# Im Land der Sprache - Onlineschlaumäuse

## www.schlaumaeuse.de

***Neben Geschichten rund um die beiden Schlaumäuse beinhaltet das Onlineangebot Übungen in den verschiedensten Sprachbereichen. Vorleseideen und Hörbücher bieten zusätzliche Anlässe für das selbstständige Entdecken von Sprache.***

## Zielgruppen

Kindergarten, 1. Klasse

## Gestaltung

Die Seite ist einfach, ansprechend und übersichtlich aufgebaut. Ausserdem ist sie mit Sprachfunktion ausgerüstet. Auf der Schlaumäuse Startseite findet man zusätzlich viele Hintergrundinfos und Erklärungen.

## Didaktische Aspekte

Mit dem Programm werden die sprachlichen Kompetenzen der Kinder gefördert. Es werden die Themen Buchstaben kennenlernen, Lautbewusstsein, differenziertes Hören, Gebrauch der Alltagssprache, Wortschatz erweitern, Reime, Anlaute, Inlaute, Hörmemory, Hören und kombinieren von Silben, erstes Lesen, Sätze bilden, erstes Schreiben und Hörverständnis trainiert. Der Spielstand wird bei jedem Kind gespeichert, so dass immer weitergearbeitet werden kann. Bei einigen Spielen steigt der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Übungen im Verlauf des Spiels. Bei anderen gibt es verschiedene Themenbereiche. Das Programm besteht aus wenigen Bedienelementen und hat eine übersichtliche Strukturierung. Die Kinder arbeiten sehr selbstständig. Ein Auswertungsmodus ermöglicht den Überblick über die Spielzeiten, Spielerfolge und Lernfortschritte der Kinder. Ausserdem kann auch zu Hause geübt werden. Dazu benötigen die Eltern einen Freischaltcode.

## Konkrete Anwendungsbeispiele

Nach der Registrierung und der Installation der Schlaumäuse stehen einem zunächst zwei Spiele zur Verfügung. Alle weiteren Spiele lassen sich mit einem Code, dem Schlaumäuseschlüssel freischalten. Diese erhält man als registrierte Schule kostenlos und in beliebiger Menge. Jeder Benutzer wählt sich einen Benutzernamen und einen Avatar aus. Nach dem Eintreten in die Welt der Schlaumäuse können die Kinder verschiedene Schauplätze mit vielen dazugehörenden Übungen finden. Jedes Spiel beginnt mit einer einführenden Geschichte. Die beiden Mäuse erklären, was der Wörterwichtel angerichtet hat und wie die Kinder helfen können. Das Spiel beginnt mit der Auswahl der Übungen. Die Kinder sehen, wie viele es in dem ausgewählten Spielort gibt, welche sie bereits gelöst haben und welche es noch zu erledigen gibt. Die Kinder lernen und üben in folgenden Spielstationen:

- der Humboldthain
- der Wörtersee
- der Redefluss
- der Wortschatz
- der Gutenberg
- der Silbenbogen
- der Lautsprecher
- der Satzbau
- die Eselsbrücke


© Bildungsdepartement Kanton St.Gallen

- die Leselampe
- der Mäusebau

Die Kinder entdecken die Sprache spielerisch und selbstständig. Der Mäusebau ist nicht nur das Zuhause der beiden Spielbegleiter, er ist gleichzeitig die Spielzentrale. Von der Spielzentrale aus können die Kinder die Spielinhalte direkt ansteuern und ihre Spielerfolge ansehen.

## Plus und Minus

- Kinder werden sprachlich angeleitet
- Inhalte altersgerecht
- Sprachbereich ist mit Übungen sehr gut abgedeckt
- Gespeicherter Spielstand
- Lernstand kann kontrolliert werden
- Kinder werden durch Spielfigur motiviert

- Registrierung nur für Schulen möglich (Freischaltung der Vollversion)
- Freischaltung für Eltern wegen erforderlichem Code etwas mühsam

## Links, Quellen, Preis

| | |
|---|---|
| Link, Quelle, Bildquelle: | www.schlaumauese.de/ Registrierung<br>kinder.schlaumaeuse. de/ Zugang Land der Sprache |
| Preis: | kostenlos |
| **Rezensiert von** | Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtssoftware — Februar 2016 |


© Bildungsdepartement Kanton St.Gallen