

# Emil und Pauline in der Südsee

## Spielidee:

*Emil und Pauline in der Südsee* ist ein Lernprogramm für Mathematik und Deutsch für Kinder der zweiten Klasse. Zum Lösen gemeinsamer Abenteuer begeben sich die Kinder gemeinsam mit Emil, dem Eisbär und Pauline, dem Pinguin in die Südsee.



Bereits zu Beginn überzeugt das Spiel mit seiner sehr einfachen Installation, da das Programm zumindest auf neueren Computern selbst startet, auf etwas älteren Betriebssystemen kann man es sehr einfach über das sich auf der CD befindliche Setupprogramm beginnen. Im Programm selbst wird der Spieler zunächst von Pauline dazu eingeladen, Emil und sie auf ihrem Abenteuer in die Südsee zu begleiten. Dazu trägt man seinen Namen in das, hier im Bild dargestellte, Feld ein und schon kann es losgehen. Man gelangt direkt zur Südseeinsel, wo nun Emil und Pauline zunächst einmal den gesamten Ablauf, sowie die Spielfunktionen erklären. Wenn das Programm dann erklärt wurde kann ein Mathematik- oder Deutschprogramm gewählt werden. Anschließend kann es losgehen

## Funktionsbeschreibung:



Mit der nebenstehenden Funktionsleiste wird der gesamte Spielverlauf gesteuert. Das Kind kann aus neun verschiedenen Spielen, die alle auf verschiedene Art und Weise gestaltet sind, auswählen. Dies geschieht entweder durch einfaches Klicken mit der Maustaste auf die verschiedenen Bereiche der Übersichtskarte (dabei verwandelt sich der Mauszeiger in einen Zeigefinger, der den Ort des Spiels anzeigt), oder durch Klicken auf die rechts und links in der Funktionsleiste abgebildeten Pfeile. Auf die Übersichtskarte kann man immer wieder durch klicken auf die Karte in der Funktionsleiste zurückgelangen. Anschließend gelangt man zu einem der Spiele, wo Emil und Pauline schon bereit stehen um die Kinder in das sie erwartende Spielabenteuer mit einzubeziehen.

Der Erste Hilfe Koffer erklärt das Spielziel etwas genauer. Die Informationen werden gesprochen oder geschrieben präsentiert.

Mit der Leiter kann aus drei verschiedenen Schwierigkeitsgraden gewählt werden.

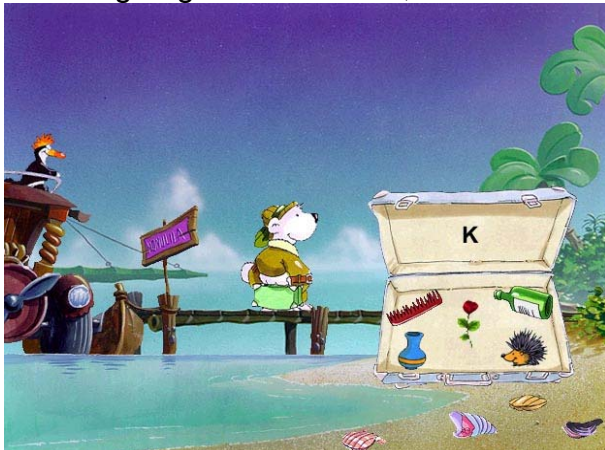
Die Schuhe müssen zum Starten des Spiels angeklickt werden.

In der Schatztruhe werden Goldbarren nach richtigem Lösen der höchsten Schwierigkeitsstufe jedes Spiels gesammelt.

Der Computer enthält weitere Steuerungsfunktionen, sowie die Emil-Post.

