

Multimedia-Lernzentrum

Im pädagogischen Blick: Lernsoftware
von der ersten bis zur sechsten Klasse

SIN - Studio im Netz e.V. (Hrsg.)



Impressum

Herausgeber:

SIN - Studio im Netz e.V.

Haus der Medienbildung

Heiglhofstr. 1

81377 München

Fon 0 89/72 46 77 - 00

Fax 0 89/72 46 77 - 01

eMail: sin@sin-net.de

www.sin-net.de

Erscheinung: München, Februar 2013

Redaktion:

Hans-Jürgen Palme

Petra Metz

Layout:

SIN - Studio im Netz

Schriftart „Comic Jens“ von Jens Kutilek



Gefördert vom Deutschen Kinderhilfswerk



Inhalt

<u>Vorwort</u>	4
<u>Multimedia-Lernzentrum</u>	8
<u>Allgemeine Informationen zu Lernprogrammen</u>	10
<u>Erläuterungen der Spielebeschreibung</u>	11
<u>Legende zum Schaubild</u>	14
<u>Lernsoftware für die 1. Klasse</u>	19
<u>Lernsoftware für die 2. Klasse</u>	27
<u>Lernsoftware für die 3. Klasse</u>	33
<u>Lernsoftware für die 4. Klasse</u>	43
<u>Lernsoftware für die 5. Klasse</u>	49
<u>Lernsoftware für die 6. Klasse</u>	55
<u>Klassenübergreifende Lernsoftware</u>	61
<u>Bundesweite Initiativen zur Beurteilung von Computer- und Konsolenspielen</u>	114

Vorwort

„Bildung beginnt mit Neugierde.“ Zu dieser Feststellung ist der Schweizer Philosoph Peter Bieri schon gekommen, da war noch nichts mit Informationszeitalter und Web 2.0. Aber auch heute noch gilt: Will man Bildung erfolgreich ermöglichen, reicht es nicht, einfach nur diesen notwendigen Startpunkt von Lernprozessen zu erkennen. Kindern und Jugendlichen müssen auch konsequent entsprechende Lernangebote gemacht werden, die ihre Neugier wecken und/oder bei bereits bestehenden Interessen ansetzen. Insbesondere wenn Lernen heute als lebenslanger Prozess verstanden wird, ist es wichtig, Bildungsangebote nicht nur in Einrichtungen wie der Schule oder in der Kita zu etablieren. Darüber hinaus und ergänzend sind informelle Lernräume nötig, die Kindern und Jugendlichen Spaß am Lernen und neue Erfahrungswege außerhalb der klassischen Bildungskontexte ermöglichen. In diesem Sinne bieten nicht zuletzt die so genannten neuen Medien Kindern und Jugendlichen hervorragende Möglichkeiten, Lernen multimedial, on- oder offline und vor allem mit Spaß und Begeisterung zu erleben.

Ich freue mich, mit den Ergebnissen aus dem Projekt „Multimedia-Lernzentrum“ vom SIN – Studio im Netz Möglichkeiten dokumentiert zu sehen, wie Lernen mit Spaß und Neugier außerhalb von traditionellen Bildungskontexten entstehen und organisiert werden kann. Das Multimedia-Lernzentrum bot Kindern die Chance, Erfahrungen mit unterschiedlichen Lernprogrammen zu machen. Kinder und Jugendliche bringen diesen mediengestützten Lernformen ein grundsätzliches Interesse entgegen und öffnen sich so oftmals Bildungsinhalten, denen sie in klassischen Lernkontexten vermutlich viel ablehnender gegenüberstehen würden. Gleichzeitig hat das Multimedia-Lernzentrum aber nicht nur einen virtuellen Lernraum geboten. Heranwachsende wurden bei ihren eigenständigen Lernerfahrungen von Pädagoginnen und Pädagogen begleitet, unterstützt und konnten sich in der Gruppe austauschen. Ein solcher sozialer

Kontext ist für ein erfolgreiches Lernen mit neuen Medien unerlässlich. Qualität in der Bildungsarbeit entsteht ja nicht allein durch die vermittelten Informationen und eingesetzten Medien. Entscheidend ist vielmehr das sinnvolle Zusammenspiel der verschiedenen Rezeptions- und Verarbeitungskontexte.

Und noch ein weiterer Punkt ist zu nennen, der dem Deutschen Kinderhilfswerk bei der Förderung von Bildungsprojekten wie dem Multimedia-Lernzentrum am Herzen liegt: Die Schaffung neuer Bildungsräume darf keine soziale Ausgrenzung nach sich ziehen. Nur zu oft entwickeln sich multimediale Bildungsangebote zu kommerziellen oder nichtkommerziellen Produkten, die bestimmte Gruppen, vor allem Kinder und Jugendliche aus sozioökonomisch benachteiligten und ohnehin schon bildungsfernen Milieus, ausschließen – sei es durch die Kosten, die mit der Nutzung von Software und Hardware verbunden sind, sei es durch komplexere Formen der Benachteiligung. erinnert sei hier beispielsweise an die Problematik einer möglichen „Digitalen Spaltung“. Das Projekt Multimedia-Lernzentrum hat versucht, sich diesem Problem zu stellen und Lern- bzw. Bildungssoftware für vielfältige Zielgruppen zugänglich zu machen.

Die Kinder und Jugendlichen konnten jedoch nicht einfach nur auf Angebote zugreifen, zu denen sie sonst womöglich nicht so einfach Zugang gefunden hätten. Sie haben auch die Möglichkeit erhalten (und wahrgenommen!), ihre eigene Meinung zu den von ihnen getesteten Lernsoftware-Angeboten einzubringen und – ganz nebenbei – ihren Lernprozess selbst gesteuert mitzugestalten. Die Früchte dieser Bewertungen liegen Ihnen in der vorliegenden Publikation vor. Das Deutsche Kinderhilfswerk begreift diesen Beteiligungsprozess als ein entscheidendes Qualitätskriterium jeder Bildungsarbeit.

Durch die Publikation der Projektergebnisse und Bewertungen verschiedener Lernsoftware-Angebote durch Kinder, Jugendliche und die begleitenden Pädagoginnen und Pädagogen erfüllt das Projekt Multimedia-Lernzentrum zudem einen langfristigen Nutzen. Denn einerseits können Kinder, Eltern, Lehrer oder sonstige pädagogisch

Interessierte aus dem Projekt Informationen gewinnen, welche Bildungssoftware für sie evtl. geeignet und nützlich wäre. Andererseits können die aus dem Projekt gewonnenen Erkenntnisse nachhaltig und nachvollziehbar gesichert werden. So wird beispielsweise auch deutlich, welche Anforderungen die (soziale) Arbeit mit Lernsoftware erfüllen muss, um erfolgreich zur Generierung neuer, informeller Bildungsräume beizutragen.

Ich hoffe, diese kurze Hinführung konnte – ganz im Sinne Peter Bieris – neugierig auf mehr und Lust auf die Lektüre dieser ebenso spannenden wie informativen Sammlung von Lernsoftware für Kinder machen. Viel Spaß dabei!

Kai Hanke

Deutsches Kinderhilfswerk e.V., Referent für Medien



Multimedia-Lernzentrum

DER EINSATZ VON LERNPROGRAMMEN IN DER AUSSERSCHULISCHEN BILDUNGSARBEIT

Die Ausführungen in dieser Broschüre beziehen sich auf das Projekt „Multimedia-Lernzentrum“, das vom SIN-Studio im Netz in den vergangenen Jahren realisiert wurde. Das Projekt wurde dankenswerter Weise vom Deutschen Kinderhilfswerk gefördert.

Unser Projekt schuf einen pädagogischen Rahmen, in dem Kinder Bildungssoftware auf CD-ROM nutzen konnten. Konkret wurde den Kindern die Gelegenheit geboten, sich in unserem Multimedia-Lernzentrum einmal wöchentlich für eine Stunde jenseits von Schulbüchern mit relevanten Lerninhalten zu beschäftigen. Die Kinder hatten damit die Gelegenheit sich einmal in anderer Form mit curricularen Lerninhalten auseinandersetzen. Wir haben zudem in diesem Rahmen auch Programme zur Verfügung gestellt, die logisches Denken fordern und fördern. Alle diese medialen Lernangebote forderten die Kinder in hohem Maße zum konzentrierten Mitmachen auf.

Wir haben für unser Multimedia-Lernzentrum einen breiten Bildungsbegriff zu Grunde gelegt, der nicht nur curriculare Lerninhalte beinhaltete. Im Vordergrund unseres Projektes stand es, die Freude am Lernen zu vermitteln. Das hohe Motivationspotenzial von Medien wurde bewusst eingesetzt, um den Kindern Anreize in neuer Form zu geben. Die verwendete Lernsoftware fungierte hier nicht als „Nürnberger Trichter“, sondern war vielmehr ein anregender Impuls, um im gemeinsamen Miteinander positive Lernerfahrungen zu erleben.

Unser Projekt haben wir in Kooperation mit den benachbarten Schulen ausgeschrieben. Die Kinder konnten sich für dieses Nachmittagsangebot freiwillig anmelden. Das kostenlose Lernen mit Hilfe der virtuellen Angebote wurde während der gesamten „Lernzeit“

pädagogisch betreut. Eine Hilfe fand dann statt, wenn es die Kinder wünschten.

Unser Lernzentrum haben insgesamt 93 Kinder der 2. bis 6. Klasse besucht. Sie kamen aus unterschiedlichen sozialökonomischen Milieus und viele davon hatten einen Migrationshintergrund. Wir haben darauf geachtet, dass insbesondere die Kinder mitmachen können, denen es aufgrund prekärer finanzieller Verhältnisse ansonsten nicht möglich ist, zu den teuren technischen Medienanwendungen Zugang zu bekommen. Zudem sollte unser Angebot auch Kinder ansprechen, die bislang eher negative Lernerfahrungen gemacht haben.

ERGEBNISSE

Insgesamt gesehen fand unser Projekt bei den Kindern großen Anklang. Die regelmäßige Teilnahme in der Freizeit ist ein Beleg dafür. Aber auch die ruhige und konzentrierte Atmosphäre im Multimedia-Lernzentrum verweist auf das motivierte Mitmachen. Schön war besonders, dass durch die Vorauswahl, die durch die Lehrkräfte getroffen wurde, vor allem auch Schülerinnen und Schüler aus sozial schwachen Familien unser Angebot nutzten. Die positive Resonanz zu unserem Projekt zeigt sich vor allem auch in der Nachfrage von allen Beteiligten (Kinder, Eltern, Lehrkräfte), ob es eine Fortsetzung gibt.

Unser Projekt zeigt klar, dass Lernprogramme keine Selbstläufer sind. Die Kinder hatten sehr viele Rückfragen zu den Programmen und suchten auch den sozialen Kontakt. Begabte oder lernschwache Schüler und Schülerinnen konnten nicht ausreichend unterstützt werden, da die Gruppe zu groß war, um diese Zielgruppen individueller betreuen zu können. Vor allem die älteren Kinder gaben schnell auf, wenn sie mit dem jeweiligen Lernprogramm keinen Erfolg hatten. Die oftmals vorhandenen negativen Lernerfahrungen behinderten ein selbstgesteuertes Lernen mit dem Computer. Wir haben deshalb für diese Zielgruppe vermehrt Lernprogramme eingesetzt, in denen die schulischen Inhalte nicht so im Vordergrund standen (z.B. Big Brain).

Insgesamt hat sich gezeigt, dass die Kinder gerne unser Multimedia-Lernzentrum besucht haben. Die meisten kamen regelmäßig. Für ein freiwilliges Angebot am Nachmittag, bei dem das Lernen im Mittelpunkt steht, ist das ein schöner Erfolg. Vor allem der soziale Faktor dürfte dafür ausschlaggebend gewesen sein. Es ist ein großer Unterschied, ob man alleine zuhause ein Lernprogramm nutzt oder im gemeinschaftlichen Miteinander.

Zum Schluss sei noch angemerkt, dass die Lernprogramme nur auf den ersten Blick ein selbstgesteuertes Lernen ermöglichen. In der Praxis zeigt sich, dass damit sehr viel pädagogische Betreuung einhergeht. Beispielsweise wird in vielen Lernprogrammen nicht erklärt, warum eine Antwort falsch war. Das wollen die Kinder aber oft wissen.

