

Die SpielGeschichten mit Max wenden sich an 4 - 10 jährige Mädchen und Jungen

Spaß und **Unterhaltung** stehen im Mittelpunkt. **Lerninhalte** werden den Kindern unaufdringlich vermittelt. Kleine Texttafeln fördern die **Lesefertigkeit** und die **Viersprachigkeit** legt erste Grundsteine für **Sprachinteresse und -verständnis**. Ohne **Zeit- und Leistungsdruck** entscheiden die Kinder über den Ablauf der Geschichten. Die Bilderwelt lädt zum Entdecken ein und nutzt bewusst die medialen Erfahrungen mit Bilderbüchern. In einer **überschaubaren Welt** können sich die Kinder selbstbestimmt bewegen und Gegenstände und Personen auf Mausclick zum Leben erwecken. Sie lernen, sich auf das genaue **Betrachten von Bildern und Animationen** sowie das **Hören von Musik, Geräuschen und Texten** zu konzentrieren. Zusätzliche Dynamik entsteht, wenn die Spiele zu zweit oder in einer Gruppe erlebt werden. Anschließend können die Kinder das Erfahrene durch Rollenspiele, Nacherzählungen oder Malen vertiefen. „**Max auf dem Mond**“ greift konkrete Probleme und Lebenssituationen der Kinder auf, wie z.B. das **Betreten unbekannter Orte**, das **Bestehen von Bewährungsproben** oder das **Bewältigen von Angstsituationen**. Dabei werden unter anderem **Orientierungsvermögen, Mut, Ausdauer, Farb- und Formenunterscheidung** geschult.

Tivola
SPIELGESCHICHTEN

© Tivola Verlag GmbH • Internet: <http://www.tivola.de>
Produziert von bvm

Barbara Landbeck

MAX AUF DEM MOND

Die Suche nach den Mondhühnern

Jederzeit umschaltbar in
die deutsche, englische,
französische und
spanische Sprache!



Texttafeln fördern
die Lesefertigkeit

Tivola
SPIELGESCHICHTEN

INSTALLATION

WINDOWS 3.x

So einfach lässt sich MAX auf einem Windows-Computer spielen:



Einmalige Installation:

1. Gib im Menü „Datei/Ausführen“ den Befehl „x:\install.exe“ ein. Setze für „x“ den Laufwerksbuchstaben des CD-ROM Laufwerks ein. Die Programm-Symbole werden eingerichtet.
2. Wähle im Programm-Manager die Gruppe „Tivola“ aus und klicke das Symbol „Max auf dem Mond“ an – und das Spiel kann beginnen!

Programmstart (nach der Installation):

Klicke im Programm-Manager in der Gruppe „Tivola“ das Symbol „Max auf dem Mond“ an – und das Spiel beginnt!

WINDOWS 95/WINDOWS 98/WINDOWS NT 4.0

Autostart

MACINTOSH

Klicke zweimal kurz hintereinander auf das Symbol „Max auf dem Mond“ – und schon beginnt das aufregende Abenteuer mit Max!

LOS GEHT'S ...

Klick auf den Außerirdischen, der dir am besten gefällt. Wenn du beim nächsten Spiel den gleichen Außerirdischen auswählst, kannst du da weiter spielen, wo du beim letzten Mal aufgehört hast. Suchst du einen anderen Außerirdischen aus, beginnst du das Spiel ganz von vorne.



Das ist **Max** aus Neuhundland. Er hat schon viele tolle Abenteuer erlebt. Heute fährt er auf den Mond um dort seiner Freundin Mona bei der Suche nach Mondhühnern zu helfen.

Onkel Pong ist ein toller Kerl. Er hat bereits viele nützliche Dinge erfunden. Leider ist er nicht sehr mutig und isst stattdessen viel lieber Kuchen. Auf Max ist Onkel Pong immer besonders stolz.



Mona, die kleine Raumfahlerin, ist auf den Mond geflogen. Dort braucht sie dringend Hilfe um acht Mondhühner für den Mann im Mond zu finden.



Der Mann im Mond trägt zwar einen Nadelstreifen-anzug, ist ansonsten aber ein recht ungehobelter Kerl. Es sei denn, man bringt ihm acht Mondhühner ...

