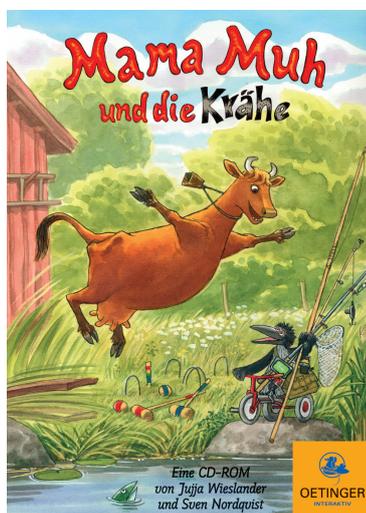


Ideen für den Unterricht

## Spielgeschichten

Sprachförderung mit Kinderliteratur auf CD-ROM

Daniel Ammann, Claudia Neugebauer und Barbara Strüli



+++ MAMA MUH UND DIE KRÄHE +++ APSELUT  
SPUNK! +++ PETERSSON UND FINDUS +++ DIE  
WILDEN HÜHNER +++



## Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort</b>	5
<b>Die Perspektive der Deutschdidaktik</b> Das sprachfördernde Potenzial von Spielgeschichten	6
<b>Lernen im Medienverbund</b> Der Einsatz von Spielgeschichten-CD-ROMs in der Klasse, in der Bibliothek und zu Hause	9
<b>Alle Spiele im Überblick</b>	13
<b>Mama Muh und die Krähe</b> 1. Schatzsuche im Dunkeln / 2. Sachenspiel Medienverbund «Mama Muh»	14 18
<b>Apselut Spunk!</b> 1. Lotta bei Tante Berg / 2. Pippi in der Schule Medienverbund «Apselut Spunk!»: Lotta und Pippi	19 22
<b>Pettersson und Findus</b> 1. Radiogeschichten / 2. Hobeldieb / 3. Vier Brüder	23
<b>Neues von Pettersson und Findus</b> 1. Grammofon / 2. Wer wohnt wo? Medienverbund «Pettersson und Findus»	27 30
<b>Die Wilden Hühner</b> 1. Liebesbriefe / 2. Geheimagenten / 3. Wegweiser / 4. Wortpuzzle Medienverbund «Die Wilden Hühner»	31 36
<b>Literatur</b>	37
<b>Impressum</b>	38



## Vorwort

### *Unterrichtsideen für die 2. bis 4. Klasse*

Dieses Dossier möchte Lehrpersonen mit Spielgeschichten und den zahlreichen Möglichkeiten bekanntmachen, sie in Unterricht und Freizeit einzusetzen. Spielgeschichten sind CD-ROMs\*, die als Begleitmaterial zu erfolgreichen Kinderbüchern wie «Pippi Langstrumpf» oder «Pettersson und Findus» entwickelt wurden. Sie eignen sich für Schülerinnen und Schüler der Unter- und Mittelstufe. Eine Spielgeschichte ist ein bewegtes Bilderbuch zum Mitmachen, eine Entsprechung zum Hörbuch im visuellen Bereich. Den Kindern gibt sie Gelegenheit, am Bildschirm weiter in der Welt ihrer literarischen Lieblingsfiguren zu verweilen.

### *Sprachförderung im Medien- verbund*

Das Dossier beleuchtet den Umgang mit Spielgeschichten aus verschiedenen Perspektiven. Erörtert werden zunächst ihr Potenzial für die Sprachförderung und ihre Einsatzmöglichkeiten im Klassenzimmer, in der Bibliothek und zu Hause. Im zentralen Teil folgt eine genaue Beschreibung von fünf ausgewählten Spielgeschichten-CD-ROMs. Hier wird, unterstützt durch zahlreiche Illustrationen, der Einstieg in die Geschichten und das Spielen ausgewählter Binnenspiele dargestellt. Auch Lehrpersonen, die noch nie eine Spielgeschichten-CD-ROM in der Hand hatten, bekommen so einen Einblick in dieses Medium und – falls sie die Neugier packt – eine Anleitung zum Spielen.

### *Einstieg in die digitale Medienwelt*

Spielgeschichten sind, verglichen mit dem abgehackten Rhythmus von Kinderfernsehfilmen oder anderen Computerspielen, ein gemächliches Medium. Das Kind kann zwar interaktiv in die Geschichte eingreifen und die Figuren auf dem Bildschirm bewegen – das macht Spass. Doch gelingt ihm dies nur, wenn es zuhört, schaut und probiert. Dieser ruhige Rhythmus macht Spielgeschichten zu einem idealen Einstiegsmedium in elektronische Medien für jüngere Kinder.

### *Computerspiele mit litera- rischen und ästhetischen Qualitäten*

Da Spielgeschichten-CD-ROMs in den Bibliotheken bei den elektronischen Medien stehen, werden sie oft mit Lernspielen, Drill-Programmen oder jenen Computerspielen in den gleichen Topf geworfen, die rein motorische Geschicklichkeit verlangen. Es sind aber durchaus literarische Medien, die nicht selten unter Kontrolle der Autorinnen und Autoren der zugehörigen Kinderbücher – etwa von Cornelia Funke oder Sven Nordqvist – entstanden sind. Und es handelt sich um liebevoll und aufwändig erstellte Produkte. Schöne Zeichnungen und leuchtende Farben, sorgfältige Übersetzungen und Dialoge, gute Sprecherinnen und Sprecher sind die Norm und auch für Erwachsene ein Genuss.

Barbara Sträuli

\* Nachtrag (2017): Die hier besprochenen CD-ROMs sind zum Teil vom Markt verschwunden, vereinzelt aber noch in Bibliotheken und Schulen vorhanden. Zu einigen Stoffen und Figuren aus der Kinderliteratur existieren inzwischen bereits zahlreiche Apps für Tablets, die ähnlich aufgebaut sind und sich unter Umständen ebenfalls für den Einsatz im Unterricht und zur Sprachförderung im Medienverbund anbieten.

## Die Perspektive der Deutschdidaktik

### Das sprachfördernde Potenzial von Spielgeschichten

Claudia Neugebauer

*Begegnung mit Literatur – unterschiedliche Zugänge sind eine Bereicherung.*



Gärtnern mit Pettersson und Findus – Bilderbuch und CD-ROM

Bekannte Werke aus der Kinderliteratur werden heute in verschiedenen Medien vermarktet: Nicht nur über Bücher, sondern auch über DVDs, Audio-CDs, Apps und interaktive CD-ROMs (Spielgeschichten) können Kinder einen Zugang zur Literatur finden. Dieses vielfältige Angebot bietet Chancen, die auch im schulischen Kontext genutzt werden:

- Begegnen Kinder Protagonisten, Schauplätzen und Handlungen, die sie aus einem Medium kennen, sind sie interessiert daran, sich in einem anderen Medium mit derselben Geschichte auseinanderzusetzen.
- Bereits Bekanntes erleichtert den Zugang zu einer Geschichte. Insbesondere beim Lesen eines Buches kann Vorwissen, das mit einer Spielgeschichte aufgebaut wurde, den Einstieg erleichtern und zum Weiterlesen ermutigen.
- Beim gemeinsamen Spielen am Computer kommen Kinder ins Gespräch über Protagonisten, Schauplätze und Ereignisse aus einer Geschichte – sie setzen sich mit Literatur auseinander.

#### *Spielend neue Wörter und grammatikalische Strukturen lernen*

Mit Spielgeschichten können Kinder ihren Wortschatz erweitern und festigen. In der Praxis zeigt sich, dass dies nicht in erster Linie bei der Auseinandersetzung mit den explizit als «Wortschatzspiele» ausgewiesenen Angeboten geschieht. Häufig sind die Wortschatzspiele als Rätsel konzipiert. Wer sie lösen will, muss die erwarteten Wörter bereits kennen. Kinder, denen die entsprechenden Wörter nicht vertraut sind, können teilweise durch Versuch und Irrtum («Trial-and-Error-Methode») erreichen, dass ihnen ein Zielwort präsentiert wird. Sie begegnen so neuen Wörtern, haben sie dadurch aber noch nicht gelernt. Die Analyse von spezifischen Angeboten zum Wortschatz in verschiedenen Spielgeschichten zeigt ausserdem, dass oft ein spezieller (Fach-)Wortschatz abgefragt wird. Für Kinder, denen noch Wörter aus dem Grundwortschatz fehlen, ist das Lernen solcher Wörter kein vorrangiges Ziel.

Der eigentliche Gewinn im Hinblick auf Wortschatzauf- und -ausbau liegt darin, dass Kinder beim wiederholten Spielen mit derselben Geschichte bestimmten Wörtern und Wendungen viele Male begegnen. Mit der Zeit erkennen sie neue Ausdrücke in Hör- und Lesetexten wieder und verstehen sie mit Hilfe der Bildinformationen im konkreten Zusammenhang eines Spiels. Dasselbe lässt sich in Bezug auf grammatikalische Strukturen beobachten. In gewissen Aufgaben werden beispielsweise Lokaladverbien wie «hier», «oben», «nach links» usw. oder präpositionale Ortsangaben wie «auf», «unter», «zwischen» usw. häufig wiederholt. Die Kinder übernehmen bestimmte Satzmuster, die sie oft gehört haben, und wenden sie beim gemeinsamen Spielen am Computer auch selber an.

*Beim Spielen lernen die Kinder Wörter, Wendungen und grammatikalische Strukturen eingebettet in einen Kontext und unterstützt durch Bildinformationen.*

*Vielfältiges Angebot zu den Teilfertigkeiten «Hören», «Lesen», «Sprechen» und «Schreiben»*  
Kinder sollen ausgewählte Spielgeschichten auch im schulischen Kontext in erster Linie auf eigenen Wegen und eben *spielend* nutzen. Die Angebote auf den CD-ROMs führen sie zu einer vielfältigen rezeptiven und produktiven Sprachnutzung und zur Auseinandersetzung mit ganz unterschiedlichen Textsorten:

- Einleitungen wie beispielsweise Begrüssungen in einem neuen «Raum» sowie Überleitungen zu einer nächsten Aktivität
- instruktionale Texte, d. h. Aufträge oder Anleitungen
- Kommentare dazu, wie eine Aufgabe gelöst wird
- Dialoge, deren Verlauf teilweise durch das Anklicken von Figuren beeinflusst werden kann
- narrative Texte, in denen Teile aus dem literarischen Originaltext vorgelesen werden
- begleitende Texte, in denen beispielsweise Hintergrundinformationen zur Geschichte oder Sachwissen vermittelt werden.

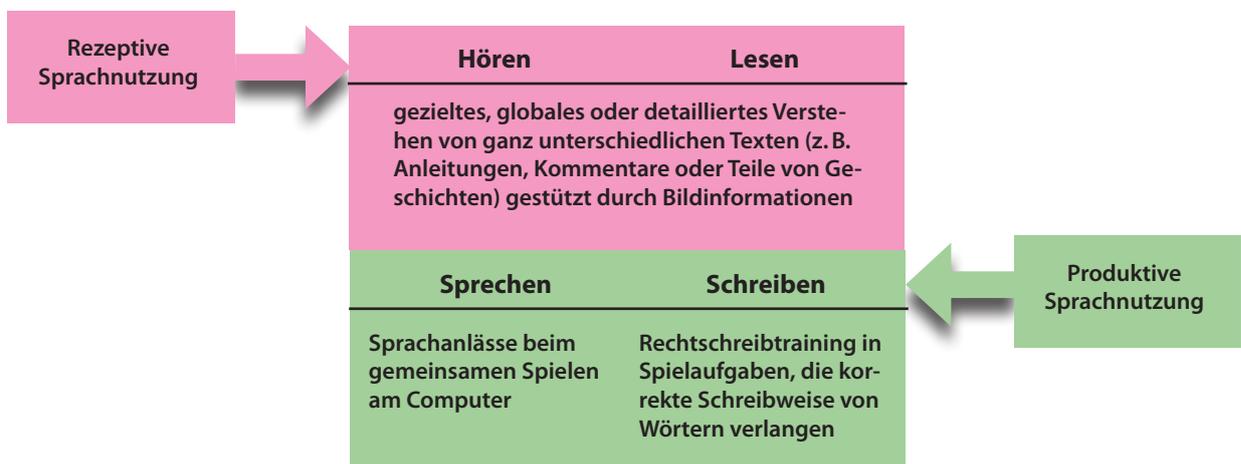
*Hörend und lesend setzen sich die Kinder mit ganz unterschiedlichen Textsorten auseinander.*

Beim Spielen werden verschiedene Hör- oder Lesestile trainiert: In gewissen Settings müssen Einzelinformationen gezielt herausgepickt werden. Dann wiederum geht es um das globale Verstehen von Kommentaren oder es soll der rote Faden in einem Text gefunden werden. Immer wieder ist auch detailliertes Verstehen mehrerer Informationen nötig, damit ein nächster Schritt gemacht werden kann.



Die Krähe in «Mama Muh und die Krähe» reklamiert, wenn sie nicht auf den richtigen Weg geführt wird, oder fragt ungeduldig, wohin sie denn jetzt gehen müsse.

Treten Schwierigkeiten auf, versuchen viele Kinder mittels der Trial-and-Error-Methode weiterzukommen, was in gewissen Spielen mit einem Kommentar oder einer Frage quittiert wird. Bei weiteren Versuchen folgt meist eine Variation dieser kurzen Hörtexte oder eine Ermutigung, weiterzumachen. So wird gerade auch dann Hörverstehen trainiert, wenn Kinder eine Aufgabenstellung nicht genau verstanden haben oder einfach einmal ausprobieren, wie ein Spiel gehen könnte.