AUSBLICK – BILDUNGSSOFTWARE AUF CD-ROM – IN ZUKUNFT: APPS UND ONLINE-ANGEBOTE

Die Entwicklung verlief in den letzten Jahren sehr schnell. Tablettis sind im Kommen, aber noch längst nicht flächendeckend verbreitet. Laut KIM-Studie 2012 verfügen 19% der Haushalte, in denen Jugendliche leben, über ein Tablet (www.mpsf.de – Rubrik JIM-Studie). Dies zeigt, dass der Computer (PC oder Laptop) noch immer im Mittelpunkt steht, wenn es um Bildungssoftware geht. Auch die diversen Online-Portale, die multimediale Lernmöglichkeiten anbieten, sind in der Breitenwirkung noch nicht vergleichbar etabliert. Zwar können inzwischen durch die schneller werdenden Verbindungswege (DSL/VDSL und die Flatrates auf den verschiedenen Smartphones) auch Bewegtbilder angemessen übertragen werden, jedoch gilt dies nicht für alle regionalen Gebiete in unserer Gesellschaft. Zudem scheuen manche pädagogisch Verantwortliche die Abo-Kosten, die oftmals für Online-Lernportale anfallen. Viele zahlen lieber einen Festpreis für eine CD-Rom als laufende Kosten einzugehen. Ein wichtiger Vorteil der Lernprogramme auf CD-ROM ist schlussendlich die Möglichkeit, solche Angebote auch kostenlos von der Stadtbibliothek ausleihen zu

können.

In unserem Multimedia-Lernzentrum haben wir nur Lernangebote auf CD-ROM angeboten, wohl wissend, dass es interessante Apps für die Apple- und Android-Welt gibt und die Online-Angebote Alternativen bieten. Für die alltägliche Praxis sind die nachfolgenden Beschreibungen der ausgewählten medialen Lernangebote sicherlich trotz zu beachtender neuer Entwicklungen nach wie vor von Interesse.

Die nachfolgenden Beschreibungen der Lernprogramme ist sowohl für Privathaushalte, aber auch für Schulen, Horte oder Bibliotheken interessant. Die inhaltlichen Ausführungen basieren auf den praktischen Erfahrungen, die wir gemeinsam mit den beteiligten Kindern im Multimedia-Lernzentrum sammeln durften.

Allgemeine Informationen zu Lernprogrammen

Die Grenzen zwischen Lernprogrammen, die den Kindern das zu erwerbende oder zu vertiefende Wissen vermitteln sollen und reinen, der Unterhaltung dienenden, Spielprogrammen sind fließend. Mediale Angebote für Kinder die beides verbinden werden Edutainmentsoftware genannt. (Zusammengesetztes Kunstwort aus Education und Entertainment.) Dabei werden die Lerninhalte in einem spielerischen Kontext gesetzt und die Kinder so motiviert selbstständig Lernerfolge zu erzielen. Diese Art von Lernprogrammen machen den größten Teil der angebotenen Titel aus. Man könnte diese Software auch versteckte Lernprogramme nennen, da das zu Erlernende so gut in eine spannende Rahmenhandlung eingebaut ist, dass es von Kindern weitgehend unbemerkt bleibt.

Die reinen Lernprogramme können in zwei Bereiche eingeteilt werden. Die ausschließlichen Übungs- und Schulprogramme, die den puren Lernstoff behandeln sowie Software zu speziellen Themen wie zum Beispiel Legasthenie. Obwohl diese Spiele für eine bestimmte Zielgruppe konzipiert sind, haben wir die Erfahrung gemacht, dass auch andere Kinder gefallen daran finden können.

Die meisten Lernsoftwares erfordern ein gewisses Maß an Konzentration und Geduld, sind aber überwiegend eine gute Ergänzung zu dem bestehenden Lernprozess.

Am schönsten und erfolgsversprechendsten ist es, wie bei fast allen Spielen, wenn sie zusammen in der Gruppe oder mit den Eltern gemeinsam ausprobiert und angewendet werden.

Erläuterungen der Spielebeschreibung

Die Stabangaben, inklusive den jeweiligen Preisen beziehen sich auf den Stand vom November 2012. In den meisten Fällen wird der Herstellerpreis angegeben. War dies nicht möglich, wird der Durchschnittspreis angeführt. Die angegebenen Systemanforderungen stammen zumeist von den Herstellern (Verpackungsangaben). Es handelt sich dabei um Mindestvoraussetzungen, um die Spiele in Betrieb nehmen zu können.

Bei der USK-Einstufung handelt es sich um eine gesetzliche Alterskennzeichnung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle. Nähere Informationen hierzu unter: www.usk.de. Alle in dieser Broschüre aufgeführten Spiele haben keine Altersbeschränkung. In den meisten Fällen gelten sie als Lehrprogramme gemäß § 14 des Jugendschutzgesetzes. Diese Bewertung beinhaltet allerdings keine pädagogische Empfehlung. Ob es sich um ein gutes Spiel handelt und ab wann ein Kind dazu in der Lage ist, das Programm sinnvoll nutzen zu können, sind pädagogische Kriterien für die es kein allgemein verbindliches Labeling gibt.

Vor dem Kauf einer Lernsoftware lohnt sich der Preisvergleich im Internet. In vielen Bibliotheken lassen sich Lernprogramme kostenlos ausleihen.

Die Aufteilung der nachfolgenden Spielebeschreibungen gliedert sich in drei Teile. Als erstes werden in der allgemeinen Beschreibung die Handlung, die Lerninhalte und Spielziele dargestellt.

Unter „Erfahrungen“ haben wir die praktischen Erkenntnisse aus den Multimedia-Lernzentrum aufgeführt.

In den Zusatzbemerkungen sind Besonderheiten festgehalten.

Legende zum Schaubild

Die Tabelle auf den folgenden Seiten zeigt die, in dieser Broschüre aufgelisteten Spiele an. Die Zahlen rechts oben geben die jeweilige Jahrgangsstufe an.

Mit **orange** sind die Spiele gekennzeichnet, zu denen Sie hier eine Spielebeschreibung finden.

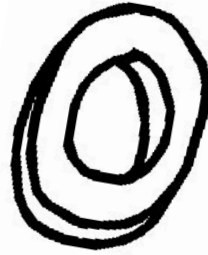
Darüber hinaus verweisen die **grün** gekennzeichneten Klassenfelder, dass das gleiche Spiel auch für diese Klassen erhältlich ist. Beispiel: „Lollipop Deutsch und Mathe“ gibt es jeweils für die 1. - 4. Klasse. Wir haben pars pro toto für die ganze Reihe das Lernprogramm für die 1. Klasse beschrieben. Man kann davon ausgehen, dass die didaktische Rahmenkonstellation bei den anderen beibehalten wird. Ergo wird „Lollipop Deutsch und Mathe“ für die Klassen 2 - 4 der gleichen Spiellogik folgen und nur der Schwierigkeitsgrad ist der Altersstufe angepasst.

		1	2	3	4	5	6	S.
1. Klasse								
	Lollipop Deutsch und Mathe							20
	Richtig so Vorschule 1. Klasse							22
	Zahlenzauber Mathe-Spiele mit Simsala und Bim 1. Klasse							24
2. Klasse								
	Fit in Sachkunde: Obst							28
	Förderpyramide 2 Mathematik 2. Klasse							30
3. Klasse								
	Duden Deutsch 3							34
	Fit in Sachkunde: Wald							36
	Ginger and Friends - My first English Coach 1							38
	Lauster Sprach und Rechenspiele							40
4. Klasse								
	Fit in Mathe: 4. Klasse							44
	Leporello 4 Lern-Spiel-Werkstatt Deutsch 4. Klasse							46
5. Klasse								
	Einfach besser in Mathe 5. Klasse							50
	Fit in Mathe: Lernspiele 5. Klasse							52
6.Klasse								
	Einfach besser in Deutsch Grammatik 6. Klasse							56
	Klett Mathetrainer							58

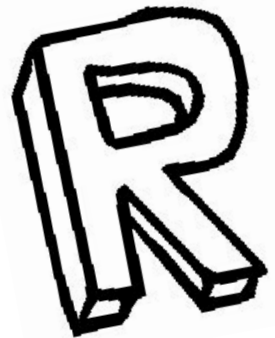
Klassen- über- greifend		1	2	3	4	5	6	S.
	2weistein							62
	Big Brain							64
	Blitzrechnen 1./2. Klasse							66
	CESAR home Lesen 2.0							68
	CESAR home Rechnen 1.0							70
	CESAR Lesen 1.1							72
	CESAR Schreiben 2.0							74
	Der Zahlenteufel ab 10 Jahren							76
	Dr. Kawashimas Gehirn Jogging							78
	Emil und Pauline Konzentrati- onsspiele für 1./ und 2. Klasse							80
	Englisch mit Felix							82
	Findefix - Lernspiel zur Recht- schreibung							84
	Fit in Sachkunde: Augen und Optik							86
	Fit in Sachkunde: Feuer und Verbrennung							88
	Fit in Sachkunde: Magnetismus							90
	Fit in Sachkunde: Strom und Elektrizität							92
	Fit in Sachkunde: Wind & Wetter							94
	Fragenbär Richtig Konzentrieren							96
	Fragenbär Richtig schreiben 1./2. Klasse							98
	Lauster Legastheniespiele							100

Klassen- über- greifend		1	2	3	4	5	6	S.
	Lauster Englisch für die Grund- schule							102
	Lauster Konzentrationsspiele 3. und 4. Klasse							104
	Lesefit - Lernspiel zur Verbes- serung der Leseleistung und Konzentrationsfähigkeit							106
	schwuppdwupp Englisch							108
	Tintenklex Hexenklex Version 11 Dyskalkulie Klasse 1-4							110
	Tintenklex-Klex Version 11 Lega- sthenie							112



A hand-drawn number 1 with a thick black outline and a slight shadow.A hand-drawn number 0 with a thick black outline and a slight shadow.

Lernsoftware
für die
1. Klasse

A hand-drawn letter S with a thick black outline and a 3D effect.A hand-drawn letter R with a thick black outline and a 3D effect.A hand-drawn letter M with a thick black outline and a 3D effect.



Lollipop Deutsch & Mathematik

Reihe: Lollipop

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Lolli und Pop führen die Kinder durch eine spannende 3D-Lernwelt und erkunden gemeinsam mit ihnen die Geheimnisse der Fächer Deutsch und Mathematik. Das Kind ist im Dorf der Felbis unterwegs und muss hier verschiedene Lernzetteln, die überall aushängen, finden und mit ihnen arbeiten. Addition und Subtraktion bis 20, Gleichungen mit Variablen im Zahlenraum bis 10, Geometrie und Aufgaben zur Logik sind Themen der Mathematik, im Deutschlernspiel geht es z.B. um das Hören und Erkennen von An-, Binnen- und Endlauten, Wortstrukturen, Silben einsetzen, Wortbausteine zusammensetzen. Die Spiele im Dorf dienen als Übungen, sind diese Übungen absolviert, fliegen sie weiter ins Dinoland, wo dann alle eingeübten Fähigkeiten unter Beweis gestellt werden müssen.

Wurde ein Lernzettel gefunden, so sind die Aufgaben auf neun Stufen mit steigendem Schwierigkeitsgrad verteilt. Dem Kind steht ein persönlicher Assistent (PA) immer zur Verfügung, dort befinden sich das Lexikon, die anlautgestützte Textverarbeitung, der sog. „Rechenzettel“ mit der Möglichkeit eigene Rechenaufgaben zu überprüfen u.v.m. Die CD bietet folgende weitere Spiel- und Lernmöglichkeiten, so kann man sich mit den Felbis per Mausklick oder über Mikrofon unterhalten (nutzbar als Lesübung). Im Internethaus gibt es einen Internetbrowser, der sehr übersichtlich und kindgerecht gestaltet ist. Die Kinder können außerdem nur auf bestimmte Internetseiten zugreifen, so dass keine Gefahren im Umgang mit diesem Medium entstehen.

