



Langenscheidt (2007) **SchwuppdIWupp Englisch lernen**

CD-ROM 19.95
Download 17.90



Erinnern Sie sich noch daran, wie langweilig es war, in der Schule Vokabeln zu pauken, für die nächste HÜ, für die nächste Klassenarbeit, für das nächste Abfragen, das Vokabelheft oder Buch in der Hand, die eine Spalte zugedeckt und sich mühsam erinnernd – wie hieß das Wort doch gleich? Spaß hat es nur selten gemacht. Trotzdem lernen auch heute die meisten Kinder eine Fremdsprache nach genau dieser Methode – warum sollten sie Spaß haben, wenn wir ihn auch nicht hatten?

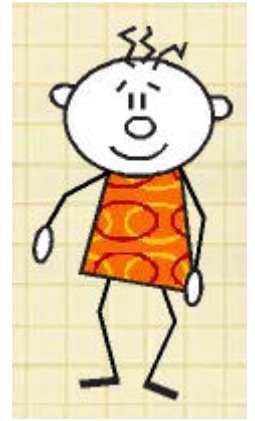
Gott sei Dank haben nicht alle so gedacht, sondern überlegt, wie man Kindern in der Grundschule eine Fremdsprache noch anbieten kann, vor allem weil ja klar ist, dass man um einen soliden Wortschatz wirklich nicht herumkommt, wenn man sich irgendwann in einer anderen Sprache zumindest verständlich machen will. Der Grundwortschatz der englischen Sprache besteht aus 2 000 Wörtern – 800 davon sind hier versammelt, mehr als 1 000 Wörter und kurze Wendungen lassen sich im integrierten digitalen Wörterbuch nachschlagen.

Langenscheidt hat aus dem Vokabellernen ein Spiel gemacht, das aus über 60 einzelnen Sprachlernspielen besteht. Dabei halten sich das Auditive und das Visuelle die Waage. Orientiert hat sich die Entwicklergruppe an den Lehrplänen für die Grundschule. Fließendes Lesen und Schreiben in der Muttersprache Deutsch muss vorausgesetzt werden, so dass sich das „total verrückte Vokabelspiel“ an Schüler des 3. und 4. Schuljahrs wendet, wobei es wiederum zwei Spielstufen gibt, für Anfänger und Fortgeschrittene.

Es ist ratsam, sich ein Mikrofon anzuschaffen, um wirklich alle Möglichkeiten zu nutzen. Man muss bei bestimmten Spielen nämlich selber sprechen und kommt nur weiter, wenn man das Wort auch richtig ausgesprochen hat. Wahlweise lässt sich aber auch auf das entsprechende Bild klicken.



Zwei Strichmännchen, Schwupp und Wupp, führen durch das gesamte Programm. Will man an dem Spiel etwas aussetzen, dann ist es die Geschwätzigkeit, die die beiden an den Tag legen. Wann immer sie etwas erklären oder in die Rahmenhandlung einführen, haben sie unendlich viel zu sagen, und das muss man sich anhören, ob man will oder nicht. Vorschlag: In einer neuen Variante sollte es die (zuschaltbare) Möglichkeit geben, diese Geschwätzigkeit ein wenig abzukürzen. Das gilt auch für die gesamte Einleitung und den langen Abspann. Spätestens beim dritten Spielen kann das leicht als nervig empfunden werden.



Der Benutzer hat die Möglichkeit, von sich selbst ein Bild hochzuladen (falls es eines auf dem PC gibt) oder selbst als männliches oder weibliches Strichmännchen zu agieren. Auf dem linken Bild etwa bin ich zu sehen.

