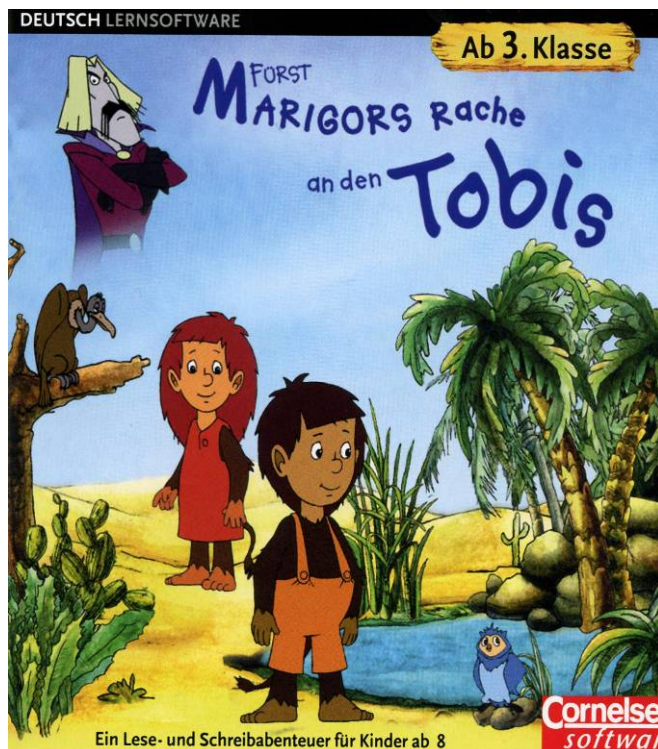


Fürst Marigors Rache an den Tobis

Dieses Lernabenteuer bietet Denksport sprachlicher Art für Schülerinnen und Schüler ab der Mittelstufe.

Mit schwarzer Magie hat Fürst Marigor aus Wut über die Tobis sämtliche Farben aus der Welt der Tobis verschwinden lassen. Ela und Alo, zwei Tobiskinder, können die Farben zurückgewinnen, indem sie die Aufgaben lösen, die in den Farbsteinen versteckt sind. Doch aufgepasst! Fürst Marigor beobachtet die beiden und versendet seine Malos-Roboter, um den Weg der Tobis zu erschweren. Erst wenn die Welt der Tobis wieder bunt erstrahlt und Ela und Alo den Weg in den Tobiswald gefunden haben, ist Fürst Marigor besiegt.



Zielgruppen

Das Lernabenteuer stellt mit seinen kniffligen Aufgaben eine Herausforderung auch für etwas ältere Kinder und Jugendliche dar. In der Schule lässt sich die Software ab der 4. Klasse einsetzen.

„Fürst Marigors Rache an den Tobis“ schliesst an „Fürst Marigor und die Tobis“ an. Das letztgenannte Programm richtet sich an etwas jüngere Kinder (ab 2. Klasse) und läuft nicht unter Windows XP.

Es eignet sich für den Einsatz zu Hause und in der Schule, beispielsweise bei der Begabungsförderung oder in einer Lernwerkstatt. In der Testphase erfreute sich das Programm hoher Beliebtheit bei den Schülerinnen und Schülern. Und was gibt es schöneres für Lehrkräfte, als wenn Kinder mit Begeisterung auf Lernstoff zugreifen?

Arbeitsweise

Die Kinder bewegen sich innerhalb einer schön illustrierten Lernwelt, in der sie spielerisch ihre Sprachkompetenz erweitern und festigen.

Anfänglich ist die Welt grau. Doch je mehr gelöste Aufgaben man vorweisen kann und damit auch Punkte gewonnen hat, desto bunter wird die Welt der Tobis. Aber erst wenn alle Rätsel gelöst sind, ist der Zauber des bösen Fürsten gebrochen.

Die Schülerinnen und Schüler treffen in der Tobiswelt auf Aufgaben, die das Rechtschreibwissen, das Lese- und Hörverständnis und in einigen Rätseln auch das mathematisches Grundwissen trainieren.