■ **Hersteller:**

Cornelsen-Verlag

■ **Informationen:**

www.cornelsen.de

■ **Plattform:**

PC

■ **Systemanforderung:**

Win 2000/XP/Vista

■ **ISBN:**

978-3-464-80508-4

■ **Preis:**

9,99 €

■ **USK-Einstufung:**

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

■ **Lizenz:**

Einzelplatzlizenz

■ **Auszeichnungen:**

Comenius Medaille
2001, Giga-Maus 2002,
Pädi Güte-Siegel 2005,
digita 2000

Erfahrungen

Lollipop Deutsch und Mathematik für die 1. Klasse wurde im Lernzentrum nicht eingesetzt, da Kinder der ersten Jahrgangsstufe nicht teilnahmen. Die Erfahrungen beziehen sich hier auf den Einsatz in einer lerntherapeutischen Praxis. Es machte den jüngsten Kindern sehr viel Spaß, sich innerhalb einer Rahmenhandlung auf die Suche nach Übungsaufgaben zu machen. Gefundene Aufgaben werden vollvertont für die Schulanfänger erklärt. Innerhalb eines Lernzettels müssen viele Aufgaben (neun Stufen mit jeweils unterschiedlich vielen Aufgaben) gelöst werden, was hin und wieder viel Geduld und Ausdauerbereitschaft forderte, aber die Aussicht, damit dem Baby-Dino zu helfen, ließ die meisten Kinder bei der Sache bleiben. Besonders motivierend wirkte die Vielfalt der Features, Texte selbst gestalten,

Rechenzettel nutzen, Gegenstände für den Besuch der Dino-Insel finden. Vor allem die Möglichkeit, sich mit den Felbis zu unterhalten wurde gerne genutzt. Es fehlte jedoch manchmal ein Hinweis, wo bestimmte Aufgaben/Orte zu finden sind, und ohne Anleitung eines Erwachsenen würden die Kinder geraume Zeit ohne Fortschritt in Lolopolis unterwegs sein.

Zusatzbemerkung

Dieses Lernspiel wurde speziell für den Mathematik- und Deutschunterricht entwickelt und ist an den Lehrplan der jeweiligen Klasse angepasst. Es ist auch für die 2. Klasse (ISBN 978-3-464-80510-7), für die 3. Klasse (ISBN 978-3-464-80511-4) und 4. Klasse (ISBN 978-3-464-80525-1) für € 9,99 erschienen. Für sozial schwächere Familien ist dieser Titel von Cornelsen mit DVDs für Mathematik und Deutsch eine preisgünstige Alternative, die, wie oben aufgeführt, bereits mehrfach ausgezeichnet wurde. Die Schulversion verzichtet

auf die 3-D-Graphiken, alle Übungen sind direkt über den persönlichen Assistenten (PA) ansteuerbar, die Lehrkraft kann Kindern bestimmte Aufgaben zuweisen.



■ **Hersteller:**

Mildener Verlag

■ **Informationen:**

www.mildener-verlag.de

■ **Plattform:**

PC

■ **Systemanforderung:**

Windows 98SE/ME/2000/XP

■ **ISBN:**

978-3-619-19256-4

■ **Preis:**

14,90 €

■ **USK-Einstufung:**

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

■ **Lizenz:**

Einzelplatzlizenz, Schullizenz (99,00 €) und
Netzwerklizenz (198,00 €)

...richtig so!

Vorschule und 1. Klasse

Spielend Vokabeln lernen – Deutsch

Reihe: Richtig so!

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Hinter den 12 Bildkarten verbergen sich Themen aus der Lebenswelt der Kinder. Nach der Auswahl eines Themas z.B. Frühstück, Zootiere, Gemüse können Namenwörter (Substantive) aus dem gewählten Bereich über 11 unterschiedliche Spiele trainiert werden. Beim Versteckspiel werden beispielsweise zuerst alle Bilder benannt, dann drehen sie sich um, und nun nachdem sie sich umgedreht haben, soll das Kind sie wieder finden. In den Spielen Schreiben I und II kann durch das Eintippen der Begriffe in der Silbenschriftweise auch die Rechtschreibung gezielt geübt werden. Zusätzlich wird im elften Spiel die enge Beziehung zwischen Namenwort und Artikel verdeutlicht. Durch die gleichzeitige und wiederholte Präsentation von Bild, Laut und Schrift wird das Erlernen von Wortschatz, Artikel und Rechtschreibung besonders gefördert. Bei manchen Spielen gibt es einen orangefarbenen Hebel, mit dem die Spielgeschwindigkeit erhöht werden kann.

Erfahrungen

Das Spiel eignet sich für Vorschulkinder und Kinder der ersten Klasse, bietet sich aber auch sehr für die Sprachförderung von Migrantenkindern an, hier kann es bis zur 6. Klasse eingesetzt werden, entwickelt worden. Auch zur Unterstützung von Kindern mit erhöhtem Förderbedarf im Fach Deutsch oder bei Kindern mit Lese-Rechtschreibproblemen fördert das Programm das Sprach- und Leseverständnis und kann über die gesamte Grundschulzeit eingesetzt werden. Vor allem die kindgerecht gemalten Illustrationen und die Musikuntermalung kamen bei den jüngeren Kindern sehr gut an. Die in der Anleitung empfohlenen Vorgehensweise, die 11 Spiele der Reihe nach durch zu spielen, sollte individuell für jedes Kind entschieden werden. Eventuell lässt sich die Motivation erhöhen, wenn sich ein Kind an einem höheren Schwierigkeitsgrad versuchen darf oder vielleicht gefällt die eine oder andere Spielvariation

deutlich besser. Etwas schwierig war es für manche Kinder, die Aufgabenstellung zu erkennen, da es bei einigen Spielen keine genaue Anleitung gibt. Zwar erhält man über das Fragezeichen eine optische Information, aber nicht immer wird die Vorgehensweise dadurch deutlicher. Vor Spielbeginn ist die Unterstützung des Lehrers oder eines Elternteils erforderlich, um Aufgabenstellungen besser verstehen und lösen zu können. Unter dem Button „I“ findet man eine genaue Beschreibung aller Spiele. Da das Programm ohne Animationen auskommt und die Rückmeldungen des Sprechers nicht variieren, können die Spiele nach einer Weile als etwas abwechslungsarm empfunden werden. Um dem entgegen zu wirken, sollte das Programm unter Anleitung eines Erwachsenen und/oder in Gruppen gespielt werden. So wird das Lernen effektiver und unterhaltsamer.

Zusatzbemerkung

Diese CD-Rom ist begleitend zu der bekannten Lernspielreihe „...richtig so“ erschienen und ermöglicht Kindern, im eigenen Tempo zu wiederholen und zu üben. Auf der Internetseite www.spass-mit-sprachen.de sind weitere Informationen zu dieser Reihe verfügbar. Die Software ist auch für

Englisch „that's it! 1“ oder Französisch „c'est ça! 1“ erhältlich und kann für das Erlernen einer Fremdsprache in der Grundschule eingesetzt werden.



Zahlenzauber

Mathe-Spiele mit Simsala und Bim

Reihe: Zahlenzauber

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Hinter jedem Gast der Geburtstagsfeier von Simsala und Bim gilt es in jedem Fall verschiedene Aufgaben/Rätsel zu lösen. Dabei handelt es sich um Mathe-Lernspiele, die die Lerninhalte der 1. Klasse im Zahlenraum bis 10 sowie Übungen zur Geometrie und zur Orientierung im Raum umfassen. Ziel der Spiele ist es, so viele Perlen bzw. Punkte wie möglich zu sammeln, um am Ende ein Bonusspiel frei zu schalten. Jedes Spiel an sich bringt nach der Lösung der Aufgaben kleine Überraschungen mit sich. Nötige Erklärungen und Hilfestellungen während des Spielens gibt Eule Eulalia. Zusätzlich besteht die Möglichkeit zwischen drei Schwierigkeitslevels zu wählen, außerdem können Aufgaben zu einem bestimmten Thema (z.B. Plusaufgaben) auch gezielt zum Üben angewählt werden. Mit Hilfe von kleinen Zaubertricks oder platzenden Luftballons werden Matheaufgaben zum puren Vergnügen.

■ **Hersteller:**

Oldenbourg-Verlag

■ **Informationen:**

www.Oldenbourg.de

■ **Plattform:**

PC

■ **Systemanforderung:**

Windows 95 oder neuer

■ **ISBN:**

978-3-637-12251-2

■ **Preis:**

9,95 €

■ **USK-Einstufung:**

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

■ **Lizenz:**

Einzelplatzlizenz

Erfahrungen

Den Kindern machte es viel Spaß, mit der Spielwelt von Simsala und Bim Mathematik zu üben, da die graphische Gestaltung der Bilder und Figuren einer Geburtstagsparty sehr kindgerecht gestaltet ist. Das Lernprogramm „Zahlenzauber“ regt an, sich mit Mathe zu beschäftigen, vor allem weil die kleinen Animationen am Ende jeder Aufgabe sorgten bei den Kindern für viel Begeisterung. So bläst zum Beispiel in der Auswahl „Quiz“ ein lustiges kleines Gespenst alle brennenden Kerzen aus, die durch richtige Lösungen erarbeitet wurden. Anschauliche Erläuterungen mit einer angenehmen Stimme erleichtern zu Beginn jeder Aufgabe den Einstieg

in das Spiel und sorgen für die nötige Übersicht. Aufgrund der Vertonung aller Erklärungen können auch Leseanfänger gut mit dem Spiel arbeiten. Ein dreistufiges Hilfesystem führt bei einem Fehlversuch langsam an die Lösung heran. Für zusätzliche Motivation sorgt ein Zusatzspiel, welches durch das richtige Beantworten einer bestimmten Anzahl von Aufgaben freigeschaltet wird. Aufgrund der drei vorhandenen Schwierigkeitsstufen konnten die Kinder je nach individuellem Lernstand in die Nutzung der Spiele einsteigen. Deshalb kann zu jedem Zeitpunkt des Schuljahres mit Simsala und Bim Mathematik geübt werden.

Zusatzbemerkung

Die Software „Zahlenzauber“ eignet sich vor allem für das Üben und Wiederholen im häuslichen Umfeld, da das Verstehen der Erläuterungen zur Aufgabe für die Kinder ohne Hilfe zu bewältigen ist. Im Unterricht kann es jedoch auch begleitend, falls das Lehrbuch verwendet wird, oder für die Freiarbeit genutzt werden. Dieses Spiel gehört zu einer vierteiligen Reihe und ist auch für die 2. Klasse „Zahlenzauber 2 Mathe-Spiele mit Simsala und Bim“ (mit Simsala und Bim im Zauberwald – ISBN 978-3-637-12252-9) für € 12,99), für die 3. Klasse „Zahlenzauber 3 Mathe-Spiele mit Simsala und Bim“ (mit Simsala und Bim auf der

Waldwiese – ISBN 978-3-637-12253-6) für € 12,99) und die 4. Klasse „Zahlenzauber 4 Mathe-Spiele mit Simsala und Bim“ (mit Simsala und Bim im All – ISBN 978-3-637-12254-3) für € 9,95) erschienen. Diese Titel unterstützten Mathematikbücher, Arbeitshefte und zusätzliche Unterrichtsmaterialien, die in Bayern als Lehrmittel zugelassen sind. Derzeit ist eine Neuauflage des Printmaterials in Bearbeitung.





Lernsoftware
für die
2. Klasse





Fit in Sachkunde Obst

Reihe: Fit in ...

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Welche Obstsorten gibt es? Wo wachsen eigentlich Bananen? Gibt es Kiwis auch in Deutschland? Typische Fragen, die ein Kind irgendwann beantwortet haben möchte. Mit diesem Lernprogramm ist das kein Problem mehr. Kinder können sich durch dieses Programm klicken und erfahren, welches Obst es gibt, wie es gelagert werden sollte und wo es wächst. Nachdem die CD gestartet ist, zeigt die übersichtliche Startseite sechs Bilder, die folgenden Themen zugeordnet sind: Einteilung der Obstarten, Aufbau einer Frucht, Heimisches Obst, Südfrüchte, Obst aus aller Welt und Nährstoffe im Obst. Hinter jedem Button verstecken sich kleine Aufgaben wie Zuordnungs-, Rätsel- oder Schreibaufgaben. Mit einem Klick auf Start geht es los – links oben sieht der Kind anhand von Lachgesichtern, wie gut er im Beantworten der Aufgaben war. Links unten kann er sich für seine Leistung eine Note abholen.

■ **Hersteller:**

KHSweb.de/
Bildungssoftware GmbH

■ **Informationen:**

www.khsweb.de

■ **Plattform:**

PC

■ **Systemanforderung:**

Windows 98/ME/2000/XP

■ **ISBN:**

3-929548-65-8

■ **Preis:**

14,95 €

14,95 € Downloadversion

■ **USK-Einstufung:**

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

■ **Lizenz:**

Einzelplatzlizenz,
Schul- und Netzwerklizenz
(79,90 €),
Bibliothekslizenz (14,95 €),
Verleihlizenz (49,90 €)

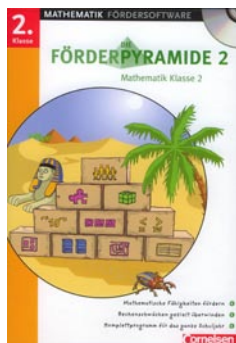
Erfahrungen

Einige Teilnehmer des Multimedia-Lernzentrums der 2. Klassen hatten das Thema Obst zum Zeitpunkt des Lernzentrums bereits im Unterricht bearbeitet. Mit großem Eifer machten sie sich an die Bearbeitung der Rätselaufgaben und präsentierten stolz, was sie bereits gelernt hatten. Dabei verbißen sie sich vor allem in die Anagramme unter dem Menüpunkt „Heimisches Obst“, die teilweise ganz schön knifflig waren. In kleinen Gruppen oder in Partnerarbeit ging es darum, wer am schnellsten die Lösung hatte. Manche Aufgaben vermittelten den Teilnehmern dabei nicht nur Wissenswertes über Obst, sondern übten zusätzlich Lernziele wie „Informationen aus einer Tabelle filtern“ oder „Rechtschreibung“ ein.

