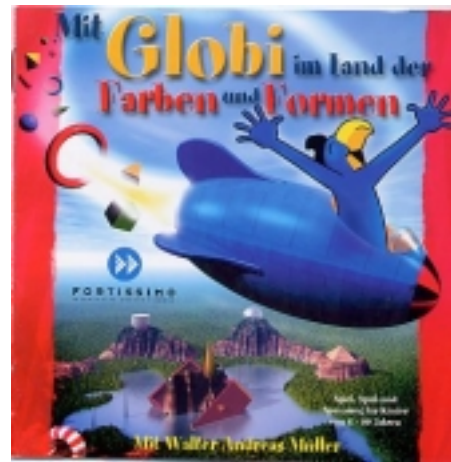


## Mit Globi im Land der Farben und Formen

### Kurzbeschreibung:

Typisch, da steckt Globi auf dem Dachboden seinen Schnabel in eine alte Seemannskiste mit Spielsachen. So landet er im Farben- und Formensdschungel. Gemeinsam mit seinen Freunden Panda, Madagaskarvogel, Murmeltier und Pinguin hat er eine Reihe kniffliger Aufgaben zu meistern. Mit dem Globimobil fahren die Fünf von Formenberg zu Formenberg. In 8 spannenden Spielen geht es nebst Farben und Formen um Geschwindigkeit und Erinnerungsvermögen.



## Zielgruppen

Die Software eignet sich für Kinder ab 5 Jahren. Die höheren Schwierigkeitsgrade der Spiele entsprechen Kindern bis zum 9. Lebensjahr.

Die Spiele sind im Kindergarten und in der Unterstufe gut einsetzbar. Die Software kann mit bis zu 4 Spielern gespielt werden. Das Alter jedes Kindes muss angegeben werden, sodass sich der Schwierigkeitsgrad entsprechend anpasst. Somit können Spieler unterschiedlichen Alters miteinander aktiv sein. Die Rezension ist für die Kindergarten-Stufe geschrieben worden.

## Arbeitsweise

Die Kinder können die Software selber starten und gleich mit den Spielen beginnen. Die Handhabung der einzelnen Spiele ist einfach und verständlich kommentiert. Durch eine Zeittafel ist im Voraus wählbar, wie lange gespielt wird (30, 60, 90 Minuten). Unter den 4 Spielfiguren wählen die Kinder selber eine durch anklicken aus. Das jeweilige Alter der Mitspieler muss gewählt werden, damit sich die Schwierigkeitsgrade anpassen können. Im Cockpit des Globimobils sind alle nötigen Bedienungsknöpfe einfach dargestellt und logisch gekennzeichnet. Die gewählten Spielfiguren sind angezeigt und erscheinen, wenn sie an der Reihe sind rechts unten in einem Bild. Eine Lampenanzeige lässt die Kinder erkennen, wie viele Spiele schon erfolgreich gemacht worden sind. Mit der Steuerung am Armaturenbrett lassen sich die vier Formen-Berge mit den je 2 verschiedenen Spielen einfach erreichen. Die Spiele auf dem gleichen Berg können nicht nacheinander gespielt werden. Erst in einer 2. Runde kann derselbe Berg wieder angesteuert werden. Wird der Startknopf betätigt geht die Fahrt über eine Schwebebahn, durch Tunnel, über Hügel und Wälder zum gewünschten Berg los. Dort angelangt, werden durch Globi die nötigen Erklärungen und Instruktionen gegeben. Bei einigen Spielen können sich die Kinder zusätzlich Globitaler verdienen. Auch diese sind im Cockpit gekennzeichnet. Die Lämpchen um die Spielfigur zeigen an, wie viel Zeit das Kind noch für das Spiel zur Verfügung hat. Durch einen Stopp-Knopf können die Spiele problemlos verlassen werden. Sind alle 8 Spiele erfolgreich durchgeführt worden, gibt es zum Schluss eine Überraschung. Aus 4 Globimalbildern können die Kinder eines wählen und ausdrucken.