**Die Kinder müssen ein paar Redemittel zur Verständigung beim gemeinsamen Spielen am Computer lernen.**

Echte Sprechansätze ergeben sich, wenn sich Kinder am Computer zu zweit mit einer Spielgeschichte befassen oder wenn ein Kind, das bereits Erfahrungen mit einer Spielgeschichte gemacht hat, einem anderen Kind Tipps und Expertenwissen zu einzelnen Aufgaben weitergibt. Das sprachfördernde Potenzial eines solchen Settings wird besser genutzt, wenn im Zusammenhang mit den Spielen ein paar passende Redemittel gelernt werden. Sätze wie «Mit der Pfeiltaste lenke ich die Figur.» oder «Zum Starten klicke ich hier.» dienen der Verständigung.

In einer beschränkten Anzahl von Spielen werden die Kinder zum Schreiben animiert. Dabei geht es beispielsweise darum, fehlende Buchstaben in Wörtern zu ergänzen oder Wörter, die kurze Zeit am Bildschirm erscheinen, anschliessend richtig zu schreiben (Aspekt Rechtschreibung). Wie in den Wortschatzspielen werden auch in diesen Spielen teilweise anspruchsvolle Wörter, die nicht zum Grundwortschatz gehören, abgefragt.



Im «Club der schlauen Köpfe» müssen geheime Liebesbriefe entschlüsselt werden.

#### Weiterführende Ideen zur Didaktisierung des Materials

Interessant für den Einsatz im schulischen Kontext sind auch weiterführende Ideen zur Didaktisierung des Materials, das auf den CD-ROMs zur Verfügung steht. Vom umfassenden Bildmaterial können Screenshots erstellt werden. Die Bildausschnitte bzw. Bildfolgen können im Unterricht verschieden eingesetzt werden:

- im Zusammenhang mit Wortschatzarbeit
- als Anstoss zum Schreiben über literarische Figuren und Schauplätze
- als roter Faden zum Schreiben einer Geschichte
- als Grundlage für die Präsentation einer Spielgeschichte
- ...

Wertvoll sind nicht zuletzt Klassengespräche über Erfahrungen mit Spielgeschichten. Der Austausch dazu, was gefallen hat, was nicht, wer welche Spielgeschichten kennt und warum empfehlen würde, kann Teil einer Deutschlektion sein.

#### Literatur

Ammann, Daniel. «Klicken, lesen, spielen: Interaktive Geschichten für Kinder.» *infos und akzente* 4 (Dez. 2002): 21–24.

Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest. *KIM-Studie 2016: Kindheit, Internet, Medien. Basisuntersuchung zum Medienumgang 6- bis 13-Jähriger in Deutschland*. Stuttgart: mpfs, 2017.

[www.mpfs.de/studien/kim-studie/2016](http://www.mpfs.de/studien/kim-studie/2016).

Sträuli Arslan, Barbara. «Leseförderung mit elektronischen Medien». In *Leseknick – Lesekick: Leseförderung in vielsprachigen Schulen*, 92–103. Zürich: Lehrmittelverlag des Kantons Zürich, 2007.



## Lernen im Medienverbund

### Der Einsatz von Spielgeschichten-CD-ROMs in der Klasse, in der Bibliothek und zu Hause

Barbara Sträuli

Spielgeschichten haben ein hohes sprachförderndes Potenzial, sind aber keine als Freizeitunterhaltung maskierten didaktischen Materialien, sondern in der Tat zum Spielen da. Trotzdem oder gerade deswegen haben sie auch im Klassenzimmer ihren Platz: zur Literaturförderung, als Ergänzung einer Kinderbuchlektüre oder zu einem bestimmten Unterrichtsthema, zum Hörverstehen, zum Schreibunterricht und zur Entspannung. Einsatzmöglichkeiten gibt es viele.

#### *Der Einsatz von Spielgeschichten im Klassenzimmer*

Lehrpersonen müssen nicht Expertinnen oder Experten für Spielgeschichten sein, um diese in der Klasse einsetzen zu können. Wir schlagen denjenigen, die keine Erfahrung damit haben, jedoch vor, eine halbe Stunde zu reservieren, um in einer ausgewählten CD-ROM zu schnuppern. Detailliertes Anwenderwissen haben manche Schülerinnen und Schüler, sie können die Lehrperson in die Anwendung des Spiels einführen. Vorstellbar ist auch, dass diese Kinder mithilfe eines Beamer eine kurze Einführung für mehr interessierte Lehrpersonen und Kinder machen.

Es genügt für die Lehrperson, einen Überblick darüber zu haben, wie man (technisch) in die Geschichte einsteigt, welche Identifikationsfiguren die Kinder darin antreffen können, welche Binnenspiele auf der CD-ROM zur Verfügung stehen und wie die Fantasiewelt des Kinderromans, zu dem das Spiel gehört, visuell umgesetzt wird. Wer kein Interesse an elektronischen Spielen hat, kann diese Domäne den Schülerinnen und Schülern überlassen – und ihnen jeweils die richtige CD-ROM zur Verfügung stellen, wenn das zugehörige Buch in der Klasse gelesen oder vorgelesen wird.

Spielgeschichten lassen sich besonders gut in Klassenzimmern einsetzen, in denen der Computer regelmässig für individuelle Arbeitsequenzen genutzt wird. Die meisten Lehrpersonen haben Regeln zur Computernutzung aufgestellt, die einen reibungslosen Ablauf garantieren und Störungen vermeiden helfen. Für Spielgeschichten gilt es, zusätzlich folgende drei Punkte zu beachten:

- Kinder sollten möglichst zu zweit spielen, da der Lernprozess dadurch intensiviert wird (siehe Kapitel Sprachförderung). Denkbar ist auch, dass eine gut Deutsch sprechende Schülerin mit einer DaZ-Lernerin spielt und ihr so nebenbei wichtige Handlungsverben und Schlüsselwörter beibringt. Wenn die Spielregeln eingeübt sind, sollen Kinder, die dies wünschen, auch alleine spielen können. Wiederholtes Spielen verstärkt sprachliche Lernprozesse.
- Jedes Kind sollte ein persönliches Konto bzw. Login haben, wo es sich mit einem Passwort einloggt. Dies erlaubt ihm, das Spiel jederzeit abzubrechen und später auf demselben Spielstand weiterzuspielen.

*Selber den Überblick gewinnen*

*Störungsfreie Computernutzung*



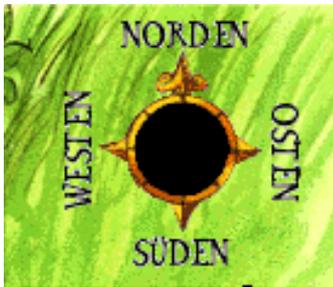
Persönliches Login mit Bildsymbol

- Gibt es zu viel Lärmimmissionen, können die Kinder mit Kopfhörern spielen. In Computergeschäften lässt sich ein Doppelstecker beschaffen, der es erlaubt, zwei Kopfhörer an einen Computer anzuschliessen. Trotz der Kopfhörer ist die sprachliche Verständigung unter den Spielenden möglich.

### Spielgeschichten im freien Spiel

Wird in einer Klasse beispielsweise «Pettersson und Findus» behandelt, kann die entsprechende Spielgeschichten-CD-ROM während zwei Wochen auf einem Klassencomputer installiert werden. Es empfiehlt sich, das Angebot auf ein bestimmtes Binnenspiel der CD-ROM einzugrenzen, z. B. auf den «Hobeldieb» (vgl. S. 25). Mit einer Liste wird dann dafür gesorgt, dass alle Schülerinnen und Schüler an die Reihe kommen. Binnenspiele aus einer CD-ROM können natürlich auch gespielt werden, ohne dass das jeweilige Buch behandelt wird. Um das Interesse am Thema zu fördern, kann die Lehrperson die Bücher im Medienverbund kurz zeigen und im Klassenzimmer aufstellen.

### Spielgeschichten im Wochenplan



Ein ausgewähltes Binnenspiel aus einer CD-ROM kann auch in den Wochenplan aufgenommen werden. Dazu gehört eine Begleitaufgabe, die die Schülerinnen und Schüler lösen müssen (Ideen für Begleitaufgaben finden sich in der Rubrik «Anschlussaktivität» bei jeder in diesem Dossier beschriebenen Spielgeschichte).

Spielgeschichten im Wochenplan eignen sich dort, wo sie zu bestimmten Themen passen. Werden in der Klasse die Himmelsrichtungen behandelt, so passen die Spiele: «Wegweiser» aus der CD-ROM *Die Wilden Hühner – Der Club der schlauen Köpfe* (S. 34) und «Wer wohnt wo?» aus der CD-ROM *Neues von Pettersson und Findus* (S. 29) zum Thema. In beiden werden Aufgaben gestellt, die die Kenntnis der zugehörigen Sachbegriffe («Süden», «nordwestlich») erfordern.



### Spielgeschichten in der Bibliothek

Da Spielgeschichten relativ teuer sind, lohnt es sich, sie von der Schul- oder Gemeindebibliothek zu beziehen, oder wenn sie dort nicht vorhanden sind, zur Anschaffung vorzuschlagen. Auch Kinder aus wenig bemittelten Familien erhalten so den Zugang zu qualitativ hochstehenden Spielen.

Benötigt wird ein Exemplar pro Spielgeschichte und Quartier oder Gemeinde, oder wo keine Gemeindebibliothek vorhanden ist, pro Schulbibliothek. Nach Absprache kann die CD-ROM zwischen Klassen und Bibliothek hin- und herwandern. Ideal sind die Spielgeschichten auch für die SuLZ (Schreib- und Lesezentren mit elektronischer Lernumgebung in Zürich und Uster), da Kinder dort Computerplätze und Zeit zum längeren Spielen haben und immer jemand präsent ist, der sie in technischen Fragen berät.

### Einsatzmöglichkeiten

Variante 1

Wird «Pippi Langstrumpf» in der Klasse vorgelesen, kann die dazu passende Spielgeschichte *Apselut Spunk!* während der Dauer der Lektüre von der Gemeindebibliothek ausgeliehen und im Klassenzimmer eingesetzt werden. Sie darf von den Kindern auch nach Hause genommen werden. Nach Abschluss der Lektüre steht sie in der Bibliothek wieder allen zur Verfügung.

- Variante 2 Die Gemeindebibliothekarin hält die CD-ROM während der Dauer der Klassenlektüre an der Theke bereit und übergibt sie den Kindern der Klasse, die in die Bibliothek kommen, um damit zu spielen oder Arbeitsaufträge auszuführen. Bedingung ist hier, dass die Bibliothek über Computerplätze für Benutzerinnen und Benutzer verfügt.
- Variante 3 Die verschiedenen Teile des Medienverbunds zu «Pippi Langstrumpf» werden für die Organisation eines Postenlaufs in der Bibliothek genutzt, bei dem Schülerinnen und Schüler in die Bibliotheksnutzung eingeführt werden. Dafür müssen sie das Buch selbst, die Spielgeschichten-CD-ROM, vorhandene Hör-CDs und andere Materialien zuerst im Katalog und dann in den Gestellen finden. Die Kinder stellen ihre Funde anhand einer Merkmalliste (Autor, Titel, Verlag, Art des Mediums, Gebrauch) den Mitschülerinnen und -schülern vor. Die Spielgeschichten-CD-ROM *Apselut Spunk!* wird am Computerplatz der Bibliothek zum Laufen gebracht, so dass die Kinder sie kennen lernen und zur Ausleihe animiert werden.
- Variante 4 Die Gemeinde- oder Schulbibliothek stellt eine Kiste mit dem Medienverbund von «Pettersson und Findus» oder «Die Wilden Hühner» oder «Mama Muh» für die Klassenlehrpersonen eines Jahrgangs zusammen. Die Kiste enthält mehrere Exemplare des betreffenden Buches, die zugehörige CD-ROM mit Spielgeschichten und, falls vorhanden, eine DVD mit Film oder eine Audio-CD mit dem Stoff als Hörgeschichte. Die Kiste erlaubt es, mit der Klasse ein Literaturprojekt zu gestalten, wobei der Stoff über unterschiedliche Medien aufgenommen, gelesen, gehört, dargestellt und verarbeitet werden kann. Die Kiste wandert von Klasse zu Klasse, und die am Projekt beteiligten Lehrpersonen können den Unterricht zeitsparend gemeinsam vorbereiten.

### **Verfügbarkeit und Beschaffung von Spielgeschichten-CD-ROMs**

Ob eine Spielgeschichten-CD-ROM in der nächstliegenden Bibliothek vorhanden ist, lässt sich vom eigenen Arbeitsplatz aus abklären, und zwar über die Verbundkataloge der Bibliotheken im Kanton Zürich (neben dem Titel ist bei der Suche immer auch das Medium «CD-ROM» anzugeben):

Kanton Zürich Katalogverbund öffentlicher Bibliotheken von Zürcher Gemeinden:  
<http://www.bibliotheken-zh.ch/VerbundZH>

Stadt Zürich Verbundkatalog der Pestalozzibibliotheken:  
<http://www.pbz.ch> > Katalog

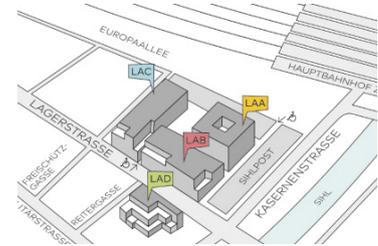
Stadt Winterthur und Umgebung Katalog der Winterthurer Bibliotheken:  
<http://bibliotheken.winterthur.ch> > Katalogsuche

Die Adressen sämtlicher Gemeinde- und Gemeinde-Schulbibliotheken im Kanton Zürich finden sich auf der Website des Amts für Jugend und Berufsberatung:  
[http://www.ajb.zh.ch/internet/bildungsdirektion/ajb/de/kinder\\_jugendhilfe/bibliotheken/bibliotheken.html](http://www.ajb.zh.ch/internet/bildungsdirektion/ajb/de/kinder_jugendhilfe/bibliotheken/bibliotheken.html)

Bibliothek PH Zürich Nicht alle Spielgeschichten-CD-ROMs sind gleich leicht erhältlich. In der Bibliothek der PH Zürich ([www.phzh.ch/bibliothek](http://www.phzh.ch/bibliothek)) können deshalb alle in diesem Dossier beschriebenen Spielgeschichten kostenlos ausgeliehen werden.

