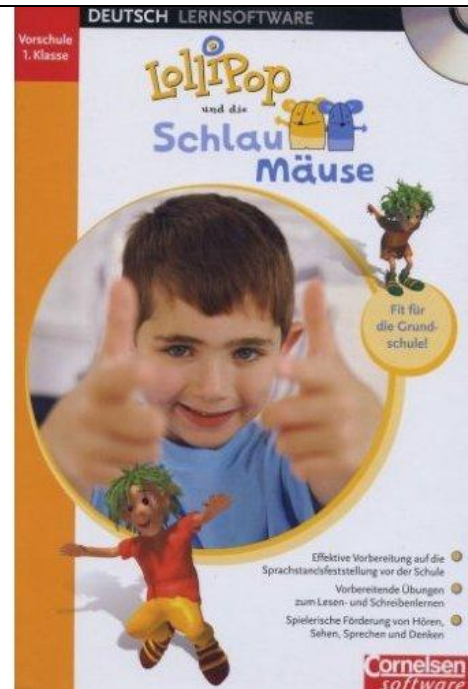


## LolliPop und die SchlauMäuse

Auf dem Schlaumäuse-Spielplatz gibt es viel zu entdecken. Ob Wippe, Mäusetheater, Hörwürfel oder beim Ballspielen. Immer müssen Laute und Buchstaben unterschieden, Wörter abgehört oder Worträtsel gelöst werden. LolliPop und die SchlauMäuse dienen der Vorbereitung der verbindlichen Sprachstandfeststellung zur Einschulung.



## Zielgruppen

Kindergarten, Unterstufe (4 bis 7 Jahre)

## Arbeitsweise

Das Programm eignet sich für Partnerarbeit oder Einzelunterricht. Vor dem Eingang zum Schlaumäusespielplatz warten die beiden Kobolde Lolli und Pop sowie „Gelbi“ und „Blau“ auf die Spielenden. Zunächst muss sich jedes Kind auf der Anmeldetafel eintragen. Bei jedem erneuten Besuch wählt das Kind auf der Tafel seinen Namen aus und klickt diesen an. Danach werden die Kinder auf dem Lernspielplatz begrüßt. Hier sieht man auf einen Blick die verschiedenen Lernspielorte



### Spielort: **Mäusetheater**

Hier liegen Dinge herum, die für die Vorführung mit Anweisung der Requisiteurin geordnet werden sollen.

### Spielort: **Wippe**

Durch das richtige Zusammensetzen der vorhandenen Einzelsilben wird die Wippe mit den Mäusen in Bewegung gebracht.

### Spielort: **Rätselbuch**

Im Rätselbuch lösen die Kinder gemeinsam Rätsel. Zu neun Wissensgebieten werden hier Fragen gestellt und verschiedene Antworten angeboten. Ausserdem werden die Antworten als Bilder in ein Lexikon geklebt.

### Spielort: **Hörwürfel**

Lolli spielt hier mit den Kindern Hör-Memory. Es müssen jene Kartenpaare gefunden werden, die ein auditives Paar bilden. Das können Reimwörter, Wörter mit gleichen Wortbausteinen oder Wörter mit gleichem Anlaut sein.

### Spielort: **Zauberbude**

Pop erwartet die Kinder vor der Zauberbude und spricht einen Zauberspruch. An einer Leine in der Zauberbude hängen die Zauberbuchstaben aus denen jener herausgefunden werden muss, welcher zum Zielwort führt.



### Spielort: **Ballwurfmaschine**

Bei der Ballwurfmaschine machen die Kinder erste Versuche mit dem Lesen. Auf einem Banner steht ein Wort, welches entschlüsselt werden soll. Dazu stehen Bälle mit verschiedenen Möglichkeiten zur Verfügung.

### Spielort: **Sandkasten**

Diese Aufgabe ist in ein digitales Würfelspiel eingebettet. Es gibt drei Arten von Feldern: Zum Ausruhen, Glücks- und Pechfelder und schliesslich die eigentlichen Aufgabenfelder bei denen es gilt, eine Lücke in einem Satz sinnvoll zu füllen.

**Spielort: Roboter Robi Schlau**

Mit Robi Schlau sammeln die Kinder erste Erfahrungen mit Orthographie. Robi diktiert einzelne Wörter, die mit der Tastatur eingetippt werden sollen.

**Spielort: Partyzelt**

Nach jeder richtig gelösten Aufgabe auf dem Spielplatz erhalten die Kinder ein Käsestück als Belohnung, welches im Partyzelt gesammelt wird. Sobald ein Käseteller voll ist, kann er hier gegen ein Spiel eingetauscht werden.

Ausserdem findet man auf dem Spielplatz eine Schreibwerkstatt mit verschiedenen Lernspielen zum Schreiben. Jedes Kind erhält eine virtuelle Sammelmappe. Dort werden Buchstaben und Bilder der besuchten Spielorte gesammelt.