### Spiele:

#### **Ringberg:**

1. "Schiessbude": Der Vorhang öffnet sich und los geht's. Mit Bällen (Maus) müssen die vorgegebenen 3 Gegenstände getroffen werden. Auf Farbe und Form muss geachtet werden. Achtung, auch Globitaler treffen! Dieses Spiel verlangt einiges an Konzentration, Schnelligkeit, Reaktion und Beobachtungsfähigkeit.
2. "Bergwerk": Am laufenden Band werden Gegenstände in verschiedenen Farben und Formen zu Tage gefördert. Die Spieler müssen genau die von Globi vorgegebenen Gegenstände in den Bergwerkskarren laden. Durch die Pfeiltasten kann der Karren nach links oder rechts bewegt werden. Auch hier gibt's Globitaler. Auf verschiedenen Bändern laufen die Formen, die Kinder beobachten genau und müssen sich im Bedienen der Pfeiltasten üben. Das Erkennen der verschiedenen Formen und Farben ist Voraussetzung.

#### **Zylinderberg:**

1. "Farbmischer": Durch Drehen des Farbrades wird das Spiel aktiviert. Es bleibt auf einer Farbe stehen, die dann mit Hilfe eines Bildschirms aus den 3 Grundfarben zu mischen ist. Das Spiel erfordert schon etwas Verständnis in der Farbenlehre und ist recht anspruchsvoll.
2. "Suchbild": Haus, Schuh, Fisch, Koffer... alles Mögliche ist in diesem Durcheinander versteckt. Ein kleiner Bildschirm zeigt den Spielern an, welche Form gesucht wird. Diese wird mit Hilfe eines Pinsels Teil um Teil durch Maus-

klick ausgemalt. Das Vorstellungsvermögen und die Raumorientierung werden gefördert. Die Spieler haben nur eine beschränkte Anzahl Fehlversuche.

### **Kugelberg:**

1. **“Spiegelbild“:** Auf einer Tafel ist eine Figur aus verschiedenen Farben und Formen zusammengesetzt. Die Aufgabe des Kindes ist es, diese Figur auf der rechten Tafelseite spiegelverkehrt nachzubauen. Teilweise müssen die Formen vergrößert, verkleinert oder gedreht werden. Die vorgegebenen Formen sind unterschiedlich schwer, sodass das Kind je nach Alter ein gutes Vorstellungsvermögen und differenziertes Erkennen der Formen haben muss, vor allem wenn die Teile gedreht werden müssen. Durch die Führung der Maus übt sich das Kind besonders in der Hand- und Feinmotorik.
2. **“Affengerüst“:** Globi steht vor einem Gerüst und muss möglichst viele Gegenstände und natürlich Globitaler sammeln. Unterwegs sind Affen, die Globi den Weg versperren oder am Geländer turnen. Durch Betätigen der Pfeiltasten gelangt Globi von Stock zu Stock. Das Kind muss sich einen Überblick verschaffen, die Gegenstände entdecken, Globi bewegen und die Affen überspringen. Und Achtung, die Zeit läuft!

### **Pyramidenberg:**

1. **“Labyrinth“:** Im Innern der Pyramide ist ein Rubin versteckt. Durch ein Labyrinth ist er vor Dieben geschützt. Globi aber soll ihn holen. Findet er wohl den Weg? Wiederum muss das Kind die Pfeiltasten oder die Maus betätigen, um den richtigen Weg zu gehen. Auf dem Weg ist auch ein Globitaler einzusammeln. Beim Rubin angekommen, verändert sich das Labyrinth. Globi muss mit Hilfe des Kindes den Ausweg wieder finden. Auch hier ist Raumvorstellungsvermögen gefordert, aber auch Geschicklichkeit im Umgang mit der Maus oder den Pfeiltasten; zudem muss das Kind auch noch schnell genug sein, die Uhr läuft nämlich.
2. **“Memory“:** Ein allen bekanntes Spiel mit bunten Formen, die in Nischen der Pyramide versteckt sind. Das Kind sucht sie durch Anklicken. Hier ist Erinnerungsvermögen, Speicherfähigkeit, Beobachtung und vor allem Tempo gefragt.

