

Janosch

Kurzbeschreibung:

Wer kennt sie nicht, die Geschichten von Janosch. Für Gross und Klein sind Tiger, Bär, Tigereute und ihre Freunde sicher ein Begriff. Tiger und Bär führen das Kind zu ihren verschiedenen Lieblingsplätzen. Man trifft auf Freunde der beiden und spielt mit ihnen um die Wette. Hauptthema der Unterrichtssoftware: „Mathe und Logik“. Die Reihe Vorschule enthält drei weitere CD-Roms zu den Themen Deutsch, Sachwissen und Englisch.



Zielgruppen

Kindergarten, Einführungsstufe

Arbeitsweise

Die Installation wird einmal vorgenommen. Anschliessend kann die CD eingeschoben werden und das Spiel beginnt. Begrüssert wird man von Tiger, Bär und allen ihren Freunden, die sich vor dem Haus treffen. Spielt man zum ersten Mal, meldet sich das Kind mit seinem Namen, den es auf der Tastatur schreibt und mit einem bunten Buchstaben bestätigt an. Hat man schon einmal gespielt, klickt man zu Beginn einfach auf seinen Namen der erscheint. So können mehrere Kinder arbeiten und bei einem nächsten Mal gleich bei der abgebrochenen Übung weiter spielen. Sobald das Kind sich angemeldet hat, erscheinen auch schon Tiger und Bär Hand in Hand auf der Bildfläche. Sie erklären die einfache Anwendung in der Standardsprache. Oben rechts hängen an einer Wäscheleine zwei Plakate. Eines davon enthält hilfreiche Informationen über die CD-ROM für Erwachsene (Elternratgeber), das andere zeigt eine Landkarte. Wird darauf geklickt, erscheint die Landschaft, in der Tiger und Bär am liebsten sind. Das Kind wählt sich einen Ort aus und los geht das Spiel. Eine weitere Möglichkeit ist es, den Tiger oder den Bären mit der grossen Tatze anzuklicken und eine Spielidee von ihnen anzunehmen.

Der „Elternratgeber“ beinhaltet 4 Rubriken zu den Themen „Das wollen Erwachsene, Eltern wissen“, „Lernen mit Tiger und Bär“ (Diese Rubrik widmet sich der genauen Beschreibung der Spiele), „Zum Ausdrucken“ und „Protokoll“.

Auf der CD-ROM sind über 10 verschiedene Spiele, die im Weiteren kurz erklärt sind. Die Spielanweisungen werden nicht nur erklärt, sondern gleich auf dem Bildschirm gezeigt.

Aufräumen mit der Maus: Die Kinder machen Erfahrungen mit Alltagsgegenständen, die sie anhand von sprachlichen Vorgaben in einem Raum bewegen. Im Schlafzimmer von Tiger und Bär herrscht Unordnung. Das Kind bekommt von der Maus präzise Anweisungen, wie das Zimmer aufzuräumen ist. Es muss anhand einer Lagebeschreibung von jeweils zwei identischen Gegenständen den richtigen finden und an eine ganz bestimmte, festgelegte Stelle legen.

Das Figuren-Knobelspiel: Die Kinder lernen einfache geometrische Figuren kennen (Quadrat, Dreieck, Rechteck) und erproben Raum, Lage und Grössenverhältnisse. Dazu legen sie mit geometrischen Figuren einen Umriss aus. Es werden Umrissformen und einige Legeplättchen vorgegeben. Bei Erfolg erscheint ein Bild, das sich hinter der Auslegeform versteckt.

Das Zahlen- und Mengenbuch: Die Kinder erfassen Mengen und Zahlen bis 10. Sie bilden dazu Mengenpaare sowie Paare aus Mengen und Zahlen. In einem Buch sollen vier Paare aus Menge-Menge, Zahl-Menge oder Menge-Zahl gesammelt werden. Das Kind kann dabei zu einer vorgegebenen Mengen- oder Zahlenkarte im Buch aus vier weiteren Mengen- oder Zahlenkarten die passende herausuchen.

Wettbewerb der Protzfische: Die Kinder lernen Mengen zu erfassen, indem sie zwei Mengen mit jeweils bis zu sieben identischen Gegenständen vergleichen. Das Kind spielt gegen ein kleines blaues Fischlein und vergleicht mit ihm, was die beiden grossen Protzfische gefressen haben. Diese haben bis zu sieben gleiche Gegenstände im Bauch. Das Kind entscheidet, welcher Protzfisch mehr in seinem Bauch hat, oder ob beide gleichviel gefressen haben. Dazu klickt es auf das richtige der drei zur Verfügung stehenden Schilder. Bei richtiger Lösung gibt es einen Punkt. Bei falscher Lösung oder wenn das kleine Fischlein schneller war bekommt dieses den Punkt. Sieger ist, wer zuerst fünf Punkte hat.

