

Spielzimmer - Online

"Spielzimmer-Online" ist für Klein- und Vorschulkinder ab 2 Jahren konzipiert. Mit virtuellen Bilderbüchern und kleinen Spielen lädt es Eltern und ihre Kinder dazu ein, sich gemeinsam online spielerisch zu beschäftigen. Die Aufteilung in die drei Kategorien „Mini“, „Midi“ und „Maxi“ ermöglicht es, auf den jeweiligen Entwicklungsstand der Kinder einzugehen.



<http://www.spielzimmer-online.de>

Didaktische
Anregungen:
Natur-, Umgebungs-
und Sachwissen
Sprach- und
Leseförderung

Zielgruppe:
Kinder

Alter:
ab 2 Jahre

Geschlecht:
Unspezifisch

Anbieter:
Mario Scherer
Erlenweg 9
D-65812 Bad Soden

E-Mail:
info@spielzimmer-online.de

Layout:
Bildorientiert
Lesefreundlich
übersichtlich

Navigation:
einfach,
übersichtlich

Art des Anbieters:
Private Initiative von
Einzelpersonen, Eltern,
Autoren u.a.

Inhalte der Website:
Musik, Töne, Geräusche
Rätseln, Knobeln, Quizzen
Spielend lernen
Memory, Puzzle

Angebotene Links:
Keine oder nur interne Links

Vorkommen von Werbung:
werbefrei

Einschätzung unter Kinder- und
Jugendschutzaspekten:
unbedenklich

Kommentar zur Gestaltung

Die Seite ist farbenfroh und kindgerecht gestaltet. Die einfache und übersichtliche Navigation ermöglicht es auch schon kleinen Kindern sich zurechtzufinden. Große Bilder und Symbole sowie die große farbige Schrift kommen der Zielgruppe entgegen. Positiv ist auch, dass die Spiele relativ einfach gehalten und nicht mit Animationen überfrachtet sind.

Die Seite in der Gesamtschau

Die Startseite zeigt ein bunt ausgestattetes Kinderzimmer mit drei Spielzeugen, die sich bewegen und die ebenso wie die entsprechenden Buttons auf der Navigationsleiste am oberen Bildrand den Zugang zu den drei Rubriken "Mini", "Midi" und "Maxi" darstellen.

"Mini" ist für die Jüngsten (ab 2 Jahre) gedacht und hinsichtlich seines Repertoires an spielerischen Aktivitäten äußerst umfangreich. Jede Seite der vielen Bilderbücher, deren Titel u.a. "Mein Spielzeug", "Meine Tierwelt", "Meine Fahrzeuge", "Bo, der Bär", "Meine Autos", "In unserer Küche" und "Mein Lieblingsobst" lauten, zeigt einen gezeichneten bunten Gegenstand und wird mit einem Geräusch aufgeschlagen. Das Vor- bzw. Zurückblättern gelingt per Mausklick auf das jeweilige Dreieck. Auf den Bildern mit den Aufschriften "Tiere im Urwald", "Auf dem Bauernhof" und "Tiere am Teich" geben die Tiere bei Berührung mit dem Cursor die jeweils typischen Laute von sich ("Muh", "Miau"); "Mein kleiner Bruder" erzählt in einer Bilderfolge aus dem Alltag eines Mädchens, dessen Eltern Nachwuchs bekommen haben und "Unser Auto" zeigt das Armaturenbrett eines Autos mit Hupe, Radio und anderen Einrichtungen, die bei Cursorberührung ebenfalls ihnen eigene Geräusche von sich geben. Wie der Unterschied zwischen "Tag und Nacht" zu erkennen ist, steht in dem gleichnamigen Kapitel auf dem Lernprogramm: Es werden Gegenstände wie ein Auto oder eine Jacke in ihren Schattenumrissen gezeigt, und, wird die Glühbirne angeklickt, sieht man die Gegenstände kurz bei "Tageslicht". Die Bereiche "In unserer Küche" und "Das esse ich" sind ebenfalls bilderbuchartig aufgebaut, die abgebildeten Dinge zusätzlich beschriftet. "Was bewegt sich da?" und "Was kommt denn da?" lauten schließlich die Fragen zweier Angebote, in denen sich die abgebildeten Gegenstände bewegen bzw. aus einer Ecke in die Mitte des Bildschirms kommen, z.B. eine fahrende Eisenbahn.

"Midi" ist für die etwas älteren Kinder (3 bis 4 Jahre) konzipiert. Die Rubrik enthält das Spiel "Gesichter schieben" (mit der Maus kann ein Männer- oder Frauengesicht gestaltet werden), in dem die Kinder aufgefordert werden, "Die Obstmännchen" anzukleiden. Des Weiteren finden sich hier ein "Pferde-", "Spielplatz-" und "Strandpuzzle" sowie verschiedene Memorys, so "Mein erstes Memo-Spiel", "Wir fahren-Memo-Spiel" und "Das Wetter-Memo-Spiel".

