

## Michaela Bittner: Die Schlaumäuse-Party

Beitrag aus Heft »2006/05: 50 Jahre merz - 50 Jahre Medienpädagogik«

Auf der Didacta 2006 stellte die Bildungsinitiative von Microsoft und Partnern „Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“, die neue Version der Schlaumäuse-Lernsoftware vor. Schlaumäuse soll die Sprachentwicklung der Vier- bis Sechsjährigen fördern, an die sich folglich auch die neue Lernsoftware richtet. Spielerisch will die CD-ROM den Kindern den Umgang mit Wort und Schrift näher bringen.

Die aus der Vorgänger-Version bekannten Schlaumäuse und die Kobolde Lolli und Pop laden die Kinder auf den Schlaumäuse-Spielplatz ein und führen durch die Lernsoftware. Wie auch die erste Version soll die Lernsoftware die Kinder beim Erkennen von Lauten bis hin zum ersten Schreiben und Lesen unterstützen. An mehreren Spielstationen können die Mädchen und Jungen anhand verschiedener Spiele vieles rund um Laute, Wörter und Sätze ausprobieren und so einüben, zusätzlich sammeln die Spielerinnen und Spieler pro erfolgreichem Lernspiel bis zu zwei Stücke für eine Käsetorte, mit der am Ende eine große Party stattfindet. So können die Kinder an der Wippe die Mäuse zum Schaukeln bringen, indem sie einzelne Silben auf der rechten Seite der Wippe in die richtige Reihenfolge bringen und so Wörter bilden. Nach zwei Fehlversuchen wird das Wort genannt und bildlich veranschaulicht. In der Zauberbude müssen bestimmte Wörter in andere Wörter verzaubert werden. Das phonologische Bewusstsein der Kinder wird hier durch den Austausch eines Lautes gefördert. Im Theater wiederum können sie das alltägliche Verstehen insbesondere von Präpositionen üben, indem sie bei der Dekoration der Bühne behilflich sind und verschiedenen Handlungsanweisungen zu deren Aufbau folgen. Darüber hinaus können die Kinder an fünf weiteren Spielstationen Käsestücke sammeln und so spielerisch ihre Sprachkompetenz verbessern.

Sobald die Kinder acht Käsestücke gesammelt haben, beginnt zur Belohnung die Party im Partyzelt. Das Partyzelt ist lediglich zum Vergnügen da. Die Mädchen und Jungen können das Zelt mit bunten Luftballons verschönern, eine Maus verkleiden und auf Schatzsuche gehen. Für manche Aktivitäten im Zelt muss man mit einem Käsestück bezahlen, so dass die Kinder sich auf dem Spielplatz wieder neue Käsestücke verdienen müssen, was ihnen einen Ansporn zum fleißigen Üben bietet. Zusätzlich können sich die jungen Spielerinnen und Spieler auch in der Schreibwerkstatt austoben. Hier können zum Beispiel Buchstaben nach Belieben eingetippt werden, die man sich dann vorlesen lassen kann. Mithilfe der Flüstertüte lernen die Kinder so Buchstaben Lauten zuzuordnen.

Die Sammelmappe bietet den Kindern außerdem einen Überblick über alle besuchten Spielorte und eine Sammlung der erarbeiteten Wörter zum Ausdrucken. Die Spiele sind dem Alter der Zielgruppe angepasst, die Schwierigkeitsniveaus sind individuell einstellbar. Die ausführlichen Erklärungen lassen keine Frage offen, so dass die Kinder gleich mit Spielen und Lernen loslegen können. Das System merkt sich außerdem den Lernstand der Kinder und passt die Ansagen und Erklärungen an die einzelnen Spielerinnen und Spieler an. Zusätzliche Besonderheiten wie beispielsweise das Anzeigen des grammatikalischen Geschlechts in verschiedenen Farben bereichern die CD-ROM und unterstützen die Spielenden beziehungsweise Lernenden. Wiederkehrende Tools, das so genannte Forscher-Werkzeug, erleichtern zusätzlich die Navigation. So signalisiert der Lautsprecher, dass Wörter und Sätze vorgelesen werden, das Stethoskop macht jeden einzelnen Laut eines Buchstabens hörbar, der Handschuh dient als Navigationswerkzeug und mit einem Klick auf den Fragezeichenknopf bekommen die Kinder

Hilfe oder das Spiel nochmals erklärt. Neu an der CD-ROM ist der Teil, den die kleinen Lernerinnen und Lerner nicht betreten können, nämlich das Betreuungstool. In diesem passwortgeschützten Bereich der Software erhalten Erziehende beziehungsweise Eltern einen schnellen Überblick über sämtliche Inhalte der CD-ROM und können in einem Protokoll den Bearbeitungsstand des jeweiligen Kindes einsehen. Der Sprachstandtest erlaubt es den Betreuerinnen und Betreuern, beispielsweise durch einfache Zuordnungsspiele die sprachlichen und phonologischen Fertigkeiten eines Kindes zu testen.

Die Ergebnisse des Tests zeigen den Eltern auf, was das Kind noch üben sollte und gibt ihnen einen Hinweis, mit welchem Spiel der CD-ROM dies am besten gelingt. Die übersichtlich und bunt gestaltete CD-ROM bringt den Kindern nicht nur die Sprache näher, sondern macht sicherlich auch einfach Spaß und ist sowohl in der Kita oder Grundschule als auch individuell zuhause einsetzbar. Mit der Schlaumäuse-Software wird das Ziel verfolgt, „die natürliche Lust der Kinder am Lernen zu fördern und sie spielerisch an Sprache und Schrift heranzuführen“. Zumindest aus Erwachsenen-sicht könnte dies gelingen.