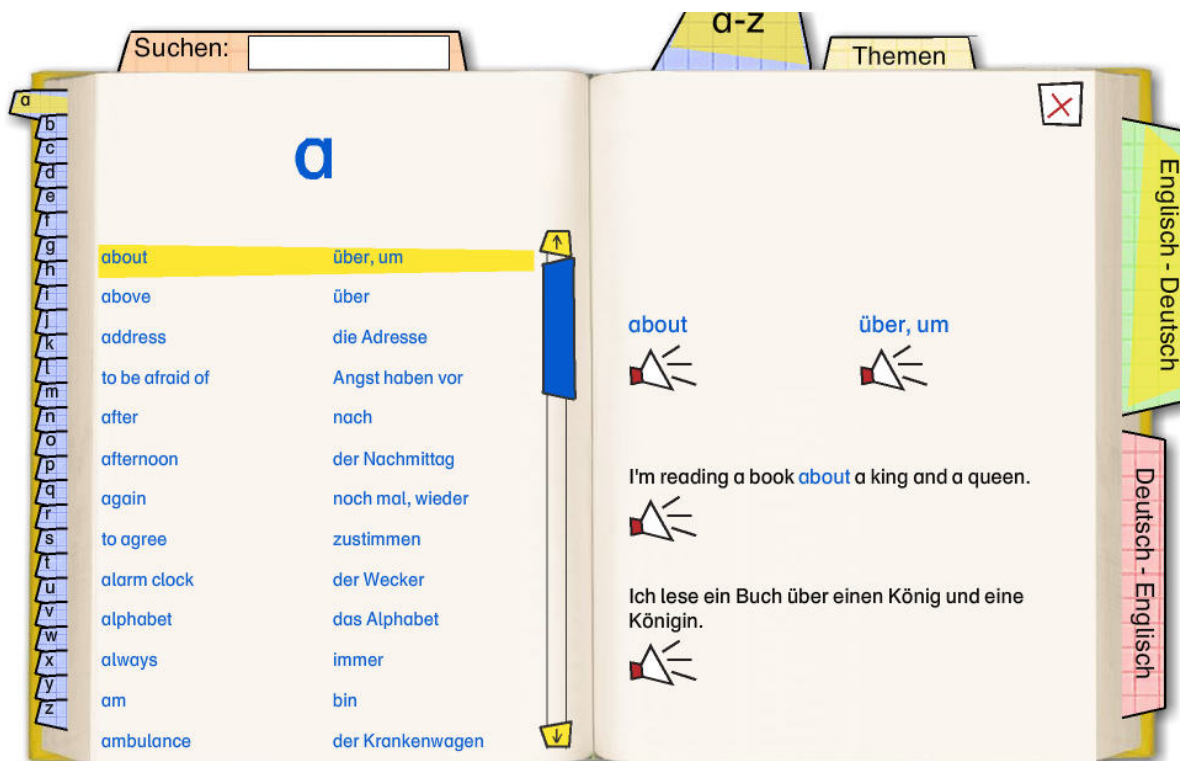
Beim Start führt das Spiel auf eine zerfetzte grüne Puzzlewiese, die es mit 61 Teilen wieder neu zusammzusetzen gilt. Dieser Teil scheint zunächst etwas langatmig, führt aber in das gesamte Spiel ein und kann bei weiteren Spielen übersprungen werden, indem man da weitermacht, wo man beim letzten Mal aufgehört hat. Jedesmal, wenn man eines der folgenden Spiele richtig zu Ende gebracht hat, gibt es zur Belohnung ein geschenktes Puzzleteil.

Hilfreich ist von Anfang an die Menüleiste.



Von hier aus führt der Weg über das dritte Icon von rechts zum sogenannten Elternmenü, das nicht nur die Spielstruktur ausgiebig erläutert, sondern auch die didaktische Konzeption und die damit verbundenen Lerninhalte und -ziele. Es geht nämlich nicht nur um den Aufbau eines Grundwortschatzes, sondern ebenso generell um das Schulen logischen Denkens und guter Beobachtungsgabe, um die Bedeutung von Teamarbeit oder individueller Entdeckerfreude.

