

Versteckt – Entdeckt Die Schatzsuche

Kniffliges Gehirnjogging

Spass am Suchen, Kombinieren und Entdecken? In der Schmugglerbucht gibt es viele Rätsel zu lösen, Geheimschriften zu entziffern oder Überraschungen zu finden. Konzentration und Ausdauer ist gefragt. Die bewährte Idee der „Ich sehe was, was du nicht siehst ...“-Rätselreime verbindet auf fesselnde Weise Spielen und Lernen mit Kombinieren, Tüfteln Wahrnehmen und Lesen.



Zielgruppen

US, MS, Kleinklassen, Freiarbeit, Gruppenarbeit, Begabungsförderung, nicht zuletzt als spannendes Familienspiel

Arbeitsweise

„Die grosse Schatzsuche“ erfolgt in einem kleinen malerischen Küstenort. Auf 20 Bildern muss man je etwa 10 Gegenstände suchen. Erst wenn man alle entdeckt hat, erhält man ein Stück einer Schatzkarte, mit deren Hilfe man zum Schluss den Schatz suchen kann. Die CD beinhaltet drei verschiedene Schatzsuchen.

Nach dem Programmstart kann jedes Kind seinen Namen eingeben oder bei wiederholten Spielen anwählen. Nach der erstmaligen Zugsreise zur Schmugglerbucht findet man sich auf dem Hauptplatz wieder. Dieser ist von verschiedenen Gebäuden und Strassen umgeben. Mit Klick auf den eingeblendeten Mauszeiger kann nun die Sicht verändert und die „Gehrichtung“ bestimmt werden. Animationen von sich öffnenden Türen erleichtern den Kindern die Wahl.

Sie navigieren nun mit der Maus durch die wunderhübsche Küstenlandschaft und entdecken Leuchtturm, Schmugglerbucht, Schiffswrack, Insel plus Ruine, Schiffahrtsmuseum, Bootshaus, Bahnhof, Hotel und andere interessante Schauplätze, in denen allerlei fliegt, brummt, tickt, fährt und zwitschert.



Reime, oft in Rätselform, geben nun vor, was gefunden werden soll. Beispiel: Siehst du die Schlange dort? Sie ist eine Spur. Lege einen Stein auf den Schwanz, einen auf die Frisur!? Der Rätseltext wird angezeigt und kann gelesen, sowie auch angehört werden. Gefundene Gegenstände werden im Suchbild animiert und in dem Rätsel-Text farblich schwarz gesetzt. Gesucht werden müssen beispielsweise Münzen, Federn, Perlen, Uhren, Haifischzähne, Vögel, Totenschädel, Augenklappen, Nadeln, Piratensäbel oder in Stein gehauene Dinosaurier. Die Ausdauer und Konzentration werden auf eine harte Probe gestellt. Die Gegenstände sind so kreativ versteckt, dass man am Ende schmunzeln muss, wenn man sie dann doch gefunden hat. Raffiniert verbirgt sich im gesprungenen Putz an der Wand das Bild eines Wals, in den Speichen eines Steuerrads liegen Ruder und Pfeile verborgen.

Wer mit Beobachtungsgabe und Konzentration alle Gegenstände entdeckt hat, kann sich eine Schatzkarte zusammenpuzzeln und am Ende den „richtigen“ Schatz suchen. Nach der ersten erfolgreichen Schatzsuche, können noch zwei weitere, veränderte Spiele gespielt werden.

Didaktische Aspekte

Abenteuer, Konzentration, Spielen und Lernen, Tüfteln und Knobeln, wenn dies die Kinder nicht motiviert?

Die Rätsel werden in Hör- und Leseversion und in Reimen angeboten, was nicht ganz einfach zu verstehen ist. Es werden die visuelle und auditive Wahrnehmung, wie auch Wortschatz, Leseverständnis, Sprachgefühl und Kombinationsgabe gefordert und gefördert. Die Probleme müssen mit Konzentration und Ausdauer gelöst werden. Mit der Zeit treibt der Ehrgeiz und die Neugier die Frustrationstoleranz ganz schön in die Höhe. Auch wächst die Bereitschaft, sich helfen zu lassen und in einer Kleingruppe zu rätseln, zu diskutieren und die Lösung gemeinsam zu finden.

Dadurch, dass sich die gesuchten Gegenstände nicht unbedingt an „logischen“ Plätzen befinden und auch nicht den Grössenverhältnissen des Bildes angepasst sind, gestaltet sich die Suche schwieriger und spannender und fördert die Fähigkeit, „um die Ecke“ zu denken. Viele Gegenstände/Begriffe tauchen immer wieder auf, so dass sich der Wortschatz nicht nur erweitert sondern auch festigt. Die Kinder zählen im Zahlenraum bis 10, erkennen Jahreszahlen, hören aufmerksam zu und lernen durch die Verknüpfung von gesprochenem, geschriebenem und bildhaft dargestelltem Wort. Da die Texte auch durch anklicken in Stücken vorgelesen werden, ist es auch Leseanfängern oder sogar Kindergartenkindern möglich, das Spiel selbständig zu spielen.