### Adresse und Öffnungszeiten

PH Zürich  
Bibliothek  
Lagerstrasse 2 (LAA)  
8090 Zürich  
Tel. 043 305 66 00  
E-Mail: [bibliothek@phzh.ch](mailto:bibliothek@phzh.ch)  
[www.phzh.ch/bibliothek](http://www.phzh.ch/bibliothek)



### Zum Einsatz von Spielgeschichten zu Hause

Wenn Eltern zu Hause ein attraktives Bilder- oder Kinderbuch vorlesen, freut sich das Kind natürlich über die entsprechende CD-ROM. Besonders Knaben interessieren sich mehr für ein Buch, wenn sie über das Spiel am Bildschirm ins Thema einsteigen können.

Der Markt elektronischer Medien für Kinder ist für die Eltern nicht mehr zu überblicken. Sie sind dankbar für Empfehlungen. Die Liste der Spielgeschichten auf der letzten Seite dieses Dossiers ist auch zum Kopieren für Eltern gedacht. Haben diese keine Bibliothekserfahrung, brauchen sie vielleicht zusätzliche Informationen dazu, wo sie die gewünschte Spielgeschichte ausleihen können.

Das Thema «Spielgeschichten» kann auch als Ausgangspunkt für einen Elternabend zum Umgang mit elektronischen Medien dienen.

Wird ein bestimmtes Buch in der Klasse vorgelesen, kann die Lehrperson die Spielgeschichten-CD-ROM den Schülerinnen und Schülern auch der Reihe nach für ein paar Tage nach Hause mitgeben, zusammen mit einem kurzen Brief an die Eltern.

### Musterbrief zur Elterninformation

Liebe Eltern

Wir behandeln im Unterricht gegenwärtig das Kinderbuch *Pippi Langstrumpf* von Astrid Lindgren. Zu diesem Buch darf Ihr Kind die Spielgeschichten-CD-ROM *Apselut Spunk!* mit nach Hause nehmen. Es kann sie bis zum ..... behalten.

Die CD-ROM ist inhaltlich und zeichnerisch von guter Qualität. Sie hilft Ihrem Kind, Sprache, Geschicklichkeit und Wissen zu trainieren und sich zu Hause weiter mit der Welt des Buches und seinen Figuren zu beschäftigen. Die CD-ROM ist für PC und Mac geeignet (PC: 98, NT4.0, 2000, ME, XP, Vista / Mac: ab OS 9.2, OS X).

Geben Sie Ihrem Kind die Gelegenheit und Zeit, einen Computer für das Spiel zu nutzen.

Sorgen Sie dafür, dass es mit einem Geschwister, einem Freund oder einer Freundin zusammen oder allein spielen kann. Vielleicht spielen Sie auch einmal mit ihm zusammen.

Mit Dank und freundlichen Grüssen  
XY, Lehrerin 4. Klasse  
Schulhaus XY

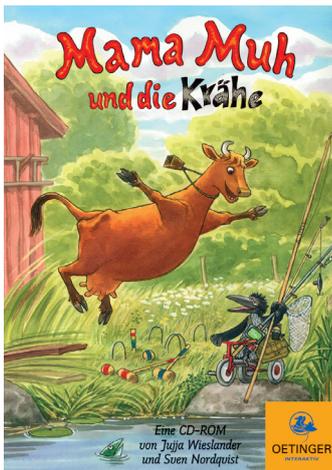


## Alle Spiele im Überblick

	Binnenspiele	Übungsfelder
<b>Mama Muh und die Krähe</b>	<b>Schatzsuche</b> (S. 15)	Hörverstehen, Wortschatz, Richtungsangaben, Kartenlesen
	<b>Sachenspiel</b> (S. 16–17)	Hörverstehen, Wortschatz (Eigenschaften von Gegenständen), Anfangs- und Endbuchstaben
<b>Apselut Spunk!</b>	<b>Lotta bei Tante Berg</b> (S. 20)	Hörverstehen, Leseverstehen, Wort und Bild
	<b>Pippi in der Schule</b> (S. 21)	Hörverstehen, Leseverstehen, Schreiben
<b>Pettersson und Findus</b>	<b>Radiogeschichten</b> (S. 24)	Hörverstehen, Wortschatz, Erzählen
	<b>Hobeldieb</b> (S. 25)	Hörverstehen, Leseverstehen, Wortschatz (Personenbeschreibung)
	<b>Vier Brüder</b> (S. 26)	Hörverstehen, Wortschatz (Farben, Formen, Material)
<b>Neues von Pettersson und Findus</b>	<b>Grammofon</b> (S. 28)	Hörverstehen, Wortschatz, Erzählen
	<b>Wer wohnt wo?</b> (S. 29)	Hörverstehen, Wortschatz (Himmelsrichtungen, Eigenschaften von Figuren und Häusern)
<b>Die Wilden Hühner</b>	<b>Liebesbriefe</b> (S. 30)	Leseverstehen, Wortschatz, Rechtschreibung, Textkompetenz
	<b>Geheimagenten</b> (S. 33)	Leseverstehen, Wortschatz, Rechtschreibung
	<b>Wegweiser</b> (S. 34)	Leseverstehen, Textkompetenz, Richtungsangaben, räumliche Orientierung
	<b>Wortpuzzle</b> (S. 35)	Leseverstehen, Wortschatz, Rechtschreibung

## Mama Muh und die Krähe

Daniel Ammann



Für den Einsatz ab der 2. Klasse

### *Mama Muh und die Krähe*

CD-ROM Win (95, 98, NT4.0, 2000, ME, XP), Mac (ab 8.1, OS X).

Von Jujja Wieslander und Sven Nordqvist. Hamburg: Oetinger, 2004.

Installation durch Kopieren des Ordners auf die Festplatte (20 MB / 350 MB)

Die CD-ROM *Mama Muh und die Krähe* nach Büchern von Jujja und Tomas Wieslander ist bis ins Detail liebevoll gestaltet und wartet mit elf einfallsreichen und witzigen Denk- und Geschicklichkeitsspielen auf. Wenn die Krähe ihre Flugkünste demonstriert, Mama Muh mit dem Fahrrad auf einem hindernisreichen Parcours eine neue Bestzeit aufstellt oder im Kuhstall zu heissen Discorhythmen tanzt, sind gute Beobachtungsgabe, Reaktionsschnelligkeit und ein flinker Umgang mit den Pfeiltasten von Vorteil. Vorstellungsvermögen, Orientierungssinn oder Merkfähigkeit sind hingegen bei der Schatzsuche im Dunkeln, auf der Jagd nach verborgenen Bildausschnitten oder dann gefragt, wenn die aussergewöhnliche Kuh vom Ein-Meter-Sprungbrett Kapriolen schlägt. Einige der abwechslungsreichen Aufgaben weisen gleich mehrere Schwierigkeitsstufen auf und fordern die Spieler/innen mit Abzeichen oder einem Eintrag auf der Punkteliste zu Höchstleistungen heraus. Beim Fahrradfahren, im kniffligen Krocketspiel oder beim Angeln im See bietet der Multiplayer-Modus zudem die Möglichkeit, sich nicht nur mit dem Computer zu messen, sondern einmal gegen einen Freund oder eine Freundin anzutreten.

Die Spielstände von sechs Spielerinnen und Spielern sowie die Highscore-Liste werden im Unterordner «Data» gespeichert und können auf andere Computer übertragen werden.

### Spielübersicht

#### «Mama Muh und die Krähe»

- Fahrradfahren
- Angelspiel
- Sprungbrettspringen
- Krähenkunststücke
- Krocket
- **Schatzsuche im Dunkeln**
- Tanz im Kuhstall
- Kuhfladenspiel

#### Im Krähenest

- **Sachenspiel**
- Flugspiel
- Krähenstudio



## Übungsfelder:

Hörverstehen • Wortschatz •  
Richtungsangaben • Karten-  
lesen

- Mama Muh: Muh, wie still und friedlich es ist, Krähe. Es ist richtig gemüütlich ...
- Krähe: Ich will das nicht!
- Mama Muh: Muh, was? Was willst du nicht?
- Krähe: Dass es still ist. Krähen wollen Action, Spannung, Mama Muh! Wrrrm! – Ich werde nach meinen SCHÄTZEN suchen! Mit meinen geheimen Schatzkarten!
- Mama Muh: Das ist eine gute Idee, Krähe. Das machen wir!
- Krähe: Krächz! Das ist alles geheim. Nichts für Kühe. Tschüs!
- Mama Muh: Es ist jetzt Abend geworden, Krähe. Und dunkel. Soll ich nicht doch besser mitkommen? Ich habe doch ein gutes Licht an meinem Fahrrad.
- Krähe: Aber warte, dann würdest du ja meine geheimen Karten sehen ...
- Mama Muh: Das macht doch nichts, Krähe. Ich kann sie danach ja gleich wieder vergessen.

## 1 Schatzsuche im Dunkeln

Auf Weiden und Feldern rund um den Bauernhof hat die Krähe verschiedene Gegenstände vergraben. Um sie wiederzufinden, hat sie geheime Schatzkarten angefertigt, auf denen die Verstecke eingezeichnet sind. Da die Krähe Angst im Dunkeln hat, kommt Mama Muh als Begleitung mit. An ihrem Fahrrad hat sie eine Lampe.

Zur Auswahl stehen drei Arten von Schatzkarten: Karten mit Pfeilsymbolen, Karten mit Richtungsangaben (G = geradeaus, L = links, R = rechts) sowie einfache Landschaftsskizzen.



Mit den Schatzkarten sollen die vergrabenen Schätze gefunden werden.

Bei den Karten mit Richtungsangaben liest die Krähe die Angaben zuerst laut vor und gibt unterwegs fortlaufend die Richtungsänderungen bekannt. Ebenso verrät sie, ob man richtig oder falsch abgebogen ist. Falls man unterwegs nicht mehr weiter weiss, kann man die betreffende Karte erneut öffnen.

Sobald man die richtige Gegend erreicht hat, zeigt eine neue Detailkarte, wo die Krähe genau graben muss.



Die zweite Karte zeigt, wo die Krähe ihren Schatz vergraben hat.

Die Fundgegenstände wandern ins Krähennest und stehen dort fortan für das *Sachenspiel* zur Verfügung.

### Anschlussaktivität

Eine Schatzsuche mit unterschiedlichen Karten lässt sich auch im Schulzimmer oder auf dem Pausenhof inszenieren. Hierbei können die Schüler/innen die Hinweise und Wegbeschreibungen auch sprachlich ausformulieren.

**Übungsfelder:**  
*Hörverstehen • Wortschatz •  
 Anfangs- und Endbuchstaben*

*Krähe: «Guck mal, was für  
 schöne Sachen wir gefunden  
 haben. Jetzt spielen wir das  
 Sachenspiel.  
 Wenn du es ein bisschen  
 schwieriger machen willst,  
 kannst du die Zeitmessung  
 einschalten!»*

**Level 1: Fragen nach Gegen-  
 ständen und Eigenschaften**

## 2 Sachenspiel

Durch Klick auf den Wegweiser gelangt man vom Hofbild ins Krähenest. Hat man seit dem letzten Besuch die Schatzsuche oder das Flugspiel gespielt, holt die Krähe zuerst die neuen Fundstücke aus ihrem Rucksack und wirft sie zu den anderen Gegenständen auf dem Boden. Das Sachenspiel wird gestartet, indem man einen der Gegenstände anklickt.

Die Krähe hält jeweils zwei Gegenstände hoch und stellt eine Frage, die man durch einen Klick auf den richtigen Gegenstand beantwortet. Wenn man falsch tippt, lacht die Krähe und fragt, ob man noch einmal spielen möchte.



Gegenstände von der Schatzsuche und vom Flugspiel bringt die Krähe in ihr Nest.

Im Sachenspiel kommen über achtzig verschiedene Begriffe vor:

*Ananas, Angelhaken, Apfel, Apfelsine, Armbanduhr, Ball, Bananenschale, Batterie, Birne, Bleistift, Blume, Brille, Buch, Büroklammer, Bürste, Butterbrot, Eimer, Eis, Erdbeere, Fäustling, Feder, Fisch, Flasche, Fleischbällchen, Gabel, Garnele, Glas, Gurke, Hamburger, Hammer, Handschuh, Hufeisen, Hut, Kamm, Kartoffel, Käse, Kescher, Klebeband, Knopf, Kokosnuss, Korken, Krebs, Kronkorken, Löffel, Lutscher, Maiskolben, Möhre, Mundharmonika, Mütze, Nagel, Nudel, Paprika, Pfefferminzstange, Pilz, Pinsel, Pizza, Popcorn, Rassel, Regenschirm, Regenwurm, Ring, Rote Beete, Säge, Schal, Schaufel, Schere, Schirmmütze, Schlittschuh, Schlüssel, Schraube, Schraubenzieher, Streichhölzer, Tasse, Telefon, Teller, Tomate, Torte, Weintrauben, Würstchen, Zeitung, Zitrone, Zwiebel*

Die Fragen drehen sich um Farben, Funktionen, Material, Form und Beschaffenheit der gezeigten Alltagsgegenstände. Zum Beispiel:

- «Was kann bei ganz viel Wind vom Kopf fliegen?»
- «Was ist durchsichtig?»
- «Es ist ziemlich weich. Was ist das?»
- «Was hiervon öffnet verschlossene Türen?»
- «Was macht Bauchschmerzen, wenn man es isst?»
- «Obst, aus dem man Wein machen kann.»
- «Ein Ding ist schwarz. Welches?»
- «Was schützt, wenn es regnet und man nicht nass werden will?»
- «Es lebt im Wasser und hat zwei Scheren, die ganz schön zwicken können.»