Zusatzbemerkung

Am rechten Bildschirmrand führt ein weiterer Button zu einem ausführlichen Obstlexikon, welches randvoll mit Informationen zu über 60 Obstsorten ist. Dort können sich die Kinder über Aussehen, Anbauggebiete, Lieferanten und natürlich über korrekte Schreibweisen informieren. Dieses Lernprogramm bietet eine sehr gute Abwechslung für den Sachkundeunterricht in der Grundschule und unterstützt die Unterrichtsgestaltung vielfältig durch Bild, Text und Spiel. Teile des Materials sind ausdrückbar und können als Arbeitsblätter benutzt werden. Das ausführliche Lexikon kann auch in

den Klassen 5 und 6 noch eingesetzt werden. Der Titel „Fit in Sachkunde: Obst“ gehört zu einer umfangreichen Reihe der KHSweb Bildungssoftware GmbH. Für die gleiche Jahrgangsstufe einsetzbar der Titel „Fit in Sachkunde: Gemüse“ (ISBN 3-929548-68-2) für € 14,95. Dieses Programm ist wie der hier beschriebene Titel konzipiert und beinhaltet ein umfangreiches Lexikon zu den Gemüsesorten.



Die Förderpyramide 2 Mathematik

Reihe: Förderpyramide

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Diese lehrbuchunabhängige Software richtet sich speziell an Kinder, die mit dem Fach Mathematik Schwierigkeiten haben. Die Förderbereiche „Basale Teilfertigkeiten“, „Rechnerisches Denken“, „Mathematische Fertigkeiten“ und „Räumlich-logisches Denken“ sind in Teilförderbereiche unterteilt, zu jedem dieser Bereiche gibt es 10 Übungen, die in ihrem Schwierigkeitsniveau steigen.

Nach der Anmeldung erscheinen auf dem Bildschirm die Förderpyramide (10 Bausteine) und die Testpyramide (6 Bausteine). Die einzelnen Bausteine der größeren Pyramide werden nacheinander angeklickt und die Aufgaben gelöst. Danach erhält der Baustein ein grünes Häkchen. Ist eine Reihe komplett bearbeitet, kann in die darüberliegende Reihe gewechselt werden. Wenn ein roter Pfeil auftaucht, muss die Übung noch einmal bearbeitet werden. Hinter dem 10. Baustein verbirgt sich ein Spiel oder ein Rätsel zum Ausdrucken. Haben alle 10 Steine einen grünen Haken, erhält die Pyramide neue, schwierigere Aufgaben. Jeder neue Aufgabentyp wird anhand eines Beispiels erklärt, im Anschluss erhält das Kind eine exakte auditive Arbeitsanweisung für die folgenden Aufgaben. Rote Buttons mit Symbolen helfen durch das Programm, der Mund erklärte die Aufgabe, der Pfeil bringt eine Seite zurück, der Haken ist notwendig zur Lösungseingabe, die vier Linien zeigen den Lernfortschritt, ein Männchen führt zu den Aufgaben. Über die kleine Testpyramide kann das Gelernte überprüft werden, diese Aufgaben werden im Lernstand protokolliert.

Hersteller:

Cornelsen-Verlag

Informationen:

www.cornelsen.de

Plattform:

PC

Systemanforderung:

Win 95/98/ME/2000/XP

ISBN:

978-3-464-58106-3

Preis:

24,95 €

USK-Einstufung:

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

Lizenz:

Einzelplatzlizenz
Klassenlizenz (15 Rechner),
ISBN 978-3-464-58162-9
– 99,00 €
Schullizenz,
ISBN 978-3-464-80077-5
– 149,00 €

Auszeichnungen:

Giga-Maus 2005

Erfahrungen

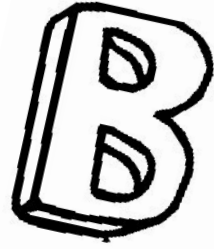
Die Motivation, zu üben ist bei Kindern mit Schwierigkeiten oft gering. Das Programm motiviert durch die überschaubaren Lerneinheiten (ca. 5 Aufgaben hinter jedem Baustein) und die damit verbundenen ersten Erfolge und es bewirkt, dass sich die Kinder mit großem Ehrgeiz an die Lösungen der nächsten Levels wagen. Die Möglichkeit, sich Erklärungen wiederholt anzuhören, sie aber gegebenenfalls auch vorzeitig beenden zu können, wurde positiv aufgenommen. Auch die Hilfe bei Fehlern ist schülerorientiert angelegt. So gilt eine Aufgabe nach der zweiten Fehlereingabe, wenn sie durch die Hilfestellung richtig bearbeitet werden konnte, als gelöst. Das

Programm ist kindgerecht und ohne störende Ablenkungselemente gestaltet, die Stimmen der Sprecher wurden als angenehm empfunden.

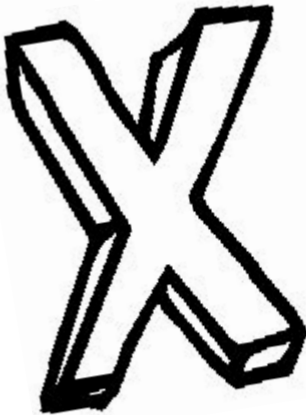
Zusatzbemerkung

Für Kinder mit einer diagnostizierten Dyskalkulie ist das Programm auch nach der 2. Klasse einsetzbar. Die Förderpyramide enthält weitere nützliche Features. So kann über den Button „Status“ ein differenzierter Diagnostiktest durchgeführt werden. Über ein Betreuer-Tool kann für das Kind eine individuelle Lernpyramide zusammengestellt und das Übungsprotokoll eingesehen werden. „Die Förderpyramide“ gibt es auch für die 1. Klasse als Einzellplatzversion (ISBN 978-3-464-58110-0), als Klassenlizenz (ISBN 978-3-464-58162-9) und als Schullizenz (ISBN 978-3-464-80077-5).



A large, bold, black outline of the uppercase letter 'C'.A large, bold, black outline of the uppercase letter 'B'.

Lernsoftware
für die
3. Klasse

A large, bold, black outline of the lowercase letter 'b'.A large, bold, black outline of the uppercase letter 'X'.A large, bold, black outline of the uppercase letter 'H'.



DUDEN

Lernsoftware Deutsch 3

Reihe: Duden

- **Hersteller:**
Duden Schulbuchverlag
- **Informationen:**
www.duden-paetec.de
- **Plattform:**
PC
- **Systemanforderung:**
Windows 98/ME/2000/XP/
Vista
- **ISBN:**
978-3-189818-870-8
- **Preis:**
12,95 €
- **USK-Einstufung:**
Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG
- **Lizenz:**
Einzelpatrlizenz,
Schullizenz 99,00 €

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Nach der Anmeldung öffnet Lexi, der Lernbegleiter den Vorhang und auf einem Pinbrett findet das Kind nun sieben Schilder mit den Kategorien: „Nomen“, „Verben“, „Adjektive“, „Wörter und Wortbausteine“, „Texte und Sätze“, „Kniffliges“ sowie „Arbeitstechniken“. Nachdem die Sprecherin alles erklärt hat, kann das Lernen beginnen. Hinter jedem Schild gibt es eine bestimmte Anzahl von Übungen, jede absolvierte Übung bringt einen Lexi-Taler, der im Sparschwein gesammelt wird. Hat das Kind sieben Punkte erarbeitet, kann er ein Belohnungsspiel abrufen. Auf der Startseite gibt es noch die Testkiste. Hier finden sich drei Tests, mit denen der Wissenstand vor Beginn oder nach den Übungen überprüft werden kann. Wird der Test nicht korrekt gelöst, müssen bestimmte Übungen, die durch einen roten Punkt in den entsprechenden Kategorien markiert sind, bearbeitet werden. Erst wenn diese Übungen bearbeitet sind, kann der Test erneut absolviert werden. Die einzelnen Übungen sind sehr vielfältig gestaltet, es gibt Suchgitter und Einsetzübungen. In höheren Levels müssen die Spieler die richtige Schreibweise über die Tatstatur selbständig leisten.

Erfahrungen

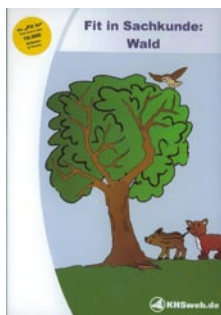
Die Duden-Software wurde ebenfalls nicht im Multimedia-Lernzentrum eingesetzt, die Erfahrungen beziehen sich auch hier auf den Einsatz in einer lerntherapeutischen Praxis. Die Kinder fanden die Aufgabenstellungen immer sehr klar und strukturiert erklärt, außerdem gefielen die kinderechten Zeichnungen und graphischen Elemente. Zu jeder Zeit, auch während des Lösens einer Aufgabe, ist der Zugriff auf den Nachschlageteil möglich. So konnten die Kinder bei Rechtschreibübungen Fehler gezielt vermeiden und erreichten trotzdem die Punktzahl. Besonders gut gefallen hat, dass Lexi mit jeder richtigen Antwort Luftballons erhält und dadurch

langsam in die Höhe steigt. Dadurch, dass das Bonusspiel nicht kontinuierlich freigeschaltet ist, sondern man nur nach dem Erwerb von jeweils sieben Lexi-Talern in eine neue Spielrunde kommt, waren die Kinder immer motiviert, zu Beginn oder am Ende einer Stunde eine Lerneinheit mit Lexi zu absolvieren. Dabei wurden häufig die Aufgaben gewählt, die zur Freischaltung einer neuen Testrunde führten. Dieser wurde dann aufgerufen und bearbeitet, um zu sehen, ob sich die Leistung verbessert hat.

Zusatzbemerkung

Erwähnenswert ist das umfangreiche Lexikon mit einer übersichtlichen Wörterliste zum Nachschlagen und einer Erläuterung aller grammatikalischen Begriffe. Besonders nützlich sind auch die Tipps zur Rechtschreibstrategien und Arbeitstechniken, die sich ebenfalls im Lexikon abrufen lassen. Für Eltern besteht die Möglichkeit, über die absolvierten Tests die Lernentwicklung einzusehen. Die „Duden“-Software für Deutsch ist auch für die 1. Klasse, (ISBN 978-3-89818-872-2), die 2. Klasse, (ISBN 978-3-89818-869-2), und die 4. Klasse, (ISBN 978-3-89818-871-5) erhältlich. Für die

Fächer Mathematik und Englisch sind ebenfalls Lernprogramme erhältlich. Die Software orientiert sich an einem umfangreichen Lehrbuchprogramm, welches in zahlreichen Bundesländern, jedoch nicht in Bayern, zugelassenes Lehrmittel ist. Auch wenn die Lehrbücher des Dudenverlages in Bayern nicht auf der Liste der Lehrmittel sind, auf der Homepage des Verlages gibt es für registrierte Lehrer viele zusätzliche Materialien zum Fördern oder Differenzieren, teilweise kostenlos zum Download.



Fit in Sachkunde Wald

Reihe: Fit in ...

