

Im Herbst 2012 erscheint die dritte Version der Schlaumäuse-Lernsoftware. Ein **Blick hinter die Kulissen** zeigt, wie die Welt der Sprache entsteht und wer sie zum Leben erweckt

## Auf ins neue Schlaumäuse-Land

**IN DER MARCHLEWSKISTRASSE 27** in Berlin entsteht ein spannendes Universum. Es ist das Reich der neuen Schlaumäuse! Ein virtuelles Land, in dem die Sprache der Schlüssel zu vielen Abenteuern ist. Seit rund sechs Monaten arbeitet ein zehnköpfiges Expertenteam unter der Leitung der Multimedia-Agentur Helliwood an der dritten Version der Lernsoftware. Das mehrfach ausgezeichnete Programm zur frühkindlichen Sprachförderung wird derzeit in 6500 Kitas bundesweit eingesetzt und ist Hauptbestandteil der Initiative „Schlaumäuse – Kinder entdecken Sprache“.

Die Neuentwicklung stellt eine Herausforderung für das gesamte Team dar. „Eine Software für fünf- bis siebenjährige Kinder zu entwickeln, mit der sie spielend die deutsche Sprache entdecken können, ist eine große Aufgabe“, erklärt Helliwood-Geschäftsführer Thomas Schmidt. Nach einer Befragung der Schlaumäuse-Kitas und Bewertung der aktuellen Lernsoftware begann der intensive Entwicklungsprozess. „Die Resonanz auf die Umfrage war enorm. Über 1200 Einrichtungen beteiligten sich daran. Durch die Auswertung wussten wir genau, welche Aufgaben die Kinder gerne absolvieren und welche nicht“,

führt der ehemalige Mathematiklehrer aus. „Sprache ist etwas Wunderbares. Unser Ziel ist es, eine fantasievolle Welt zu kreieren, die sich an der Lebenswelt der Kinder orientiert.“

### WÖRTERSEE UND ESELSBRÜCKEN

Zwölf interaktive Übungen, die sich inhaltlich ergänzen, sind im Laufe der vergangenen Zeit entstanden. Autor Joachim Friedmann schrieb die fesselnden Geschichten dazu. Ob am Wörtersee oder an den Eselsbrücken – im Land der Sprache haben die Kinder eine besondere Mission zu erfüllen. „Sie müssen mithilfe der Mäuse Lette und Lingo die Welt der Wörter retten“, erläutert Joachim Friedmann, der den

Bekannt als Comic- und Werbeillustrator: Der in Düsseldorf lebende Designer Henk Wyniger



beiden Schlaumäusen liebenswerte Charaktere verlieh und sogar einen frechen Kontrahenten, den Wörterwichtel, zum Leben erweckte. „Einen Gegenspieler zu haben, der es einem nicht immer leicht macht, finde ich auch für Kinder sehr wichtig. Der Wörterwichtel wirbelt ständig die Sprache durcheinander. Die Aufgabe der Kinder ist es, sie wieder in Ordnung zu bringen“, sagt der zweifache Vater und Drehbuchautor.

Ein Team von Illustratoren setzte die Szenen und Ideen optisch um und erstellte Tausende von Zeichnungen. „Besonders schön finde ich an den Schlaumäusen, dass den Kindern die Lerninhalte in ansprechender Form vermittelt werden. Spiel, Spaß und Spannung

kommen hier garantiert nicht zu kurz“, verspricht Illustrator Henk Wyniger.

### SOFTWARE MIT GESTEN STEUERN

Die Software wurde nicht nur grafisch und konzeptionell modernisiert – auch in technischer Hinsicht gibt es zahlreiche Neuerungen. So ergaben sich durch die Bereitstellung in der Cloud vollkommen andere Programmiermöglichkeiten. Existierten die Schlaumäuse bisher nur als CD-ROM, können sie jetzt in verschiedenen Versionen im Internet heruntergeladen werden. „Damit haben auch Eltern die Möglichkeit, die Software zu Hause zur Sprachunterstützung ihrer Kinder einzusetzen“, sagt der technolo-



Bei Helliwood-Chef Thomas Schmidt laufen die Fäden der Entwicklung zusammen



Aileen Duchale ist maßgeblich an der didaktischen Aufbereitung der Software beteiligt



Autor Joachim Friedmann lehrt Dramaturgie an der Uni Hildesheim und schreibt Drehbücher für TV-Krimis



Im Tonstudio: Schülerin Zoe Friedmann und Schauspieler und Synchronsprecher Nikolaus Gröbe



Daniel Schötz, Leiter der Technologieabteilung bei Helliwood, koordinierte die Programmierung



Tim Wettstein ist seit 2007 in der Technologieentwicklung bei Helliwood tätig



Softwareentwickler Maurice Karg hatte viel Spaß bei der technischen Umsetzung des Projekts



Daniel Schötz, Aileen Duchale, Joachim Friedmann mit Tochter Zoe, Maurice Karg, Nikolaus Gröbe, Thomas Schmidt, Tim Wettstein, Marc Doerfert (v.l.n.r.)



