

Das Zauberhaus

Silke Redl

Hersteller

Scheimann & Team hat sich seit 5 Jahren als interdisziplinäre Beratungs- und Entwicklungsgruppe auf den Bereich Multimedia-Lernsoftware spezialisiert. Alle Projekte werden "ganzheitlich" betreut und durchgeführt:

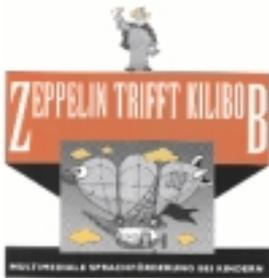
Von der Programmidee über die fach- und mediendidaktische Feinkonzeption, attraktive Grafik und Programmierung mit einem in-house-Entwicklungssystem bis zur evaluierten Master-CD-ROM übernehmen Scheimann & Team zusammen mit assoziierten Partnern sämtliche Beratungs- und Entwicklungsschritte. Besonderer Wert wird dabei stets auf innovative Elemente in den Bereichen Didaktik und Technologie gelegt.

Altersgruppe

ab 4 Jahre/Vorschule

Serie

Das Programm teilt sich in zwei Programmteile auf: Zeppelinreise und Zauberhaus.



Im Programmteil "Zeppelinreise" kann eine kleine Flugroute zu den einzelnen Übungsbereichen zusammengestellt werden. Die

Bereiche lassen sich jeweils den Anforderungen des Schülers entsprechend einstellen.

Wird der Zeppelin gestartet, so fliegt er von einem Übungsbereich zum anderen, wo die jeweiligen Aufgaben zu bewältigen sind.

Folgende Bereiche stehen zur Verfügung:

- Alltagsgeräusche
- Tierstimmen
- Laute und Einzelwörter
- Ton- und Wort - Sequenzen

"Zeppelin trifft Kilibob" ist für Kinder ab 4 Jahren geeignet, bei denen eine Sprachentwicklungsverzögerung, bzw. -störung oder ein Sprachentwicklungsrückstand diagnostiziert wurde, aber auch für Kinder mit reinen auditiven Wahrnehmungsproblemen, Dyslalien und teilweise auch Kinder mit legasthenischen Störungsbildern.

Bei Kindern mit auditiven Wahrnehmungsproblemen nach einer behobenen Schalleitungsschwerhörigkeit kann das Programm ebenfalls eingesetzt werden.

Sachgebiet, Lernbereiche

- Lautwahrnehmung
- Raum Lage Orientierung
- Begriffsbildung u. Sprachverständnis
- Farben und Mengen

Preise und Auszeichnungen

1998 digita 98 Deutscher Bildungssoftware Preis für "Matheland"

1997 CeBIT HIGHLIGHT für "Lork - Internet - Version"

1996 digita 96 Deutscher Bildungssoftware Preis für "Lork - LAN - Version"

1995 digita 95 Deutscher Bildungssoftware Preis für "ULK"

CHIP Eltern für family: empfehlenswert



Systemvoraussetzungen

Systemanforderungen: PC 486DX-2 66 MHz oder höher, 16 MB RAM, 20 MB freier Festplattenspeicher, 4-fach-CD-ROM, Windows 95 oder Windows NT ab 4.0

Sprache

Deutsch

Demos

ja

Beurteilung

PÄDAGOGIK



Pädagogische Eignung, Verwendung im Unterricht

Die Kinder lernen und erproben viele Fertigkeiten aus den Bereichen auditive und visuelle Wahrnehmung und Sprache:

- Farben und Mengen
- Raum Lage Orientierung
- Logisches Denken
- Konzentration
- Lautwahrnehmung- und Zuordnung
- Begriffsbildung und Sprachverständnis

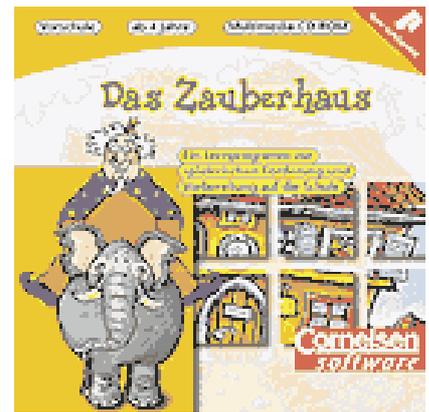
Besonders geeignet für eine offene Unterrichtssituation, Spielsequenz oder Nachmittagsbetreuung, da das Spiel mit Ton gespielt werden muss.