- «Etwas ist weiss. Weisst du was?»
- «Was sieht hübsch aus, besonders an einer Krähe?»
- «Was ist eine Frucht, aus der man süssen Saft pressen kann?»
- «Siehst du eine Sache, die gestreift ist?»
- «Nicht zum Spielen, kann brennen.»
- «Dieses Ding bringt meine Taschenlampe zum Leuchten.»
- «Was sieht schön in einer Vase aus?»
- «In einer Bibliothek kann man so was ausleihen. Was ist das?»
- «Was hat eine harte Schale und innen drin leckere Milch?»
- «Was benutzt du zum Essen? Ich futtere ja mit dem Schnabel ...»
- «Zeig mir das Ding, mit dem man Papier zusammenklemmen kann.»
- «Was ist zum Tragen von viel Wasser sehr gut zu gebrauchen?»
- «Was hat ein Pferd an den Füssen?»

**Level 2: Eigenschaften bzw. Anfangs- oder Endbuchstabe eines Wortes**

Bei der schwierigeren Variante des Sachspiels wird auf Zeit gespielt. Für die richtige Antwort bleiben nur wenige Sekunden. Gespielt wird, bis man einen Fehler macht oder die Antwort nicht innerhalb der vorgegebenen Zeit liefert.

Hinzu kommen nun auch Fragen nach dem ersten oder letzten Buchstaben eines Wortes. Die Krähe hält dabei den betreffenden Gegenstand hoch und benennt ihn:

- «Ein Regenschirm – mit welchem Buchstaben fängt dieses Ding an?»
- «Ein Löffel – mit welchem Buchstaben hört dieses Ding auf?»
- ...

**Krähe: «Ah, du möchtest auf Zeit spielen! Das ist ein bisschen schwieriger.»**

Der gesuchte Buchstabe muss über die Tastatur eingegeben werden. Tippt man falsch, nennt die Krähe die richtige Lösung. «Nein, das war der falsche Buchstabe! – Der richtige Buchstabe ist: ...»

#### *Anschlussaktivität*

Das Sachspiel kann man mit Schülerinnen und Schülern sehr gut im Kreis nachspielen. In der Mitte liegt ein Tuch ausgebreitet, auf dem sich verschiedene Gegenstände (Kreide, Buch, Handy, Schlüssel, Bleistift, Apfel usw.) oder Bildkarten befinden. Bildkarten können Lehrperson oder Schüler/innen auch selbst herstellen, indem sie zum behandelten Thema passende Gegenstände fotografieren, Zeichnungen anfertigen oder Screenshots dieser CD-ROM bzw. Bildmotive aus einem der Mama-Muh-Bilderbücher verwenden.

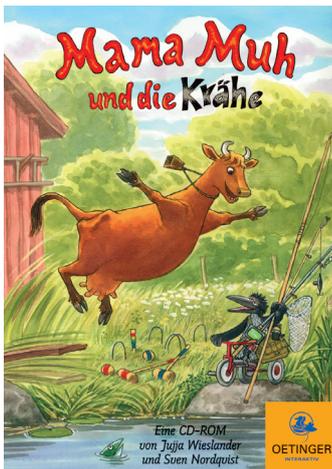
An der Wandtafel stehen mögliche Beispielfragen oder Listen von Eigenschaften, nach denen gefragt werden kann, z. B. wie etwas aussieht (Farbe, Form), wie es sich anfühlt oder wofür man es braucht.

Spielablauf: Die Lehrperson oder ein Kind hält zwei Dinge hoch und ruft der Reihe nach die Schüler/innen auf. Für die richtige Antwort gibt es einen Punkt (z. B. in Form eines Spielsteins). Wer zuerst 3 Punkte hat, darf als Nächste/r die Fragen stellen.

Variante: Die Lehrperson oder ein Kind denkt sich einen Gegenstand aus und gibt dazu Hinweise, bis jemand den Begriff errät. Zum Beispiel: «Es zeigt die Zeit an.» – «Man kann damit fahren.» – «Ein Tier, das fliegen kann.»

Die Wörter werden auf Karten gesammelt oder an die Tafel geschrieben.

## Medienverbund «Mama Muh»



### Spielgeschichte auf CD-ROM

*Mama Muh und die Krähe*. CD-ROM Win (95, 98, NT4.0, 2000, ME, XP), Mac (ab 8.1, OS X). Von Jujja Wieslander und Sven Nordqvist. Stimmen: Gabriele Blum (Mama Muh), Biggi Wanninger (Krähe). Hamburg: Oetinger, 2004. (vergriffen)

### Bilderbuch

Wieslander, Jujja. *Mama Muh und die Krähe*. Einband und farbige Illustrationen von Sven Nordqvist. Deutsch von Angelika Kutsch. Hamburg: Oetinger, 2009 (1995). 128 Seiten.

### Hörbuch (Audio-Book)

Wieslander, Jujja. *Mama Muh und die Krähe*. Audio-CD. Gesprochen von Gabriele Blum, Matthias Haase, Biggi Wanninger. Deutsch von Angelika Kutsch. Hamburg: Oetinger, 2006. Szenische Lesung, 40 Min.



### Film auf DVD

*Mama Muh und die Krähe*. 13-teilige schwedisch-deutsche Animationsserie 2009, basierend auf den Geschichten und Liedern von Jujja und Tomas Wieslander. Regie: Igor Veyshtagin. Stimmen: Dagmar Heller (Mama Muh), Tobias Lelle (Krähe). Hamburg: Oetinger Media, 2011. 74 Min.

1. Mama Muh und die Krähe
2. Mama Muh fährt Fahrrad
3. Mama Muh und Krah gehen angeln
4. Krah räumt auf
5. Mama Muh auf der Schaukel
6. Mama Muh ist verletzt
7. Mama Muh tanzt
8. Krah zieht um
9. Mama Muh und Krah feiern Weihnachten
10. Mama Muh baut ein Baumhaus
11. Mama Muh auf der Rutsche
12. Mama Muh fährt Schlitten
13. Mama Muh geht schwimmen



## Apselut Spunk!

Daniel Ammann



Für den Einsatz ab der 2. Klasse

### *Apselut Spunk! Die grosse Astrid-Lindgren-CD-ROM*

CD-ROM Win (98, NT4.0, 2000, ME, XP, Vista), Mac (ab OS 9.2, OS X). Nach den Büchern von Astrid Lindgren. Aus dem Schwedischen von Dagmar Brunow. Hamburg: Oetinger, 2007.

Installation durch Kopieren des Ordners auf die Festplatte (20 MB / 400 MB)

Zum 100. Geburtstag von Astrid Lindgren hat der Oetinger Verlag eine bunte Sammlung mit digitalen Spielen rund um Figuren aus dem Geschichtenuniversum der schwedischen Autorin herausgebracht. Im Gegensatz zu den üblichen Bildschirmspielen vereinigt die CD-ROM gleich sechs beliebte Charaktere auf einer Scheibe und greift Handlungselemente aus unterschiedlichen Werken auf.

Bevor es losgeht, werden die Autorin und ihre Familie in einem kurzen Intro in Wort und Bild vorgestellt. Auf einer grossen Übersichtskarte erscheinen dann nach und nach die Villa Kunterbunt, der Hof Katthult oder das Stockholmer Vasaviertel. An diesen berühmten Schauplätzen laden Pippi Langstrumpf, Michel aus Lönneberga, Madita, Lotta aus der Krachmacherstrasse, Nils Karlsson-Däumling und Karlsson vom Dach die Kinder zum Spielen ein. Jedes der über zwanzig Denk- und Geschicklichkeitsspiele erscheint anschliessend als animiertes Bildmotiv auf der Übersichtskarte und kann von nun an zum Spielen direkt angewählt werden.

Trotz kleiner Erzähleinschübe und amüsanten Dialogszenen bilden die Geschichten aus den zahlreichen Lindgren-Büchern nur den Hintergrund. Das digitale Spielmagazin bietet vor allem Gelegenheit, sich im Medienverbund auch am Computer mit den lieb gewonnenen Figuren zu beschäftigen und durch einen magischen Mausklick in die fiktionale Welt seiner Medienfreunde und Fantasiegefährten einzutauchen.

Spielübersicht mit sechs berühmten Lindgren-Figuren

- **Lotta aus der Krachmacherstrasse**
- Michel aus Lönneberga
- **Pippi Langstrumpf**
- Karlsson vom Dach
- Nils Karlsson-Däumling
- Madita



**Übungsfelder:**

- Hörverstehen • Leseverstehen
- Wort und Bild

- Tante Berg:* Wer den Roten Räuber kriegt, hat verloren. Man muss ihn also schleunigst loswerden.
- Lotta:* Wie wird man Karten los?
- Tante Berg:* Indem man beim Kasten gewinnt.
- Lotta:* Beim Kasten gewinnt?
- Tante Berg:* Ja, guck mal. – Ich nehme eine Frage auf. Zu jeder Frage gibt es vier Antworten. Wenn du schneller antwortest als ich, zieh ich bei dir eine Karte.
- Lotta:* Und dabei ziehst du vielleicht den Roten Räuber!
- Tante Berg:* Ja, wenn ich Pech habe!

**1 Lotta bei Tante Berg**

Bei diesem Denk- und Reaktionsspiel mit Karten und einem Wunderkasten geht es darum, Begriffe und Zahlen zu erkennen und rasch dem zugehörigen Bild zuzuordnen. Um zu diesem Spiel zu gelangen, muss man beim ersten Mal Lottas Porträt auf der Übersichtskarte anklicken und ihr zuerst im Spielzimmer bei der Suche nach dem Schweinsteddy behilflich sein. Erst danach darf man «draussen» weiterspielen. Ein Klick auf das rote Nachbarhaus führt einen auf Tante Bergs Dachboden. Beim nächsten Mal kann man das Spiel dann auf der Übersichtskarte direkt aufrufen.



Lotta besucht Tante Berg auf dem Dachboden.

Beide Mitspielerinnen erhalten elf Spielkarten. Tante Berg drückt auf den roten Knopf ihres Wunderkastens und nennt laut einen Begriff, der sogleich in Grossbuchstaben auf dem «mechanischen Computer» erscheint. Darüber werden vier Bildsymbole enthüllt. Durch einen Mausklick muss nun möglichst rasch das richtige, zum Begriff passende Bild ausgewählt werden. Da Tante Berg die angezeigten Begriffe vorliest, kommen Hörverstehen und Lesen gleichermassen zum Zug.

Hat man für Lotta richtig getippt, geht eine ihrer Karten an Tante Berg. Falls aber Tante Berg schneller war, muss Lotta von ihr eine Karte ziehen. Drei gleiche Karten dürfen jeweils abgelegt werden. Wer alle Karten weg hat, gewinnt. Wer mit dem Roten Räuber übrig bleibt, hat diese Runde verloren.