## **Didaktische Aspekte**

- Wie dem Titel der CD-Rom zu entnehmen ist, geht es in den verschiedenen Spielen vor allem um Farben und Formenverständnis. Nebst diesen geht es aber auch um Schnelligkeit, Konzentration und Geschicklichkeit im Umgang mit der Maus oder den Pfeiltasten. Es scheint mir aber wichtig, dass die Kinder vor dem ersten Gebrauch der CD-Rom eine Einführung in die Farben und Formen erhalten, da Globi dies voraussetzt.
- Die Berge sind mit den Formen Ring, Zylinder, Kugel und Pyramide gekennzeichnet. Diese etwas schwierigeren Formen müssen mit den Kindern zuerst erarbeitet werden. Als Ergänzung dazu ist die CD-Rom zu verschiedenen Themen einsetzbar.
- Der Einstieg in die CD ist sehr spannend, da man nur Globis Stimme hört. Er ist nämlich in einem dunklen Dachgeschoss und erst als er die Taschenlampe anknipst, sieht der Benutzer eine Seemannskiste gefüllt mit Sachen. Wird die Kiste angeklickt, kommt das Globimobil zum Vorschein. Alles einsteigen und die Fahrt kann losgehen.
- Die Handhabung der Spiele ist einfach und verständlich erklärt. Es kann unter den Sprachen Schweizerdeutsch und Schriftsprache gewählt werden.
- Mit der Eingabe des Alters der Spieler wird der Schwierigkeitsgrad angepasst. Somit können Kinder verschiedener Altersstufen zusammen spielen.
- Zu Beginn des Spiels wird die Zeitdauer definiert (30, 60, 90 Min.).
- Die Kinder wählen sich eine Spielfigur aus und sehen so die Abfolge in der Gruppe.
- Die Kinder üben sich im Gruppenspiel (bis zu vier Kinder), in Ausdauer, Konzentration, Reaktion. Der Aspekt Schnelligkeit, Tempo kommt bei jedem Spiel zum Tragen.
- Die Spiele sind auch beim 2. Mal spielen noch attraktiv und herausfordernd.
- Die Belohnung durch ein Ausmalbild ist frei wählbar.
- Ein Ausstieg aus einem Spiel ist jederzeit möglich.
- Persönlicher Kommentar: Da die Kinder die Figur des Globi alle kennen, motiviert das Spiel, auch wenn die einzelnen Übungen z.T. anspruchsvoll sind. Der Einsatz der CD-Rom empfehle ich ab 2./3. Quartal für die älteren Kinder der Kindergarten-Stufe.

## **Technik**

Die CDROM lässt sich ohne Installation starten. Daher ist die Handhabung für die Kinder sehr einfach.

## **Gestaltung**

- Die Figur von Globi kennt wohl jedes Kind. Die Umgebung drum herum ist angepasst. Die Zeichnungen sind klar, bunt, kindgerecht gestaltet.
- Die Kinder erkennen schnell, wie sie die einzelnen Spiele angehen müssen.
- Die Steuerung ist verständlich dargestellt.
- Die Spiele sind nur für eine kurze Zeitdauer aktiv bedienbar. Wird eine Aufgabe nicht in diesem Zeitraum erledigt,

gibt es in einer 2. Runde eine neue Gelegenheit.

- Die Spiele verlieren auch nach mehrmaligem Spielen nicht an Attraktivität. Derselbe Auftrag mit einer neuen Aufgabestellung wird verlangt.