Das Raupenspiel mit Tante Gans: Die Kinder lernen das Zählen bis 20. Sie sammeln dazu aus einer Menge von bis zu 30 Objekten eine vorgegebene Anzahl von maximal 20. Auf einer Wiese stehen Blumen, liegen Äpfel oder Birnen. Tante Gans braucht davon immer eine bestimmte Anzahl. Das Kind sammelt per Mausclick die Objekte ein,

bis es exakt die gewünschte Anzahl zusammen hat. Tante Gans zählt nochmals nach und packt alles in ihren Korb. Das Kind muss sich aber beeilen, denn es gibt eine hungrige Raupe, die alles weg frisst.

Fische gesund machen: Die Kinder trainieren logisches Denken, indem sie Reihen aus farbigen geometrischen Formen vervollständigen. Das Kind soll einen Fisch gesund machen und dazu sein buntes Muster reparieren. Auf einer Lupe wird jeweils ein Muster in Form einer unvollständigen logischen Reihenfolge angezeigt. Dazu werden dem Kind drei Kisten mit Ersatzteilen angeboten, mit denen es die Reihe um das fehlende Teil ergänzen kann. Der Fisch ist gesund, wenn drei Reihen repariert wurden.

Das Formen- und Farbenspiel: Das Kind vergleicht geometrische farbige Formen (Dreiecke, Kreise, Quadrate) und lernt diese durch Sortieraufgaben zu klassifizieren. Auf einem Spielbrett mit 3x3 Feldern liegen 9 Bildkarten. Die Karten auf den Feldern wechseln, während dem eine Uhr läuft. Das Kind soll bestimmte Formen und/oder Farben sammeln. Klickt es auf eine Karte mit der gesuchten Form und/oder Farbe, dann wird diese Karte fixiert. Wenn alle 9 Karten fixiert sind bevor die Uhr abläuft, hat das Kind gewonnen.

Das Zahlenpuzzle: Die Kinder lernen die Ziffern von 1 bis 10 kennen, indem sie einer gehörten Zahl die richtige Ziffer zuordnen. Ein zunächst weisses Puzzle mit sechs Teilen soll aufgedeckt werden. Bei einem Klick auf ein Puzzle-teil wird eine Zahl genannt. Dazu erscheinen drei Zahlenkarten zur Auswahl. Das Kind soll nun die richtige Zahlenkarte finden. Die Aufgabe ist gelöst, wenn das komplette Puzzle zu sehen ist.

Das Zahlen-Merkspiel mit Fuchs und Hase: Die Kinder trainieren ihre auditive Merkfähigkeit von Zahlen, indem sie nach einer sprachlichen Vorgabe Zahlen in der gewünschten Reihenfolge sortieren. Das Kind hilft der Gans, dem Fuchs zu entweichen. Es werden ihm dazu pro Aufgabe drei bis sechs Karten mit Zahlen von 0 bis 9 vorgegeben. Die gewünschte Zahlenfolge, die sich das Kind merkt, wird genannt. Sortiert das Kind die Karten in der richtigen Reihenfolge, macht die Gans einen Schritt in Richtung Ziel. Ist die Reihe falsch, kommt der Fuchs der Gans näher. Die Gans entkommt dem Fuchs, wenn sie das Ziel zuerst erreicht hat.

Rechnen mit dem Hasen: Die Kinder machen im Zahlenraum bis 10 Erfahrungen mit den Grundrechenarten Addition und Subtraktion. Ein Hase erzählt von seinen Erlebnissen, in die jeweils eine Rechenaufgabe eingebettet ist. Synchron zum Erzählten des Hasen wird die Textaufgabe als Gedankenblasen mit Zahlen und Mengen visualisiert. Aus vier Bildkarten sucht das Kind die richtige Lösung heraus. Dabei hat es beliebig viele Lösungsversuche.

Frosch auf dem Podest: Wird der Frosch auf der Landkarte angeklickt, bekommt das Kind eine Auswahl von drei Wettlauf-Spielen. Zwei Kinder spielen gegeneinander. Ein Kind spielt für den Tiger, das Andere für den Bär. Es wird auf Zeit gespielt. Acht Glühbirnen verlöschen eine um die andere. Ist die Zeit abgelaufen, also die Glühbirnen ausgelöscht bevor das Kind reagiert hat erklingt eine Glocke und das andere Kind, respektive Tier kommt an die Reihe.

Die Tatze, die mit der Maus geführt wird, kann nur benutzt werden, wenn sie sich entweder zu einer Faust bewegt oder den Zeigefinger ausstreckt.

Möchte das Kind ein Spiel verlassen, klickt es mit der Tatze auf einen braunen Pfeil und bestätigt dies mit einem nochmaligen Klicken.

Braucht das Kind eine nochmalige Erklärung für ein Spiel, klickt es auf die Glühbirne am oberen rechten Rand. Wird auf die Tigerente am unteren rechten Rand geklickt, kann das Spiel verlassen werden.