*Beispiele von Begriffen und Zahlwörtern (insgesamt 80 Wörter)*

*Schloss, weiss, Hut, blau, Auto, Trompete, Harfe, Schuh, elf, Linie, Fesselballon, Uhr, Kreis, Schlange, Grammophon, Kirche, Wal, sechzehn, Fächer, lila, zwei, Hundehütte, Katze, Gitarre, Lastwagen, Brille, Trommel, Flugzeug, Elefant, achtzehn, rot ...*



### Übungsfelder:

- Hörverstehen • Leseverstehen
- Schreiben

Wortbeispiele	
Limonade	→ OMINADEL
Springseil	→ GRINSSPIEL
Fichtennadel	→ NICHTENFLADE
Knallerbse	→ KRALLBESEN
Ypsilon	→ NOSIPYL
Piratenburg	→ GRUBENTAPIR
Rinderkoppel	→ KINDERROPPEL
Papagei	→ EIGAPAP
Sachensucher	→ RASENSCHEUCH
Turnschuh	→ HUTSCHNUR
Reiseleiter	→ LEISEREITER
Lexikon	→ KEXILON
Hufeisen	→ EISHUFEN
Nordsee	→ SERODEN
Handtuch	→ TACHHUND
Fensterriegel	→ ELFENGESTIRREN
Superkleber	→ LEBERKRUSPE
Baumkrone	→ KRUMENAOb
Eule	→ ELEU

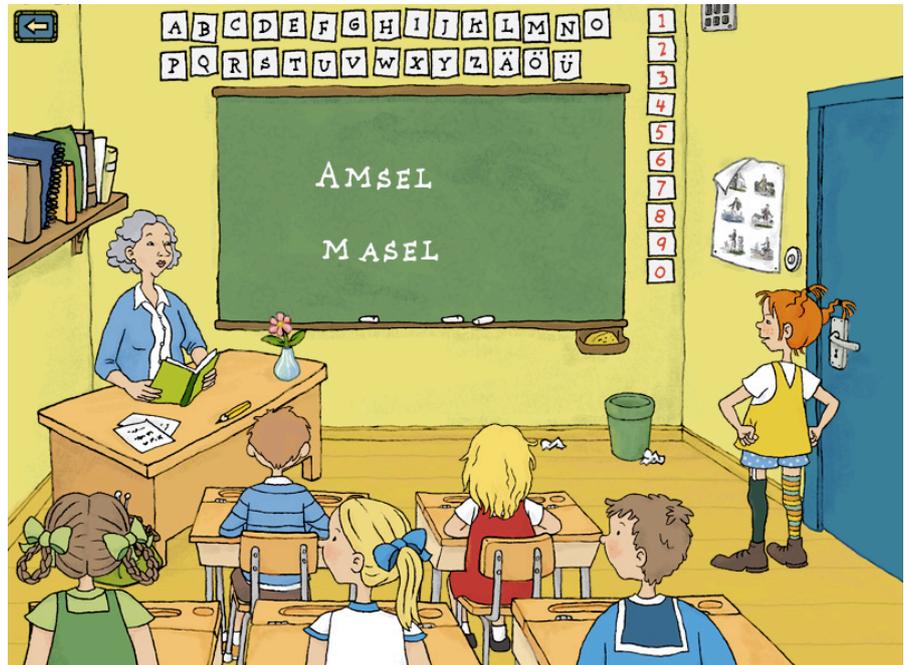
Eine von Pippis selbsterfundenen Erklärungen: «Ein Eleu ist eine Affenart, die auf den Südseeinseln zu Hause ist. Sie sind ein bisschen grösser als Herr Nilsson und Einzelgänger. Jeder Affe wohnt auf einer eigenen Insel. Wenn sie also miteinander sprechen wollen, müssen sie sehr laut schreien. Wenn man einen Eleu-Schrei hört, weiss man, dass bald Land in Sicht sein wird.»

## 2 Pippi in der Schule

Wenn man auf der Übersichtsseite Pippis Porträt anklickt, kommt man zur Villa Kunterbunt. Ein Klick auf das rote Haus im Hintergrund bringt einen zur Schule. Nach der Begrüssung durch die Lehrerin fragt Pippi diese, wie viele Finger sie hinter dem Rücken zeigt. Die Lehrerin tippt immer falsch und die Spielerinnen können in der Zahlenreihe neben der Wandtafel die richtige Lösung anklicken.

Um das *Rechtschreibspiel* zu starten, klickt man auf die Lehrerin. Auf der Wandtafel erscheint Buchstabe für Buchstabe ein Wort. Die Lehrerin liest es laut vor und fordert zum Abschreiben auf. Dabei kann man entweder die Computertastatur verwenden oder die Buchstaben anklicken, die auf Zetteln über der Wandtafel hängen. Bei der zweiten Methode sprechen die Kinder die Buchstaben im Chor mit. Tippt man einen falschen Buchstaben, macht Pippi auf den Fehler aufmerksam.

Sobald man zu tippen beginnt, erscheinen die Buchstaben ebenfalls auf der grünen Wandtafel, allerdings nicht in der richtigen Reihenfolge. Auf diese Weise entstehen fantasievolle Anagramme. Die Lehrerin liest jeweils auch das verkehrte Wort vor und fragt nach dessen Bedeutung. Prompt liefert Pippi eine lustige Worterklärung.



Beim Diktat ärgert Pippi die Lehrerin mit verdrehten Buchstaben.

### Anschlussaktivität

Das Spiel lässt sich gut ohne Computer weiterspielen. Dabei diktieren sich die Schüler/innen gegenseitig Wörter, bilden daraus Anagramme und denken sich eigene Geschichten aus, die das Fantasiewort erklären.

Die Geschichten können mit Zeichnungen illustriert, im Schulzimmer aufgehängt oder zu einem verrückten Lexikon zusammengestellt werden.

## Medienverbund «Apselet Spunk!»: Lotta und Pippi



### Spielgeschichte auf CD-ROM

*Apselet Spunk! Die große Astrid-Lindgren-CD-ROM.* CD-ROM Win (98, NT4.0, 2000, ME, XP, Vista), Mac (ab OS 9.2, OS X). Nach den Büchern von Astrid Lindgren. Aus dem Schwedischen von Dagmar Brunow. Hamburg: Oetinger, 2007.

### Bücher

Lindgren, Astrid. *Die Kinder aus der Krachmacherstrasse.* Illustrationen von Ilon Wikland. Deutsch von Thyra Dohrenburg. Hamburg: Oetinger, 1992. 120 Seiten.

Lindgren, Astrid. *Pippi Langstrumpf.* Illustrationen von Katrin Engelking. Deutsch von Cäcilie Heinig. Hamburg: Oetinger, 2007. 144 Seiten.

### Hörbücher (Audio-Books)

Lindgren, Astrid. *Die Kinder aus der Krachmacherstrasse.* Audio-CD. Gesprochen von Helmut Ahner, Klaus Jepsen, Hans Mahlau, Regine Mahler, Margarethe Schön, Madeleine Stolze. Deutsch von Thyra Dohrenburg. Hamburg: Oetinger, 2006. Hörspiel, 43 Min.

Lindgren, Astrid. *Pippi Langstrumpf findet einen Spunk und andere Abenteuer.* Audio-CD. Gesprochen von Patrick Bach, Klaus Dittmann, Dagmar Dreke, Marion Elskis, Peter Fricke, Isabella Grothe, Konrad Halver, Peter Kirchberger, Stephanie Kirchberger, Laura Maire, Eva Michaelis, Lea Sprick, Flemming Stein, Andreas von der Meden, Douglas Welbat. Deutsch von Cäcilie Heinig. Hamburg: Oetinger, 2010. Hörspiel, 77 Min.



### Bilderbuch-DVD

*Lotta kann fast alles.* DVD. 2 Bilderbuch-Filme. Nach der Buchvorlage von Astrid Lindgren und Ilon Wikland. Hamburg: Oetinger, 2007. 60 Min.

Die Bilderbuch-Filme auf dieser DVD basieren auf folgenden beiden Titeln:  
Lindgren, Astrid. *Na klar, Lotta kann Rad fahren.* Mit farbigen Bildern von Ilon Wikland. Deutsch von Thyra Dohrenburg. Hamburg: Oetinger, 1972. 32 Seiten.  
Lindgren, Astrid. *Lotta kann fast alles.* Bilder von Ilon Wikland. Deutsch von Anna-Liese Kornitzky. Hamburg: Oetinger, 2008 (1977). 32 Seiten.

### Spielfilme auf DVD

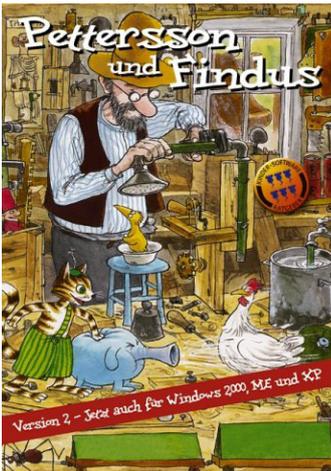
*Lotta aus der Krachmacherstrasse.* Drehbuch von Johanna Hald und Astrid Lindgren. Regie: Johanna Hald. Hamburg: Oetinger, 2009. 72 Min.

*Pippi Langstrumpf.* Schweden/Deutschland 1969. Regie: Olle Hellbom. Drehbuch: Astrid Lindgren. Hamburg: Oetinger, 2007. 95 Min.



## Pettersson und Findus

Daniel Ammann



Für den Einsatz ab der 2. Klasse



### *Pettersson und Findus*

CD-ROM Win (95, 98, NT 4.0, 2000, ME, XP), Mac (ab 8.1, OS X). Spiele, Ideen und Zeichnungen: Sven Nordqvist. Aus dem Schwedischen von Angelika Kutsch. Version 2. Hamburg: Oetinger, 2003 (1997).

Installation durch Kopieren des Ordners auf die Festplatte (14 MB / 120 MB)  
Die Spielstände von sechs Spielerinnen und Spielern werden im Unterordner «Data» gespeichert und können auf andere Computer übertragen werden.

Pettersson und Findus zählen bereits zu den Klassikern unter den Kindermedienfiguren. Der kauzige Alte und sein vorwitziger Kater sind durch Sven Nordqvists erfolgreiche Bilderbücher einem grossen Publikum bekannt. Neben Trickfilmen für Kino und Fernsehen sind im Medienverbund auch Lieder- und Bastelbücher, Brett- und Kartenspiele, Audio-CDs mit Hörbuch- und Musicalversionen sowie gelungene Adaptionen als interaktive Spielgeschichten erhältlich.

Auf der ersten CD-ROM, *Pettersson und Findus*, stehen in Petterssons Tischlerschuppen mehrere Denk- und Geschicklichkeitsspiele zur Auswahl. Nach dem Start der CD-ROM gelangt man zum Übersichtsbild mit dem Bauernhof und wird vom Erzähler begrüsst. Hinter verschiedenen Motiven verbergen sich lustige Animationen und Toneffekte. – Wenn man dann auf der Suche nach Findus den Tischlerschuppen betritt, muss man zuerst eine von sechs Login-Figuren zur Speicherung des Spielstandes auswählen. Klickt man die Gegenstände auf dem Regal an, gelangt man zu den verschiedenen Spielen. Die Spielgewinne in Form von goldenen Federn oder Kartenteilen werden in der Schatztruhe aufbewahrt.

Spielübersicht  
«Pettersson und Findus»

Zauberhut

Radio

Blaue Kommode

- Hobeldieb
- Mäuseschubblade
- Einmaleins mit Finfass
- Käsekästchen
- Einmaleins mit Füsslingen

Holzkruste

- Musikwerkstatt
- Prillas Federn
- Maskerade

Vier Brüder

Werkzeuge

Erfindungen



**Übungsfelder:**  
**Hörverstehen • Wortschatz •**  
**Erzählen**



Zwei Geschichten stehen als kleines Bilderbuchkino zur Auswahl.



## 1 Radiogeschichten

Klickt man auf dem Regal im Tischlerschuppen auf das alte Radiogerät, stehen zwei illustrierte Episoden als Bilderbuchkino zur Auswahl.

In der ersten Geschichte wird erzählt, wie Pettersson und Findus einen Tannenbaum basteln und mit allerlei Gegenständen schmücken. In der zweiten Geschichte basteln Pettersson und Findus aus einem Ballon und Federn eine Hühneratrappe, um den Fuchs zu erschrecken.

Passend zum Erzähltext werden die einzelnen Szenen und Bildmotive nach und nach zu einem Gesamtbild zusammengefügt. Über ein Icon unter der Bildtafel können die Spieler/innen vorwärts- und zurückblättern und so die Erzählsequenzen nach Belieben wiederholen.



Die Bildtafeln werden Schritt für Schritt zu einer Collage ergänzt.

*Anschlussaktivität: Nacherzählung und Medienvergleich*

Die beiden Episoden stammen aus den Bilderbüchern *Pettersson kriegt Weihnachtsbesuch* (1989) und *Ein Feuerwerk für den Fuchs* (1987) und können dort im Kontext der ganzen Geschichte betrachtet und von den Kindern anhand der Illustrationen nacherzählt werden.

Ausserdem gibt es die zwei Bilderbuchgeschichten auch als Trickfilmadaption auf DVD (je ca. 12 Min.) sowie als Hörbuchfassung auf einer CD:

*Pettersson und Findus: Alle Abenteuer auf einer DVD.* Die Original-DVD zur TV-Serie. Deutschland, Schweden 1999. 170 Min.

*Pettersson kriegt Weihnachtsbesuch / Ein Feuerwerk für den Fuchs.* Gesprochen von Heinz Schubert. Audio-CD. Hamburg: Oetinger, 2005. 37 Min.



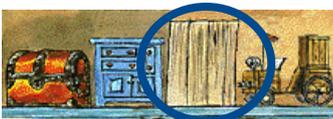
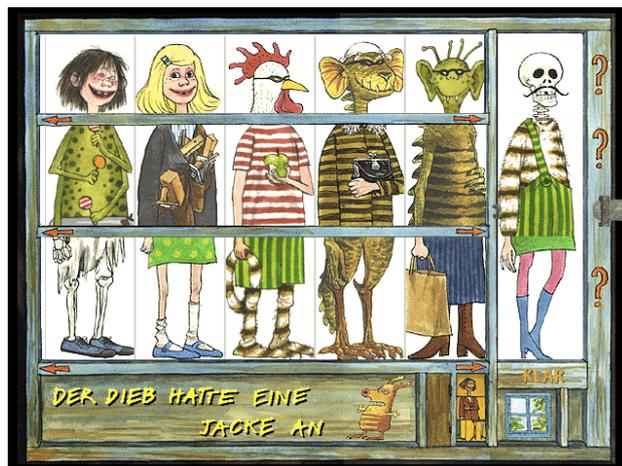
Übungsfelder:  
Hörverstehen • Leseverstehen  
• Wortschatz



## 2 Hobeldieb

Das Spiel befindet sich in der obersten Schublade der blauen Kommode auf dem Regal des Tischlerschuppens. Ein Muckla hat den Dieb beobachtet und gibt nach einem Klick auf die Fragezeichen verschiedene Beschreibungen von Kopf, Oberkörper und Beinen, zum Beispiel:

- «Der Dieb hatte Haare im Gesicht.»
- «Der Dieb hatte eine Art Mütze auf.»
- «Der Dieb sah fröhlich aus.»
- «Der Dieb hatte grosse Ohren.»
- «Der Dieb war blond.»
- «Der Dieb hatte Sommersprossen.»
- «Da war was Gestreiftes.»
- «Ich hab was Dunkles gesehen.»
- «Der Dieb hatte eine kurze Hose an.»
- «Der Dieb trug Stiefel.»



