
Lernend spielen: Pippo hilft!

07.05.2020, 12:02 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *Concepta*



Pippo aus Pepponia - lernend spielen!

Kölner Gamestudio Concepta veröffentlicht neue Version von Game App und senkt den Preis

In der aktuellen Lage haben es Kinder ganz besonders schwer. Sie langweilen sich und das Lernen ist noch anstrengender als sonst.

Deshalb hat sich das Kölner Gamestudio Concepta dazu entschlossen eine neue, verbesserte Version der Game-App „Pippo aus Pepponia – lernend spielen“ zu entwickeln. Denn Pippo ist anders, als man es von Lernsoftware gewohnt ist: Bei der Entwicklung lag der Fokus darauf, dass das Spiel als allererstes mal Spaß macht. Und Spaß ist für Kinder der Hauptgrund etwas zu spielen.

Damit schlägt die App aktuell gleich zwei Fliegen mit einer Klappe. Zum Einen haben die Kinder eine spaßige Beschäftigung und zum Anderen verbessern sie dabei auch noch gleich ihre deutsche Rechtschreibung und Grammatik.

Um die App möglichst vielen zugänglich zu machen, haben sich die Macher dazu entschlossen auch den Preis deutlich zu senken, von 5,49 Euro auf nur noch 1,09 Euro.

Die neue Version von „Pippo aus Pepponia – lernend spielen“ gibt es ab sofort im App Store oder Google Play Store für 1,09 Euro.

Über „Pippo aus Pepponia – lernend spielen“

Mit „Pippo aus Pepponia – lernend spielen“ präsentiert das Kölner Gamestudio Concepta ein unterhaltsames mobile Game, mit dem 8- bis 11-jährige Kinder in erster Linie Spaß haben und – ganz nebenbei – das erlernte Wissen aus dem Deutschunterricht spielerisch anwenden und vertiefen können.

Im Spiel dreht sich alles um Pippo, ein freundliches Weltraummonster. Es ist mit seinem Raumschiff abgestürzt und niemand spricht seine Sprache...

Neben der spielerischen Handlung rund um Pippo, der mit seiner Welt Jungen und Mädchen gleichermaßen anspricht, werden mit den 8- bis 11-jährigen Usern auf unterhaltsame, spannende Weise Aufgaben aus Grammatik, Rechtschreibung und Orthografie geübt.

Alle Aufgaben und Spiele wurden von Lehrern entwickelt und entsprechen den offiziellen Lehrplänen der 3. bis 5.

Klassen.

„Pippo aus Pepponia - lernend spielen“ kann sowohl im Einzel-Modus gespielt werden, als auch im Duell-Modus mit Freunden. Das Spiel enthält ein Belohnungssystem das interessante Accessoires für das Monster freischaltet, was zum wiederholten Spielen anregt oder den Wettbewerb mit Freunden ermöglicht. Weil die Freude am Spielen eine natürliche Motivation mit sich bringt, wird das oftmals lästige Deutsch-Üben so für Kinder zum Vergnügen.

Verantwortlich für die Deutsch-Inhalte und Methodik des Lernspiels ist die Grundschullehrerin Gabriele Weinstock-Doetsch. Für Konzeption, Design und Programmierung zeichnen Samuel Degen (Konzeption) und Johannes Rohr (Programmierung und Design) verantwortlich.

„Pippo aus Pepponia - lernend spielen“ läuft als App auf Smartphones und Tablets und kann im Elternhaus oder in der Schule zum Üben eingesetzt werden. Die App beinhaltet über 1.000 Aufgaben in vielen unterschiedlichen methodischen Variationen und kombiniert auch Wissen und Motorik. Die Gesamtspielzeit beträgt ca. 10 Stunden. Die Verweildauer pro Spiel wird von den Entwicklern auf ca. 30 min geschätzt.

Das neue Game „Pippo aus Pepponia – lernend spielen“ gibt es ab sofort im App Store oder Google Play Store für 1,09 Euro.

Portrait

Über Concepta

Unter dem Motto „Lernend spielen“ entwickelt das Kölner Gamestudio Concepta Lernspiele für 8- bis 11-Jährige mit hohem Spaßfaktor, um deutsche Grammatik und Rechtschreibung zu üben. Methodik und Deutsch-Inhalte verantwortet die Grundschullehrerin Gabriele Weinstock-Doetsch. Konzeption, Design (visuell und auditiv), Programmierung, Spielewelten, Spielmechanik und Belohnungssysteme entstehen unter Federführung des Konzeptioners Samuel Degen und Johannes Rohr, Entwickler und Designer. Mehr Infos zum Spiel gibt es unter <http://deutsch-lernspiel.de>

News-ID: 1086526 • Views: 1020 (Stand: 06.05.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/1086526/Lernend-spielen-Pippo-hilft.html>