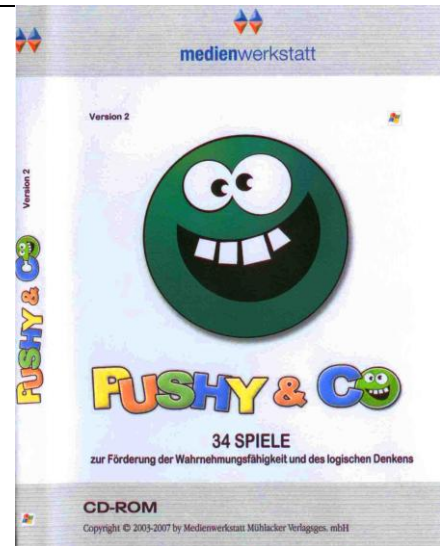


Pushy und Co – Version 2

Sie suchen eine Spielesammlung, bei der Wahrnehmungsfähigkeit, Merkfähigkeit und logisches Denken ebenso gefragt ist wie räumliches Vorstellungsvermögen und Problemlösestrategien? Dann sind sie hier genau richtig. Ob Kinder, Jugendliche oder Erwachsene, die Vielfaltigkeit der Spiele bietet für alle etwas. Der Einsatz der Einzel- und Partnerspiele ist auch in kleinen Zeitfenstern von nur 10 Minuten möglich und lohnenswert.



Zielgruppen

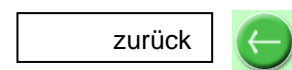
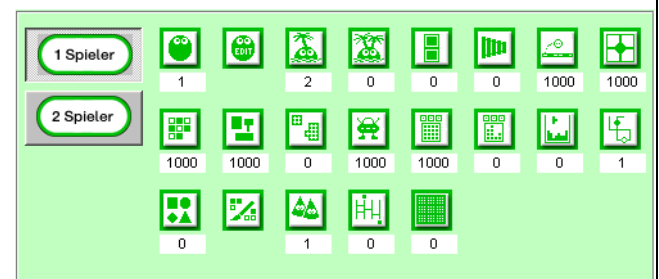
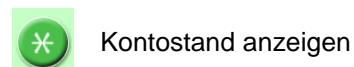
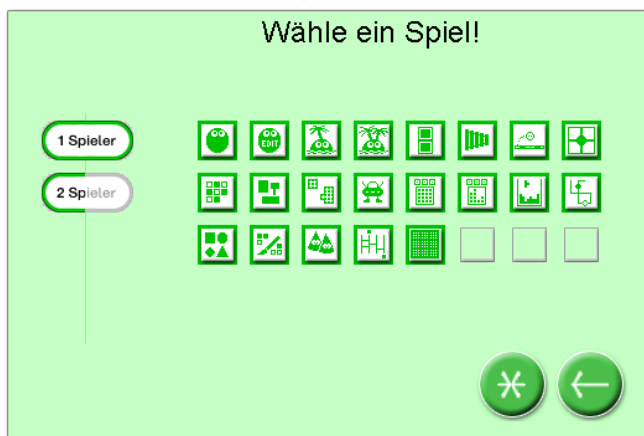
Unterstufe, Mittelstufe, Kleinklassen

Arbeitsweise

Wenn im Lehrkraftmodus die verschiedenen Klassen- und Kinderkonten angelegt worden sind, besitzt jedes Kind ein eigenes Spielkonto, worin alle Spielaktivitäten festgehalten werden. Die Lehrkraft hat auch die Möglichkeit, die Spiele gezielt freizugeben oder zu sperren.

Nach dem Einloggen kann zwischen Einzel- und Partnerspielen gewählt werden. Nun kann auf spielerische Weise logisches Denken, Problemlösefähigkeiten, Raum-Lagevorstellung, akustische und optische Differenzierungsfähigkeit sowie das Gedächtnis und strategisches Denken geübt und gefördert werden. Die 34 Spiele sind übrigens identisch mit dem Logikteil der Lernwerkstatt 7. Es handelt sich um 21 Einzelspiele und 13 Partnerspiele.

