

# Alfons Lernwelt Englisch 6

Alfons Lernwelt Englisch 6 ist, wie der Name unschwer erraten lässt, ein Lernprogramm. Und auch das verrät der Name: hier wird Englisch trainiert.

In einer etwas ungewöhnlichen schlossartigen Villa empfängt uns Alfons, der freundliche Flaschengeist.

Er steht uns immer wieder mit Rat und Tat zur Seite. Wir schreiben uns ins Gästebuch ein und die Erkundung der Villa kann losgehen. Wir können uns mit verschiedenen Spielen amüsieren, unser Zimmer nach Lust und Laune dekorieren und möblieren. Damit das aber klappt, muss zuerst Geld verdient werden. Und das geht nur – mit Lernen! Ab in den Turm!



## Zielgruppen

6. Klasse Mittelstufe, 1. Klasse Oberstufe

## Arbeitsweise



### Die Villa

Alfons, der Flaschengeist begrüsst mich im Empfang der Villa im Erdgeschoss. Ich schreibe mich im Gästebuch ein und ab sofort kann ich Punkte sammeln. Im ersten Stock finden wir eine Art Rumpelkammer mit allerlei fantasievollen Maschinen. Diese können Einrichtungsgegenstände und Möbel nicht nur auf ihrem Bildschirm zeigen. Wenn ich genug Geld auf meinem Konto habe, kann ich sie auch kaufen und in mein Zimmer stellen.

Dieses befindet sich gleich eine Etage höher. Und noch weiter oben im Dachgeschoss gibt

es allerlei verrückte Spiele. Doch später mehr davon.

### Der Lernturm

Im grossen Turm stehen verschiedene Zimmer zur Auswahl. Sie heissen beispielsweise „Business World and Money“, „Traffic and Transportation“, „Leisure Time“, „Future World“ Mit einem Klick gelange ich in diese Turmzimmer. Darin hängen 16 Bildschirme in einer Art Gestell. Der Bildschirm links oben trägt dabei



immer die Nummer 1 und er blinkt. Damit macht er auf sich aufmerksam: „Beginn mit mir“. Ein Klick auf den Bildschirm startet die Übung. Die Sprachübungen lassen sich in verschiedenen Kategorien aufteilen: Es wird neuer thematischer Wortschatz erarbeitet, die richtige Schreibweise von Wörtern wird trainiert, man muss Fehler in Wörtern finden und sie markieren. Wörter und Sätze werden mir dabei stets vorgelesen, Kopfhörer oder Lautsprecher sind also Pflicht. Die Frauenstimme lässt sich mit einem Klick auf das Lautsprechersymbol auch abstellen, auch ein Lautstärkeregler steht zur Verfügung. Ein Wort kann wiederholt vorgelesen werden. Bei den Wortschatzübungen geht es sehr oft um eine Englisch-Deutsch-Übersetzung, bei der ich das englische Wort lesen kann und es dann in ein leeres Feld richtig schreiben muss. Beim Klick in das Feld verschwindet jedoch das englische Wort und ich muss das Wortbild aus dem Gedächtnis reproduzieren. Einzelne Wörter müssen mit ähnlich tönenden, aber unterschiedlich geschriebenen Silben ergänzt werden. Mit einem Klick auf das grüne Häkchen wer-



den wir korrigiert.

Nebst Wortschatz werden auch verschiedene Grammatikthemen geübt. Die letzte Übung in einem Zimmer testet, ob ich den Wortschatz beherrsche. Ich bekomme das deutsche Wort und muss aus einem „Buchstabensalat“ das korrekte englische Wort bilden. Selbstverständlich können Übungen wiederholt werden und ihre Vielfalt ist gross. Langeweile kommt hier nie auf. Mit allen richtig gelösten Übungen sammle ich Punkte.

Wenn ich mich fit genug fühle, verlasse ich das Turmzimmer, dann steige ich hinauf in den Fitnessraum. Hier muss ich zuerst einen Einstiegstest am Trimmrad bestehen, die anderen Fitnessgeräte funktionieren erst danach.