SPIELREGELN

Einmal klicken – und es erscheint eine Abbildung des **Vogelkäfigs**. Sie zeigt, wie viele Mondhühner noch fehlen. Erst wenn du mit Max alle acht Mondhühner gefunden hast, können Mona und Max zurück zur Erde fliegen.



Hier lässt sich die **Lautstärke** regeln.

Die **Sternschnuppe** kann zusammen geschoben – und auch wieder ausgefahren werden.



Jederzeit ist der Wechsel in eine andere **Sprache** möglich. Einmal anklicken – und der letzte Satz wird in der neu gewählten Sprache wiederholt. Wer möchte, kann so ganz leicht ein paar Wörter in einer anderen Sprache lernen. Oder die ganze Geschichte in einer anderen Sprache erleben.

Wer hier klickt, sucht sich in der **Bildergalerie** ein neues **Bild** zum Spielen aus oder wählt die winkende **Hand** um das Spiel zu beenden.

SPIELREGELN

Im ganzen Spiel sind verschiedene Mondhühner zu finden. Damit es nicht langweilig wird, sind die Mondhühner bei jedem neuen Spieldurchlauf an einer anderen Stelle versteckt.

Zu klicken gibt es immer dort etwas, wo aus dem **Max-Symbol**  eine kleine **Hand**  wird.



Der **Pfeil** dreht sich, wenn der Erzähler etwas vorliest. Um den Text anzuhalten, braucht man nur einmal zu klicken. Noch mal klicken – und der Erzähler liest weiter. Man kann sich auch jederzeit, durch Klick auf den Pfeil, den jeweiligen Text noch einmal vorlesen lassen.

MAX AUF DEM MOND

Autorin und Illustratorin: BARBARA LANDBECK

Projektleitung Tivola: HUBERTUS SCHEELE

Projektleitung bvm: NAYDEN NAYDENOV

Animation/Coloration: INGRID RAUSCH, SASCHA DOMRÖSE, FABIAN REICHWALD

Programmierung: NAYDEN NAYDENOV

Übersetzung: ROB QUIRK, SDL INTERNATIONAL, NÜRNBERG

Regie Sprachaufnahmen: BARBARA LANDBECK, HUBERTUS SCHEELE, ROB QUIRK, MYRA GORINI

Tonstudio: HASTINGS MUSIC HAMBURG GMBH, SERIS AUDIO, PARIS

Musik: HARRY GUTOWSKI & ULRICH PEXA, © 1999 ED. HARRY NOVA

Geräusche: SOUND COMPANY HARRY SCHNITZLER, THOMAS SCHMALOWSKI

Grafik-Design Print: PAULA SCHWARZ

Testkoordination: HELFRIED MENCHEN

Erzähler: HANS PAETSCH, COLIN SOLMAN, BERNARD METRAUX, XAVIER METRES

Max: KATHARINA LINKE, TOM ATTENBOROUGH, LUDWIG LOISEON ROBERT, HARRISSON ANDRÉS

Mona: JANINE TIETGENS, CHARLOTTE FUDGE, RÉGINE TEYSSAU

Onkel Pong: GÜNTHER LÜDKE, MARC LYNDON, GÉRARD SURUGUE, DIEGO ASENSIO

Mann im Mond: HENRY KÖNIG, ROB QUIRK, GÉRARD SURUGUE, DIEGO ASENSIO

Frau Pollock: CHRISTINA V. WELTZIEN, LYNN FINGERHUTH, RÉGINE TEYSSAU

Tresenmann: ROBERT MISSLER, ROB QUIRK, GÉRARD SURUGUE, DIEGO ASENSIO

Verschiedene Stimmen: STEFAN SCHLABRITZ, FELIX SCHENDEL, THORSTEN UNRUH



© 1999 Tivola Verlag GmbH

Das Windows Logo ist ein Warenzeichen der Microsoft Corporation.

Das Apple Computer Logo ist ein Warenzeichen der Apple Computer, Inc.

Diese CD keinesfalls in einem Audio Gerät abspielen, das Gerät könnte beschädigt werden.