Die Navigation gestaltet sich sehr einfach. Es kann jederzeit mit „zurück“ in die Spielauswahl, den Lehrkraftmodus gewechselt oder das Programm verlassen werden.



Name:	<input type="text"/>
Klasse:	<input type="text"/>
Spiel:	<input type="text"/>

Zu jedem Spiel kann mittels des "Hilfe"-Buttons ein kurzer Spielbeschrieb angefordert werden.

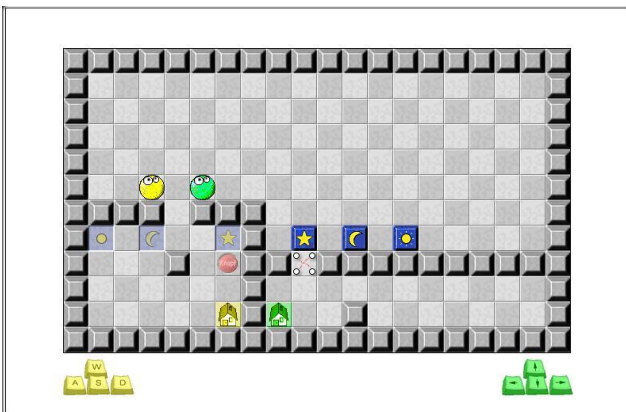
Informationen zur aktuellen Übung

Pushy Bros.

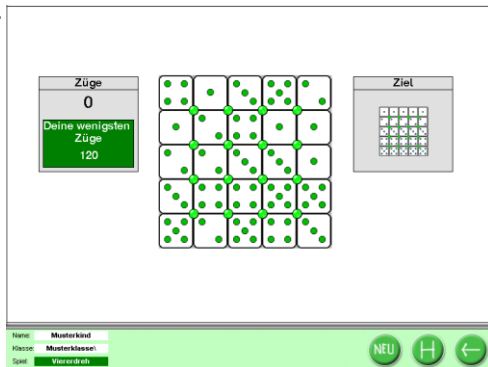
Hier kannst du Pushy mit einer Partnerin oder einem Partner spielen. Eine Person benutzt die kleinen Pfeiltasten, die andere Person benutzt die Buchstaben-Tasten w, a, s, d.
Ein Level ist geschafft, wenn jeder Pushy in seinem eigenen Haus ist.



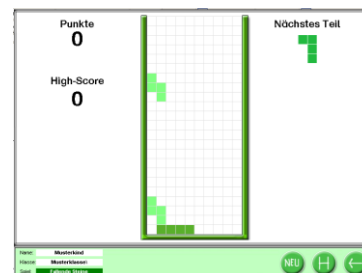
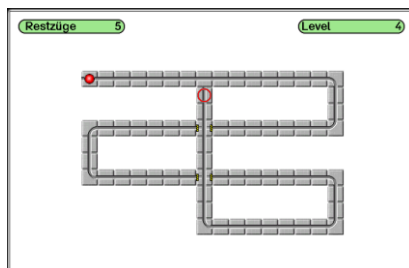
Die Spielesammlung Pushy & Co trägt nicht von ungefähr diesen Namen. Dieses Spiel ist Kult. Der kleine grüne Ball mit den Augen möchte gern in sein Haus gelangen. Leider ist dies auf dem direkten Weg nicht möglich. Es müssen Kisten verschoben (**Pushy**) mit Kisten Brücken gebaut (**Pushy Island**) oder mehrere Inseln überquert (**Super Pushy Island**) werden. Das spannendste und anspruchsvollste Spiel dieser Reihe ist **Pushy Bros**. Dieses Partnerspiel bedingt eine sorgfältige Wegplanung und kann nur mittels gemeinsamer Diskussionen erfolgreich gespielt werden. Im **Pushy-Level-Editor** können eigene Spielumgebungen gebaut und gespeichert werden. Diese können dann wiederum anderen Kindern zum Spielen freigegeben werden.