#### *Das Spielzimmer und der erste Stock.*

Hier kann ich mir in den Lernpausen mit Skateboard fahren oder einem Gummibärchen-Tetris die Zeit vertreiben. Natürlich finden sich noch weitere Spiele – einige sind ganz schön knifflig. Wer lieber das Zimmer verschönert, findet wie schon erwähnt im ersten Stock der Villa genügend Accessoires. Aber Achtung: guter Geschmack ist auch hier teuer.

Im Keller der Villa befindet sich das Archiv. In Truhen und Schränken kann ich nachlesen, wann und wie lange ich gearbeitet habe. Natürlich lässt sich das alles auch ausdrucken.

Alfons tritt immer dann in Erscheinung, wenn ich auf seine Flasche klicke. Dorthin zieht er sich nämlich nach echter Dschinn-Manier zurück. Mit flotten Sprüchen begleitet er den Lernverlauf, er ermutigt und fragt auch nach, wenn ich zu schnell aufgabe oder mich einfach nur durch die Übungen klicke. Mit dem kleinen grauen Punkt links von der Flasche kann man Alfons auch „verabschieden“. Er sagt dann gleich selber, wie man ihn wieder findet – ein schlaues Kerlchen.

## Didaktische Aspekte

Alfons Lernwelt Englisch ist ein Lernspiel, das die gute Balance zwischen Spass und Üben behält. Das Sprichwort „Zuerst die Arbeit, dann das Vergnügen“ ist bei Alfons 100%ig umgesetzt, denn ohne verdiente Punkte kann nicht gespielt werden. Der Aufbau und die Erweiterung von thematischem Englischwortschatz ist das erklärte Ziel. Es wird verhältnismässig viel Wert auf das Übersetzen von einzelnen Wörtern oder Sätzen gelegt. Obwohl es im modernen Fremdsprachenunterricht keinen grossen Stellenwert mehr hat, wird bei Alfons noch das eine oder andere Diktat geübt. Die englische Kultur kommt auch nicht zu kurz. Wer Lust hat, kann sich unter „Poems, Jokes and More“ alle fünf Strophen der englischen Nationalhymne anhören. Hier geht es weitgehend ums Lesen und Zuhören und nicht ums Schreiben.

Alfons legt das Hauptgewicht auf die Schriftlichkeit, auf Wortschatz und Grammatik. Leseverstehen beschränkt sich auf einzelne Sätze oder bestenfalls kürzere Texte. Die mündliche Produktion ist gänzlich ausgeschlossen.

Das Beherrschen des Zehnfingersystems ist fast ein Muss, denn es müssen teilweise ganze Sätze geschrieben werden, was ansonsten sehr lange dauert und verleiden kann.

## Technik

Der Inhalt der CD wird fast vollständig auf der Festplatte installiert, was gemäss Hersteller mindestens 750 MB Speicherplatz benötigt. Trotzdem muss die CD zum Lernen ständig im CD-ROM-Laufwerk liegen – ohne startet das Programm nicht. Ein grosser Bildschirm und eine hohe Auflösung sind von Vorteil. Kopfhörer bzw. Lautsprecher sind ein Muss.

## Gestaltung

- fantasievolle und detailreiche Grafik
- liebevolle Geräuschkulisse
- intuitive Symbole
- gute Hilfe (Alfons!)
- viele Übungsmöglichkeiten

## Mögliche Anwendung

- Ergänzung zum Englischunterricht
- Spiel als Belohnung
- Erweiterung des persönlichen Wortschatzes
- Rechtschreibetraining
- Trainieren des Schriftbildes

## plus und minus

+

- selbständiges Lernen
- eindruckliche visuelle Umsetzung
- abwechslungsreiche Übungsformen
- spielerisches Lernen
- beliebig viele Wiederholungen einzelner Übungen möglich
- witzige Kommentare von Alfons

-

- einseitiges Training von Sprachkompetenzen
- gewählte Schrift ist eher klein
- ß (Eszet) kann nicht durch Doppel-S ersetzt werden

## Technische Daten

### Links / Bezugsquelle

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

### Plattformen

Windows  Mac OS X ab 10.5  Linux

Einschränkungen: für Online-Funktionen Internetzugang erforderlich

### 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

19 Euro/ 36 Fr. Einzelplatz, 98 Euro / 165 Fr. Schullizenz

### Rezensiert von

Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtsoftware

Dezember 10