«Maskerade» in der Holzkiste



Mit den roten Richtungspfeilen können die drei Bilderstreifen verschoben und kombiniert werden, bis die Körperpartien mit der Personenbeschreibung übereinstimmen. Um das Resultat zu überprüfen, klickt man auf die Schaltfläche mit der Aufschrift «Klar». Hat man richtig getippt, kommt der Dieb hinter Schloss und Riegel. Andernfalls hilft der Muckla weiter und gibt Hinweise, wo das Phantombild noch nicht mit der Beschreibung übereinstimmt: «Kontrollier noch einmal die Beschreibung des Kopfes / des Körpers / der Beine.»

*Anschlussaktivität: Steckbrief*

Die Schüler/innen kombinieren – im Computerspiel oder mit selbst angefertigten Bildkarten – eigene Fahndungsbilder. Zu jeder Körperpartie (Kopf, Oberkörper, Beine) geben sie drei oder mehr eingrenzende Beschreibungen ab. Die anderen müssen nun versuchen, den Dieb aufgrund der genannten Merkmale eindeutig zu identifizieren. – Phantombilder können auch im Spiel «Maskerade» erstellt werden (vgl. Bildmotiv unten links in der Kiste neben der blauen Kommode).

**Übungsfelder:**  
Hörverstehen • Wortschatz



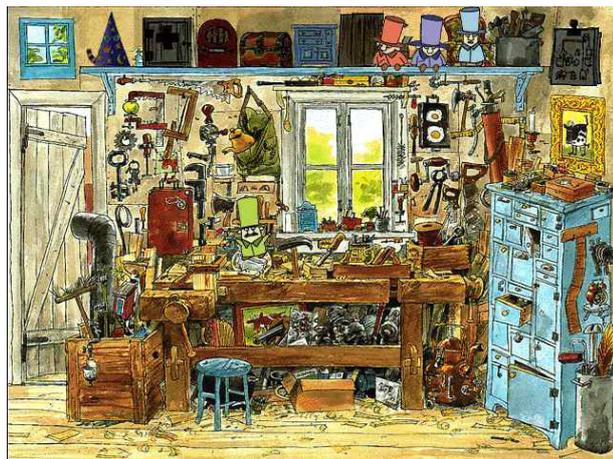
«Hallo. Ich hab vier Brüder und alle haben sich an verschiedenen Stellen hier im Tischlerschuppen versteckt. Wenn du alle findest, kriegst du eine goldene Feder. Für jeden Bruder hast du drei Versuche, okay?»

«Der hat sich wirklich ein schwieriges Versteck ausgesucht. Du kannst erst mal nach den anderen Brüdern suchen. Aber wenn du eine goldene Feder gewinnen willst, musst du mich anklicken und wieder von vorn anfangen.»

### 3 Vier Brüder

Durch einen Klick auf das blaue Männchen mit dem Zylinder wird das Suchspiel mit den vier Brüdern gestartet. Die Brüder haben sich im Tischlerschuppen hinter verschiedenen Gegenständen versteckt. Für jedes Versteck gibt das blaue Männchen einen Tipp, wonach man suchen muss. Hat man alle vier Brüder gefunden, winkt zur Belohnung eine goldene Feder, die in die Schatzkiste des Spielers bzw. der Spielerin wandert. Für jeden Bruder hat man drei Versuche.

Da die Beschreibungen nicht ganz eindeutig sind, schwingt bei diesem Spiel auch ein bisschen Glück mit. «Etwas Weiches» kann sich zum Beispiel auf den grünen Rucksack an der Wand oder auf die goldene Vogelfeder im Metalleimer vorne rechts beziehen. Das Ofenrohr wird einmal als «etwas Rundes», ein andermal als «etwas aus Metall» umschrieben. Die Hinweise beziehen sich auf Farbe (grün, blau, rot), Material (Glas, Metall, Stoff), Form und Beschaffenheit (rund, viereckig, spitz, weich) oder andere Eigenschaften («etwas, das sich dreht», «etwas, das riecht»).



- «Der Erste hat sich versteckt hinter etwas ... Grünem.»
- «Der nächste Bruder ist hinter etwas, das sich öffnen lässt.»
- «Der andere Bruder ist hinter etwas, das klingt.»
- «Der andere Bruder ist hinter etwas Viereckigem.»

#### Anschlussaktivität: Ratespiel

Das Suchspiel kann mit beliebigen Gegenständen, aber auch mit Bilderbüchern, Fotografien oder speziellen Wimmelbildern fortgesetzt werden (vgl. z.B. das Lernprogramm *Multidingsda* des Lehrmittelverlags Zürich, auf CD-ROM und als App). Die Schüler/innen trainieren ihre Sinneswahrnehmung und erweitern ihren Wortschatz.

Zur Vorbereitung werden verschiedene Objekte im Kreis herumgereicht und nach unterschiedlichen Kategorien beschrieben. Welche Farbe hat das Objekt, wie fühlt es sich an (warm/kalt, hart/weich, leicht/schwer, trocken/feucht), welche Form hat es, wie riecht es, wie tönt es, was kann man damit machen?

Als fortgeschrittene Variante können auch abwesende Gegenstände oder Phänomene beschrieben werden. Sie müssen anhand weniger Eigenschaften von den anderen erraten werden (Pferd, Baum, Feuer, Regen, Haus usw.).



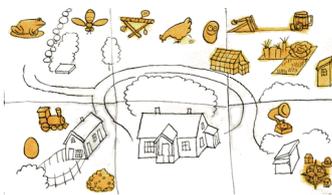
**Multidingsda: Vierzig Themen mit je einem Wimmelbild**

## Neues von Pettersson und Findus

Daniel Ammann



Für den Einsatz ab der 2. Klasse



Übersichtskarte im Hut-Menü

Spielübersicht «Neues von Pettersson und Findus»

- Froschhüpfen
- Wettfliegen der Bienen
- Stöckchenrechnen
- Dünger sammeln
- Kartoffel-Solitär
- Fantasie-Pflanzen
- Wasserspiel
- Garten
- Gerätewand / Gartenbuch
- Eisenbahn
- Eiersuchen
- Hühner-Radar
- Grammophon
- Wer wohnt wo?

### Neues von Pettersson und Findus

CD-ROM Win (95, 98, NT 4.0, 2000, ME, XP)/Mac (ab 8.1, OS X). Spiele, Ideen und Zeichnungen von Sven Nordqvist. Aus dem Schwedischen von Angelika Kutsch. Version 2. Hamburg: Oetinger, 2003 (1999).

Installation durch Kopieren des Ordners auf die Festplatte (14 MB / 115 MB). Die Spielstände von sechs Spielerinnen und Spielern werden im Unterordner «Data» gespeichert und können auf andere Computer übertragen werden.

Auf der zweiten CD-ROM mit Pettersson und Findus kann die Gegend rund um Petterssons Wohnhaus auf sechs Bildschirmseiten erkundet werden. Über ein Dutzend Denk- und Geschicklichkeitsspiele sind im Garten versteckt. Sobald man diese einmal gespielt hat, erscheinen sie als Symbol auf der Übersichtskarte im Hut-Menü und können dort von nun an direkt angewählt und gespielt werden. Wird in verschiedenen Teams oder Lernpartnerschaften gearbeitet, ist es deshalb wichtig, bei Spielstart immer mit der gleichen Login-Figur einzusteigen.

Die Spielgewinne in Form von Werkzeugen, Pflanzen, Samen und goldenen Trophäen landen jeweils in Petterssons Gartenschuppen. Wenn die Werkzeuge an die dafür vorgesehenen Stelle auf der Gerätewand gezogen werden, nennt Pettersson die entsprechende Bezeichnung und erklärt, wofür man den Gegenstand verwendet.

Die gewonnenen Pflanzen und das Saatgut aus verschiedenen Spielen werden in Petterssons Gartenbuch gesammelt. Hier erhält man auch weitere Informationen zur Pflege des Gartens. Wählt man die Samen und Setzlinge im Gartenbuch aus, erscheinen sie anschliessend auf der Bank im Garten und können mit dem Setzspaten in die Beete eingepflanzt werden. Damit die Pflanzen wachsen und gedeihen, sollte der Garten regelmässig gejätet, bewässert und gedüngt werden. Im Wasserspiel muss die Giesskanne deshalb von Zeit zu Zeit wieder aufgefüllt werden.



**Übungsfelder:**  
**Hörverstehen • Wortschatz •**  
**Erzählen**



## 1 Grammophon

Auf dem alten Grammophon in Petterssons Garten können drei verschiedene Schallplatten abgespielt werden. Eine Platte wird mit gedrückter Maustaste auf den Plattenteller gezogen und mit einem Klick auf die Kurbel gestartet. Der Trichter des Grammofons funktioniert dabei wie ein Diaprojektor und zeigt auf der aufgespannten Leinwand passende Illustrationen zum Erzähl- oder Liedtext.

Auf den Platten mit der gelben und der roten Etikette sind fetzige Musikstücke zu hören («Wer hat hier das ganze Beet zerwühlt?» und «Findus Rock 'n' Roll»).

Legt man die Platte mit der weissen Etikette auf, wird eine kurze Episode aus dem Bilderbuch *Aufruhr im Gemüsebeet* als Bilderbuchkino präsentiert.

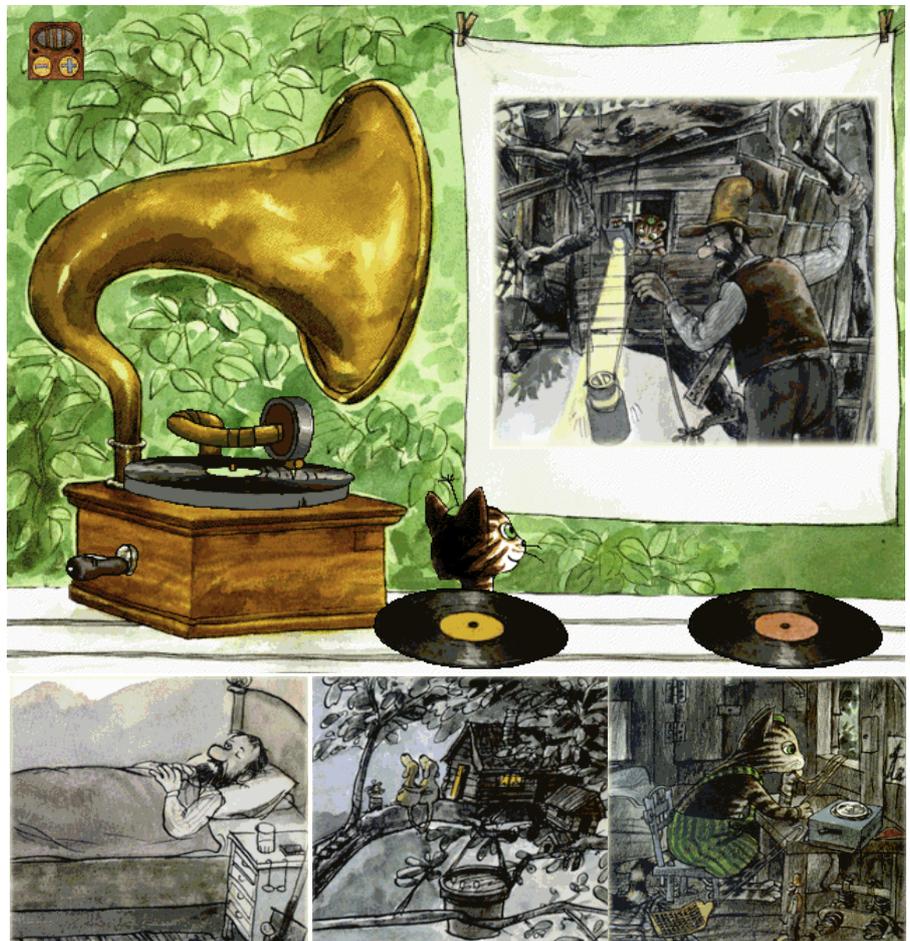
*Anschlussaktivität: «Wie geht die Geschichte weiter?»*

Pettersson und Findus bauen eine Alarmvorrichtung und lauern nachts dem Fuchs auf. Die Schüler/innen überlegen, wie die Geschichte weitergehen könnte und illustrieren das überraschende Ende mit einem Bild.

Anschliessend lesen sie die Episode im Bilderbuch nach oder schauen sich den Trickfilm an und erzählen, wie die Geschichte tatsächlich ausgeht.



Screenshots aus dem Trickfilm  
 «Aufruhr im Gemüsebeet»



Übungsfelder:  
Hörverstehen • Wortschatz



Auf Level 4 müssen sieben Mucklas nach Hause gebracht werden.

## 2 Wer wohnt wo?

Die kleinen Mucklas haben sich verlaufen und müssen in ihre Häuser zurückgebracht werden. Das Rätsel funktioniert wie ein Logical. Wenn man die einzelnen Mucklas anklickt, verraten sie Einzelheiten über ihr Zuhause. Die Aussagen müssen nun kombiniert und die Mucklas mit gedrückter Maustaste auf die richtigen Wohnungen gezogen werden. Sobald man auf «Fertig» klickt, erfährt man, ob man richtig kombiniert hat. – Insgesamt gibt es vier Schwierigkeitsstufen mit vier, fünf, sechs oder sieben verirrtten Mucklas.

