

Oscar der Ballonfahrer fliegt in die Berge

Oscar der Ballonfahrer fliegt mit seinem Jahreszeitenheissluftballon in die Berge.

Hier lernt er Murmeltiere, Auerhähne, Bären, Gämsen, Adler und ihre Lebensgewohnheiten kennen.

Ausserdem gibt es für jedes Tier ein verstecktes Spiel zu finden.

Die Reihe Oscar der Ballonfahrer beinhaltet auch weitere Programme, in denen er andere Orte bereist.

(Wald, Safari, Meer, Bauernhof etc.)



Zielgruppen

Kindergarten- Unterstufe , 4- 8 Jahre

Geeignet als Partnerarbeit, Einzelunterricht, für Zuhause oder in einer Klasse als spielerische Ergänzung

Arbeitsweise

Zunächst suchen sich die Kinder einen Rucksack aus. In diesem wird gespeichert was die Kinder bereits herausgefunden und welche Spiele sie schon gespielt haben. Die Position des Rucksacks in der Steinspirale zeigt, wie weit das Kind gekommen ist, je weiter er zur Mitte vorrückt, desto mehr Spiele hat es schon gefunden.

Danach geht die Reise mit dem Ballon und Oscar los. Die Menüleiste hilft den Kindern sich im Spiel zu bewegen oder Einstellungen zu ändern. Über das Ballonsymbol wählen sie aus in welche Jahreszeit sie fliegen möchten. Sie landen danach auf der nach der gewählten Jahreszeit gestalteten Alm. Dort treffen sie auf die Bergtiere Bärin Paula Pranke, Murmeltier Pitt Pfeifer, Gämse Greta Gams, Auerhahn Albert Auermann, Stine und Stan Steinadler, Kuh Gloria Glicke und dem Hirsch Rudolf von Röhrig. Wenn eines der Tiere angeklickt wird, erzählt es von seinem Familienleben, wie es wohnt, was es gerne frisst, wen es mag und vor wem es lieber davonläuft, dies ebenfalls der gewählten Jahreszeit entsprechend. Oscar erfährt, dass Murmeltiere bei Gefahr pfeifen, Bärenbabys so gross wie Meerschweinchen sind, Gämsen gerne rodeln, Adler gelegentlich steil vom Himmel stürzen, warum Auerhähne beim Schlafen nicht vom Baum fallen und vieles mehr.

Ausserdem gibt es auf der Alm noch vieles anderes zu entdecken. Sobald der Mauszeiger zu einer Hand wird, kann der entsprechende Gegenstand angeklickt und etwas erlebt werden.

Zudem ist bei jedem Tier ein Spiel versteckt, welches die Kinder durch Erkunden der Umgebung finden können. Dies sind: Höhlenmalerei, Gämsenspiel, Kuhschmücken, Schattenumrisse, Murmelpfeifkonzert, Auerhahntanz, Geweihspiel. Gefundene Spiele werden bei Carmela der Spielkiste deponiert und können dort jederzeit angeklickt und gespielt werden. In der Spielkiste befinden sich zudem zusätzliche Spiele die nicht zuerst gefunden werden müssen und von Anfang an gespielt werden können.

Didaktische Aspekte

Von Oscar dem Ballonfahrer gibt es noch weitere CD-Roms zu anderen Themen. Daher sind diese, sowie oben beschriebene CD-Rom, als Vertiefung zu einem Thema sehr gut verwendbar. Die Kinder lernen viel über das Leben der entsprechenden Tiere. Ausserdem handelt es sich überall um Tierarten die den Kindern im Grossen und Ganzen bekannt sind oder in der betreffenden Umgebung am Meisten vorkommen. Nebenbei können jedoch auch viele witzige Kleinigkeiten entdeckt werden. So entsteht eine gute Mischung zwischen Wissensvermittlung und Spass. Die Spiele sind einfach und gut erklärt und können sehr gut zu zweit gespielt werden. Die Kinder können mehr oder weniger selbständig arbeiten. Die Bilder sind sehr schön gestaltet und die Tiere sehen den echten sehr ähnlich. Wird der Besuch bei Oscar beendet, speichert das Programm alle gemachten Entdeckungen des Kindes / der Partnergruppe. Dadurch müssen sich die Kinder nicht immer von neuem auf die Suche machen. Alle Tiere können jedoch trotzdem immer wieder besucht werden, wenn man möchte. Auch erzählen sie einem jederzeit wieder wie sie leben.

Technik

Einfache Installation, sofort bereit zum Spielen und Lernen. Die CD-Rom muss jedoch bei jeder Anwendung trotzdem eingelegt werden.

Gestaltung

Die Bilder sind sehr ansprechend und realistisch. Sie leben von vielen Details die sich animieren lassen und die Kinder amüsieren. Oscar und die Tiere sprechen sehr verständlich. Die Kinder erkennen klar wo es etwas zu entdecken oder zu lernen gibt, da jeweils der Mauszeiger als Hand erscheint. Ausserdem ist die Menuleiste sehr klar und übersichtlich gestaltet.

Mögliche Anwendung

- als Ergänzung oder Vertiefung eines Themas oder Tieres
- als Pflichtarbeit, Werkstattposten oder im geleiteten Freispiel einsetzbar
- eigene Zeichnungen zu dem Gesehenen und Gehörten gestalten
- als Grundlage für ein geführtes Sachgespräch in der Gruppe verwendbar
- Wörter in der englischen Sprache kennenlernen (Sprachwahl möglich)

plus und minus

+

- Ansprechend gestaltet
- es kann beim nächsten Mal weitergespielt werden
- Spiele sind der Stufe angepasst
- die Stimmen sind klar und verständlich
- Kinder können selbständig arbeiten.
- Einfache, übersichtliche Handhabung

-

- Es wird sehr viel gesprochen
- Die Spiele werden immer von neuem erklärt, auch wenn die Spielregeln bereits bekannt sind, kann man dies nicht überhüpfen Es ist nicht immer einfach die versteckten Spiele zu finden. Es gibt jedoch auf der Tivola Seite eine Hilfestellung dazu
- pro Kindergruppe mindestens 20 Min einzuberechnen, damit sie einen kleinen Teil entdecken können (sehr zeitintensiv)

Technische Daten

Links / Bezugsquelle

www.tivola.de

Plattformen

Windows

Mac OS

Linux

Minimalanforderungen

gemäss Angaben des Herstellers

Weitere technische Eigenschaften

netzwerktauglich

nach der Installation ohne CDROM lauffähig

Installation

Benutzer

Benutzer mit erweiterten Berechtigungen (Administrator)

Softwareart

Übungsprogramm

Lernprogramm

Interaktives Buch

Edutainment

Lexikon/Datenbank

Lernumgebung

Simulation

Preise

20.- Fr.

Rezensiert von

Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtsoftware

Juli 19