## Konkrete Anwendungsbeispiele

- Als Freispiel-Angebot für eine 4-er Gruppe, eher für 2.Jahr Kindergärtler.
- Als Zusatzaufgabe für weit entwickelte Kinder. Es empfiehlt sich, die CD-Rom für Beschäftigungen ab 2 Kinder anzubieten.
- Als Werkstattposten mit klaren Aufträgen, z.B. Schwierigkeitsgrad durch erhöhte Alterseingabe.
- Als Ergänzung zu verschiedenen Themen wie z.B. Farben, Künstler, Farben mischen, Formen, Fahrzeuge (Globimobil)...
- Als Ergänzung zu einem Globi-Buch.
- Selber Formen von Hand oder im Zeichnungsprogramm gestalten.
- Formen und Farben im Alltag.

## plusminus

- + Die Software kann mit bis zu 4 Kindern gespielt werden.
- + Es kann zwischen 2 Sprachen und verschiedenen Alterstufen gewählt werden.
- + Sehr verständliche, klare Erklärungen.
- + Die Spiele sind lustbetont, ansprechend.
- + läuft ohne Installation
- Es gibt pro Berg und Spielrunde nur einen Versuch. Misslingt dieser geht es zu einem neuen Berg.
- Die Zeitdauer für ein Spiel ist besonders für Kinder auf der Kindergartenstufe sehr kurz. Die Aufgabestellung muss zuerst verstanden werden, da die Zeit von Anfang an zählt.
- Die Stimme und der Dialekt von Globi sind mit der Zeit etwas aufdringlich.
- Die Kinder benötigen beim ersten Mal die Begleitung und Erklärungen von Erwachsenen.

## Links

Für die Unterstufe sind weitere Globi CD-Roms erhältlich.

[http://www.globi.ch/verlag/index\\_news.htm](http://www.globi.ch/verlag/index_news.htm)

## Technische Daten

<b>Hersteller</b>	Fortissimo		
<b>Plattformen</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Windows 95 <input checked="" type="checkbox"/> Windows 98 <input checked="" type="checkbox"/> Windows ME	<input checked="" type="checkbox"/> Windows NT <input checked="" type="checkbox"/> Windows 2000 <input checked="" type="checkbox"/> Windows XP	<input checked="" type="checkbox"/> Mac OS 9 <input type="checkbox"/> Mac OS X <input type="checkbox"/> Linux
<b>Minimalanforderungen</b>	RAM 32 MB Prozessor 133 MHz	HDD Grafik	8-fach CD-Rom
<b>Optimale Anforderungen</b>	RAM Prozessor	HDD Grafik	
<b>Weitere technische Eigenschaften</b>	<input type="checkbox"/> netzwerktauglich	<input type="checkbox"/> nach der Installation ohne CDROM lauffähig	<input type="checkbox"/> CDROM hat Kopierschutz <input checked="" type="checkbox"/> lässt sich als virtuelle CDROM laufen
<b>Installation</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzer	<input type="checkbox"/> Benutzer mit erweiterten Berechtigungen	<input type="checkbox"/> Administrator
<b>Softwareart</b>	<input type="checkbox"/> Übungsprogramm (drill and practice) <input checked="" type="checkbox"/> Lernprogramm (Vermittlung von Basis- und Vertiefungswissen) <input type="checkbox"/> Interaktives Buch (Bilderbuch in Kombination mit Wort, Bild und Ton) <input type="checkbox"/> Edutainment (auf Unterhaltung basierende Wissensvermittlung)	<input type="checkbox"/> Lexikon/Datenbank (multimedial, vernetzt mit Wort und Bild) <input type="checkbox"/> Lernumgebung/Autorenprogramm (der Benutzer erzeugt selber etwas) <input type="checkbox"/> Simulation (Modell, welches die Wirklichkeit nachbildet)	
<b>Preise</b>	Einzellizenz Fr. 49.90	Klassenlizenz	Schullizenz

Rezensiert von Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtsoftware

September 04