

Rabe Socke

Der kleine Rabe Socke ist ein netter Kerl, aber manchmal hat er keine Lust besonders lieb zu sein. Mit dem geliehenen Dreirad seines Freundes fährt er gegen einen Baum, es zerbricht in tausend Teile. Im Wald sind viele Spiele versteckt, bei denen sich der Rabe die Dreiradteile wieder zurückholen kann. Geschicklichkeit und Hilfsbereitschaft sind gefragt.



Zielgruppen

Kindergarten-Unterstufe, 4 bis 8 Jahre

Die Kinder werden anhand einer Anfangsgeschichte in den Wald des Raben entführt. Sie müssen sich entscheiden, ob sie Rabe Socke helfen wollen, die Dreiradteile wieder zu finden. Bei jedem Besuch eines Tieres, den die Kinder mit dem Raben machen, müssen sie sich neu für oder gegen eine Hilfeleistung entscheiden. Klicken sie den nicken-den Raben an, kann ein Spiel gespielt werden. Die Kinder werden in verständlicher hochdeutscher Sprache durch das Spiel geführt.

Arbeitsweise

Die Geschichte beginnt mit dem Unfall, den Rabe Socke mit dem Dreirad seines Freundes Eddi-Bär fabriziert. Das Fahrzeug zerbricht in Einzelteile. Eddi-Bär ist sehr traurig und enttäuscht. Schaffen es wohl die Kinder zusammen mit dem Raben, die Teile im Wald wieder zu finden?

Die jeweiligen Hinweisschilder deuten auf ein nächstes Tier und Spiel hin. Die Kinder entscheiden, wohin und zu welchem Tier sie der Weg im Wald führen soll. Eine Hilfe-Wäscheleine steht den Kindern am unteren Bildschirmrand zur Verfügung. Viele Elemente auf dem jeweiligen Bild können angeklickt werden und sind animiert. Es ist oft schwierig heraus zu finden, bei welchem Element eine nächste Aktion kommt.

Die Kinder können sich zusammen mit Rabe Socke bei 7 verschiedenen Tieren (Hase, Wildschwein, Eule, Maus, Maulwurf, Dachs, Schaf) mit unterschiedlichen Lern-Spielen verweilen. Die Spannung liegt darin, dass man beim Anklicken der Elemente nicht weiss, ob die Handlung weiter geht, oder ob das Bild nur mit einer kurzen Animation aufgelockert wird.

Die Kinder wählen die Reihenfolge der Tierbesuche und jeweiligen Spiele selber. Jedes Spiel hat zwei Schwierigkeitsgrade.

Hase: Käfer-Spiel (Geschicklichkeit im Umgang mit der Mausführung, Geduld, Ausdauer)

Wildschwein: Gewichtshantel (tüfteln, logisches Denken)

Eule: Pedale in der Eulenwohnung suchen (Vorstellungsvermögen, beobachten, erkennen, Mausführung)

Maus: Käseschiebe-Spiel (Umgang mit den Pfeiltasten, räumliches Vorstellungsvermögen)

Maulwurf: Nusschalen-Spiel (genaues Beobachten, Merkfähigkeit, Konzentration)

Dachs: Memory (Merkfähigkeit, Speicherung)

Schaf: Fahne suchen (Beobachtung, Erinnerungsvermögen)

Sind alle Spiele mit Erfolg gespielt, kann das Dreirad wieder zusammen geflickt werden. Krönender Abschluss ist ein Fahrzeug-Rennen mit dem Schaf.

Didaktische Aspekte

- Zwei verschiedene Schwierigkeitsgrade sprechen unterschiedliche Entwicklungsstände an.
- Die Kinder werden humorvoll an die Spiele heran geführt. Das jeweilige Spiel wird anschaulich erklärt (vorge-spielt). Die Kinder können sich mit der Figur des Raben identifizieren.
- Das Spielen in Gruppen ist gut möglich (empfehlenswert), ergibt angeregte Diskussionen.

- Die Kinder können mehr oder weniger selbständig arbeiten.
- Die Handlungen spielen sich im Erlebnisfeld der Kinder ab.
- Bei mehrmaligem Spielen sind die Abläufe bekannt und können an Attraktivität verlieren. Durch mehrmaliges Spielen gewinnen die Kinder an Sicherheit und verzeichnen Erfolgserlebnisse.
- Die Bilder sind sehr liebevoll und ansprechend illustriert.

Technik

Einfache Installation, sofort bereit zum Spielen und Lernen.

Gestaltung

- Es wird zwischen Animation und eigener Aktion abgewechselt.
- Die Kinder erkennen klar, wann sie in Aktion treten können. Auf dem Bildschirm erscheint eine Hand (Mauszeiger).
- Die Bilder sind sehr ansprechend und liebevoll gestaltet. Sie leben von kleinen Details, die sich animieren lassen und die Kinder amüsieren.
- Die Kinder können beliebig lang am jeweiligen Waldplatz (Spiel) verweilen.
- Die Spiele lassen sich beliebig oft wiederholen.

Mögliche Anwendung

- Postenangebot im Freispiel: Einzelne Spiele in 2-er Gruppen erledigen als Pflicht-Posten.
- Eigene Zeichnungen von den verschiedenen Tieren, Waldplätzen, zugehörigen Merkmalen gestalten.
- Die Bilderbücher „Rabe Socke“ im Unterricht integrieren.
- Es ist empfehlenswert, Bilderbücher und Software zu kombinieren.
- Die Software kann als Ergänzung, Vertiefung oder Auswertung beigezogen werden.

plus und minus

+

- Ansprechende, im Erlebnisfeld der Kinder gestaltete Geschichten, Handlungen.
- Die Kinder werden bei den verschiedenen Spielen gefordert, müssen miteinander verhandeln, sich entscheiden.
- Sehr geeignet für Stufe Kindergarten.

-

- Es ist nicht immer einfach heraus zu finden, bei welchem Element geklickt werden muss, damit die Aktion weiter geht.
- Die Kinder brauchen Hilfe der Lehrperson.
- Bei jedem Spiel müssen alle Erklärungen, auch nach mehrmaligem Gebrauch, zu Ende gehört werden. Nach längerer Zeit „nervt“ die Stimme des Raben.
- Die Erklärungen sind oft sehr lang.
- Das Spiel sollte 15 bis 20 Minuten am Stück gespielt werden können.

Technische Daten

Links / Bezugsquelle www.tivola.de

Plattformen Windows Mac OS Linux

Minimalanforderungen gemäss Angaben des Herstellers

Weitere technische Eigenschaften netzwerktauglich nach der Installation ohne CDROM lauffähig

Installation Benutzer Benutzer mit erweiterten Berechtigungen (Administrator)

Softwareart Übungsprogramm Lexikon/Datenbank
 Lernprogramm Lernumgebung
 Interaktives Buch Simulation
 Edutainment

Preise Einzellizenz: 49.90 Fr.

Rezensiert von Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtsoftware

November 10