■ **Hersteller:**

KHSweb.de/ Bildungssoftware GmbH

■ **Informationen:**

www.khsweb.de

■ **Plattform:**

PC

■ **Systemanforderung:**

Windows 98/ME/2000/XP oder höher

■ **ISBN:**

978-3-938280-31-X

■ **Preis:**

15,95 €

■ **USK-Einstufung:**

Lehrprogramm gemäß § 14 JuSchG

■ **Lizenz:**

Einzelplatzlizenz, Schul- und Netzwerklizenz, Bibliothekslizenz, Verleihlizenz

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Der Wald als Lebensraum steht im Lehrplan der 3. Jahrgangsstufe. Dieses Programm möchte die Kinder bei der Erarbeitung dieses Themas unterstützen und den Kindern die Natur näher bringen. Auf der Startseite lernen sie Klaus die Maus, Karla die Fuchsdame und Kalle den Wildschweinfischling kennen. Karla und Kalle nehmen Klaus mit auf ihre Streifzüge durch den Wald. Die Kinder und Klaus können nun in vier Kapiteln Geschichten lesen, Gesprächen zuhören oder Übungsaufgaben bearbeiten. Dabei werden unterschiedliche Themen wie: Der Wald, Die Waldarten, Aufgaben des Waldes, Pflanzen und Tiere im Wald und Die Jahreszeiten im Wald behandelt. Hat man alle Kapitel durchgearbeitet, wartet am Ende der Waldtest, und es sollte kein Problem mehr sein, ihn zu bestehen. Zur Belohnung erscheint dann ein kleines Spiel. Die Anleitungen sind ausführlich in Textform beschrieben. In der Menüleiste lassen sich die Kapitel und Übungen über das Waldbuch auch gezielt auswählen.

Erfahrungen

Die meisten Kinder, die mit diesem Programm arbeiteten, fanden die Idee, die drei Tiere auf ihren Streifzügen zu begleiten sehr gelungen. Sie lobten die kindgerechten Zeichnungen, die übersichtlichen Darstellungen der Schaubilder und das Fotomaterial. Die Zuordnungsübungen empfanden die Kinder als willkommene Abwechslung innerhalb der zahlreichen informativen Texte. Besonders die Erkennungsspiele im Kapitel „Tiere des Waldes“, wie Fußspuren oder Tierstimmen erkennen, machten Spaß. Ziel aller Kinder war es natürlich, den großen Waldtest zu bestehen und das Bonusspiel zu spielen. Wer den Test mit mindestens 15 Punkten

abschließt, kann sich eine Walddurkunde ausdrucken. Das Besondere dieses Programms ist, dass es völlig ohne akustische Signale arbeitet. Das Erlesen aller Texte und Anleitungen empfanden manche Kinder als etwas mühsam. Ziel des Programms ohne „Vertonung“ kann aber die Steigerung der Lesekompetenz sein. Interessant war hier die Tatsache, dass viele Kinder direkt die Übungsaufgaben oder den Waldtest zur Bearbeitung anwählten. Die Lösungen der Aufgaben sind auch ohne Kenntnis der Texte möglich über Versuch und Irrtum.

Zusatzbemerkung

Im Unterricht wird sich das Programm gut für Freiarbeitsstunden oder für projektbezogene Einheiten eignen. Manche Kinder erarbeiten bestimmte Aufgaben gerne in Gruppen und präsentieren dann ihre Ergebnisse. Den Lebensraum Wald lernen Kinder am besten durch eine Exkursion vor Ort kennen, aber mit dieser CD können sie ihr Wissen vertiefen und Interessantes erneut nachschlagen. Die Inhalte orientieren sich am Lehrplan.



Ginger and Friends

My first English Coach 1

Reihe: Ginger and Friends

Hersteller:

Cornelsen-Verlag

Informationen:

www.cornelsen.de

Plattform:

PC

Systemanforderung:

Win 98/ME/2000/XP

ISBN:

978-3-06-031140-8
Einzelplatz
978-3-06-031144-6
Schullizenzplatz

Preis:

24,95 €/134,00 €

USK-Einstufung:

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

Lizenz:

Einzelplatzlizenz/
Schullizenz

Auszeichnungen:

Comenius Medaille
2004, Giga-Maus 2004,
Pädi Güte-Siegel 2005

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Nachdem sich das Kind bei Ginger vorgestellt (angemeldet) hat, begleiten ihn Ginger und Captain Storm auf einer Schiffsreise, die fünf verschiedene Inseln zum Ziel hat. Auf der Brücke starten die Lerneinheiten. Dort trifft der Spieler auf Linda Lifebelt, die als Rettungsring immer hilft, wenn es nötig ist. Klickt das Kind auf Captain Storm, hat dieser entweder einen Witz oder eine kleine Geschichte auf Lager. In jeder Lerneinheit findet man folgende Symbole: Krabbe, Muschel, Seestern, Seepferd, Krake und Fisch. Sie stehen für bestimmte Übungsformen, so kann man z.B. bei den Aufgaben der Muschel dem Gespräch zweier Personen folgen (Hörverständnistraining). Hinter manchen Symbolen verbergen sich zwei verschiedene Schwierigkeitsstufen. Jede Insel steht unter einem Motto, also für eine Lerneinheit zu einem bestimmten Thema. Auf der Brücke befindet sich der erste Lernabschnitt mit den Themen Familie, Farben, Zahlen, Schule (Unit1), die „Orange Island“ beschäftigt sich mit Essen und Trinken (Unit 2). In Unit 3, „Circus Island“, werden der menschliche Körper und Tiere thematisiert. Anschließend folgt auf der „Rainbow Island“ ein Themenblock rund um Farben, Natur und Wetter (Unit 4) und schließlich Unit 5 „Fantasy Island“, welche sich mit Kleidung und Märchenwelt befasst. Wie gut das Kind die einzelnen Aufgaben bearbeitet, sieht er am Fähnchen, das Ginger nach oben

zieht. Außerdem kann das Kind im Zimmer von Ginger über das Radio Musik hören, mit Farbe kreativ werden und in das Logbuch blicken. Dort gibt es ein Bildwörterbuch mit Ton, die Möglichkeit Postkarten zu gestalten und eine Übersicht über die erreichten Ergebnisse.

Erfahrungen

Die meisten Kinder, die sich im Multimedia-Lernzentrum für das Spiel „Ginger and Friends“ entschieden, wählten zu Beginn am liebsten die Geschichten zum Anhören oder zum Mitmachen. In den Mitmachgeschichten wird das Kind aufgefordert, bestimmte Gegenstände anzuklicken oder bestimmte Aktionen auszuführen – z.B. „put the wolf next to Martin“ or „put grandmother on the swing“. Über die Aktionen amüsierten sich die Kin-

der häufig, da sie oft unvorstellbare Ereignisse beschrieben. Die Aufgaben hinter dem Seepferdchen sind als Rätsel formuliert. Die Kinder mussten in einem Ausschlussverfahren aus sechs Bildern oder Worten solange Bilder oder Wörter streichen, bis nur noch das gesuchte Wort übrig blieb. Hier konnten die Kinder ihr Hörverständnis unter Beweis stellen.

Zusatzbemerkung

Mit dem Programm können auch Kinder arbeiten, die im Unterricht nicht mit dem Lehrbuch „Ginger and Friends 1“ arbeiteten. Für Anfänger kann es hilfreich sein, die Lerneinheiten der Reihe nach durchzuarbeiten, dies ist jedoch nicht zwingend nötig. Jede Insel steht unter einem Motto, also stellvertretend für eine Lerneinheit zu einem bestimmten Thema. Auf der Brücke befindet sich der erste Lernabschnitt mit den Themen „Familie“, „Farben“, „Zahlen“, „Schule“ (Unit1), die „Orange Island“ beschäftigt sich mit „Essen und Trinken“ (Unit 2). In Unit 3, „Circus Island“, werden der

menschliche Körper und Tiere thematisiert. Anschließend folgt auf der „Rainbow Island“ ein Themenblock rund um Farben, Natur und Wetter (Unit 4) und schließlich Unit 5 „Fantasy Island“, welche sich mit Kleidung und Märchenwelt befasst. Die Themen richten sich nach dem Lehrplan für die 3. Klasse in Bayern und greifen auf spielerische Weise die im gleichnamig zugelassenen Lehrbuch angesprochenen Themen auf. Ebenfalls ist in dieser Reihe der Englischcoach für die 4. Klasse „Ginger and Friends, My first English Coach 2“ (ISBN 978-3-06-031146-0) für € 24,95 erschienen.



Lauster Sprach- und Rechenspiele

Reihe: Lauster

- **Hersteller:**
United Soft Media
Verlag GmbH
- **Informationen:**
www.usm.de
- **Plattform:**
PC/MAC
- **Systemanforderung:**
Win98/ME/2000/XP
MacOS 9.x
- **ISBN:**
978-3-8032-4252-5
- **Preis:**
14,90 €
- **USK-Einstufung:**
Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG
- **Lizenz:**
Einzelplatzlizenz

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Zu Beginn der Übungen wählt das Kind zwischen Sprach- oder Rechenlernspielen seinen Lernbereich. Beim Besuch des Löwen Kibongos in Afrika trifft man wie bei allen Lauster-Titeln auf die vierfarbige (grün, gelb orange, rote) Puzzlewand, hinter der sich dann wieder, je nach Farbe Aufgaben mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad befinden. Der Löwe erklärt Schritt für Schritt, wie dieses Spiel jetzt funktioniert. Ziel ist es, alle Aufgaben hinter den grünen, gelben, orange und roten Puzzleteilen zu lösen, um dadurch ein Bild freizulegen und die Bonusaufgaben hinter den blauen Teilen zu öffnen. Am Ende des Spieles haben die Kinder dann die Möglichkeit, selbst ein Tier-Memory zu erstellen. Im Gegensatz zu den anderen hier in der Broschüre beschriebenen Lauster-Spielen (s. Seite 100, 102, 104) kann das letzte Teil jeder Farbe nicht erst am Ende der Farbreihe gelöst werden, damit verbirgt sich hinter dem letzten Stein nicht wie bei den anderen Lauster-Titeln eine besondere Spielaufgabe. Die Matheaufgaben behandeln u.a. Themen wie Multiplikation, Addition und Subtraktion von drei Zahlen, Einmaleins, Teilen mit Rest. Zum breiten Themenspektrum für das Fach Deutsch gehören u.a.: das Unterscheiden von d/b, b/p, tz/z, Gegenwart und Vergangenheit, Superlativ und Satzarten.

Erfahrungen

Im Multimedia-Lernzentrum beschäftigten sich vor allem Kinder mit Lernschwierigkeiten gerne mit diesem Titel, da sie sich vor der Bearbeitung mancher Aufgaben Hilfe holen konnten. Bei etlichen Aufgaben ist es möglich, die Lösung zu sehen oder zu hören, indem man Puzzleteile umdreht oder auf sie klickt. Sehr gut gefallen haben im Bereich Deutsch die Puzzlesteine, hinter denen sich kleine Geschichten verbargen, die durch Wörter ergänzt werden mussten. Auch Rätselaufgaben wie das Umwandeln von „Stuhlgarten“ in „Gartenstuhl“ oder Wortsuche im Sand machten viel Spaß. Im Mathematikteil wurden die Multiplikations- und die Kopfrechenaufgaben in Gruppen als Wettbewerb bearbeitet. Wer am schnellsten das Ergebnis wusste, durfte die richtige Lösung

eintippen. Die teilweise kindgerechte Verpackung von Aufgaben zum Sachrechnen eignete sich gut, das Thema „Maße“ zu verdeutlichen und grundlegende Aufgabentypen zu wiederholen. Etwas umständlich fanden die Kinder, dass zwischen dem Deutsch- und Mathematikpuzzle nicht gewechselt werden konnte, ohne das Programm zu verlassen und neu zu starten.

Prinzipiell wird die Lauster-Software nicht alle Grundschüler begeistern (ruhige, aktionsarme Spiele, mit stets bekannten, gleichen Aufgabenstellungen), aber aus lerntherapeutischer Erfahrung gibt es gerade bei Kindern mit Schwierigkeiten viele Anhänger des Löwen Kibongo und seinen Übungen.

Zusatzbemerkung

Seit bereits mehr als 20 Jahren werden Lernspiele in der Ursula Lauster Reihe veröffentlicht und das ausführliche Printmaterial wird durch diese Software entsprechend unterstützt. Dieses Computerspiel wurde genau auf den Lehrplan der 3. Klasse abgestimmt und ist auch für die Klasse 1 (ISBN 978-3-8032-4250-1), Klasse 2 (ISBN 978-3-8032-4251-8) und Klasse 4 (ISBN 978-3-8032-4253-2) erhältlich. Durch die klaren Strukturen innerhalb der Aufgaben und die Vielfalt der Themengebiete eignet sich das Programm gut für das er-

gänzende Lernen zu Hause und ist für die Freiarbeit auch in der Schule gut nutzbar. Es überzeugt vor allem auch durch seinen günstigen Preis.

Mia tuschte ein Bild.

5

10x10

Sehr gut =

LERNEN %

Schreiben

spielen

Wir lesen ein Buch

4

2 + 3

Wir malen
ihr malt
sie malen

Konzentration

😊

Katze

ich male
du malst
er/sie/es malt

!