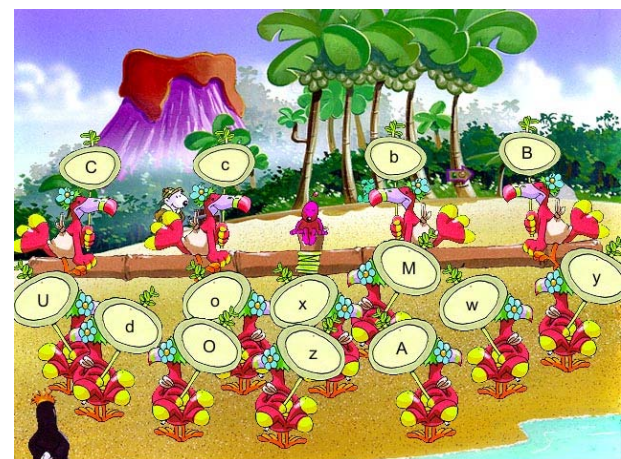
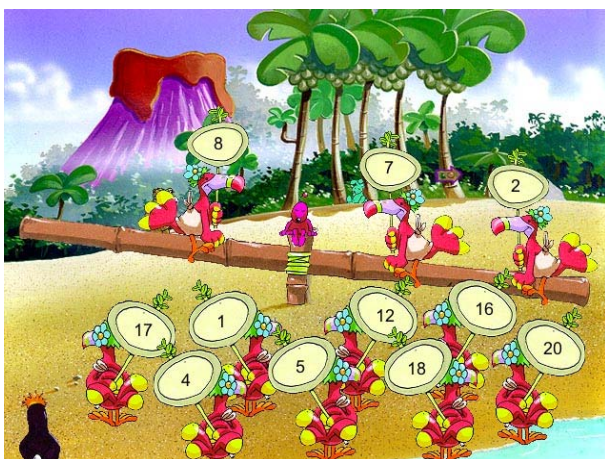
### Spielbeschreibung:

Beispielhaft möchte ich zwei Spiele vorstellen, jeweils im Mathematik- und Deutschmodus. Im Deutschprogramm des ersten Spieles geht es, wie bereits erwähnt, ganz darum, dass man einem im Kofferdeckel befindlichen Buchstaben einen bildlich dargestellten Begriff zuordnet. Bei dem im linken Bild gezeigten Beispiel muss nach einem Begriff gesucht werden, der mit dem Buchstaben K beginnt. Zur Auswahl stehen



nun die Bilder: Kamm, Vase, Rose, Flasche und Igel. Zugeordnet wird durch einfaches Klicken auf das gewünschte Bild. Es gilt fünf verschiedene Aufgaben zu bewältigen, um das Spiel erfolgreich zu beenden. Anschließend kann man sich ein neues Spiel auswählen. Insgesamt stehen dem Kind 11 voneinander unabhängige Spiele zur Verfügung, lediglich durch das Sammeln von Goldbarren, die das Kind bei richtigem Lösen der Aufgaben erhält, besteht eine Beziehung zwischen den Spielen.

Optisch das gleiche Spiel gibt es auch im Mathematikmodus, dabei muss einem Ergebnis die richtige Lösung zugeordnet werden. Ebenso wie auch im Deutschprogramm hat man fünf Aufgaben zu bewältigen ehe das Spiel zu Ende ist.



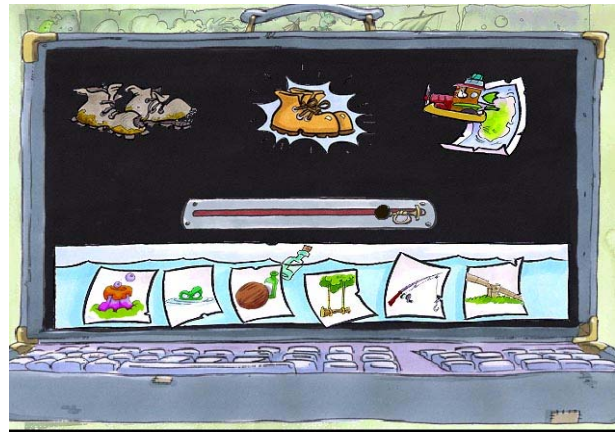
Im zweiten Spiel, das ich hier vorstellen möchte, soll sich das Kind für einen der sich am Boden befindenden Vögel entscheiden, der den freien Platz auf der Wippe einnimmt. Hier besteht ein kleiner Unterschied zu dem bereits vorgestellten Spiel. Anders als in dem oben genannten Spiel, kann der Schwierigkeitsgrad in drei Stufen verändert werden. Dazu klickt man mit der Maus die in der Funktionsleiste enthaltene Leiter an und wählt eine der drei Schwierigkeitsstufen. Durch diese haben die Kinder die Möglichkeit zu beeinflussen, dass das Spiel ihren bereits bestehenden Fähigkeiten gerecht wird und sie nicht über- bzw. unterfordert werden.