Beispiel für Level 1 (vgl. Abbildung unten):

- A Ich wohne in einem Haus mit einer geraden Tür. Ich wohne nordöstlich von einer Figur mit einem Schwanz. Ich wohne in der Nähe von einem Haus mit zwei runden Fenstern.
- B Ich wohne in einem Haus mit Schornstein. Ich wohne in der Nähe von einer Figur mit einem Schwanz. Ich wohne in der Nähe von einem Haus mit einem viereckigen Fenster.
- C Ich wohne in einem Haus mit drei viereckigen Fenstern. Ich wohne westlich von einer Figur mit Ohren. Ich wohne südwestlich von einem Haus mit einer grauen Tür.
- D Ich wohne in einem Haus mit einer abgerundeten Tür. Ich wohne in der Nähe von einer Figur mit zwei Beinen. Ich wohne neben einem Haus mit Schornstein.



Anschlussaktivität: Lösungsweg diskutieren

Die Schülerinnen notieren die Hinweise zuerst auf Papier und erarbeiten im Team einen Lösungsweg. – Auf welche Häuser trifft die jeweilige Beschreibung zu? Welche Mucklas können sofort und eindeutig einer Wohnung zugeordnet werden?

## Medienverbund «Pettersson und Findus»



### Spielgeschichten auf CD-ROM

Doppelpack «Pettersson und Findus» und «Neues von Pettersson und Findus»: *Pettersson und Findus*. CD-ROM Win (95, 98, NT 4.0, 2000, ME, XP), Mac (ab 8.1, OS X).

Spiele, Ideen und Zeichnungen: Sven Nordqvist. Aus dem Schwedischen von Angelika Kutsch. Version 2. Hamburg: Oetinger, 2003 (1997).

*Neues von Pettersson und Findus*. CD-ROM Win (95, 98, NT 4.0, 2000, ME, XP)/Mac (ab 8.1, OS X). Spiele, Ideen und Zeichnungen von Sven Nordqvist. Aus dem Schwedischen von Angelika Kutsch. Version 2. Hamburg: Oetinger, 2003 (1999).

### Bilderbücher

Nordqvist, Sven. *Aufruhr im Gemüsebeet*. Deutsch von Angelika Kutsch. Hamburg: Oetinger, 1996 (1. Aufl. 1991). 24 Seiten.

Nordqvist, Sven. *Wie Findus zu Pettersson kam*. Deutsch von Angelika Kutsch. Hamburg: Oetinger, 2009 (2002). 28 Seiten.

Nordqvist, Sven. *Pettersson kriegt Weihnachtsbesuch*. Deutsch von Angelika Kutsch. Hamburg: Oetinger, 1989. 28 Seiten.

Nordqvist, Sven. *Ein Feuerwerk für den Fuchs*. Deutsch von Angelika Kutsch. Hamburg: Oetinger, 1987. 28 Seiten.



### Hörbücher (Audio-Books)

Nordqvist, Sven. *Pettersson zeltet / Aufruhr im Gemüsebeet*. Audio-CD. Gesprochen von Heinz Schubert. Deutsch von Angelika Kutsch. Hamburg: Oetinger, 2005. Lesung, 41 Min.

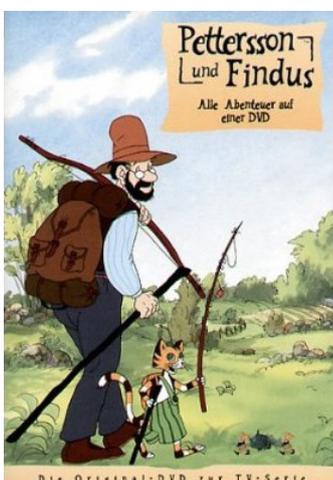
Nordqvist, Sven. *Pettersson kriegt Weihnachtsbesuch / Ein Feuerwerk für den Fuchs*. Gesprochen von Heinz Schubert. Audio-CD. Hamburg: Oetinger, 2005. 37 Min.

### Film auf DVD

*Pettersson und Findus: Alle Abenteuer auf einer DVD*. Die Original-DVD zur TV-Serie. Deutschland, Schweden 1999. 170 Min. Enthält:

1. Eine Geburtstagstorte für die Katze.
2. Ein Feuerwerk für den Fuchs.
3. Pettersson zeltet.
4. Armer Pettersson.
5. Aufruhr im Gemüsebeet.
6. Pettersson bekommt Weihnachtsbesuch.
7. Der Raketenkater.
8. Findus und der Hahn im Korb.
9. Mondmänner und Katzonauten.
10. Zirkus.
11. Die Elchjagd.
12. Petterssons Bruder.

EXTRAS: Pettersson-und-Findus-Quiz. • Eine bisher unveröffentlichte Episode: «Königlicher Besuch».



## Die Wilden Hühner

Daniel Ammann



Für den Einsatz ab der 4. Klasse

### *Die Wilden Hühner – Der Club der schlaue Köpfe*

CD-ROM Win (2000, XP, Vista), Mac OS X. Nach der Buchvorlage von Cornelia Funke. Hamburg: Oetinger, 2008.

Mit 16 Denk- und Geschicklichkeitsspielen trainiert *Der Club der schlaue Köpfe* die geistige Fitness in verschiedenen Disziplinen. Gefragt sind logisches Denken, Reaktionsvermögen, Kurzzeitgedächtnis, Sprachverständnis und Mathematik. Die einzelnen Spielaufgaben sind nicht durch eine Rahmenhandlung verknüpft, sondern stehen im virtuellen Spielmagazin von Anfang an zur Verfügung. Einzig das vierte Spiel in jeder Kategorie wird erst freigeschaltet, wenn man die anderen drei bereits einmal ausprobiert hat.

Jede Spielaufgabe verfügt über drei Schwierigkeitsstufen (mit mehreren Runden) und bringt das Huhn auf der Spielübersicht mit jedem erreichten Level der Ziellinie ein Stück näher. Vor Spielbeginn wird eine Anleitung angezeigt, in der die Aufgabe kurz erklärt wird (Leseverstehen).

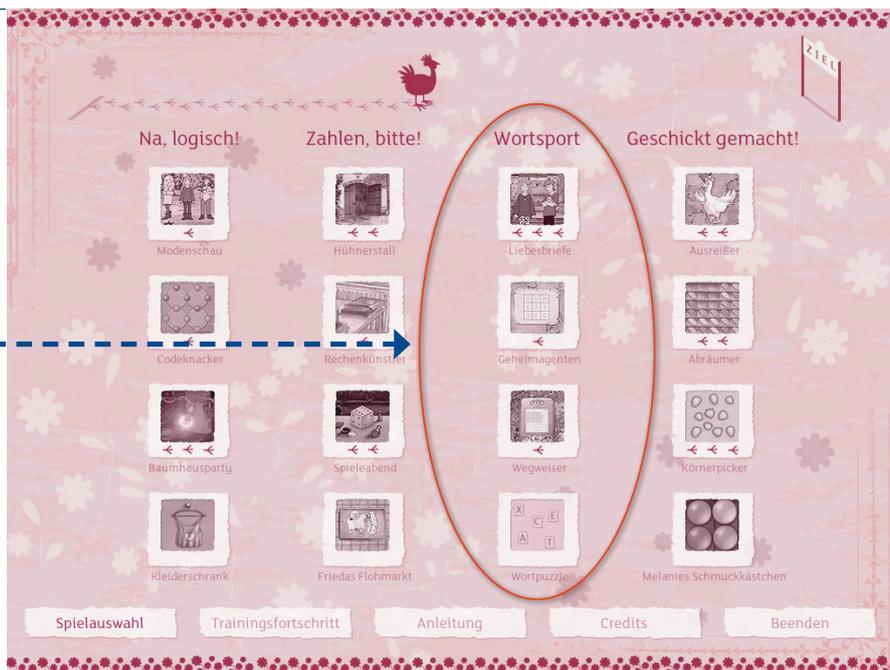
Das Programm muss auf der Festplatte in einem Ordner «DCDSK» installiert werden und läuft dann ohne CD-ROM. Bis zu 10 verschiedene Spielerinnen und Spieler können für sich ein Profil anlegen und ihre Punktestände mit anderen vergleichen. Über einen Menüpunkt am unteren Bildschirmrand kann der «Trainingsfortschritt» zudem in Form einer Verlaufsgrafik angezeigt werden.

#### Spielübersicht

«Die Wilden Hühner – Der Club der schlaue Köpfe»

Für die Sprachförderung sind die Binnenspiele in der Kategorie «Wortsport» besonders gut geeignet:

- **Liebesbriefe**
- **Geheimagenten**
- **Wegweiser**
- **Wortpuzzle**



### Übungsfelder:

**Leseverstehen • Wortschatz •  
Rechtschreibung • Textkompetenz**

**Liebesbriefe**

Sprotte und Fred schreiben sich Liebesbriefe. Damit die anderen Wilden Hühner und Pygmäen die geheimen Briefe nicht lesen können, haben die beiden sich einen Geheimcode ausgedacht. Sie haben bestimmte Buchstaben in den Sätzen durch Symbole ersetzt.

Du musst nun diese Briefe entschlüsseln, indem du die richtigen Buchstaben auf die Symbole ziehst, so dass der richtige Satz entsteht.

Ein einmal gesetzter Buchstabe kann nicht wieder zurück genommen werden.  
Je schneller du die Botschaft löst, desto mehr Punkte bekommst du.

Hast du die falschen Buchstaben eingesetzt oder ist die Zeit in der Sanduhr abgelaufen, ist das Spiel verloren.

## 1 Liebesbriefe

Sprotte und Fred schicken sich geheime Liebesbotschaften. In jedem Text sind einzelne Buchstaben durch bestimmte Symbole verschlüsselt. Die Spieler/innen müssen auf Zeit jeweils den richtigen Buchstaben des Alphabets mit gedrückter Maustaste auf das entsprechende Symbol ziehen, um den Satz Schritt für Schritt zu vervollständigen und den Geheimcode zu knacken. Setzt man einen falschen Buchstaben ein oder läuft die Zeit vorher ab, ist das Spiel verloren.

Das Spiel verfügt über 3 Level mit je 3 Runden. Beim ersten Level müssen 3 Buchstaben, beim zweiten Level 5 und beim dritten Level 5 Symbole dekodiert werden.

**Liebesbriefe**

Rekord 110 Punktzahl 110

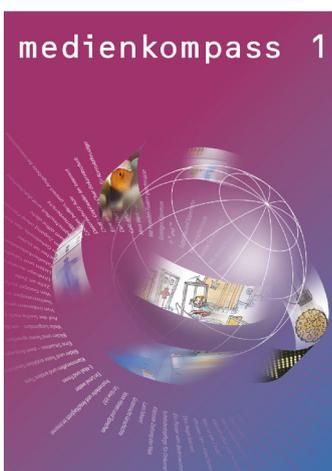
Ziehe mit der Maus die richtigen Buchstaben auf die Symbole, um den Satz zu vervollständigen.

ICH MÜCHT DICH  
GARN KÜSSN!

A B C D E F G H I J K L M N O  
P Q R S T U V W X Y Z Ä Ö Ü

Abbrechen Anleitung

In den Liebesbriefen von Sprotte und Fred sind einige Buchstaben verschlüsselt.



### Anschlussaktivität

Die Schüler/innen verfassen selbst kurze Mitteilungen und ersetzen ausgewählte Buchstaben im Text durch Symbole oder Sonderzeichen. Ein bestimmtes Symbol darf immer nur für den gleichen Buchstaben verwendet werden. Anschliessend versuchen die Empfänger/innen, die Botschaften durch Raten und Ausprobieren zu entschlüsseln.

Im Deutschen kommt übrigens der Buchstabe E am häufigsten vor, auf den weiteren Rängen folgen N, I, S, R, A und T. Die häufigsten Anfangsbuchstaben lauten: D-S-E-I-W. Mit diesem Wissen lassen sich unter Umständen auch vollkommen verschlüsselte Texte knacken. Hierfür werden die verwendeten Symbole inventarisiert und ausgezählt. – Siehe auch die Einheit «Verschlüsselte Botschaften» in *Medienkompass 1: Medien und ICT für die Primarstufe*. Zürich: Lehrmittelverlag des Kantons Zürich, 2016. S.28–31.

## 2 Geheimagenten

**Übungsfelder:**  
**Leseverstehen • Wortschatz •**  
**Rechtschreibung**

Bei diesem Spiel wird das Kurzzeitgedächtnis in Verbindung mit Geschicklichkeit trainiert. Die eingeblendeten Wörter muss man sich möglichst rasch einprägen, dann auf «weiter» klicken und im Buchstabengitter (am Rande beginnend) mit dem Mauszeiger sorgfältig und in der richtigen Reihenfolge über die entsprechenden Buchstaben fahren, die das Wort bzw. die Wörter bilden.

Bei Level 1 ist der Anfangsbuchstabe des Merkwortes bereits hervorgehoben. Auf Level 2 muss man sich schon zwei Wörter und auf Level 3 gar drei verschiedene Wörter merken, wobei der Anfangsbuchstabe nicht mehr angezeigt wird.

*Beispiele*

**Level 1 (Wörter)**

*Baumhaus, Hühnerfutter, Pferdemaähne, Brillenträger, Eitelkeit, Pingpongball, Polizeiauto, Zimmertür, Reiterhof, Schubkarre, Biologielehrer, Langeweile, Herzklopfen, Wechselgeld, Botschaft, Nachtwanderung, Frankenstein, Tagebuch, Wasserpistole, Islandpferde, Halskette, Oberhuhn, Bandentreff, Wohnwagen, Partygast ...*

**Level 2 (Screenshots)**



**Lösungsbeispiel**

Die rote Linie zeichnet in diesem Beispiel (Level 2) den Weg nach, dem man mit dem Mauszeiger durch das Buchstabenlabyrinth folgen muss, um die beiden Worte «Geheimbotschaft» und «Nachtwanderung» zu bilden.