Wie Tiger

=

12 : 4 = 3

7

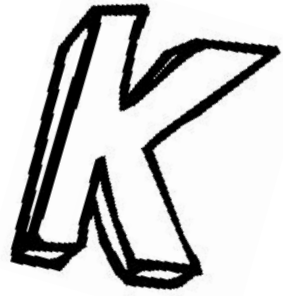
Abc 100



Ole rechnet eine Aufgabe

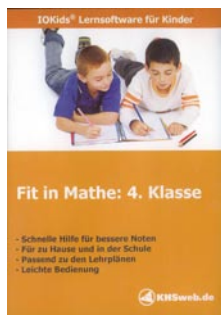
Spaß

12 : 6 = 2

A large, stylized, outlined letter 'G' with a thick black border and a slight 3D effect.A large, stylized, outlined letter 'K' with a thick black border and a slight 3D effect.

Lernsoftware
für die
4. Klasse

A large, stylized, outlined number '5' with a thick black border and a slight 3D effect.A large, stylized, outlined letter 'W' with a thick black border and a slight 3D effect.A large, stylized, outlined number '3' with a thick black border and a slight 3D effect.



Fit in Mathe Klasse 4

Reihe: Fit in ...

Hersteller:

KHSweb

Informationen:

www.khsweb.de

Plattform:

PC

Systemanforderung:

Windows ME/NT/2000/XP/
Vista

ISBN:

978-3-929548-28-0

Preis:

29,95 €

24,95 € Downloadversion

USK-Einstufung:

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

Lizenz:

Einzelplatzlizenz,
Schul- und Netzwerk-
lizenz, Bibliothekslizenz,
Verleihlizenz

Empfehlung:

Staatsinstitut für Schulqua-
lität und Bildungsforschung
(ISB) empfiehlt diese Titel
als Grundausrüstung an
Grundschulen, Landesmedi-
enzentrum Baden-Württem-
berg

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Nach der Anmeldung erreicht das Kind den Übersichtsbildschirm mit sechs Ovalen. Fünf davon benennen die Themen, die man bearbeiten kann: Zahlenwelt, Rechenwelt 1 und 2, Geo-Land und Sachaufgaben. Über das sechste Oval, deutlich erkennbar an der roten Schrift, führt der Weg zu einem Gesamtüberblick. Hat man sich für einen Themenbereich entschieden, findet man in der nächsten Ebene wiederum mehrere Ovale, die zu den einzelnen Übungen führen. Oberhalb jedes Ovals sind kleine orangefarbene Dreiecke zu sehen, die Anzahl steht für die Level in dieser Aufgabe, jedes Dreieck färbt sich grün, sobald es bearbeitet wurde.

In der Menüleiste am unteren Bildschirmrand gibt es, nachdem eine Aufgabe gewählt wurde, mehrere Buttons. Das Kind kann eine Einmaleins-Tabelle abrufen, Eingaben komplett löschen, Pfeile führen im Programm vor oder zurück, es gibt eine Druckfunktion und eine Hilfe für die Bedienung. Am oberen Bildschirm sieht man anhand der Anzahl der Gesichter, wie viele Aufgaben kommen, die Farbe der Gesichter zeigt, wie gut die Lösung war. Befindet sich neben den Gesichtern ein roter Würfel, so gibt es zusätzliche Übungsmöglichkeiten, die der Computer für das Kind auswählt. Auf jeder Seite befindet sich am unteren Bildschirmrand der Button „Hausaufgaben“. Aufgaben der Hausaufgabe können eingegeben und schrittweise berechnet werden. Das

Kind findet hier nochmals alle wichtigen Regeln zu den Grundrechenarten und dem Rechnen mit Maßen.

Erfahrungen

Gerade schwächere Rechner griffen im Multimedia-Lernstudio gerne auf diesen Software-Titel zurück, da alle Aufgaben übersichtlich und strukturiert dargeboten werden. Die Erklärungen erfolgten bei manchen Aufgabenvarianten in kleinen Teilschritten, was den Kindern entgegenkam. Der Zugriff auf die Hilfe ist jederzeit möglich und wird bei der ersten Aufgabe auch nicht als Fehler bewertet, so dass die Kinder dies oft nutzten, um auf die richtige Spur der Lösung zu kommen. Besonders gerne wurde das Geo-Land besucht. Die gelungenen Darstellungen und die Übungen zu „Spiegeln“, „Verschieben“ oder „Drehen“ helfen, sich die geforderten Vorgänge klarer

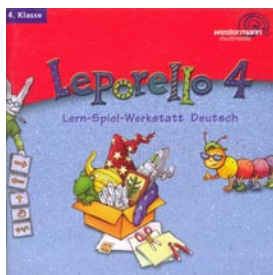
vorstellen zu können.

Etwas irritierend empfanden alle Kinder, dass die Aufgabenpräsentationen über den schönen Landschaftsbilder lagen und diese dadurch nur zerstückelt sichtbar waren. Auch die Stimme der Frau, das betonte Aussprechen von Zahlen und das monotone „Super“ nach dem Lösen einer Aufgabe kam nur bedingt gut bei den Kindern an.

Zusatzbemerkung

Dieses Lernprogramm ist auch für die Klasse 1 (ISBN 978-3-929548-79-2), für die Klasse 2 (ISBN 978-3-929548-80-8) und die Klasse 3 (ISBN 978-3-929548-40-2) erhältlich und orientiert sich an den aktuellen Lehrplänen. Er wird außerdem durch die Reihe „Fit in Mathe - Lernspiele“ ergänzt (s. S. 52), die ebenfalls für alle Klassen verfügbar ist. Für die Klassen 5 und 6 ist dieses Lernprogramm unter dem Titel „Einfach besser lernen“ in Zusammenarbeit mit dem Manz-Verlag

konzipiert worden (s. S. 50), zudem gibt es einige Spezialtitel wie „Fit in Mathe – Prozentrechnen“, „Fit in Mathe – Teilbarkeit“ oder „Fit in Mathe – Bruchrechnen“.



Leporello 4

Lern-Spiel-Werkstatt Deutsch

Reihe: Leporello

- **Hersteller:**
Westermann-
Schulbuchverlag
- **Informationen:**
www.westermann.de/leporello
- **Plattform:**
PC
- **Systemanforderung:**
Windows 98/2000/XP/Vista
- **ISBN:**
978-3-14-373010-2
- **Preis:**
29,95 €
- **USK-Einstufung:**
Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG
- **Lizenz:**
5fach Lizenz (112,00 €),
10fach Lizenz (170,00 €)
Netzwerklizenz (159,00 €)
- **Auzeichnungen:**
Giga-Maus 2004

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Nach der Anmeldung finden die Viertklässler in Leporellos Zimmer eine Werkzeugkiste und eine voll gepackte Schachtel. Durch einen Klick auf die Schachtel landen sie bei Leporello, dessen sieben Körperteile lustige animierte Lernspiele zu Themen der Wortlehre, der Rechtschreibung (Dehnungs-h, ie-Schreibung, s, ss oder ß) und der Grammatik (Verben in verschiedenen Zeitsstufen, Satzglieder) beinhalten. Öffnet das Kind ein Körperteil, kann er aus bis zu fünf unterschiedlichen Spielvarianten wählen, manche enthalten zwei Schwierigkeitsstufen. Bevor er starten kann, hört er eine genaue Erklärung des Arbeitsauftrages. Dieser kann abgebrochen werden, ist jedoch über den Rettungsreifen jederzeit wieder abrufbar. Am linken unteren Bildschirm befindet sich ein kleines Leporello, die Steuerleiste. Hier kann das Kind zum Wörterbuch wechseln, in das Spielezimmer zurückkehren, die Lautstärke regulieren oder das Spiel verlassen. Neben den Lernspielen gibt es auch eine Werkstatt, in der Kinder gestalterisch tätig sein können und dazu angeregt werden, über die Lerninhalte hinaus mit dem PC zu arbeiten. Hier können Texte geschrieben, Bilder gezeichnet oder gestempelt werden und vieles mehr. Die Punkte, die durch die Aufgaben erspielt wurden, können für Bilder eingelöst werden, um damit z.B. kleine Comics oder Geschichten zu gestalten.

Erfahrungen

Natürlich wählten die Teilnehmer, vor allem die Mädchen im Multimedia-Lernzentrum gerne die Schreibwerkstatt, um dort kleine Briefe, Geburtstagsseinladungen oder ähnliches zu schreiben und zu gestalten. Dies wurde häufig auch in der Gruppe ausgeführt. Dieser Teil des Programms eignet sich daher gut für die Freiarbeit oder lässt sich in den Unterricht einbinden, wenn das Thema Briefe schreiben auf dem Stundenplan steht. Bei den Spielen war das Flipperspiel (für i oder ie-Schreibung, Dehnungs-h und s oder ß-Schreibung) am begehrtesten. Nachdem das Kind ein Wort gehört hat, entscheidet er, ob es z.B. mit ie oder i geschrieben wird. Nun

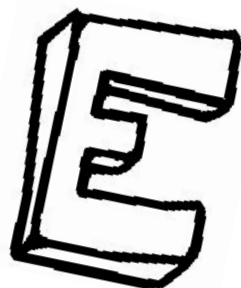
versetzt er der Kugel einen leichten Stoss, wenn das Wort mit „i“ und einen kräftigen Stoss, wenn das Wort mit „ie“ geschrieben wird. Hat er sich für die richtige Schreibweise entschieden, kann er mit der Kugel Flipper spielen und Punkte erzielen. Schreibt er im Anschluss das Wort noch richtig, gibt es super viele Punkte. Es gibt einen Trainings- und einen Profimodus. Die Spiele Tausendfüßler und Leporakel sind zu zweit an einem oder an zwei Rechnern spielbar. Die Möglichkeit gegeneinander in einem Turnier zu spielen, wird immer gerne als motivierende Abwechslung gesehen.

Zusatzbemerkung

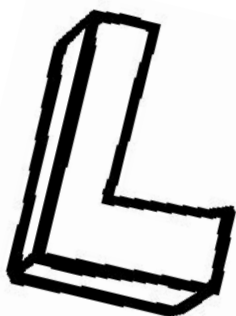
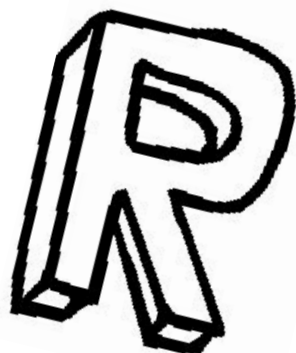
Für Lehrkräfte und Eltern ist die Editierfunktion sicher interessant. Hier können spezielle Übungswörter eingegeben und bestimmten Kindern zugewiesen werden. Er findet sie im Kopf der Raupe Leporello – so kann differenziert und individuell bei Problemen geholfen werden. Dieser Software-Titel des Westermann-Schulbuchverlages ist auch für die 1. Klasse (ISBN 978-3-14-373007-2), für die 2. Klasse (ISBN 978-3-14-373008-9) und die 3. Klasse (ISBN 978-3-14-373009-6) erhältlich und unterstützt

die Lehrbuchausgaben „Leporello Sprach-Lese-Buch“ für die Klassen 1-4, die auch in Bayern als Lehrmittel zugelassen sind. Preisgünstig kann der Software-Titel zusammen mit dem entsprechenden Schülerarbeitsheft für € 15,50 erworben werden. Für den Anfangsunterricht gibt es auch Zusatzmaterialien wie Anlauttabelle und Lautkette.



A large, stylized, 3D-outlined number '1' with a slight shadow.A large, stylized, 3D-outlined letter 'E' with a slight shadow.

Lernsoftware
für die
5. Klasse

A large, stylized, 3D-outlined letter 'L' with a slight shadow.A large, stylized, 3D-outlined letter 'R' with a slight shadow.A large, stylized, 3D-outlined number '9' with a slight shadow.



Einfach besser in Mathe

5.Klasse

Reihe: Einfach Besser in ...