Wesentlicher interessanter erscheinen allerdings die Angebote für die ältesten Vorschulkinder, die 5- bis 6-Jährigen. Bei verschiedenen Online-Spielen können sie Geschick und Schnelligkeit beweisen, egal, ob bei einer "Fotosafari", beim "Mäusefüttern", oder "Knochenfangen", oder ob der "Froschkönig" geküsst werden will und die "Spiegeleier" ihren Platz in der Pfanne finden müssen. Aber es ist auch Köpfchen gefragt, und zwar beim "Pyramidentetris" und "Zahlenpuzzle mit Prof. Robert". Gemeinsam mit den "Optischen Täuschungen" sind diese Angebote allerdings sehr anspruchsvoll und für Vorschulkinder nicht ohne Hilfe von Erwachsenen zu bewältigen, insbesondere sind diese oft nicht hinsichtlich der Inhalte, Aufgaben und Lösungswege nachzuvollziehen.

Drei Figuren am linken Bildrand der Startseite führen zu kurzen Informationen für Eltern und zur E-Mail-Seite.

Fazit

"Spielzimmer-Online" bietet Kleinen und Kindern im Vorschulalter Onlinespiele und thematisch altersgerecht gestaltete Bilderbücher, die durch Animationen und Geräusche ergänzt sind. Sinnvoll erscheint solch eine frühe Heranführung an den Computer und das neue Medium Internet aber tatsächlich nur, wenn die Eltern gemeinsam mit ihren Kindern im "Spielzimmer-Online" auf Entdeckungsreise gehen und die Nutzung herkömmlicher Kinderbücher und -spiele nicht in Vergessenheit gerät.

Didaktische Anregungen

Die Website "Spielzimmer-Online" in Kindergarten und Grundschule zu nutzen, heißt, die Vorliebe von vielen Kindern für das Spielen am Computer beziehungsweise im Internet zu akzeptieren, ja sogar zu befördern. Gleichzeitig bietet sich damit die Chance, auch die Kinder gezielt in die Welt des Computers und des Internets einzuführen, die zu Hause nicht die Möglichkeit haben, diese Medien eigenen Interessen folgend und zugleich begleitet kennen zu lernen.

Eine allgemeine Voraussetzung für den Einsatz der Website "Spielzimmer-Online" ist, als Erzieher/in oder Lehrkraft die angebotenen Spiele ausprobiert und selbst ein wenig Spaß daran gefunden zu haben. Die Kinder sollten mit der Nutzung von realen Bilderbüchern, Mal-, Puzzle-, Memory- und Collagespielen vertraut sein, bevor sie sich in das "Spielzimmer-Online" begeben. Vor allem im Kindergarten empfiehlt sich vor dem Einsatz der Spielgelegenheiten in den Rubriken "Mini" und "Midi" eine Information, Präsentation und Absprache mit den Eltern.

Die Instruktion aller Kinder mittels Beamer zu Aufbau und Navigation auf der Seite verspricht mehr Spielespass und damit Lernerfolge, wie z.B. die dargestellten Tiere und Gegenstände benennen und ihnen Laute und Geräusche zuordnen zu können. Ebenso wichtig ist, dass sich jedes Kind einen Spielepartner auswählen darf. Danach ist darauf zu achten, ob und welche Kinder für die ein oder zwei ausgewählten Spiele pro 20-minütiger Beschäftigungseinheit besondere pädagogische Hilfestellung brauchen. Diese kann nicht nur die richtige Steuerung per Maus und Tastatur betreffen, sondern auch das 'Entziffern' und Verbalisieren der Seiteninhalte sowie der Text-Rückmeldungen zum Spielerfolg.

In der Rubrik "Midi" sind die Anforderungen an die Lesekompetenz der Kinder zum Teil schon recht hoch, sei es zum Beispiel die Spielanleitung bei "Der Maler Klecks" oder die Texte im Bilderbuch "Alfi hat Geburtstag". Derartige Seiten sollten deshalb bevorzugt erst in der Grundschule angeboten werden und vielleicht beim ersten Mal per Beamer präsentiert und mit allen Kindern besprochen werden. Dasselbe gilt für alle Spiele in der Rubrik "Maxi", die zum Teil auch fachgebunden einsetzbar sind.

Erste Lernerfolge sind zu verzeichnen, wenn Kinder von sich aus den Wunsch äußern, im virtuellen Spielzimmer selbständig auf Entdeckungsreise gehen zu dürfen. Dann nämlich ist auch der ideale Zeitpunkt gekommen, den Kindern den Zugang zum Internet und das Laden dieser und anderer für sie geeigneter Websites zu erklären.