

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)

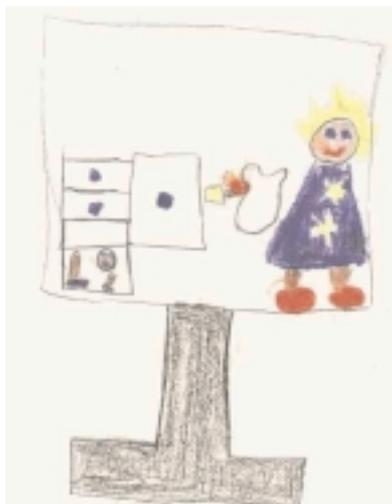
Anregende Verpackung mit gut gegliedertem und übersichtlichen Booklet.

#### 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 Hubschrauber) 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.