

# Praxisidee

Fachforum lebenslang lernen heißt lebenslang spielen – Computerspiele in Bildungsprozessen

<b>Titel</b>	<b>Tiere Afrikas kennen lernen mit Zoo Tycoon 2</b>
<b>Beschreibung</b>	Zoo Tycoon ist eines der schönsten Management-programme, die es gibt. Aufgabe ist es, einen funktionierenden Zoo zu entwerfen, der den Zuschauern und Tieren gerecht wird und rentabel ist. Das Besondere an Zoo Tycoon ist die Vielfalt der Arten und Landschaften und die guten Erklärungen zu den Tieren.
<b>Lernziel(e)</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Die Tiere Afrikas kennen lernen</li> <li>• Verständnis für die unterschiedlichen Lebensräume und Bedürfnisse von Wildtieren entwickeln</li> </ul>
<b>Kategorie</b>	Lernen und verstehen (Biologie, Sachkunde)
<b>Lernort</b>	Grundschule
<b>Anmerkungen (Aufwand, Didaktik)</b>	Die Bedienung ist komplex und erfordert etwas Einarbeitungszeit. Der Aufbau eines großen Zoos mit verschiedenen Bereichen und selbsterhaltendem Regelsystem würde Grundschüler überfordern. Aber wir wollen einzelne Tiere und Gehege in den Vordergrund stellen. <b>Unser Vorschlag:</b> Wir benutzen das Programm als Vorbereitung auf den Zoobesuch. Die Kinder lernen, dass die Tiere unterschiedliche Bedürfnisse haben und warum ein natürlicher Lebensraum wichtig ist.
<b>System</b>	PC Windows

**Screenshot**

