

Schweine Domino (Spielbox)

Silke Redl

Altersgruppe

6 bis 102 Jahre

Sachgebiet, Lernbereiche

- Visuelle Differenzierung
- Naives Zuordnen
- gleiche Dinge finden
- zusammengehörige Dinge finden
- Paare finden
- Gegensatzpaare finden

Serie

Vorsicht, bissiger Hund!

Das hundsgemeine Würfelspiel. Der Briefträger will seine Briefe einwerfen. Eigentlich kein Problem, wäre da nicht dieser verflixte Hund. Immer versperrt er dem Postmann den Weg zum Briefkasten. Wie kommt der um den Hund herum? Mit einem bisschen Würfelglück geht das schon!



Schiffe versenken

Jeder kennt dieses Spiel. Aber wer ist dabei schon einmal gegen den Wassermann persönlich angetreten?



TicTacWuff

Schlafwandelnde Omas gegen verträumte Hunde. Wer zuerst vier Omas oder vier Hunde in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe bringt, hat gewonnen! Mit zwei Schwierigkeitsgraden! Allein oder zu zweit spielbar!



Jonglieren

"Jonglieren" läuft nicht auf WIN 3.1 und benötigt 16 MB RAM



Systemanforderungen

486er, 8 MB RAM, SVGA-Grafikkarte ab 256 Farben, Soundkarte, 2fach CD-ROM

System 7.1, 8 MB RAM, 2 fach CD-ROM

Sprache

Deutsch

Demos

ja

Beurteilung

PÄDAGOGIK



Pädagogische Eignung, Verwendung im Unterricht

Schweine Domino trainiert visuelle Differenzierung.

In Anbetracht der begrenzten Variationsmöglichkeiten des Spieles, sowie der damit verbundenen geringen Animationsfähigkeit für Schüler, erscheinen die Einsatzmöglichkeiten dieses Spieles insbesondere über einen längeren Zeitraum, nur eingeschränkt sinnvoll zu sein..

Idee, Spielziel

Die halbierten Schweine sind auf einem vorgezeichneten Weg so anzuordnen, dass aus ihnen ganze Schweine entstehen. Sobald man Vorder- und Hinterteil richtig zusammengefügt hat, grunzt das Schwein.

Insgesamt gibt es drei verschiedene Dominofelder.

Außerdem beinhaltet diese CD noch Demos über verschiedene Computerspiele, die es im Handel zu kaufen gibt.

Die Spiele-Box wird zwar eingefleischte Strategie- und Fantasy-Spieler nicht vom Hocker reißen, jedoch sind diese auch nicht die Zielgruppe! Die Spiele richten sich (mal abgesehen vom "Jonglieren") mehr an das junge Publikum.

Feedback, Belohnung

Als kleine Belohnung grunzt das Schwein, wenn man Vorder- und Hinterteil richtig zusammengefügt hat.

Altersgerechtigkeit

Durch den simplen Aufbau des Spieles ist es auch schon Kindern der Grundstufe 1 möglich in einem überschaubaren Zeitraum zu Erfolgserlebnissen zu kommen.

BENUTZERFREUNDLICHKEIT



Benutzerführung (Navigation, Non-Linearität)

Das Spiel ist insgesamt sehr leicht zu bedienen.

Spieleinstieg

Ohne eine kindgerecht gestaltete Erklärung erscheint der Einstieg zu komplex.

Spieldauer

Je nach Geschicklichkeit

Möglichkeit der Spielunterbrechung

Durch anklicken des Exitknopfes kann das Spiel jederzeit unterbrochen werden.



Tivola; ISBN 3-931372-40-5; ÖS 112,-/DM 14,90 / Sfr 14,90; 1.Auflage 1998

Wenn man zum nächsten Spielfeld wechseln will, muss man nur den roten Pfeil drücken.

Mögliche Anzahl der (Mit)Spieler

Es kann immer nur ein Kind spielen.

Mit und/oder ohne Ton spielbar

Mit und ohne Ton spielbar

GESTALTUNGSQUALITÄT



Qualität der Grafik, Illustrationen, Videos, Sound, Sprecher, Text

Die mangelnde Attraktivität des Spieles drückt sich insbesondere durch fehlende Variationsmöglichkeiten aus, wobei die Hintergrundgeräusche nach einiger Zeit als störend empfunden werden.

Verpackung und Booklet (Handbuch)

Nicht sehr aufwendig gestaltet aber ausreichend

BEURTEILUNG DER KINDER



Das Spiel wird aber schnell langweilig.

GESAMTBEURTEILUNG UND FAZIT



Das Spiel ist kinderfreundlich, da es leicht zu installieren, leicht zu bedienen und ziemlich kurz ist. Allgemein ist das Spiel aber ziemlich eintönig und die Geräusche, die im Hintergrund zu hören sind, gehen einem mit der Zeit auf die Nerven.

Die Erfahrung hat gezeigt, dass Kinder der Grundstufe 1 durch die mangelnden Variationsmöglichkeiten zu wenig motiviert werden und daher schnell die Freude am Spiel verlieren.