### 3 Wegweiser

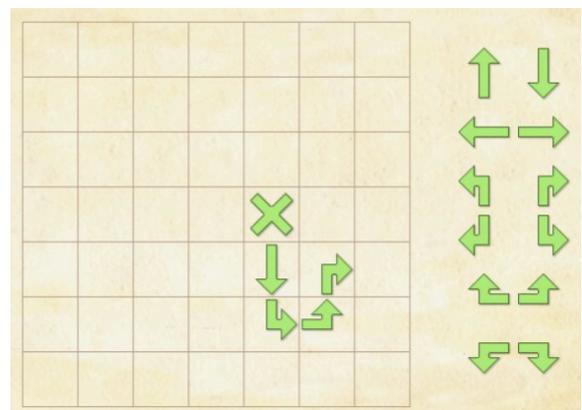
#### Übungsfelder:

Leseverstehen • Textkompetenz • Richtungsangaben • räumliche Orientierung

#### Beispiel für Level 1



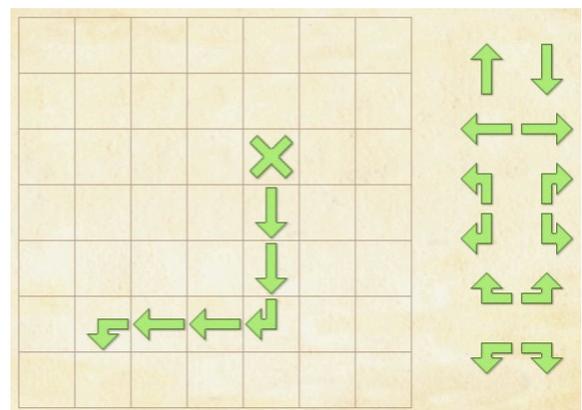
Richtungsanweisung ...



... und Umsetzung auf der Karte.

Die schriftlichen Sprachmitteilungen müssen verstanden und im Kurzzeitgedächtnis gespeichert werden. Die erste Anweisung gibt die absolute Himmelsrichtung an (also: Norden => oben; Osten => rechts usw.). Ab der zweiten Angabe müssen die Richtungen aus der Perspektive der Empfängerin interpretiert und die passenden Anschlusspfeile ausgewählt und in die Karte eingesetzt werden. – Neben dem Leseverstehen werden also auch das Erinnerungs- und Vorstellungsvermögen geübt.

#### Beispiel für Level 3



#### Anschlussaktivität

Die Schüler/innen verfassen eine Wegbeschreibung (z. B. von der Schule zum Bahnhof). Das SMS-Spiel kann als Schatzsuche nachgespielt werden. Person A müsste dabei die Pfeile in der (Lösungs-)Skizze in Richtungsangaben übersetzen (z. B. «Drehe dich um 180 Grad, gehe drei Schritte geradeaus ...»); Person B führt die Anweisungen aus, um zum gewünschten Zielpunkt zu gelangen.

#### 4 Wortpuzzle

*Übungsfelder:  
Leseverstehen • Wortschatz •  
Rechtschreibung*

In einem Satz muss die Wortlücke mit den zur Verfügung stehenden Buchstaben vervollständigt werden. Man spielt gegen die Zeit und muss die Buchstaben-schnipsel auf der linken Buchseite rasch mit gedrückter Maustaste auf die passenden Felder rechts ziehen. Setzt man einen Buchstaben falsch, ist das Spiel verloren und man kommt wieder zu Runde 1 des entsprechenden Levels.



##### *Beispiel für Level 1*

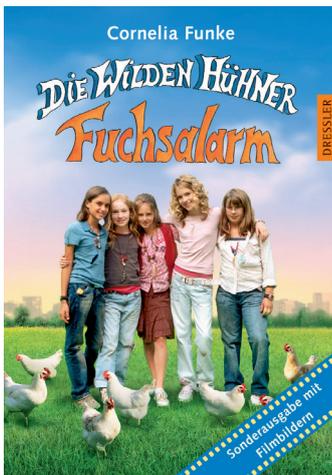
Freds Kumpel spielt gern TUBA. / In Melanies Zimmer steht ein BETT. / In Omas Wohnzimmer sind neue SOFAS. / Fred fährt im JUNI nach Hamburg. / Melanie freut sich auf OSTERN. / Die Wilden Hühner trinken KAKAO.

##### *Beispiel für Level 2*

Melanie trägt eine GRÜNE Bluse. / Melanie hat schon wieder neue KLEIDER. / Wilma und Frieda sitzen im BAUMHAUS. / Auf dem Tisch im Wohnwagen stehen TELLER. / Frieda backt leckere WAFFELN. / Die Pygmäen schauen gemeinsam einen HORROR-FILM.

##### *Beispiel für Level 3*

Wilma beschattet einen VERBRECHER. / Oma backt morgen PLÄTZCHEN. / Der Kinofilm wird sehr SPANNEND werden. / Die Wilden Hühner füttern SPATZEN. / In Trudes Zimmer hängt jetzt ein WANDTEPPICH. / Wilma fährt am DONNERSTAG in den Urlaub. / Torte sucht etwas im TELEFONBUCH. / Melanie liebt es zu SCHLAFEN. / Im Wald war es AUFREGEND. / Sprotte hört gern HÖRBÜCHER. / Sprotte und Frieda spielen VOLLEYBALL. / Sprotte und Fred gehen ÜBERMORGEN ins Kino.



## Medienverbund «Die Wilden Hühner»

### Computerspiel

*Die Wilden Hühner – Gestohlene Geheimnisse.* Nach der Buchvorlage von Cornelia Funke. CD-ROM Win (98, NT 4.0, 2000, ME, XP), Mac (ab 8.6, OS X). Hamburg: Oetinger, 2004.

*Die Wilden Hühner – Der Club der schlaun Köpfe.* CD-ROM Win (2000, XP, Vista), Mac OS X. Nach der Buchvorlage von Cornelia Funke. Hamburg: Oetinger, 2008.

*Die Wilden Hühner und die Jagd nach dem Rubinherz.* NintendoDS-Karte. Hamburg: Oetinger, 2008.

### Bücher (auch als E-Books)

Funke, Cornelia. *Die Wilden Hühner.* Hamburg: Cecilie Dressler, 2011 (1993). 176 Seiten.

Funke, Cornelia. *Die Wilden Hühner auf Klassenfahrt.* Hamburg: Cecilie Dressler, 2011 (1996). 192 Seiten.

Funke, Cornelia. *Die Wilden Hühner – Fuchsalarm.* Hamburg: Cecilie Dressler, 2012 (2006 Ausgabe mit Filmbildern, 1998). 256 Seiten.

Funke, Cornelia. *Die Wilden Hühner und das Glück der Erde.* Hamburg: Cecilie Dressler, 2013. 288 Seiten.

Funke, Cornelia. *Die Wilden Hühner und die Liebe.* Hamburg: Cecilie Dressler, 2013. 192 Seiten.

Ausserdem zahlreiche Fortsetzungsbände von Thomas Schmid:

*Cornelia Funkes Die Wilden Hühner und das Leben.* • *Die Wilden Küken.* • *Die Wilden Küken – Eisalarm.* • *Die Wilden Küken – Endlich Ferien!* • *Die Wilden Küken – Es spukt!* • *Die Wilden Küken – Auf Schatzsuche.* • *Die Wilden Küken – Ab ins Abenteuer!* • *Die Wilden Küken – Bühne frei!* • *Die Wilden Küken – Auf der Alm.* • *Die Wilden Küken – Im Bernsteinfieber.* • *Die Wilden Küken – Let's dance!* • *Die Wilden Küken – Let's dance!* • *Die Wilden Küken. Achtung, Party!* • *Die Wilden Küken. Gruselschiff ahoi!* • *Die Wilden Küken. Auf Monsterjagd.* • *Die Wilden Küken – Mit Graffitipower!* • *Die Wilden Küken – Echte Freundinnen.*

### Spielfilme auf DVD

*Die Wilden Hühner.* Regie: Vivian Naefe. Deutschland 2006. 109 Min. DVD 2006.

*Die Wilden Hühner und die Liebe.* Regie: Vivian Naefe. Deutschland 2007. 108 Min. DVD 2007.

*Die Wilden Hühner und das Leben.* Regie: Vivian Naefe. Deutschland 2008. 108 Min. DVD 2009.

### Internet

<http://www.wildehuehner.de>

Die Website zu den Wilden Hühnern bietet nicht nur Hintergrundinformationen, Neuigkeiten und Verkaufartikel zum Medienverbund an, sondern auch eine Plattform für Schreibenlässe (Gästebücher, Diskussionsforen, Rezensionen, Gedichte, E-Cards).



## Literatur

### Spielgeschichten und Medienverbund

Ammann, Daniel. «Geschichten zum Mitspielen: Kinder-CD-ROMs.» In *Kinder- und Jugendliteratur im Medienverbund: Grundlagen, Beispiele und Ansätze für den Deutschunterricht (kjl&m 07.extra)*, hrsg. v. Petra Josting u. Klaus Maiwald, 120–130. München: kopaed, 2007.

Ammann, Daniel. «Laura, Lars & Co.: Geschichten und Figuren in verschiedenen Medien.» In *Trickfilm entdecken: Animationstechniken im Unterricht*, hrsg. v. Daniel Ammann u. Arnold Fröhlich, 21–24. Zürich: Verlag Pestalozzianum, 2008.

Ammann, Daniel und Thomas Hermann. *Klicken, lesen und spielend lernen: Interaktive Spielgeschichten für Kinder*. Mit Beiträgen von Mela Kocher und Judith Mathez. Zürich: Verlag Pestalozzianum, 2004. 220 Seiten.



### Sprach- und Leseförderung

Bildungsdirektion Kanton Zürich, Volksschulamt, Hrsg. *Qualitätsmerkmale zum Handlungsfeld «Sprachförderung»: Ein Arbeitsinstrument für die Schulentwicklung*. 2. Aufl. Zürich: Bildungsdirektion des Kantons Zürich, 2008. 34 Seiten. [PDF]

Neugebauer, Claudia. «Leseförderung in einem mehrsprachigen Umfeld.» In *Lesekompetenz – Leseleistung – Leseförderung: Lernbuch für Studium und Beruf*, hrsg. v. Andrea Bertschi-Kaufmann, 229–241. Seelze-Velber: Kallmeyer, 2007 / Zug: Klett und Balmer, 2007.

Neugebauer, Claudia und Thomas Bachmann, Hrsg. *Handbuch Hochdeutsch: Grundlagen, Praxisberichte und Materialien zum Thema Hochdeutschsprechen in der Schule*. 1.–9. Schuljahr. Zürich: Lehrmittelverlag des Kantons Zürich, 2007. 194 Seiten.



Sträuli Arslan, Barbara; unter Mitarbeit v. Stefan Mächler u. Claudia Neugebauer. *Lesekick – Lesekick: Leseförderung in vielsprachigen Schulen*. Zürich: Lehrmittelverlag des Kantons Zürich, 2007. 145 Seiten.

## Impressum

### Herausgeberinnen

Pädagogische Hochschule Zürich  
Forschungsgruppe Literalität, Motivation und Lernen  
Lagerstrasse 2  
8090 Zürich

Bildungsdirektion Kanton Zürich  
Volksschulamt, Abt. Pädagogisches/Projekt Literalität  
Walchestrasse 21  
8090 Zürich

### Autor und Autorinnen

*Daniel Ammann*

Dozent für Medienbildung und Mitarbeiter des Schreibzentrums an der Pädagogischen Hochschule Zürich. Koautor des Lehrmittels *Medienkompass* und weiterer Handreichungen zur schulischen Medienbildung (*Trickfilm entdecken; Klicken, lesen und spielend lernen; Harry war hier; Film erleben*).

*Claudia Neugebauer*

Dozentin für Deutsch und Deutsch als Zweitsprache im Bereich «Schule und Entwicklung» an der Pädagogischen Hochschule Zürich. Im Rahmen von Unterrichts- und Schulentwicklungsprojekten (u. a. im Programm QUIMS) begleitet sie Lehrpersonen, die in vielsprachigen Klassen unterrichten. Für dieselbe Zielgruppe hat sie verschiedene Lehrmittel entwickelt.

*Barbara Sträuli*

Bis 2010 wissenschaftliche Mitarbeiterin des Volksschulamts des Kantons Zürich mit den Schwerpunkten Literalität, Mehrsprachigkeit und Interkulturelle Pädagogik. Autorin von *Leseknick – Lesekick: Leseförderung in vielsprachigen Schulen* und weiteren Handreichungen zur Sprachförderung in Schulen.

Das «Dossier Spielgeschichten» steht unter folgender Adresse zum kostenlosen Download bereit:

[www.phzh.ch/medienbildung/dossiers](http://www.phzh.ch/medienbildung/dossiers)

Produktion: Digital Learning Center | PH Zürich ([www.phzh.ch/digitalllearning](http://www.phzh.ch/digitalllearning))

Layout: Urs Stauber, Daniel Ammann

Korrektorat: Barbara Kugler, Verlag Pestalozzianum

1. Fassung Aug. 2010; 2. korr. Fassung Feb. 2011; 3., aktualisierte. Fassung Juni 2017