Hersteller:

KHSweb.de/ Bildungssoftware GmbH

Informationen:

www.khsweb.de

Plattform:

PC

Systemanforderung:

Windows ME/2000/XP/Vista

ISBN:

978-3-938280-93-5

Preis:

17,95 €

17,95 € Downloadversion

USK-Einstufung:

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

Lizenz:

Einzelplatzlizenz, Schul-
und Netzwerklizenz
(129,00 €),
Bibliothekslizenz (17,95 €),
Verleihlizenz (129,00 €)

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Die Lernsoftware läuft ohne Installation, nach dem Einlegen und Starten meldet sich das Kind mit Namen an. Danach öffnet sich ein übersichtliches Inhaltsverzeichnis mit den fünf Teilbereichen „Rechnen mit natürlichen Zahlen“, „Rechnen mit Größen“, „Geometrische Grundbegriffe“, „Brüche und negative Zahlen“ und „Sachaufgaben“. Diese fünf Gebiete umfassen 31 Lernbausteine mit jeweils einem Test. Hinter jedem Lernbaustein findet das Kind eine bestimmte Anzahl weißer Kästchen, die der zur Verfügung stehenden Aufgaben entsprechen. Wurde eine Aufgabe gelöst, zeigt die Färbung des Kästchens hinter dem Lernbaustein, ob und wie gut die Aufgabe bearbeitet wurde. Hat der Lernende eine Aufgabe ausgewählt, so findet er zuerst eine sehr übersichtliche Erläuterungen zum Verständnis der Aufgabenstellung. Ist das Kind an der Reihe, Lösungen einzugeben, erfolgt die Eingabe immer in hellgelbe Kästchen. Der Mauszeiger springt automatisch von Feld zu Feld, kann jedoch auch manuell zurückgesetzt werden, um beispielsweise Korrekturen vorzunehmen. Sobald das Kind eine Aufgabe gelöst hat, klickt er auf den Button „fertig“ und erhält die Anzahl seiner Eingaben sowie die dazugehörige Note.

Erfahrungen

Im Multimedia-Lernzentrum machten wir die Erfahrung, dass einige Kinder der Hauptschule, wenn sie alleine mit dem Programm arbeiteten, nur Themen wählten, die sie sicher bearbeiten konnten. Kapitel, die Verständnisschwierigkeiten bereiteten, ließen sie „links liegen“. Hier nahmen sich Betreuer Zeit und arbeiteten mit diesen Kinder solche Kapitel gezielt durch. Viele erlebten diese Art der gemeinsamen Aufarbeitung schwieriger Themen als Chance und Möglichkeit, Lücken zu schließen. Einige Kinder äußerten, dass sie es gut fänden, wenn es eine solche individuelle Hilfestellung auch im Schulalltag gäbe. Im Programm fanden die Kinder die mit

großen roten Lettern und dem Wort TIPP vorhandenen Hilfestellungen zu den Rechenanwendungen sowie die übersichtliche Aufgabenpräsentation sehr gut. Bestimmte Themen wie z.B. die Einführung der Brüche werden optisch anschaulich präsentiert.

Zusatzbemerkung

Bei dem Titel handelt es sich um eine Lernsoftware, die in Zusammenarbeit mit den gedruckten Lernhilfen des Manz-Verlages konzipiert und in die „Einfach besser lernen - Fit in ...“ –Reihe der Khsweb Bildungssoftware GmbH eingegliedert wurde. Sie orientiert sich primär am Lehrplan des achtjährigen Gymnasiums, eignet sich aufgrund der übersichtlichen und verständlichen Hinweise und Erläuterungen aber auch für Kinder von Haupt- oder Realschulen, vor allem wenn engagierte Lehrer schwächere Kinder gezielt fördern oder ambitionierte Eltern Wissenslücken gemeinsam mit ihren Kindern schließen

möchten. Dazu steht am oberen linken Bildschirmrand eine ausführliche Hilfefunktion zur Verfügung. Kenntnisstand und Übungsverlauf lassen sich sehr gut überprüfen, die Tests eignen sich im Vorfeld zur Überprüfung des Wissenstands. Die Reihe ist auch für die 6. Jahrgangsstufe sowie für die Grundschule (s. S. 46) erhältlich, es gibt auch Programme für andere Fächer (s. S. 56). Auch aufgrund des geringen Angebotes vernünftiger Lernprogramme für die Hauptschule, haben wir uns entschieden, diese Reihe in unsere Beschreibungen aufzunehmen. e Beschreibungen aufzunehmen.



Fit in Mathe

Lernspiele 5. Klasse

Reihe: Fit in ...

■ **Hersteller:**

KHSweb.de/ Bildungssoftware GmbH

■ **Informationen:**

www.khsweb.de

■ **Plattform:**

PC

■ **Systemanforderung:**

Windows ME/2000/XP/Vista

■ **ISBN:**

978-3-929548-87-7

■ **Preis:**

15,95 €

■ **USK-Einstufung:**

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

■ **Lizenz:**

Einzelplatzlizenz,
Schul- und Netzwerklizenz
(79,00 €),
Bibliothekslizenz (14,95 €),
Verleihlizenz (79,00 €)

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Über das Hauptmenü im Eingangsbildschirm gelangt das Kind zu zehn Symbolen, hinter denen sich Spiele zur Zeitrechnung, zum Rechnen mit Geld, aber auch Übungen zum Aufmerksamkeitstraining und zur Verbesserung der Reaktionszeit verbergen. Jedes Thema lässt sich in drei Schwierigkeitsstufen bearbeiten, der Hund Dixi weist einem dazu den Weg. Am unteren Spielfeldrand gibt es einen Button mit einem kleinen blauen Ausrufezeichen, dort kann die Spielerklärung abgerufen werden. Über das Fragezeichen innerhalb einer Spielrunde kann bei Bedarf zusätzliche Hilfe angefordert werden. Bei einigen Spielen geht es um Geschwindigkeit, die Ergebnisse werden in einer Bestenliste festgehalten. Die Software zeichnet sich durch eine einfache Handhabung und hilfreiche Unterstützung bei der Aufgabenstellung aus. Dank eines Zufallsgenerators stehen trotz der überschaubaren Anzahl von Lernspielen viele Übungsaufgaben zur Verfügung.

Erfahrungen

Im Multimedia-Lernzentrum hatten einige Kinder mit Migrationshintergrund mit dem Programm „Fit in Mathe: Lernprogramm 5. Klasse“ Schwierigkeiten. Diesen Kindern boten wir als Alternative die Reihe „Fit in Mathe: Lernspiele 5. Klasse“ an. Gerade die überschaubaren Erläuterungen zu den einzelnen Aufgaben und die Unterstützung beim Lösungsprozess motivierten diese Kinder nun besonders, gute Ergebnisse zu erzielen. Gerade die Umsetzung der verschiedenen Themenbereiche in Spielsituationen kam bei den Kindern gut an. So kann man im Spiel „Rechnen mit Geld“ wie im echten Leben zu einer Bank gehen und Geldscheine in entsprechend kleinere Geldwerte

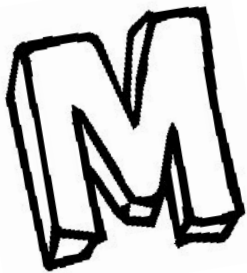
wechseln. Besonders gerne wurden auch die „Figurenrätsel“ gespielt, bei denen aus dreh- und kippbaren Einzelteilen eine geometrische Figur zusammengesetzt ist. Die Lösungen wurden fast immer gefunden, auch wenn hin und wieder die Köpfe ganz schön rauchten. Zusätzlich zeigt dieses Spiel auch, wie wichtig genaues Arbeiten ist. Werden die Teile nicht korrekt aneinandergesetzt, akzeptiert Dixi die Lösung nicht, und die Teile müssen noch einmal und diesmal sorgfältiger zusammengesetzt werden.

Zusatzbemerkung

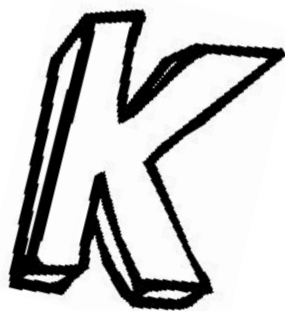
„Fit in Mathe: Lernspiele für die 5. Klasse“ gehört zu einer umfangreichen Reihe der KHSweb Bildungssoftware GmbH. Diese Reihe ist für die Klassen 1-4 der Grundschule („Fit in Mathe: Lernspiele 4. Klasse“ s. S. 44) sowie für die 5. und 6. Klasse der weiterführenden Schulen erhältlich. Sie ist eine gute Ergänzung zur Reihe „Fit in Mathe: Lernprogramm“, ebenfalls für die Klassen 1-4 der Grundschule und die 5. und 6. Klasse der weiterführenden Schulen verfügbar. Für Teilbereiche der Mathematik gibt es verschiedene Einzeltitel z.B. „Fit in Mathe: Bruchrechnen“, „Fit in Mathe: Prozentrechnen“. Für Eltern hat

die Bildungssoftware GmbH eine eigene Website, www.Lernsoftware.com, eingerichtet, über die umfangreiche Informationen abrufbar sind. Die Reihe umfasst auch Titel für die Fächer Deutsch und Englisch sowie Programme für den Vorschulbereich. Außerdem gibt es interessante CDs für Heimat- und Sachkunde.



A large, stylized, 3D letter 'M' with a thick black outline and a slight 3D effect.A large, stylized, 3D letter 'F' with a thick black outline and a slight 3D effect.

Lernsoftware
für die
6. Klasse

A large, stylized, 3D letter 'T' with a thick black outline and a slight 3D effect.A large, stylized, 3D letter 'K' with a thick black outline and a slight 3D effect.A large, stylized, 3D number '2' with a thick black outline and a slight 3D effect.A large, stylized, 3D letter 'D' with a thick black outline and a slight 3D effect.



Einfach besser in Deutsch Grammatik

Reihe: Einfach besser in ...

Hersteller:

KHSweb.de Bildungssoftware GmbH

Informationen:

www.khsweb.de

Plattform:

PC

Systemanforderung:

Windows ME/2000/XP/Vista

ISBN:

978-3-938280-95-8

Preis:

19,95 €

17,95 € Downloadversion

USK-Einstufung:

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

Lizenz:

Einzelplatzlizenz, Schul-
und Netzwerklizenz, Biblio-
thekslizenz, Verleihlizenz

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Wie der Titel „Einfach besser – Fit in Mathe: Lernprogramm 5. Klasse“ läuft auch diese CD ohne Installation. Zu Beginn müssen sich die Kinder mit ihrem Namen anmelden und kommen dann zu einem Übersichtsfenster, welches 39 Themengebiete auflistet. Dazu zählen u.a. Übungen zu grammatikalischen Fachausdrücken, zu allen Zeiten, zu Präpositionen, Konjunktionen, Verben, Adverbien, Satzarten und vieles mehr. Am Ende jedes Teilbereichs gibt es einen kleinen Test. Diese Tests arbeiten mit einem Notenschlüssel, so dass die Kinder ihren Leistungsstand gut selbst beurteilen können. Diese Tests können jedoch auch als Einstieg in das Lernen und Üben benutzt werden. Nach dem Absolvieren des Tests kann gezielt an Fehlern gearbeitet werden. Nach dem Auswählen einer Aufgabe öffnet sich eine umfangreiche, aber dennoch sehr gut strukturierte Beschreibung dieser Aufgabe. Danach werden die Lösungen in hellgelb gekennzeichnete Felder eingegeben, wobei immer auf die korrekte Schreibweise geachtet werden muss. Ist eine Aufgabenstellung nicht klar, lohnt der Blick in das Buch am rechten oberen Bildschirmrand, dort befindet sich die umfangreiche Hilfe. Am Ende der Übungssequenz ist es möglich, den erreichten Lern- und Übungsstand zu speichern (siehe auch Beschreibung „Einfach besser – Fit in Mathe“ S. 44, 52).

Erfahrungen

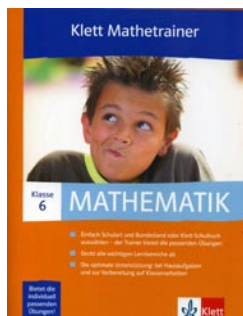
Je nach Aufgabenstellung stellten wir auch bei diesem Titel im Multimedia-Lernzentrum fest, dass die Kinder und hier vor allem Teilnehmer mit Migrationshintergrund ausschließlich Übungen abriefen, die sie sicher bearbeiten konnten. So beschäftigten sich diese Kinder gerne mit Aufgaben wie „Nomen bilden“ (trocken – Trockenheit) oder „Adjektive bilden“ (Glück – glücklich), „Steigerung von Adjektiven“ (hoch – höher – am höchsten), oder „Plural von Nomen“ (das Haus – die Häuser). Das gleiche sahen wir auch bei den Teilnehmern der Jahrgangsstufe 5, die mit dem entsprechenden Titel arbeiteten. Auffallend war, dass der Umgang mit lateinischen Fachaus-

drücken in der Grammatik in diesen Jahrgangsstufen erhebliche Schwierigkeiten bereitete. Viele Aufgaben konnten von den Kindern daher erst nach dem Durchlesen der Erläuterungen oder mit Hilfe der Betreuer gelöst werden.

