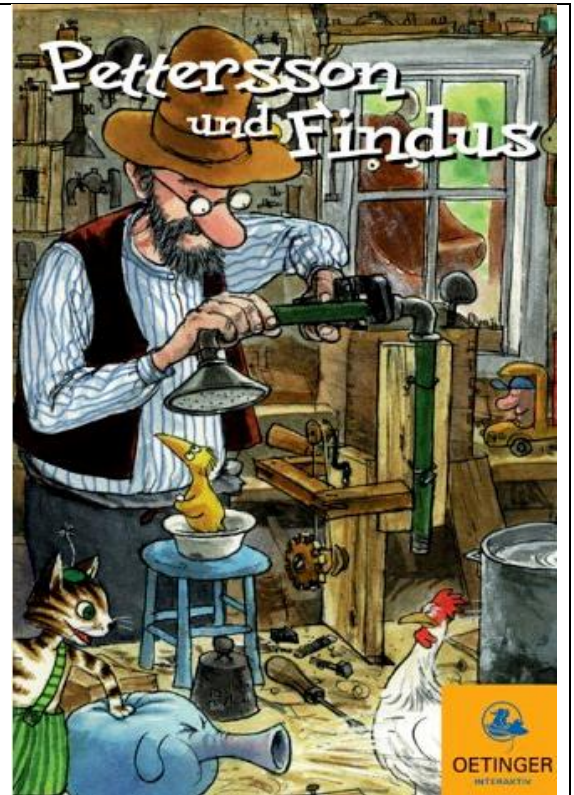


## Pettersson und Findus

**Pettersson und Findus** laden zum Besuch auf ihrem Bauernhof ein. Dort gibt es viel zu entdecken: Alles, was herumliegt, kann angeklickt und so zum Leben erweckt werden. Aus Brettern lassen sich die unterschiedlichsten Fahrzeuge und Figuren zusammensetzen. In der Kommode warten zahlreiche Spiele und Rätsel auf den Besucher. Genau zuhören muss, wer den Hobeldieb finden möchte. In der Musikwerkstatt können Klänge gehört werden und man kann sich seine eigenen Melodien zusammensetzen und vorspielen lassen. Wer seine Fähigkeiten als Komponist oder Detektiv ausprobieren möchte, kann dies in der Musikwerkstatt oder beim Hobeldieb suchen tun. Etwas genauer nachdenken muss schon, wer Petterssons Erfindungen ausprobieren will. Als wohlverdiente Ruhepause kann man sich die spannenden Abenteuer unserer beiden Helden erzählen lassen.



### Zielgruppen

Kindergarten (ab der zweiten Kindergartenstufe für schulbereite Kinder)  
Unterstufe, Mittelstufe (Petterssons Erfindungen fesseln die Kinder bis in die Mittelstufe)

Die Spielerinnen und Spieler helfen Pettersson und dem Kater Findus, verschiedene Aufgaben zu lösen. Es gibt keine fortlaufende Geschichte. Man kann sich aber kleine Episoden erzählen lassen. Die Hauptthemen des Spiels sind das Kennenlernen verschiedener Werkzeuge und das Üben und Verstehen des kleinen Einmaleins. Diese Rechensequenzen passen nicht ganz ins Bild der anderen Spiele und Übungen; für Vorschulkinder sind sie zu anspruchsvoll, für Schulkinder dienen sie mehr dem Verständnis als der Übung. Beim Detektivspiel ist ein gutes Gedächtnis und genaues Zuhören gefragt. Kreativität ist beim Verkleiden, in der Musikwerkstatt und im Bauschuppen gefordert. Petterssons Erfindungen bringen selbst Erwachsene ins Grübeln. Eine Software von 4 bis 99 Jahre.

