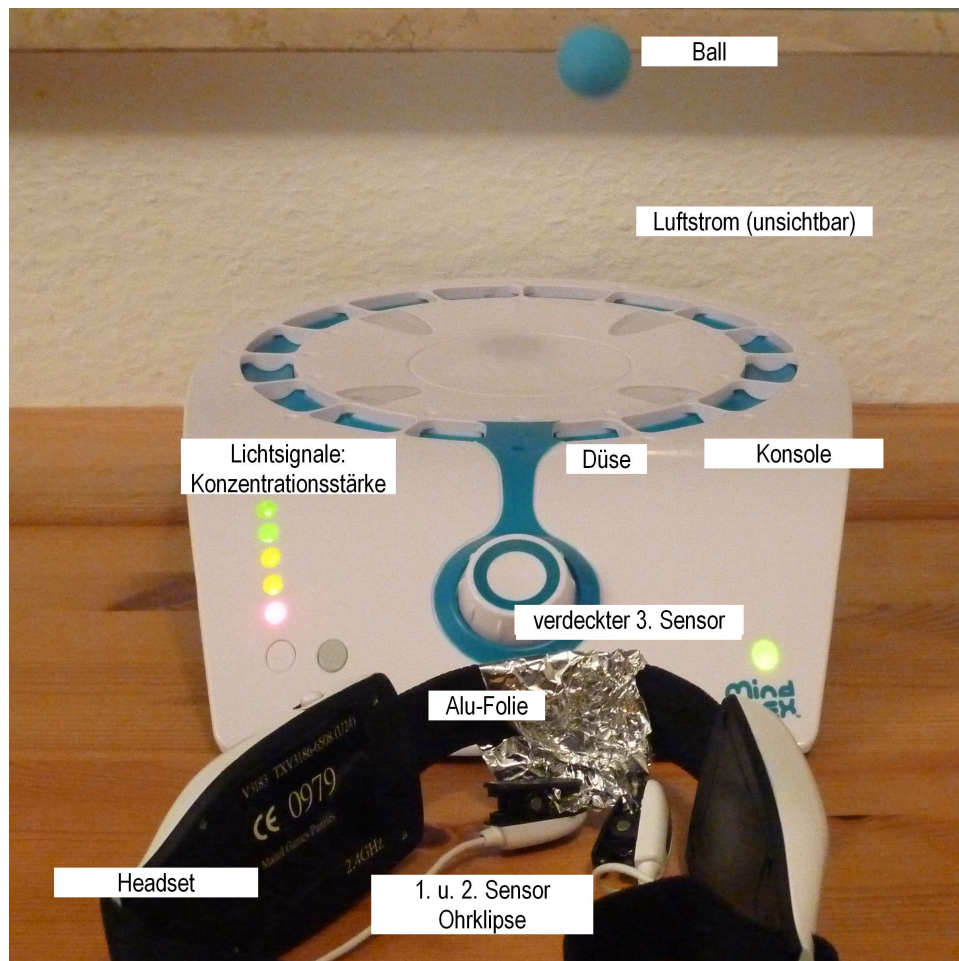


## Mindflex

Ein interessanter Fall für den Sachunterricht oder einen fächerübergreifenden naturwissenschaftlichen Unterricht, in dem man auch etwas über Werbung lernt:

Wundersames habe ich erlebt mit dem neuartigen Spielzeug Mindflex von Mattel, für das im Herbst 2010 heftig auf Kinderseiten und auf anderen Seiten im Internet geworben und über das im Internet kontrovers diskutiert wird: Mindflex. Es handelt sich um eine Spielkonsole und ein Headset (Preis ca. 80 Euro). Setzt man das Headset auf den Kopf und stellt den Kontakt der drei Sensoren zur Haut her, dann kann man scheinbar „mit der Kraft der Gedanken“ einen Luftstrom, der aus der Konsole kommt, so beeinflussen, dass der Ball scheinbar willkürlich auf und ab schwebt. Je „konzentrierter“ man ist, um so höher steigt der Ball; sinkt die „Konzentration“, sinkt auch der Ball. Signallampen zeigen den Grad der „Konzentration“ an – so jedenfalls die Aussagen der Fa. Mattel. Motto auf der Verpackung: think it – move it – believe it. Zahlreiche Verlautbarungen der Fa. Mattel findet man bei Google. Leider bin ich nicht gläubig genug und habe ein paar Versuche mit Mindflex gemacht. Ergebnis: Werden die drei Kontakte des Headsets untereinander durch irgendein stromleitendes Medium verbunden, schwebt der Ball rauf und runter auch ohne Gehirnbeteiligung: Das Spiel funktioniert mit jedwedem Hautkontakt oder mit einer Alu-Folie oder auch mit einem feuchten Lappen (siehe auch SPIEGEL-Artikel vom 22.2.2010). Man kann sich so auch an den Hindernisparcours (mit aufgesteckten Ringen und Trichtern) wagen: Während die Alu-Folie oder der Topf oder der Lappen für die Steuerung des Luftstroms und damit für die Höhe des Balls sorgt, bewegt man mit einem Drehknopf vorne an der Konsole den Luftstrom passend im Kreis. Was hat das „mit der Kraft der Gedanken“ zu tun? Leider liefert die Fa. Mattel keine verständliche Erklärung für dieses Phänomen.

Das wäre jedenfalls ein ergiebiges Unterrichtsthema!



Die „sich konzentrierende“ Alu-Folie im Einsatz