Im Deutschprogramm startet Stufe eins mit vier sich auf dem Boden befindlichen, auswählbaren Möglichkeiten, in Stufe zwei sind es dann acht Buchstaben und in Stufe drei 11.

Im Mathematikprogramm verändert sich nicht die Anzahl der Antworten, sondern der Zahlenbereich, so beginnt es in Stufe eins mit den Zahlen bis 20, in Stufe zwei bis 50 und in Stufe drei werden die Zahlen bis 100.

### ***Der Steuerungskoffer:***

Hier kann durch Klicken auf die Landkarte das Programm verlassen werden. Über die sich in der Mitte befindlichen Schuhe wechselt man den Spieler und mit dem Schwert in der Mitte wird die Lautstärke reguliert. Ein zusätzlicher Programmpunkt befindet sich in den Bildern die im Meer schwimmen. Wenn man einen Drucker am Computer angeschlossen hat, kann man so Post von Emil, in Form von Spielideen zum selber Spielen bekommen.



### **Spielbewertung:**

Das hier dargestellte Lernprogramm orientiert sich sehr stark an einem behavioristisch geprägten Denken und streng kausalen Lösungsmöglichkeiten, wie wir es auch in der Schule überwiegend üblich ist. Dies zeigt sich in verschiedenen Bereichen des Programms.

### ***Bedienung:***

Meiner Meinung nach überzeugt das Spiel mit seiner einfachen Bedienung und Anwendbarkeit. Das Programm startet selbst oder auf etwas älteren Computermodellen, nach Aufruf des Setup-Programms. Dadurch wird den Kindern ein einfacher Einstieg in das Programm gewährleistet und nicht schon vor Spielstart die gesamte Lust genommen. Im Programm selbst wird nun jeder einzelne Handlungsschritt erklärt, so dass eigentlich keine Verständnisschwierigkeiten aufkommen sollten und hat man dann doch mal nicht so genau zugehört was Emil und Pauline zu einem bestimmten Spiel erklärten, so kann man durch Klicken auf den Erste Hilfe Koffer eine kurze Spielerklärung erhalten, was vor allem für etwas ungeduldigere Kinder eine Hilfe sein könnte.

**Grafik:**

Durch präzise gezeichnete Comicfiguren und eine schöne Farbwahl, ist die Grafik für das Kind sehr ansprechbar. Allerdings fällt auch auf, dass der Aufbau durch die Steuerung mit den Pfeilen der Funktionsleiste sich an Büchern orientiert. Diesem Effekt kann etwas entgangen werden, indem man das Spiel von der Übersichtskarte aus steuert.

**Sound:**

Gut gemacht sind sowohl die Assoziation von Bild und Ton, als auch die schönen sprachlichen Erklärungen zu Beginn des Programms, aber auch später zu den einzelnen Spielen. Durch eine deutliche Aussprache und einer guten Tonqualität macht es Spaß zuzuhören. Als negativen Punkt möchte ich die Hintergrundmusik ansprechen, die leider wenig abwechslungsreich gestaltet wurde. Auch die von den Sprechern gewählte Sprache, die manchmal dem Leistungsstand der Kinder nicht ganz entspricht, möchte ich kritisieren.

**Spielverlauf:**

Schön ist, die Anzahl der Spiele und, dass aus Deutschprogramm und Mathematikprogramm ausgewählt werden kann. Jedoch sind viele der Spiele sehr anspruchsvoll und erfordern eine sehr gute motorische Koordination, um dieses erfolgreich absolvieren zu können. Hierbei besteht die Gefahr der Frustration, obwohl die Kinder bei erfolgreichem Beenden des Spiels jedes Mal gelobt werden, was wiederum Freude bereitet.