### Arbeitsweise

Der schrullige Pettersson und sein sprechender Kater Findus wohnen draussen auf einem kleinen Bauernhof, der jede Menge an Unterhaltung, Rätseln, Spielen und auch viel Wissenswertes bereithält. Hat man sich auf dem Bauernhof umgesehen und festgestellt, dass hier sogar die Kühe fliegen können, dann betritt man den Tischlerschuppen von Pettersson. In der Werkstatt von Pettersson liegt alles kreuz und quer verstreut. In diesem Durcheinander liegt dennoch, sehr übersichtlich angeordnet, die Navigationsleiste für das gesamte Spiel. Entweder man schaut sich den Schuppen näher an und entdeckt viele hübsche, komische Animationen und stösst hier und da auf "Schätze" und Teile von Landkarten, die sorgfältig in einer Schatztruhe gesammelt werden sollten, oder man versucht Ordnung ins Chaos zu bringen und erfährt beim Zusammensuchen der Werkzeuge, wie sie heissen und wozu sie gebraucht werden können. Vielleicht möchte man sich aber lieber eine Geschichte erzählen lassen. Dann kann man sich zurücklehnen und zuhören, wie Pettersson einen Tannenbaum macht oder wie er einen Fuchs vescheucht.

Möchte man sich lieber etwas fordern, dann ist die Kommode mit ihren Spielen und Rätseln das Richtige. Hier kann man spielerische Übungen zum kleinen Einmaleins machen oder gegen den Kater Findus, bzw. den PC, oder aber gegen einen Freund im Käsekästchen (4-gewinnt) antreten. Eine genaue Mausführung, Schnelligkeit und Konzentration erfordert das Maus-Einsperrspiel. Wer den Hobeldieb finden möchte, der muss sehr genau zuhören und mittels der gesprochenen Beschreibungen den Dieb Stück für Stück zusammensetzen.

Wer lieber kreativ tätig sein möchte, kann sich als "Konstrukteur" aus verschiedenen Brettern, Rädern, Rohren, Zahnrädern, Schrauben u.ä. Fahr- bzw. Flugzeuge jeder Art bauen, Figuren verkleiden oder in der Musikwerkstatt verschiedene Klänge entdecken und sich damit seine eigenen Melodien zusammensetzen und vorspielen lassen. Die Klänge ändern je nach Position im Notensystem, sogar die Tonhöhe! Neben den mathematischen Aufgaben werden

die grauen Zellen der Spieler auch noch bei anderen Rätseln gefordert. So ist schon etwas Grips gefragt bei Pettersons kniffligen Erfindungen, wenn man beispielsweise den Rasenmäher zum Laufen bringen möchte.

## Didaktische Aspekte

- Die Kinder entdecken selbständig die verschiedenen Spielmöglichkeiten. Das jeweilige Spiel wird anschaulich erklärt.
- Man kann selber wählen, welches Spiel wie oft gespielt wird.
- Grosse, einfache Symbole, die immer zu sehen sind, helfen bei der Orientierung.
- Die Spiele verlieren auch nach mehrmaligem Besuch nichts an Attraktivität. Nach erfüllter Aufgabe gibt es eine goldene Feder in der Schatztruhe.
- Das Spielen in Gruppen ist gut möglich, ergibt angeregte Diskussionen.
- Die Kinder können sehr viel selber tun.
- Es kann gestaunt, ausprobiert, konstruiert, gespielt, zugehört und erfunden werden.
- Sehr vielseitige Software, die Logik, Grafik, auditive Fähigkeiten, Motorik, Fantasie, mathematisches Verständnis und spielerische Fähigkeiten fördert.
- Durch das Sammeln von goldenen Federn werden die jungen Spielerinnen und Spieler motiviert weitere Aufgaben und Rätsel zu lösen.

## Technik

Version 1: Einfache Installation, sofort bereit zum Spielen und Lernen  
Version 2: Ein Code muss eingegeben werden, läuft nur mit eingelegter CD

## Gestaltung

Die Bilderbücher von Sven Nordqvists sind bestens bekannt. Die CD-Rom bietet dazu eine ideale Ergänzung. Während der kauzige Petterson und sein temperamentvoller Kater im Bilderbuch jeweils eine Episode erleben, gibt es auf der CD viele Dinge und Aufgaben, die nebeneinander stattfinden.