Technik

Die Installation verläuft problemlos. Die Bildschirmauflösung wird automatisch umgestellt und die Intros können per Mausclick übersprungen werden. Die Spielfläche ist klar gegliedert. Jeweils in den Ecken befinden sich die Navigations-Symbole für Textwiederholung, Hilfe, Schatzkarte, und das aktuelle Bild verlassen. Mit Druck auf die [Esc] Taste, kann das Spiel sehr schnell verlassen werden.

Gestaltung

Das Spiel ist wunderschön gestaltet und klar gegliedert. Die Begriffe sind liebevoll und sehr naturalistisch gezeichnet. In jedem Suchbild ist auch in irgendeiner Form der Kindername eingebunden. (Schlagzeile in der Zeitung, ein Koffer oder der Bleistift trägt den Kindernamen etc.)

Konkrete Anwendungsbeispiele

Fächerübergreifender Einsatz als Lesetraining, Wortschatzerweiterung, Schulen der optischen Differenzierung und Wahrnehmung. Gedächtnis-, Konzentrations- und Ausdauertraining. Mit Kombinationsgeschick, logischem Denken und Überwinden der Misserfolge zu einem Erfolg kommen. Die Erfahrung, dass vier Augen mehr als zwei sehen, kann auch zum Teamgeist beitragen.

Einsatz als Einzelspiel, Gruppenarbeit im normalen Schulunterricht, Freiarbeit, Therapie und Begabungsförderung.

plusminus

plus: + wunderschön, sorgfältig gestaltetes Spiel
+ kurzes, prägnantes Handbuch (CD-Booklet)
+ grosser, differenzierter Wortschatz
+ animiert zur Zusammenarbeit
+ fördert Konzentration, Wahrnehmung, Wortschatz, Lesefertigkeit, Durchhaltevermögen, Kombinatorik

minus: - Die Hilfefunktion wiederholt nur die Aufgabe
- ab 6 Jahren nur mit Begleitung zu empfehlen

Links

[http://www.terzio.de/produkte/276/Versteckt Entdeckt Der Konzentrationstrainer Die Schatzsuche.html](http://www.terzio.de/produkte/276/Versteckt%20Entdeckt%20Der%20Konzentrationstrainer%20Die%20Schatzsuche.html)

weitere Produkte aus dieser Reihe:

- [Versteckt - Entdeckt! FANTASY](#)

- [PIRATEN - Die total verrückte Schatzkarte](#)
- [Versteckt - Entdeckt! Der Konzentrationstrainer - Das Geisterhaus](#)

Technische Daten

Hersteller Bezugsquellen	www.terzio.de			
Plattformen	<input checked="" type="checkbox"/> Windows 2000 <input checked="" type="checkbox"/> Windows XP <input type="checkbox"/> Windows Vista	<input checked="" type="checkbox"/> Mac OS 9 (Mac Classic) <input type="checkbox"/> Mac OS X <input type="checkbox"/> Linux		
Minimalanforderungen	RAM	32 MB	HDD	12 MB
	Prozessor	233 MHz	Grafik	640 x 480 16 Bit
Optimale Anforderungen	RAM		HDD	
	Prozessor		Grafik	
Weitere technische Eigenschaften	<input type="checkbox"/> netzwerktauglich	<input type="checkbox"/> nach der Installation ohne CDROM lauffähig	<input checked="" type="checkbox"/> CDROM hat Kopierschutz	
Installation	<input type="checkbox"/> Benutzer <input checked="" type="checkbox"/> Benutzer mit erweiterten Berechtigungen (Administrator)			
Softwareart	<input type="checkbox"/> Übungsprogramm (drill and practice)		<input type="checkbox"/> Lexikon/Datenbank (multimedial, vernetzt mit Wort und Bild)	
	<input type="checkbox"/> Lernprogramm (Vermittlung von Basis- und Vertiefungswissen)		<input type="checkbox"/> Lernumgebung/Autorenprogramm (der Benutzer erzeugt selber etwas)	
	<input checked="" type="checkbox"/> Interaktives Buch (Bilderbuch in Kombination mit Wort, Bild und Ton)		<input type="checkbox"/> Simulation (Modell, welches die Wirklichkeit nachbildet)	
	<input type="checkbox"/> Edutainment (auf Unterhaltung basierende Wissensvermittlung)			
Preise	Fr. 24.80			
Rezensiert von	Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtssoftware			März 08