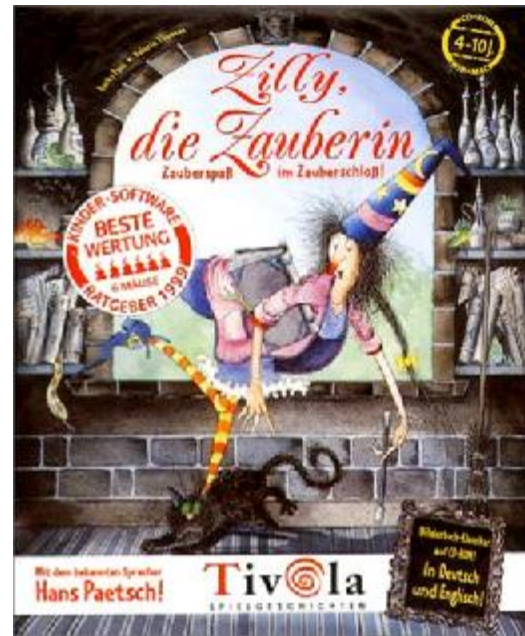


Zilly, die Zauberin

Kurzbeschreibung

Wer kennt nicht das gleichnamige Bilderbuch von Korky Paul und Valerie Thomas? Zilly, die Zauberin lebt mit ihrem schwarzen Kater in einem riesigen schwarzen Haus mit schwarzen Möbeln, schwarzen Teppichen und sogar ihr Bett ist schwarz. Da ihr Kater Zingaro auch schwarz ist, wird er leider immer übersehen. So muss sich Zilly etwas einfallen lassen. Im Computerspiel laden die vielen Zimmer im schwarzen Haus zu Entdeckungsreisen ein. Mit Hilfe versteckter Zauberstäbe erhält man magische Fähigkeiten und kann vieles verzaubern. In einem kurzen Film kann man sich die Geschichte aus dem Bilderbuch von Zilly und Zingaro anschauen.



Zielgruppen

Kindergarten, Unterstufe

Arbeitsweise

Nach jedem Spiel wechselt die Anordnung der einzelnen Zimmer. So muss man sich jedesmal neu orientieren:

- In Zillys Küche werden Zaubertränke gebraut und neue Rezepte erfunden. Was wird der Zaubertrank wohl verzaubern?
- Im Schlafzimmer können die schwarzen Möbel und Gegenstände bunt verzaubert werden. Wer es schafft, sämtliche Gegenstände gleich einzufärben, erhält eine Belohnung.
- Im Wohnzimmer öffnet sich eine grosse Türe erst, wenn zu sechs vorgegebenen Bildern die jeweils passenden verzauberten Gegenstände gefunden worden sind.
- Im Estrich erklingen beim Anklicken Instrumente.
- Im Badezimmer kann man versteckte Geister zum Leben erwecken.
- Die Kinder können sich die Geschichte von Zilly von Sprecher Hans Paetsch erzählen lassen.
- Für Schulkinder bietet sich eine weitere Möglichkeit: Einzelne Sätze können angeklickt werden und man kann so selbst mitlesen.

Didaktische Aspekte

- Im Zentrum des Spieles steht das entdeckende Lernen.
- Von den sechs Zimmern können die Kinder nur in dreien wirklich aktiv sein. In den drei anderen lassen sich durch Anklicken überraschende Effekte erzielen.
- Das Spielen in Gruppen ist empfehlenswert und ergibt angeregte Diskussionen.
- Die Kinder können selbständig arbeiten.
- Auch bei mehrmaligem Spielen bleibt das Spiel interessant und spannend.
- Die Bilder sind eng mit dem Bilderbuch verknüpft, die Illustrationen sind liebevoll und ansprechend, strahlen einen besonderen Charme aus.
- Die Kinder sind Zuschauer, Entdecker und Zauberer. Welches Kind hat nicht Freude daran, einen Zauberstab zu stehlen und damit allerlei Unfug anzustellen?

Technik

- Die Installation ist einfach, das Programm startet direkt zum Spielen und Lernen.
- Deutsch oder Englisch stehen zur Auswahl.
- Eine Dokumentation auf der CD hilft bei der Installation und gibt wichtige Hinweise zum Spielen.

- Im Menu „Hilfe“ werden die Spielregeln erklärt. Die Aktivitäten spielen sich im Hausinnern ab. Es ist aber jederzeit möglich, wieder an die Aussenseite des Hauses zu gelangen.
- Die Bedienungssymbole befinden sich innerhalb der Bilder von Zillys Haus. Leider wechseln auch die Symbole für die gleiche Funktion im Laufe des Spieles; Hilfe ist einmal der Kochtopf und dann wieder der Kater Zingaro.

Gestaltung

Graphische Gestaltung: Im schwarzen Haus ist alles düster, geheimnisvoll und detailliert gezeichnet und sorgt für angenehmes Gruseln.

Geräusche: Viele Geräusche begleiten das Verzaubern, ohne sie wären die Zaubereffekte nur halb so spektakulär.

Sprache: Das Programm zeichnet sich durch vorbildliche Sprache und gelungene Dialoge aus

Konkrete Anwendungsbeispiele

Es ist empfehlenswert, Bilderbuch und Software zu kombinieren. Die Software dient dabei als Ergänzung, Vertiefung oder Auswertung.

Das Spiel kann zur Vertiefung von Wortschatz- (Gegenstände und Möbel) oder Farbenkenntnisse eingesetzt werden.

Buch und Software bieten einen kindergerechten Einstieg ins Unterrichtsthema Hexen und Zaubern.

plusminus

plus:

- + zauberhafte Zeichnungen
- + spannende Dialoge
- + überraschende Effekte
- + ein Spielbereich kann jederzeit verlassen werden
- + die Spiele lassen sich beliebig oft wiederholen

minus:

Links

www.tivola.de

Technische Daten

Hersteller				
Plattformen	<input checked="" type="checkbox"/> Windows 95	<input checked="" type="checkbox"/> Windows NT	<input checked="" 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	8 MB	HDD	
	Prozessor	486er-PC	Grafik	SVGA
Optimale Anforderungen	RAM		HDD	
	Prozessor		Grafik	
Weitere technische Eigenschaften	<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
	Installation			
Softwareart	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzer		<input type="checkbox"/> Benutzer mit erweiterten Berechtigungen	
	<input type="checkbox"/> Administrator			
	<input 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 checked="" 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	30 €	Klassenlizenz	Schullizenz
Rezensiert von	Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtssoftware			November 2005