► In mehr als **6500 deutschen Kitas** wird mit den Schlaumäusen gespielt

gische Leiter Daniel Schötz. Die von ihm programmierten Spiele wurden bereits von seinem fünfjährigen Sohn getestet. „Ihm gefällt besonders gut, dass man das Programm nicht mehr mit einer Maus bedienen muss, sondern die Schlaumäuse auch mit den Fingern bewegen kann.“ Der Hintergrund: Die Software wurde zur Nutzung auf touchfähigen Windows-8-Geräten optimiert, kann aber in einer weiteren Version auch auf normalen Computern mit Maus und Tastatur bedient werden. Auch neu ist eine über die Kinect-Technologie gesteuerte Zusatzapplikation. „Die Kinder können mit ihrem Körper Buchstaben nachbilden. Oder sie müssen in die Luft springen, damit die Mäuse frische Energien erhalten“, beschreibt Schötz die neuen Anwendungsmöglichkeiten.



Erste Beiratssitzung in Berlin: Die Kita-Leiterinnen Anette Baumann und Elke Meyer (r.)

**HÖR MAL, WER DA SPRICHT**

Das Wichtigste ist und bleibt: Die Kinder sollen Spaß beim Spielen haben. Dazu tragen auch die Synchronsprecher Zoe Friedmann und Nikolaus Gröbe bei. Sie leihen den Schlaumäusen ihre Stimmen. „Die Kinder lernen, ohne es zu merken“, sagt „Tatort“-Schauspieler Nikolaus Gröbe. „Die Mäuse sind dabei ihre Partner. Das Spielen am Computer schließt die Kreativität nicht aus. Vielmehr ist das Medium eine tolle Ergänzung.“ Das letzte Wort haben in jedem Fall die Kinder: Bevor die dritte Version im Herbst erscheint, werden die Schlaumäuse in rund 20 Kitas getestet. Die wissenschaftliche Auswertung übernehmen Professor Gerd Mannhaupt und Studenten der Universität Erfurt. ►

Neue Wege **zum Lernen** mit Spaß!

**Professor Dr. phil. Gerd Mannhaupt** von der Universität Erfurt begleitet die Test- und Einführungsphase der neuen Schlaumäuse-Version gemeinsam mit seinen Studenten



Gerd Mannhaupt in seinem Büro in Erfurt

**Als Experte für Grundschulpädagogik und Kindheitsforscher begleiten Sie die Entwicklung der neuen Schlaumäuse auf wissenschaftlicher Ebene. Was fasziniert Sie daran?**

Es ist spannend mitzuerleben, wie sich die Entwicklung des computergestützten Lernens verändert und welche neuen Formen des Lernens sich dadurch ergeben. An diesem Fortschritt möchten wir teilhaben. Mithilfe der Kinect-Technologie werden die Kinder zukünftig vielfältige Möglichkeiten haben, um den Computer zu bedienen. Das bedeutet, dass sie nicht mehr länger vor der Tastatur sitzen bleiben müssen, sondern das Programm beispielsweise mit ihren Gesten steuern können. Gerade für Vorschulkinder wäre dies ein großer Vorteil.

**Welche Aufgaben übernehmen Sie und Ihre Studenten bei der Entwicklungsarbeit zum neuen Programm?**

Dazu gehört zum einen die Überarbeitung der verschiedenen Spiele und Übungen. Zum anderen möchten wir die Lernentwicklungen der Kinder begleiten und genau erfassen. Das heißt, dass wir in spezifischen Untersuchungen herausfinden wollen, wie wirksam die Schlaumäuse tatsächlich sind.

**Was muss ein Lernprogramm bieten, um bei Vorschulkindern Lernerfolge zu erzielen?**

Eine große Aufgabe ist es, über den ersten Neuigkeitseffekt hinaus die Motivation der Kinder aufrechtzuerhalten. Neben der altersgemäßen Animation ist es wichtig, dass sich die Anforderungen der Spiele an den Leistungsmöglichkeiten der Kinder orientieren. Die Kinder sollen Erfolge erleben, aber auch immer vor neue Herausforderungen gestellt werden, die es zu lösen gilt und die sie mit ihren Möglichkeiten tatsächlich lösen können. ►