In Teams zu arbeiten ist sehr empfehlenswert. Bei der Erprobung des Programms mit einer 4. Klasse konnten so nach und nach alle Rätsel geknackt werden. Die Schülerinnen und Schüler erkannten rasch, dass es oftmals wichtig ist, mit Notizen zu arbeiten. Die Problemstellungen im Programm lassen sich in **Grundaufgaben** und **Rätsel** einteilen. Die Grundaufgaben sind sehr zahlreich.

Grundaufgaben:

Sternchenrätsel

- Wörter buchstabieren (das Wort wird vorher gezeigt)
- Möglichst viele Wörter aus gegebenen Bausteinen (Silben) zusammensetzen
- Einen Satz mit einem gesuchten Wort ergänzen wobei nur ein Teil des gesuchten Wortes gegeben ist.
- Kuckuckswörter finden
- Lückentexte mit vertauschten Wörtern

Augenrätsel (Aufgaben unter Zeitdruck)

- Aus sechs nacheinander erscheinenden Wörtern das Quatschwort bestimmen
- Aus sechs Wörtern das Wort bestimmen, das zu einer anderen Wortart gehört
- Aus vier Sätzen den Satz bestimmen, in dem ein Wort grammatikalisch falsch ist (meist Fallfehler)

Buenos oder Malos?

- Wenn ein Bueno oder ein Malo auftaucht, werden ihnen vier Fragen gestellt. Buenos antworten dabei auf die Fragen „ehrlich“, Malos jedoch nicht immer.

Rätsel

Das Programm enthält 60 Rätsel sprachlicher und mathematischer Art, die teils recht knifflig sind. Der Schwierigkeitsgrad nimmt dabei innerhalb eines Rätsels (meist) moderat zu. Die spannende Mission steht jedoch immer im Vordergrund.

Lehrpersonen finden auf den Internetseiten des Programmautors eine Lösungshilfe:

<http://www.wilfriedmetze.de/html/marigor.html>.

Die Seiten sind aber nur als Hilfe und keineswegs als Totallösung gedacht.

Zusammenfassend bietet die Lernsoftware:

- vielfältige kontextbezogene Lese- und Schreibanlässe
- stufenbezogenes Rechtschreib- und Grammatiktraining
- anregende mathematische Fragestellungen
- eine akustische Hilfestellung und Ratschläge, die das Hörverständnis fördern
- eine geschlossene Rahmenhandlung, die Kinder motiviert
- eine detailreiche, die Fantasie anregende Grafik
- eine exotische Welt, in der Kinder ohne fremde Hilfe agieren können
- lang anhaltenden Programmspass durch 60 unterschiedliche Rätsel

Didaktische Aspekte

Die Schülerinnen und Schüler konnten im Test problemlos selbständig mit dem Programm umgehen, da das Spielprinzip praktisch selbsterklärend und damit kindergerecht ist. Die Orientierung im Programm ist einfach (Landkarte). Im Test verzichteten die meisten Schülerinnen und Schüler darauf, sich die Aufgaben vorlesen zu lassen.

Nebst der Förderung von Rechtschreibung und auditiver Wahrnehmung, fördert das Programm auch das logische Denken durch knifflige Rätsel. Dabei geht es oftmals um das gezielte Erkennen von Gesetzmässigkeiten (Analogiebildung). Dabei sind einige Aufgaben durchaus auch für Erwachsene eine Herausforderung. Das Programm fördert die Kooperation, da oftmals gegenseitiger Wissensaustausch effektiver zum Ziel führt. So ist auch das Spielen in Teams gut möglich. Tipp: Mittels eines Adapters zwei Kopfhörer an den Soundkartenausgang anschliessen.

Technik

Das Installationsprogramm startet per Autostart. Für Computer mit wenig Speicherplatz kann eine „Minimalinstallation“ vorgenommen werden (ca. 60 MB). Der gesamte Inhalt der CD kann vom Setup-Programm aber auch auf die Festplatte kopiert werden. Dadurch bleibt das CD-Laufwerk während des Programmbetriebs ruhig. Es ist aber nicht möglich, das Programm **ohne** eingelegte CD zu starten.