Das Fragezeichen links führt in die Hilfe, über die Lupe daneben lässt sich der Überblick herstellen, die ins Grüne führende Tür beendet das Spiel. Die Zahl in dem Dreieck rechts nennt die Anzahl der bereits erarbeiteten Puzzleteile, und der Klick auf das sattsam bekannte blaue L auf gelbem Hintergrund führt direkt in das Wörterbuch. Während jedes der 20 lustigen Themenbilder, auf denen es Unmengen zu entdecken (und zu benennen) gilt, zwischen 10 und 20 Vokabeln zu den einzelnen Bereichen abfragt, ist das Wörterbuch Deutsch–Englisch und Englisch–Deutsch alphabetisch aufgebaut, lässt sich aber auch auf „Themen“ umschalten. Dabei findet sich in der Aufschlagseite links das Vokabelverzeichnis, rechts jeweils die Hörversion des links angeklickten (und somit gelb unterlegten) Begriffs sowie ein Beispielsatz dazu; beides wird in beiden Sprachen angeboten, was ein deutlicher Vorteil für Kinder ist, die noch nicht so gut lesen können, das Spiel aber trotzdem gern spielen möchten.



Hat man sich den Wortschatz zu einem Themenbild erarbeitet und ihn abgeschlossen, öffnen sich drei interaktive Spiele, in denen das Hörverständnis, das Lesen, Schreiben und eigenes Sprechen im Mittelpunkt stehen. Erreicht man auch hier die richtige Lösung, gibt es Punkte, und hat man die alle erworben, bekommt man eines der fehlenden Puzzlestücke. Der Spielstand lässt sich abspeichern, und beim nächsten Start kann man genau da fortsetzen – deshalb ist es wichtig, sich selbst als Spieler von Anfang an wiedererkennbar zu benennen. Hat man einen Fehler gemacht, treten Schwupp und Wupp in Aktion und kommentieren das Ganze. Da man jederzeit das Wörterbuch dazuschalten kann, wird sich die Fehlerquote insgesamt in Grenzen halten, aber für alle Fälle muss man nicht zu lange leiden: Nach dem dritten Fehlversuch präsentieren sie die richtige Lösung. Die einzelnen Spiele sind außerordentlich abwechslungs- und einfallsreich und lassen an keiner Stelle Langeweile aufkommen, überfordern aber auch nicht.

Es gibt mehrere Bereiche, mit denen man starten kann, so den „Tintensee“, die „Lochebene“, die „Spitzberge“ oder die „Gummiranch“; der Spieler entscheidet also selbst, was er bearbeiten möchte. Die einzelnen Themenbereiche, die es dann zu bearbeiten gilt, entstammen dem unmittelbaren Erfahrungsbereich und Umfeld des Kindes, heißen etwa „My body“ oder „At the fairground“. Dosen umwerfen, Autorennen fahren, Elefanten helfen, Seifenblasen schießen, Fußball spielen, Fische angeln – der Abwechslung sind kaum Grenzen gesetzt, und alles sind Tätigkeiten, die Kindern Spaß machen und ihre Kreativität anregen.

Weiteren Spaß mit SchwuppdüWupp findet man auf der Website des Verlags: www.langenscheidt.de/kids



Schwuppdwupp ist erhältlich als CD ROM oder – 2 Euro billiger – als direkter Download (nur bei DSL und Flatrate empfohlen). Während direkt von der CD gespielt wird, also keine Installation nötig ist, benötigt der Download mindestens 350 MB freien Festplattenspeicher.

Systemvoraussetzungen für beide Versionen: ab Pentium II Prozessor, 400 MHz oder höher, Arbeitsspeicher mind. 128 MB (empfohlen: 256 MB), Bildschirmauflösung 1024x768 (32 Bit Farbtiefe empfohlen), 24-fach CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte, Windows 98 SE/ME/2000/XP/Vista, empfohlen: Mikrofon (für Spiele mit Spracherkennung).

Fazit: Eine exquisite Software, die Spiel, Spaß und Lernen auf geradezu ideale Weise verbindet. So macht Sprachenlernen Spaß – und führt auch zum Erfolg. Absolut eine Empfehlung wert für alle Kinder im Grundschulalter mit PC.

Astrid van Nahl