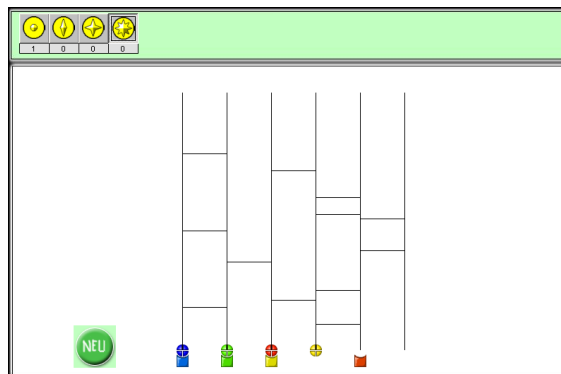
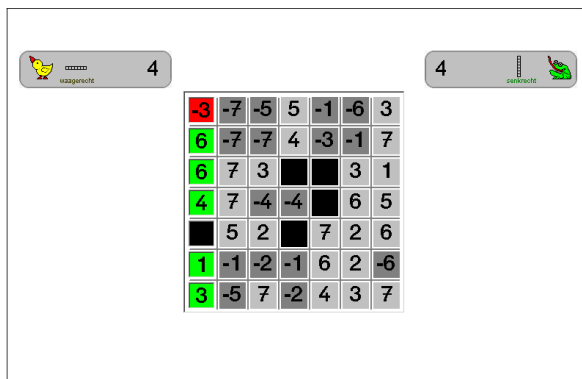
Vorausdenken ist auch bei den Schiebe- und Tauschspielen gefragt. Dazu gehören die Spiele wie **Viererdreh**, **Skip** und **Switch**.



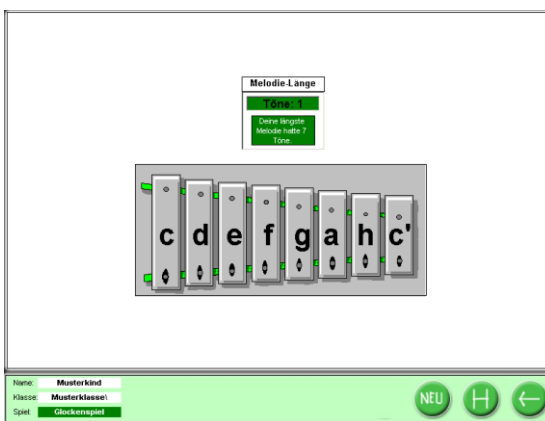
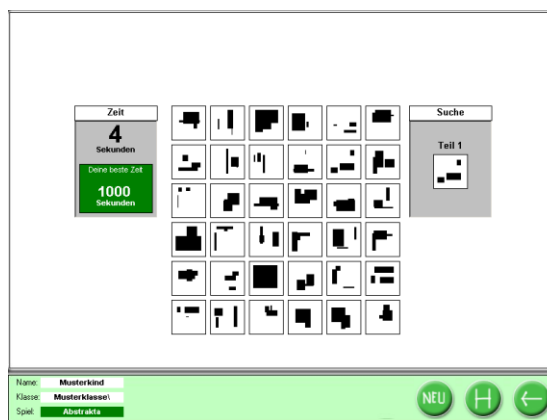
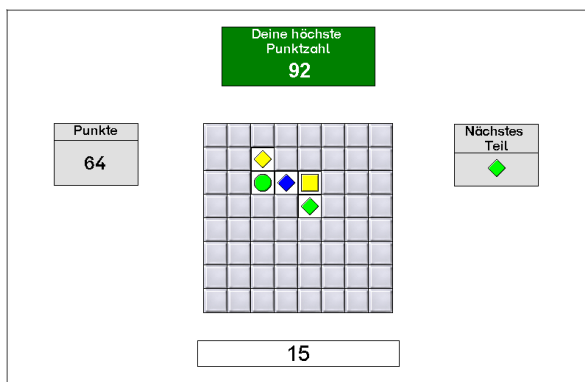
Natürlich fehlen auch sehr schnelle Reaktionsspiele wie „**Rangiero**“, „**Trax**“ und „**Ufo**“ nicht, ebenso wenig das gemütlichere „**Fallende Steine**“.