**Lernprogramm:**

Emil und Pauline in der Südsee erscheint mir als Lernprogramm durchaus gelungen, jedoch besteht die Gefahr, dass die Kinder mit den Aufgaben überfordert werden, insbesondere durch den Druck, der durch die Spielgeschwindigkeit aufgebaut wird. Positiv ist zu bewerten, dass das Programm keine Noten verteilt, was aber in der zweiten Klasse allgemein noch nicht üblich ist. Die Kinder werden bei erfolgreichem Beenden des Spiels gelobt und bei Fehlern dazu angehalten es nochmals zu versuchen. Als ein Problem - wie bereits erwähnt - sehe ich, dass die Schwierigkeiten beim Beantworten der Fragen häufig nicht im Schwierigkeitsgrad der Aufgaben, sondern in den motorischen Fähigkeiten der Kinder liegen. In dem Spiel ist Schnelligkeit und eine sehr genaue Feinmotorik gefordert. Über die Leiter die den Schwierigkeitsgrad angibt, kann lediglich die Schwierigkeit der dargebotenen Aufgaben, jedoch nicht die Geschwindigkeit, in der diese absolviert werden müssen, geändert werden. Gemachte Fehler werden unterschiedlich gut erklärt, in einigen Beispielen sind sie sehr verständlich. Bei einzelnen Spielen ist die Spielidee nur sehr schlecht zu verstehen.

**Abschließende Bewertung:**

Insgesamt gesehen halte ich das Spiel bis auf kleinere Defizite für sehr gelungen und macht auch als Lernprogramm viel Spaß. Die Kinder fühlen sich auch nach einer Weile noch motiviert, weiter zu machen, was sich auch in einer von uns durchgeführten Untersuchung zeigte.

In einer von Kindern durchgeführten Bewertung wurden bis zu fünf Mäuse für das Spiel vergeben werden. Dabei ergaben sich für das dargestellte Programm folgende Bewertungen:

Schülerin C., 7 Jahre, 2. Klasse:

Sie fand viel Freude besonders an der Musik des Spiels, tat sich jedoch sehr schwer mit der Bedienung und dem Lösen der Aufgaben, was zum Teil wohl auch daran lag, das sie bis dato nur wenig Erfahrung mit Computern hatte. Es machte sich bemerkbar, dass teilweise von den Sprechern gebrauchte Worte noch nicht bekannt waren, jedoch gewann sie mit zunehmender Spieldauer auch an Sicherheit. C. würde das Spiel an andere Kinder weiter empfehlen. Dies sei jedoch von der Situation sowie dem Kind abhängig.

Gesamteindruck:	4 Mäuse
Spannung:	1 Maus
Grafik:	4 Mäuse
Bedienung:	4 Mäuse
Schwierigkeitsgrad:	3 Mäuse
Spaß:	5 Mäuse
Wie gefällt dir die Geschichte?	5 Mäuse
Gibt dir das Spiel neue Eindrücke?	4 Mäuse

Schüler R., 7 Jahre, 2. Klasse:

R. zeigte einen sicheren Umgang mit dem Computer. Bei ihm wurde jedoch sichtbar, wie schwierig das Spiel zu verstehen ist, wenn man nicht genauinhört. Nachdem jedoch das Hindernis mit den Erklärungen, die dem Jungen deutlich zu ausführlich waren, überwunden wurde, konnte er sehr sicher mit dem Programm umgehen. Jedoch bemerkte auch er, genauso wie C. vor ihm, dass einige der Spiele viel zu schnell ablaufen und die Möglichkeit, die gestellten Aufgaben richtig zu beantworten, nur sehr gering ist. Auch R. würde das Spiel weiterempfehlen.

Gesamteindruck:	3 Mäuse
Spannung:	2 Mäuse
Grafik:	2 Mäuse
Bedienung:	4 Mäuse
Schwierigkeitsgrad:	3 Mäuse
Spaß:	5 Mäuse
Wie gefällt dir die Geschichte?	4 Mäuse

**Systemvoraussetzungen:**

Windows

Win95, Win98, WinME, Windows 2000,  
Windows XP  
CPU: Athlon/Pentium, 166 MHz; RAM:  
32 MB  
Grafik: 800 x 600 (16bit)  
  
Festplatte: 30 MB

MAC

MAC OS  
CPU: Power PC; RAM: 32 MB  
Grafik: 800 x 600 (16bit)  
  
Festplatte: 30 MB

*Spielbewertung: Ramona Heinz*