SchülerInnen mit Teilleistungsstörungen in den oben angeführten Teilbereichen können durch dieses Spiel zum zusätzlichen Üben motiviert werden.

Idee, Spielziel

Ein Lernprogramm zur spielerischen Förderung und Vorbereitung auf die Schule.

Durch aktives Ausprobieren Fertigkeiten und Fähigkeiten erwerben.



Scheimann & Team, Bildungs- und Verlagsberatung; Cornelsen-Verlag; ISBN 3-464-90574-8; 1.Auflage 1997; ÖS 431.00,-/DM 59.00,-/Euro 35,76,-/SFR 53.70,-

In diesem Spiel geht es darum, dem etwas konfusen Zauberer Kilibob beim Aufräumen zu helfen. Ein falscher Zauberanspruch hat nämlich gereicht, um dessen Zauberhaus in ein Chaos zu verwandeln. Beim Ordnen lernen



die Kinder in einer kindgemäßen Spielhandlung mit Farben und Mengen umzugehen, Begriffe zu bilden, logisch zu denken, sich zu konzentrieren, Laute zuzuordnen und die Orientierung zu behalten.

Feedback, Belohnung

Zauberer Kilibob gibt verbale Beurteilungen nach jedem Handlungsschritt z.B.: "Igitt, willst du mich vergiften?" "Du bist ja ein richtiger Obstsalatkoch!" "Vorher war 's aber schöner!"

Natürlich ist Kilibob den Kindern außerordentlich dankbar für ihre erfolgreiche Hilfe. Sind sämtliche Räume von dem "faulen Zauber" befreit, präsentiert Kilibob seine Zauberschule. Dort zeigt ein Zauberlehrling einige verblüffende Zaubertricks, die die Kinder leicht nachmachen können. Damit sie jedes Kunststück auch perfekt lernen, gibt es jeweils Videofilme, in denen jeder Schritt genau verdeutlicht wird.

Diese Kurzfilme können nicht unterbrochen werden!!

Altersgerechtigkeit

Für Vorschule und erste Klasse bestens geeignet.

BENUTZERFREUNDLICHKEIT



Benutzerführung (Navigation, Non-Linearität)

Die Tastatur wird nur einmal zu Beginn bei der Anmeldung benötigt um den Namen oder ein Namenskürzel einzuge-

ben-ansonsten sind alle Bedienungen per Mausclick möglich.

Bestimmte graphische Elemente können angeklickt oder über den Bildschirm gezogen werden.

Starke Förderung der Auge-Hand Koordination!

Spieleinstieg

Das lange Intro des Zauberers kann durch Mausclick übersprungen werden.

Wenn das Kind öfter spielt, kann es seinen Namen leicht eintragen und aussuchen.

Spieldauer

Je nach Geschicklichkeit

Möglichkeit der Spielunterbrechung

Man kann einen Raum vorzeitig verlassen, indem man den Ausgang anklickt.

Durch Anklicken des Stop-Symbols kann zu jeder Zeit das Programm beendet werden.

Erklärungen des Zauberers können leider nicht unterbrochen werden.

Mögliche Anzahl der (Mit)Spieler

Es kann immer nur ein Kind spielen.

(Es können sich aber auch Kinder unter einem eingetragenen Namen abwechseln!)

Mit und/oder ohne Ton spielbar

Nur mit Ton spielbar!

Spielanweisungen werden vom Zauberer gesprochen.

Vorteil: Systematische Anforderungen an Sprachverständnis, logische Auffassung, Aufmerksamkeit und Konzentration.

Nachteil: Lärmpegel

GESTALTUNGSQUALITÄT



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



Illustrationen: kindgerecht, einfach, lieb; **Musik:** ansprechend, teilweise zu lange; **Sprecher:** gut verständlich; **Videos:** zu lange, können nicht unterbrochen werden; bei mehrmaligem Spielen langweilig

Verpackung und Booklet (Handbuch)

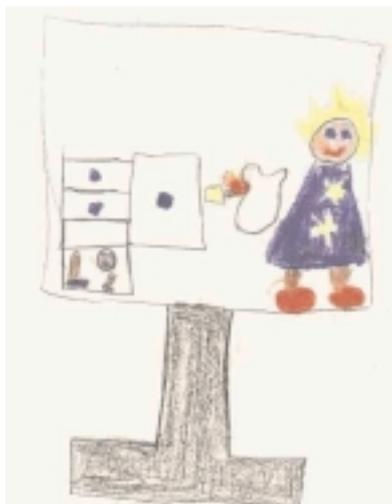
Anregende Verpackung mit gut gegliedertem und übersichtlichen Booklet.