Didaktische Aspekte

- Passt zum Thema Tiger und Bär als Ergänzung zu den Bilderbüchern oder Geschichten.
- Die Spiele können sehr gut abwechslungsweise zu zweit gespielt werden.
- Die Spiele sind sehr gut einsetzbar zum Thema Mathematisches Tun, Zahlen und Mengen erfassen.
- Die Kinder erhalten positive Rückmeldungen des jeweiligen Tieres, bei dem sie spielen.
- Mit Unterstützung von Tiger Bär und ihren Freunden kann lustvoll am Computer gelernt werden.
- Die Spiele sind einfach aufgebaut, sodass die Kinder wenig bis kaum Erklärungen der Lehrkraft benötigen. So kann das Kind selbständig arbeiten und erhält sicher ein Erfolgserlebnis.
- Im gleichen Stil können noch weitere CD-Roms eingesetzt werden.

Technik

Die Installation erfolgt einmal und macht eine Verknüpfung auf den Desktop. Sobald die CD ein nächstes Mal eingeschoben wird, kann das Kind selbständig auf den Kopf des Tigers klicken und das Spiel beginnt.

Gestaltung

Die Zeichnungen sind sehr ansprechend und sicher allen bekannt. Die Interaktivität hält sich in Grenzen, sodass das Kind konzentriert arbeiten kann. Die Stimmen der verschiedenen Tiere unterscheiden sich gut und sind gut verständlich gesprochen. Die Kinder können intuitiv arbeiten.

Konkrete Anwendungsbeispiele

- Als Erweiterung und Vertiefung des Themas von Janoschs Tiger und Bär.
- Unter der Rubrik „Zum Ausdrucken“ können verschiedene zusätzliche passende Ausmalblätter, Dominos... zur Vertiefung ausgedruckt werden.
- Zur Vertiefung und Ergänzung zu den Themen Formen, Zahlen, Mengen, Reihenfolgen.
- Als Pflichtarbeit in einer Werkstatt oder im geleiteten Freispiel.
- Das Domino ausdrucken und als Regelspiel mit den Kindern erarbeiten.
- Das Alphabet ausdrucken und im Kiga aufhängen.
- Die Lieblingsplätze von Tiger und Bär auf einen Plan malen und nummerieren. Die Kinder suchen das geforderte Spiel und erledigen dieses als Pflichtarbeit bis der Plan erledigt ist. Als Belohnung gibt es das Ausmalbild von Tiger und Bär.

plusminus

- plus:
- + Einfache, klar formulierte Erklärungen mit passenden Stimmen der Tiere in Standardsprache.
 - + Die Übungen sind kurz und versprechen Erfolg.
 - + Schöne ansprechende Bilder, typisch Janosch.
 - + Es kann bei einem nächsten Mal weitergespielt werden, ohne dass die Erklärungen nochmals gehört werden müssen.
 - + Das Protokoll zeigt der Lehrkraft, welche Übungen das jeweilige Kind schon erfolgreich erledigt hat.
 - + Die Spiele sind der Stufe angepasst.
 - + Mit wenig Interaktivität kann sich das Kind auf das Spiel konzentrieren und wird nicht abgelenkt.
 - + Für weit entwickelte Kinder stehen als Herausforderung Spiele im Wettlauf gegen die Zeit zur Verfügung. Andere Spiele hingegen können in aller Ruhe gemacht werden
- minus:
- Es können keine Schwierigkeitsgrade gewählt werden.
 - Für Kinder die schon weit entwickelt sind, sind die Spiele zu einfach.
 - Die Spiele müssen nicht zu Ende gespielt werden. Dafür muss das Kind bei einem nächsten Mal beim der gleichen Übung wieder von vorne beginnen (minus und plus)

Links

www.terzio.de

Technische Daten

Hersteller			
Plattformen	<input checked="" type="checkbox"/> Windows 95	<input checked="" type="checkbox"/> Windows NT	<input type="checkbox"/> Mac OS 9
	<input checked="" type="checkbox"/> Windows 98	<input checked="" type="checkbox"/> Windows 2000	<input type="checkbox"/> Mac OS X
	<input checked="" type="checkbox"/> Windows ME	<input checked="" type="checkbox"/> Windows XP	<input type="checkbox"/> Linux
Minimalanforderungen	RAM 32 MB	HDD 90 MB	
	Prozessor	Grafik 800x600	
Optimale Anforderungen	RAM Ab 64 MB	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 <input type="checkbox"/> lässt sich als virtuelle CDROM laufen
Installation	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzer	<input type="checkbox"/> Benutzer mit erweiterten Berechtigungen	<input type="checkbox"/> Administrator
Softwareart	<input type="checkbox"/> Übungsprogramm (drill and practice)	<input type="checkbox"/> Lexikon/Datenbank (multimedial, vernetzt mit Wort und Bild)	
	<input checked="" 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 type="checkbox"/> Edutainment (auf Unterhaltung basierende Wissensvermittlung)		
Preise	Einzellizenz Fr. 37.90	Klassenlizenz	Schullizenz

Rezensiert von Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtssoftware

November 05