Nach der Installation startet das Programm per Autostart, sobald die CD ins Laufwerk gelegt wird.

Das Programm installiert die Userdaten (*.sav) ohne Nachfrage im Ordner

C:\Dokumente und Einstellungen\USER\Anwendungsdaten\CSoft\Marigor3\Spielstand\Score.

Diese Dateien können problemlos auf einen anderen Computer kopiert werden.

Gestaltung

„Fürst Marigors Rache an den Tobis“ bietet vielfältige kontextbezogene Lese- und Schreibanlässe. Als akustische Hilfen können Ratschläge und Fragestellungen auf Wunsch auch vorgelesen werden. Viele Aufgaben fördern das Hörverständnis.

Die Aufgaben der Lese-, Schreib-, und Höranlässe sind in eine geschlossene Handlung sinnvoll integriert. Die 60 unterschiedlichen Rätsel (sprachliche und mathematische Knobelien, Rätsel aus der Tier- und Pflanzenwelt) sind abwechslungsreich. Die visuellen Darstellungen der Abenteuerwelt sind detailreich und fantasieanregend. Sie bieten den Schülerinnen und Schülern eine motivierende Arbeitsumgebung, die sie eigenständig entdecken und bearbeiten können.

Mögliche Anwendung

Einsatz als Zusatzarbeit oder Belohnung während eines längeren Zeitraums z.B. für besonders „schnelle“ Schülerinnen und Schüler.

Einsatz innerhalb des Sprachunterrichts als Arbeits- und Differenzierungsmöglichkeit. Mögliche Inhalte:

- Rechtschreibung (Buchstabieren) von Wörtern
- Umgang mit Wortarten
- Training der auditiven Differenzierung
- Training der Merkfähigkeit
- Spielerisches Training im Erkennen und Darstellen von Beziehungen und Gesetzmässigkeiten, insbesondere das Erkennen und Anwenden von Regeln.
- Spielerisches Training von Ausdauer, Geduld und Konzentrationsfähigkeit bei der Suche und der Anwendung von Lösungsmöglichkeiten.

http://www.cornelsen.de/fm/470/Fuerst_Marigor_und_die_Tobis__Anleitung_bebildert.pdf



plus und minus

+

- einfaches und altersgerechtes Spielprinzip
- Aufgabenstellungen können auch vorgelesen werden
- die Aufgaben sind durchdacht und haben einen guten Lerneffekt
- sehr viele unterschiedliche Aufgabentypen
- lang anhaltender Spiel- und Lernspass
- sehr umfangreiches CD-Booklet, sowie ausführliche Infoseiten des Programmautors im Internet

-

- bei schwierigen Rätseln wäre etwas mehr Hilfe wünschenswert
- scheitert man an einem der meist mehrstufigen Rätsel, beginnt man wieder an dessen Anfang
- keine Anpassung an die Schweiz (ß)

Technische Daten

Links / Bezugsquelle	www.cornelsen.de www.wilfriedmetze.de (Seiten des Programmautors u.a. mit einer Lösungshilfe)	
Plattformen	<input checked="" type="checkbox"/> Windows	<input type="checkbox"/> Mac OS <input type="checkbox"/> Linux
Minimalanforderungen	gemäss Angaben des Herstellers	
Weitere technische Eigenschaften	<input type="checkbox"/> netzwerktauglich	<input type="checkbox"/> nach der Installation ohne CDROM lauffähig
Installation	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzer	<input checked="" type="checkbox"/> Benutzer mit erweiterten Berechtigungen (Administrator)
Softwareart	<input type="checkbox"/> Übungsprogramm <input type="checkbox"/> Lernprogram <input type="checkbox"/> Interaktives Buch <input checked="" type="checkbox"/> Edutainment	<input type="checkbox"/> Lexikon/Datenbank <input type="checkbox"/> Lernumgebung <input type="checkbox"/> Simulation
Preise	Einzellizenz 42.50 Fr.	
Rezensiert von	Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtssoftware	Juli 19