## Didaktische Aspekte

Durch das Schlaumäuse Programm werden die Lernfelder "mündliche Sprache, Lautbewusstsein, phonologisches Bewusstsein, Lesen, Schreiben und Rechtschreiben" für Vorschule und Schulanfang abgedeckt. Die Lerninhalte setzen sich mit der Alltagssprache, dem Fachwortschatz, Silben, Reimen, Phonemen, Wortbausteinen, Minimalpaaren, Wort- und Satzebenen, freiem Schreiben, sowie der richtigen Schreibweise auseinander. Die Kinder erhalten die Erklärung zu den Aufgaben von den Schlaumäusen oder den Kobolden und können so sehr selbständig arbeiten. Buchstaben kennen oder sogar lesen, sind keine Voraussetzung zur Nutzung dieser Software, da die vorhandenen Werkzeuge den Kindern alles vorlesen oder lautieren. Daher eignet sich die Software sehr gut für das letzte Quartal im Kindergarten für angehende Schülerinnen und Schüler. Da sich der Schwierigkeitsgrad nach der Lösung einer Übung verändert, bleiben die verschiedenen Lernspielplätze spannend und fordern die Kinder immer wieder auf's Neue heraus. Die Sequenzen können jederzeit abgebrochen werden. Gelöste Levels werden gespeichert und das Kind muss nicht jedes Mal ganz von vorne beginnen. Durch die Sammelmappe und die vielen Möglichkeiten diverses Material auszudrucken, besteht für das Kind die Möglichkeit auch neben dem Arbeiten am Computer vieles zu vertiefen oder seine Leistungen anzusehen.

Für die Lehrperson steht ausserdem ein ausführlicher Lehrerkommentar mit Erklärungen und Vorschlägen zu Projekten zur Verfügung. In der Schreibwerkstatt kann das Kind auch kreativ arbeiten. Die Kinder können auch gut zu zweit arbeiten. Dann ist jedoch nicht ganz so gut ersichtlich, wie weit sich das einzelne Kind in der Sprachentwicklung befindet und wo noch Förderbedarf besteht.

## Technik

Einfache Technik, sofort bereit zum Spielen und Lernen.

## Gestaltung

Die Bilder sind einfach und ansprechend gestaltet. Der Spielplatz ist übersichtlich aufgebaut. Auch die Hilfetools sind klar platziert und die Symbole sind leicht verständlich. Die Schlaumäuse und die Koboide sprechen langsam und deutlich. Der Mauszeiger erscheint als Hand und dient zur Wahl der Lernspielorte oder zum Greifen der Gegenstände.

## Konkrete Anwendungsbeispiele

- Die Übungen sind in einer Werkstatt gut einsetzbar, z.B. Schulvorbereitungswerkstatt
- Einsatz im Bereich Sprache und Logopädie
- Einzelarbeit im Freispiel oder als geleitetes Freispiel
- Pflichtarbeit im Lernpass als Teil des Wochenplans
- Erstellen eines persönlichen Portfolios im sprachlichen Bereich
- Erkennung des sprachlichen Lernstandes, Erfassung der nötigen Förderung
- Förderunterricht zur Unterstützung für Kinder mit Schwierigkeiten
- Sinnvolles Angebot im 4. Quartal des Kindergartens für die älteren Kinder, die gefordert werden möchten
- Vorbereitung auf den Schulübertritt, sammeln von Erfahrungen mit Buchstaben

## plusminus

- plus:
- + Ansprechend gestaltet, gelöste Level werden gespeichert
  - + Verschiedene Schwierigkeitsstufen
  - + Kinder können selbständig arbeiten
  - + Gute Hilfetools
  - + Buchstaben kennen oder lesen sind keine Voraussetzung
  - + Durch das Käse sammeln und die Spiele im Partyzelt werden die Kinder immer wieder animiert, die Lernspielorte aufs Neue zu besuchen.
  - + Möglichkeiten um Bilder, Texte, Wörter auszudrucken
  - + Übungen für verschiedene Entwicklungsstände
  - + Basisübungen für's Lesen lernen und Sprachverständnis

- minus:
- Lehrperson muss Spielorte kennen, Vorbereitungszeit einberechnen
  - Das Betreuerool ist nur auf der Anmeldetafel zu öffnen. Auf diese hat man jedoch nur beim Start Zugriff.
  - Eignet sich besser als Einzelarbeit denn als Partnerarbeit
  - Kinder brauchen viel Geduld bis der erste Käseteller einmal gefüllt ist

## Links

Die Bildungsinitiative der Firma Microsoft fördert die Nutzung dieser Software. Kindergartenlehrpersonen können die Software nach einem Kursbesuch (Online oder über LWB) kostenlos beziehen. Eine Registration ist dabei erforderlich.

[www.microsoft.ch/schlaumaeuse](http://www.microsoft.ch/schlaumaeuse)

Die Software kann auch im Handel bezogen werden. [www.books.ch](http://www.books.ch)

## Technische Daten

<b>Hersteller</b>	Microsoft		
<b>Bezugsquellen</b>			
<b>Plattformen</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Windows XP	<input type="checkbox"/> Mac OS X	
	<input checked="" type="checkbox"/> Windows Vista	<input type="checkbox"/> Linux	
<b>Anforderungen</b>	RAM		HDD
	Prozessor		Grafik
<b>Weitere technische Eigenschaften</b>	<input type="checkbox"/> netzwerktauglich	<input checked="" type="checkbox"/> nach der Installation ohne CDROM lauffähig	<input type="checkbox"/> CDROM hat Kopierschutz
<b>Installation</b>	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzer	<input type="checkbox"/> Benutzer mit erweiterten Berechtigungen (Administrator)	
<b>Softwareart</b>	<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)		
<b>Preise</b>	Handel 50 Fr. / Via Microsoft für KG-Lehrpersonen kostenlos		
<b>Rezensiert von</b>	Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtssoftware		Mai 10