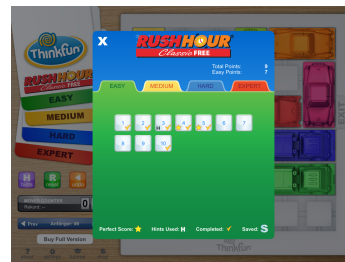




Rush Hour

von ThinkFun



Klassenstufe:	Ab Klassenstufe 1
Menüsprache:	Deutsch
Kosten:	iTunes-Store: kostenlos Google-Store: /
Inhalt / Kontext:	Bei diesem Strategiespiel muss ein rotes Auto zum Ausgang des Parkplatzes befördert werden. Der Weg ist jedoch durch zahlreiche Fahrzeuge versperrt, die zuerst aus dem Weg geräumt werden müssen. Die einzelnen Fahrzeuge, inklusive dem roten Auto, können auf einem Spielfeld vor- und rückwärts bewegt werden. Dabei darf kein Fahrzeug ein anderes überspringen.
Ziele:	Das Spiel schult die Konzentrations- und die Problemlösefähigkeit. Es kann alleine oder in der Kleingruppe gespielt werden.
Funktionen der App:	Insgesamt gibt es 35 Aufgaben in 4 Schwierigkeitslevels (easy, medium, hard, expert). Die Menü-Übersicht eines Levels vermerkt bei den einzelnen Aufgaben • einen Haken, falls sie gelöst wurden. • einen Stern, falls sie mit minimaler Schrittzahl gelöst wurden. • ein „H“, falls sie mit Hilfe von Hinweisen (hints) gelöst wurden. Während eines Spiels sind 4 Funktionen anwählbar: • hints – damit kommt man der Lösung einen Schritt näher. • reset – setzt die Fahrzeuge zurück in die Ausgangsstellung. • undo – macht einen Schritt rückgängig. • solve – die Aufgabe wird in schneller Animationsfolge gelöst.
Aufgabe:	Aufgaben höherer Level werden nicht erst freigeschaltet, wenn Aufgaben niedrigerer Level gelöst wurden, sondern alle Aufgaben sind direkt verfügbar. Wurde eine Aufgabe gelöst, erhält man ein Feedback • über die Anzahl der gemachten Schritte. • über die minimal erforderlichen Schritte. • darüber, ob man Hinweise verwendet hat.

<i>Allgemeine / prozessbezogene Kompetenzen:</i>	Problemlösen Kommunizieren Argumentieren	- Lösungsstrategien entwickeln und nutzen (z.B. systematisch probieren, Vorwärts- und Rückwärtsarbeiten) - Zusammenhänge erkennen, nutzen und auf ähnliche Sachverhalte übertragen - eigene Vorgehensweisen beschreiben, Lösungswege anderer verstehen und gemeinsam darüber reflektieren - mathematische Zusammenhänge erkennen und Vermutungen entwickeln - Begründungen suchen und nachvollziehen
<i>Inhaltliche / mathematische Kompetenzen:</i>	Raum und Form	- Flächen auslegen: Figuren mit Flächen auslegen, Flächen lückenlos auslegen - Räumliches Vorstellungsvermögen entwickeln: Lagebeziehungen und Wege beschreiben
Vergleich zur Brettspiel-Version:	- Aufbau der Ausgangssituation entfällt - Hinweise (hints), Darstellung der Lösung (solve) und Wiederherstellung der Ausgangslage (Reset) schneller abrufbar - Feedback	
Kritik:	Hinweise (hints) in Form von Einzelschritten sind wenig hilfreich. Strategische Tipps, z.B. „Entferne zuerst das grüne Auto.“, wären nützlicher für den Lösungsprozess. Die deutsche Übersetzung ist zum Teil fehlerhaft oder unvollständig, z.B. „gut gemacht (But you did use hints ...)“.	
Fazit:	Die App macht Spaß. Im Vergleich zur Brettspiel-Version spart man Zeit beim Aufbau bzw. Anzeigen der Lösung. Differenzierte Hilfestellungen und ein aussagekräftiges Feedback fehlen jedoch leider.	

Allgemeine Informationen:

Altersangemessenheit:	altersangemessen
Gestaltung:	schlichte Gestaltung, keine Ablenkung durch Hintergrundmusik
Navigation:	einfache und klare Navigation ohne spezifischen Einführungsbedarf
Kommerzielle Elemente:	keine kommerziellen Elemente, keine In-App-Käufe
Sicherheit/ Datenschutz:	keine persönlichen Daten erforderlich
Vollversion:	Die Vollversion des Spiels (2,99 €) beinhaltet in jeder Schwierigkeitsstufe 625 Aufgaben, also insgesamt 2500 Aufgaben.