Viel Kopfarbeit ist bei **Nimmo** und **Wege und Kreuzungen** gefragt. Nur wer den richtigen Weg setzt, gelangt ans Ziel. Da müssen alle Auswirkungen des Startzuges wohlüberlegt sein. Da es aber verschiedene Schwierigkeitsstufen gibt, ist das Spiel schrittweise zu bewältigen.



Aber auch präzises Hinschauen und Hinhören will geübt sein. Bei **Nachbarn** darf nie ein Plättchen gleicher Form oder Farbe neben das andere gesetzt werden. **Abstrakta** erfordert das Finden der identischen Figur, und beim **Glockenspiel** müssen immer längere Tonfolgen korrekt nachgespielt werden.



Mit **Immer 4**, **Einzelgen** und **Sudokus** sind noch weitere Spieleklassiker anzutreffen.

Sudokus können in vier verschiedenen Schwierigkeitsgraden gespielt werden. Angefangene Spiele können gespeichert und später weitergespielt werden.

Hier ein Versuch, das grosse Spielangebot einzuordnen, um die Spiele gezielt einsetzen zu können:

Spiel	Einzel	Partner	Ausdauer	Logik	Wahrnehmung	Strategie	Merkfähigkeit	Vorstellungsvermögen	Geschicklichkeit	Orientierung	Reaktion	Kreativität	Zusammenarbeit
Pushy	X		X	X				X		X			
Pushy Level Editor	X		X	X				X		X		X	
Pushy Island	X		X	X		X		X		X			
Super Pushy Island	X		X	X		X		X		X			
Duo	X		X	X	X			X		X	X		
Glockenspiel	X				X		X		X				
Gummiball	X			X	X			X	X		X		
Viererdreh	X		X	X	X			X		X			
Skip	X		X	X				X	X	X			
Abstrakta	X		X		X				X		X		
Quadrato	X		X	X	X			X	X	X	X		
Ufo Solo	X								X	X	X		
Switch	X			X	X			X	X	X	X		
Switch Highscore	X			X	X			X	X	X	X		
Fallende Steine	X			X	X			X	X	X	X		
Rangiero	X			X	X			X	X	X	X		
Nachbarn	X				X			X		X			
Muster	X											X	
Smonsters	X		X						X	X			
Wege und Kreuzungen	X			X		X		X					
Sudokus	X		X	X				X					
Pushy Bros		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Paare suchen		X											
Trax		X											
Einzingeln		X				X							
Nimmo		X				X							
Genesis		X								X			
Spirala		X				X							
Ufo Race		X								X			
Zahlenralley		X											
Colori		X								X			
Verlo		X				X				X			
Immer 4		X				X				X			
Läuse-Alarm		X								X			

Didaktische Aspekte

- Die meisten Spiele können selbständig durch die Kinder entdeckt und gespielt werden. Bei einigen empfiehlt sich eine kurze Erklärung durch die Lehrperson. Zu jedem Spiel kann auf Wunsch ein Hilfetext mit einer kurzen Spielanleitung angefordert werden.
- Man kann selber wählen, welches Spiel wie oft gespielt wird.
- Grosse, einfache Symbole, die immer zu sehen sind, helfen bei der Orientierung.
- Sehr vielseitige Software, die Logik, auditive und optische Fähigkeiten, Motorik, mathematisches Verständnis, Geschicklichkeit, Reaktion, Strategie, Ausdauer, Merkfähigkeit, Konzentrationsfähigkeit und Zusammenarbeit fördert.
- Durch das Sammeln von Punkten werden die jungen Spielerinnen und Spieler motiviert weiterzuspielen.
- Verschiedene Schwierigkeitsgrade und teilweise einstellbare Schwierigkeitsstufen innerhalb der Spiele stellen ein breit einsetzbares Übungsangebot dar.