Die Bilder sind sehr liebevoll und ansprechend illustriert. Der Werkzeugschuppen wirkt zu Beginn recht chaotisch, da die Auflösung sehr klein ist. Um alle Details erkennbar zu machen, kann vor Spielbeginn die Auflösung auf 640x480 Pixel gewechselt werden. Die Sprachqualität ist sehr gut.

## Konkrete Anwendungsbeispiele

- Freiarbeit, Begabungsförderung, entdeckendes, erfahrendes Lernen.
- Postenangebot im Freispiel: Einzelne Spiele in 2-er Gruppen erledigen als Pflicht-Posten.
- Eigene Zeichnungen von den verschiedenen Spielen und Erfindungen gestalten.
- Konstruktionen erfinden und nachbauen.
- Melodien erfinden und nachbauen.
- Selbst Steckbrief-Rätsel analog zum Hobeldieb erfinden.
- Die Funktionalität einzelner Werkzeuge nachschauen oder selber solche Beschreibungen verfassen.
- Ortsbeschreibungen, Raum / Lageübungen (Wo liegt der Hammer?)
- Eigene Erfindungen beschreiben oder zeichnen.

## plusminus

plus:

- + Sehr vielseitig
- + Die Spiele und Rätsel sind kindsgerecht gestaltet.
- + Sachvermittlung zum Thema "Werkzeug und deren Handhabung"
- + Förderung des Computerhandlings
- + Förderung der Orientierung
- + Förderung der Konzentration
- + Förderung der Kreativität im grafischen und auditiven Bereich

- + Erklärungen in Schriftsprache klar und verständlich
- + Lebendig gesprochen
- + Zeichnungen mit Augenmerk zum Detail
- + Bereits verstandene Spielanweisungen können übersprungen werden.
- + Spiele können jederzeit abgebrochen werden.
- + Kinder können sich längere Zeit an einem Spiel verweilen.
- + Es finden viele Gespräche und Diskussionen unter den Spielpartnern statt.
- + Spieler sind aufeinander angewiesen.
- + Eröffnet spielerisch den Zugang zu Noten und Tonhöhen.
- + Eine Software, die Kindergärtner wie Schüler lange fordern und fördern kann.

Minus:

- Selbst kreierte Fahrzeuge können nicht ausgedruckt werden (nur mittels eines Hardcopy-Programmes).
- „Bruder-Suchspiel“ ist sehr langatmig.
- Bilder sind mit Details vollgepackt, das kann für Kinder verwirrend sein.
- Spielangebote in der Werkstatt nicht „beschriftet“.
- Orientierung am Anfang recht schwierig.
- Spiele werden nur nach und nach gefunden.
- Petterssons verrückte Erfindungen erfordern viel Ausdauer.

## Links

[www.oetinger.de](http://www.oetinger.de)

## Technische Daten

<b>Hersteller</b>					
<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 type="checkbox"/> Windows 2000 <input checked="" type="checkbox"/> Windows XP	<input checked="" type="checkbox"/> Mac OS 9 <input checked="" type="checkbox"/> Mac OS X <input type="checkbox"/> Linux		
<b>Minimalanforderungen</b>	RAM	8 MB	HDD	640x480 Pixel 256 Farben	
	Prozessor	486 oder schneller// 68040 oder Power Mac	Grafik		
<b>Optimale Anforderungen</b>	RAM	32 MB	HDD		
	Prozessor	Pentium 166 Power Mac 120 MHz	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 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 checked="" 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 checked="" 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)				
<b>Preise</b>	Einzellizenz	55.10	Klassenlizenz	Schullizenz	

**Evaluiert von** Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtssoftware August 2004