BEURTEILUNG DER KINDER



Ich mag ihn sehr, den lustigen Zauberer. In meinem Zimmer ist auch immer Unordnung.

GESAMTBEURTEILUNG UND FAZIT



Das Zauberhaus ist ein Vorschulprogramm, in dem die Kinder spielerisch und mit einem fundierten didaktischen Konzept auf die Anforderungen in der Volksschule vorbereitet werden. Fertigkeiten oder Fähigkeiten werden erworben und erlernt durch aktives Ausprobieren. Um die "Schulreife" zu erlangen sind Kinder besonders gefordert, sprachliche Kompetenz, Konzentrationsvermögen und intellektuell-kognitive Fähigkeiten zu erwerben.

In der Rahmenhandlung des Zauberhauses sind die unterschiedlichen Problemstellungen integriert, deren Bearbeitung und Lösung viele jener Anforderungen an das Kind stellen bzw. jene Fähigkeiten fördern, die für einen erfolgreichen Schuleintritt im Allgemeinen erwartet werden

Mit der interaktiven CD-ROM "Das Zauberhaus" lernen Schulkinder selbständig und spielerisch Farben, Formen und Mengen zu unterscheiden, Begriffe und Geräusche zu ordnen und sich in Räumen und zeitlichen Abfolgen zu orientieren. In einer kindgerechten Spielhandlung bereitet das multimediale Lernspiel mit Spaß und Phantasie auf die Schule vor.

Ein Spiel, das besonders von meinen Vorschulkindern in der Nachmittagsbetreuung immer wieder gerne gespielt wird!

Milli-Methas

Abenteuerreise in den Baum

Eine Naturspursuche

Martina Zott



Produziert von bvm, eine Koproduktion mit dem aid; Tivola Verlag, Berlin; Erscheinungsjahr 2000; ISBN 3-931372-81-2

Milli-Metha versucht Dagobert Depp daran zu hindern, die alte Eiche zu fällen. Sie muss beweisen - mit Hilfe von 10 Fotos -, dass im und am Baum die verschiedensten Tiere leben, dass also der Baum keineswegs abgestorben und nutzlos ist. Mit ihrem "Pilotöff"

(eine Art Hub-schrauber) kann Milli-Metha ihre Größe verändern und jede Stelle des Baumes - auch Wurzeln, Rinde oder Baumkrone - untersuchen. Per Mausclick wird entschieden, wohin die Reise geht und welcher Bereich des Baumes besucht und untersucht wird. Dann gilt es zu ergründen, von welchem Tier ein Foto gemacht werden kann. Vielleicht stößt man zufällig auch auf eines der sechs versteckten Spiele, in denen es beispielsweise um das Zuordnen der Vogelstimmen zu den entsprechenden Tieren geht oder um das Auffangen von herabfallenden Eicheln. Wer will, kann sich das "Trixikon" ansehen, und verschiedene Natur-Experimente erklären lassen - um sie später vielleicht selbst zu probieren.

Milli-Methas "Naturspursuche" ist ein nettes und lehrreiches Spiel mit vielen phantasievollen Darstellungen und einfachen Erklärungen. Allerdings wird dem 4 bis 10-jährigen Kind ein gewisses Maß an Geduld abverlangt, da sich Dialoge nicht unterbrechen lassen und manches sich ständig wiederholt. Vielleicht ließe sich dieses Manko aber auch für positive Zwecke nutzen. Wem es auf Deutsch zu langweilig wird, sollte sich beispielsweise einmal anhören, wie Milli-Metha auf Englisch klingt. Das Spiel steht auf der CD in den Sprachen Deutsch, Englisch und Französisch zur Verfügung und kann somit als Mittel eingesetzt werden, sich spielerisch mit einer Fremdsprache zu beschäftigen.