

# Alphabet

## – das Spiel mit dem ABC

Anton Reiter

Eine CD-ROM-Neuerscheinung bei Tivola ([www.tivola.de](http://www.tivola.de)) im Frühjahr 2000 ist das multimediale Werk von Kveta Pacovska mit dem Titel „Alphabet- Das Spiel mit dem ABC“. „Ein A stolziert von links nach rechts, ein B pumpt sich auf und eine Reihe K fällt klirrend auf die Seite – ein Tipp auf die Buchstaben der Tastatur und die schönsten und ungewöhnlichsten Animationen laufen über den Bildschirm“, so wird das Programm unter der Rubrik „Spielgeschichten“ im Frühjahr 2000-Katalog von Tivola vorgestellt. Alles dreht sich hier um das "intuitive" Erforschen von Tönen, Farben, Formen. 26 verschiedene Situationen präsentieren sich hierbei dem Benutzer, in jeder steht ein Buchstabe des Alphabets im Mittelpunkt. Kinder ab 4 Jahren können damit Spiele rund um die Buchstaben des Alphabetes entdecken.

Eine Installation ist nicht erforderlich. Man legt die CD ein und kann die Startfunktion per Mausclick aktivieren. Die Navigation erfolgt über die linke obere Bildschirmecke. Wenn man in die Ecke oben rechts auf den Bildschirm klickt, führt das zu einer Überraschungsnavigation. Aussteigen kann man mit der bewährten Escape-Taste. Die bunten Buchstaben-Animationen beginnen dann über den Bildschirm zu laufen. Man klickt auf einen Buchstaben und kann mit ihm spielen. Wenn sich der Mauszeiger in einen roten Mund verwandelt, kann man das Mikrophon bei bestimmten Buchstaben benutzen und auch selbst Klänge erzeugen und verfremden.

Zu jedem Buchstaben des deutschen Alphabets bietet das Programm ein Anleitungsbeispiel, drei werden im folgenden dargestellt:

### Fazit

Zunächst ist das Programm eher verwirrend, die ablaufenden Animationen lassen sich ohne mehrmaliges Herumprobieren bzw. Anklicken nicht stoppen/aktivieren. Unterbrechen kann man es mit der „Escape“-Taste jederzeit. Daher ist es ratsam, über den oberen linken Bildschirmrand den gewünschten Buchstaben zu aktivieren bzw. direkt auf den Buchstaben zu klicken. Das Programm erweist sich auf Grund der grafisch schön gestalteten Screens (geometrische Figuren und Hintergrundaquarelle, die farblich ineinander fließen) mehr als Grafikschaue denn als Lernprogramm. Auch bekommt man den Eindruck, dass es sich hier um eine fernöstliche Darbietung handelt, wenn die Buchstaben im graziler Manier von asiatischen Klänge begleitet über den Bildschirm tanzen (der Erzeuger ist NHK



Educational Corporation, der Ravensburger Buchverlag und Tivola haben die Rechte erworben). Jedenfalls ist weit mehr Performance als Interaktionsmöglichkeit erkennbar.

Es wird auch die Frage gestellt, ob dadurch ein sinnvoller Beitrag zum Lernen des Alphabetes geboten werden kann.

### Systemvoraussetzungen

Windows Pentium 166, 16 MB RAM, Windows 95, CD-ROM-Laufwerk mit 4facher Geschwindigkeit, Preis öS 525,- in Deutsch und Englisch verfügbar

„Entferne alle As aus dem Dreieck. Wenn du nun die As anklickst, kannst du einen Chor anstimmen.“



Abb.1: Screen zum Buchstaben A

„Gestalte deine eigene Musikbox, indem du die Farbleckse in das Q legst. Klicke dann den Q-Strich an und lasse ihn kreisen“.



Abb.2: Screen zum Buchstaben Q

„Finde den richtigen Platz für die einzelnen Teile des W. Am Ende fliegen viele Ws über den Bildschirm. Du kannst sie mit der Maus tanzen lassen“

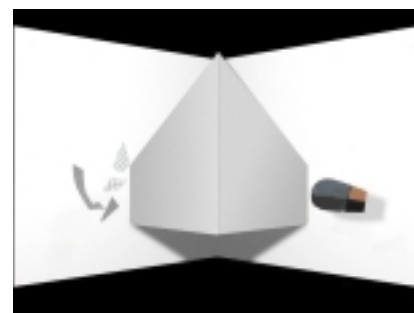


Abb. 3: Screen zum Buchstaben W