Technik

Die Installation gestaltet sich einfach und problemlos und wird sehr ausführlich im Handbuch dokumentiert. Auch die Bedienung des Programms kann hier Schritt für Schritt nachgeschlagen werden. Die CD wird nach der Installation nicht mehr benötigt. Auf Wunsch können die Spielkonten zentral auf einem Server abgelegt werden.

Gestaltung

Der Bildschirm ist in einen Spielbereich und eine Fussleiste aufgeteilt. Hier befinden sich die Navigationssymbole und Informationen über Spieler und dessen Gruppenzugehörigkeit. Die Bildschirme sind einfach und übersichtlich gehalten. Es wird auf überflüssige Animationen verzichtet. Zu jedem Spiel kann eine kurze Spielanleitung abgerufen werden. Diese ist rein textbasiert und nicht immer ganz einfach zu verstehen. Einige erklärende Skizzen würden von den Spielenden sicher besser verstanden werden.

Konkrete Anwendungsbeispiele

- Trainieren und Erkennen von Formen und Merkmalen
- Raum-Lage-Bewusstsein entwickeln und trainieren
- geometrische Formen zerlegen und zusammensetzen
- Entwickeln von Lösungsstrategien durch Vorräusdenken (Wege und Kreuzungen)
- Teamarbeit, gemeinsames Vorräusdenken, aufeinander reagieren, einander helfen (Pushy Bros)
- als Partner- oder Einzelarbeit in der Freiarbeit / Planarbeit, als Posten- oder Werkstattarbeit
- zur Unterstützung für Kinder mit Schwierigkeiten im Bereich Raumorientierung, optische, akustische Differenzierung, Gedächtnisleistung

plusminus

plus: + grosse, kompakte Spielsammlung
+ einzelne Kinderkonten
+ Förderung verschiedenster Fertigkeiten
+ durch die verschiedenen Schwierigkeitsgrade in unterschiedlichsten Lerngruppen spielbar
+ Installation im Handbuch beschrieben
+ sehr preisgünstig

minus: - teilweise etwas knappe Spielbeschreibung
- Spielbeschreibung nur textbasiert
- keine Klassenauswertung
- Handbuch beinhaltet keine Spielbeschreibungen

Links

<http://www.medienwerkstatt.de>

Lösungshilfen zu Pushy:

<http://www.yog.ch/Pushy.html>

<http://www.pushy-co.de/>

Pushy Gratisversion und 99 Level zum Herunterladen:

http://www.rhone.ch/primarschule-baltschieder/_projekte/Pushy.html

Technische Daten

Hersteller Bezugsquellen				
Plattformen	<input type="checkbox"/> Windows 2000	<input type="checkbox"/> Mac OS 9		
	<input checked="" type="checkbox"/> Windows XP	<input type="checkbox"/> Mac OS X		
	<input checked="" type="checkbox"/> Windows Vista	<input type="checkbox"/> Linux		
Minimalanforderungen	RAM		HDD	
	Prozessor		Grafik	16 Bit 800x600
Optimale Anforderungen	RAM	256 MB	HDD	200 MB
	Prozessor		Grafik	1024x768
Weitere technische Eigenschaften	<input checked="" type="checkbox"/> netzwerktauglich	<input checked="" type="checkbox"/> nach der Installation ohne CDROM lauffähig	<input type="checkbox"/> CDROM hat Kopierschutz	
Installation	<input type="checkbox"/> Benutzer <input checked="" type="checkbox"/> Benutzer mit erweiterten Berechtigungen (Administrator)			
Softwareart	<input checked="" 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 type="checkbox"/> Interaktives Buch (Bilderbuch in Kombination mit Wort, Bild und Ton)		<input type="checkbox"/> Simulation (Modell, welches die Wirklichkeit nachbildet)	
	<input checked="" type="checkbox"/> Edutainment (auf Unterhaltung basierende Wissensvermittlung)			
Preise	Einzellizenz: Fr. 33.00 / Klassenlizenz: Fr. 59.00 / Schullizenz: Fr. 77.00			
Rezensiert von	Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtsoftware			März 09