenn in einem kleinen (Urlaubs-) Projekt der abendliche Sonnenuntergang über einen Zeitraum von ein, zwei Wochen systematisch dokumentiert wird. Spannend ist schon, mit wie viel unterschiedlichen Abschiedsvorstellungen die Sonne beeindruckt, aber auch der zu erkennende, stets wandernde Untergangsort für den Sonnenlauf (beziehungsweise die Erdrotation) lässt das Forscher-Herz höher schlagen - und ist Grundlage für ein erstes astronomisches Verständnis.

### **Sternbilder und ihre Sagen**

Hinter den Namen von Sternbildern steckt oft Spannendes aus alten Sagen. Ob Kastor und Pollux, Kassiopeia oder Andromeda: Zu ihren Namen lassen sich dramatische Geschichten erzählen. Und wieso haben so viele Sterne arabisch klingende Namen wie Beteigeuze, Aldebaran oder Atair? Wie spricht man sie aus?

### **Wo kann man noch Sterne sehen?**

Früher haben sich die Seefahrer an ihm orientiert, heute ist – zumindest für Stadtkinder – der Sternenhimmel oft kaum zu erkennen. Die Ursache: Lichtverschmutzung. Besonders die Großstädte mit ihren Lichtreklamen, Skybeamern oder industriellen Anlagen sorgen dafür, dass die Sterne verblassen. Was ist das genau – Lichtverschmutzung? Und brauchen wir nicht auch das Licht, zum Beispiel an unheimlichen Wegen oder auf abgelegenen Parkplätzen? Argumente Für und Wider werden gesammelt, die Problematik der Lichtverschmutzung geschildert. Was können wir gegen Lichtverschmutzung tun? Gemeinsam werden Verbesserungsvorschläge erarbeitet, die sich schon zu Hause durchführen lassen.