Zusatzbemerkung

Auch die Titel im Bereich Deutsch orientieren sich an den Lehrplänen des achtjährigen Gymnasiums. Nichtsdestotrotz sind die Programme auch für Haupt- und Realschulen einsetzbar, da sie durch ihre übersichtliche Programmführung und die umfangreichen Hilfen überzeugen. Es empfiehlt sich, diese Programme im Unterricht der Hauptschule als zusätzliche Hilfen, in der Freiarbeit oder im Förderbereich zu verwenden. Eltern, die ihre Kinder fördern und unterstützen möchten, sollten gemeinsam mit ihren Kindern die Übungen in kleinen Schritten durcharbeiten und, wenn Lücken auftauchen, frühzeitig damit

beginnen. Im Bereich Deutsch gibt es außer der Reihe „Einfach besser lernen - Fit in Deutsch: Grammatik“ (für Klasse 5-7) noch die Reihen „Fit in Deutsch: Rechtschreibung“ (für Klasse 2-4) und „Fit in Deutsch: Diktattrainer“ (für Klasse 1-8) der KHSweb.de Bildungssoftware GmbH.



Klett Mathetrainer

Reihe: Klett

Hersteller:

Klett-Verlag

Informationen:

www.klett.de

Plattform:

PC

Systemanforderung:

Windows 98/SE/2000/XP/
Vista

ISBN:

978-3-12-114824-0

978-3-12-114825-7

Preis:

17,95 €

USK-Einstufung:

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

Lizenz:

Einzelplatzlizenz, Schullizenz (56,00 €)

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Nach der Anmeldung fragt die Software die Schulform und das Bundesland des Kindes ab. Außerdem kann er über eine Auswahl an Klett Lehrbüchern zur Mathematik angeben, ob eines dieser Bücher sein derzeitiges Buch an der Schule ist. Sind all diese Kriterien beantwortet, gelangt das Kind zu der für ihn passenden Übungsaufgabensammlung. Der Startbildschirm ist übersichtlich gestaltet. In der linken oberen Ecke führen drei Würfel zu folgenden Hilfsfunktionen: Der blaue Würfel verbirgt das Basiswissen, hinter dem roten Würfel befindet sich eine Formelsammlung und der gelbe Würfel steht für die Suchfunktion. Am linken unteren Seitenrand findet das Kind eine Navigationsleiste – hier gibt es u.a. einen Taschenrechner, das Inhaltsverzeichnis, eine Statistik. Über das Inhaltsverzeichnis kommt das Kind in der Hauptschulauswahl zu sieben Themenbereichen wie z.B. Bruchzahlen, Dezimalbrüche, Terme und Gleichungen oder sachbezogene Mathematik. Hinter jedem Thema gibt es mehrere Unterthemen sowie Übungs-klassenarbeiten und manchmal ein besonderes Spiel. Nach der Auswahl einer Aufgabe findet das Kind mehrere Buttons, die ihm weiterhelfen. In der rechten Ecke sieht das Kind wie viele Aufgaben ihn erwarten, außerdem wird dort dokumentiert, wie gut er die Aufgabe bearbeitet hat. Am unteren Bildschirm gibt es eine Hilfefunktion, eine Tippanzeige, Buttons für die nächste Übung

oder zurück zur Übungsauswahl, aber auch ein Fragezeichen, hinter dem das Kind eine Erklärung findet, warum er gerade dieses Thema lernen soll. Zusätzlich gibt es die Lösungsanzeige sowie die Möglichkeit, sich bei Bedarf einen Lösungsschritt anzeigen zu lassen.

Erfahrungen

Besonders gut haben den Kindern die Zeichnungen der Figuren gefallen, die Illustratoren haben die Vorstellungen und die Lebenswelt der Kinder im Alter von 11 Jahren getroffen. Innovativ an diesem Programm empfanden die Kinder die Anwendungsmöglichkeiten innerhalb der Aufgaben. So kann beispielsweise der Umgang mit einem Geodreieck in einer echten Simulation geübt werden. Es gibt Färbe-Aufgaben, bei denen die Lösung mit einem Pinsel farbig gestaltet werden muss, Pfeil-Aufgaben, Schiebe-Aufgaben und Aufgaben, die per Tastatureingabe gelöst werden. Die Dominospiele mit Brüchen waren eine häufig gespielte Übungsform. Auch die Möglichkeit,

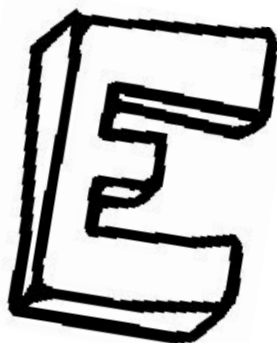
das Wissen anhand von Klassenarbeiten zu überprüfen oder sich gezielt auf eine Klassenarbeit vorzubereiten, sind gute Elemente des Programms. Als besonders reizvoll erwiesen sich die Spiele (Wissen, Geschicklichkeit oder Konzentration). Die eigene Rechenleistung ständig zu verbessern und damit eine schnellere Zeit oder einen höheren Punktestand zu erzielen, motivierte selbst „Mathemuffel“ mit dem Programm zu üben.

Zusatzbemerkung

Sehr übersichtlich ist die Statistik gestaltet. Hier kann der Lernerfolg des Kindes genau abgerufen werden. Der Klett Mathetrainer ist mittlerweile für die Klassenstufen 5 (ISBN 978-3-12-114822-6), 7 (ISBN 978-3-12-114828-8), 8 (ISBN 978-3-12-114832-5) und 9 (ISBN 978-3-12-114835-6) erschienen. Die Ausgabe für die 9. Klasse enthält Trainingsübungen für den Hauptschulabschluss. Dieses Programm sollte wegen seiner praktischen

Übungsmöglichkeiten (z.B. Geodreieck) zur Pflichtausstattung der medialen Lehrmittel aller Schulen gehören.



A large, stylized, 3D-outlined letter 'F' with a thick black border and a slight shadow effect.A large, stylized, 3D-outlined letter 'E' with a thick black border and a slight shadow effect.

Klassenübergrei-
fende

Lernsoftware

A large, stylized, 3D-outlined letter 'S' with a thick black border and a slight shadow effect.A large, stylized, 3D-outlined number '3' with a thick black border and a slight shadow effect.A large, stylized, 3D-outlined number '7' with a thick black border and a slight shadow effect.A large, stylized, 3D-outlined number '9' with a thick black border and a slight shadow effect.



Zweistein Adventuregame Trainingsversion Zweistein

Reihe: keine

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Nach der Auswahl des Spielcharakters (Celestine oder Bernard) durchwandert man das fiktive Reich Trillion, löst (Rechen-)Aufgaben und sammelt Gegenstände (Äpfel, Zaubertränke, Münzen, Schlüssel und Ringe) ein, um die Stadt Asban von einem mathematischen Bann zu befreien. Zweistein, ein kleiner Drache, hilft und erklärt die jeweils anstehenden Aufgaben. Je nach Alter und Kenntnisstand des Spielers kann man zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen, wobei die Aufgaben mit jedem Level komplizierter und umfangreicher werden. Zudem gilt es Gegner, wie die Ronger-Piraten, Waldelfen, Gnome oder Lyria zu überwinden. Je mehr Gegenstände von Bedeutung man einsammelt, desto besser ist man gegen sie geschützt. Generell geht es in dem Spiel darum, sich genau umzusehen, verschiedene Lösungsmöglichkeiten auszuprobieren und unterschiedliche Rechenaufgaben zu lösen, um den Schlüssel für das nächste Tor zu einem neuen Ort zu bekommen. Die Steuerung erfolgt über die Tastatur, z.B. Laufen, Drehen bzw. Schwimmen durch die Pfeiltasten, Springen durch die Leertaste, Zaubern durch die Tabulatortaste, Kämpfen mit der STRG-Taste. Die Rechenaufgaben sind in Kisten versteckt, die Eingabe der Lösungen bei Aufgaben erfolgt über die Maus. Wird eine Aufgabe falsch gelöst, gibt es eine Bildschirmanzeige mit dem richtigen Lösungsweg. Am rechten oberen Bildschirmrand befindet sich die Anzeige der Spielwerte.

Hersteller:

Brainmonster Studios
GmbH

Informationen:

<http://www.brainmonster.de/>

Plattform:

PC

Systemanforderung:

Windows ME/2000/XP/Vista

ISBN:

978-3-9-382809-58

Preis:

19,95 €

17,95 € Downloadversion

USK-Einstufung:

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

Lizenz:

Einzelplatzlizenz, Schul-
und Netzwerklizenz, Biblio-
thekslizenz, Verleihlizenz

Allgemeines zur Trainingsversion

In der Trainingsversion kann im Menü direkt in die Trainingsspiele eingestiegen werden, das Adventure Game muss dazu nicht aufgerufen werden. Die 18 Bereiche umfassen Themen zu den Grundkenntnissen (Zahlenraum, Stellenwert, Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division, usw.) der Mathematik und Automatisierungsaufgaben und schulen Konzentration und Aufmerksamkeit. Die Aufgabenauswahl orientiert sich am Lehrplan Mathematik der Grundschule. In jedem Lernbereich kann zwischen fünf

Erfahrungen zum Adventure Game

Die Grafik ist hochwertig, es gibt an jedem Ort eine Menge „auszukundschaften“, die Kinder konnten frei und intuitiv vorgehen. Allgemein hat gefallen, dass man nicht ausschließlich für das Lösen der Rechenrätsel Punkte erhält. Neben dem schon erwähnten Einsammeln von Gegenständen, begegnen Celestine oder Bernard auf ihrem Weg auch verschiedene Charaktere, die ihnen zusätzliche Aufgaben stellen, deren Lösung den Punktestand auch erhöht. Lernschwache

Erfahrungen zur Trainingsversion

Als Trainerin für Dyskalkulie überzeugte mich das eingebundene Feature „Trainingsspiele“ der Trainingsversion, vor allem die Umsetzung bestimmter Aufgabentypen (Zahlenstrahl, Stellenwertsystem, Schätzen) fand ich sehr innovativ und für Kinder

Schwierigkeitslevels gewählt werden, bei einigen Aufgaben sind zusätzliche Optionen möglich. So kann beim Aufgabentyp „Zahlenstrahl“ eine Abweichung von 30%, 20% oder 10% eingestellt werden. Innerhalb einer Themensequenz sind 10 Aufgaben zu lösen, die im Niveau steigen. Mit der gewählten Spielfigur versucht das Kind nun 10 Sternpunkte zu erreichen. Am Ende wird eine Statistik eingeblendet, die im Menü unter „Option“ auch später abrufbar ist.

Kinder nehmen gerne die Möglichkeit an, Aufgaben durch wiederholte herz hafte Tritte gegen die Kiste auf ein lösbares Niveau zu bringen.

Etwas störend empfanden die Kinder, dass der lange Vorspann beim Neustart des Spiels nicht abgebrochen werden konnte. Die Steuerung war für jüngere Kinder ohne Computervorerfahrung teilweise schwierig, da z.T. drei Tasten gleichzeitig gedrückt werden müssen.

sehr gut visualisiert. Es wäre begrüßenswert, wenn es für lerntherapeutische Einrichtungen eine kostengünstige Version der Trainingsspiele ohne das Adventure Game zu beziehen gäbe.



Big Brain Academy

Reihe: keine

- Hersteller:**
Nintendo
- Informationen:**
www.nintendo.de
- Plattform:**
Wii /DS
- Systemanforderung:**
Konsolen
- ISBN:**
0045496363376
- Preis:**
27,95 € Wii
14,95 € DS
- USK-Einstufung:**
ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG
- Auszeichnungen:**
Pädi in Bronze

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Besuche die „Big Brain Academy“, um ein geistiges Fitness-Programm zu absolvieren. In diesem Spiel findet man eine Menge raffinierter Rätsel und Kopfnüsse, die mittels der Wii Fernbedienung zu bewältigen sind. Nachdem sich der Spieler in der Akademie angemeldet und ein Mii für sich ausgewählt hat, geht es zur Aula. Hier findet er mehrere Türen, die zu bestimmten Abschnitten des Spiels führen. Hinter der Tür „Übung“ können zunächst die einzelnen Kategorien „Bildliches Denken - Piktura“, „Merken - Memoria“, „Analysieren - Analyse“, „Rechnen - Algebra“ und „Identifizieren - Vision“ trainiert werden. Auch hier kann man schon Medaillen gewinnen. Wer direkt mit den Tests beginnt, muss zunächst eine fünfteilige Prüfung bestehen. Außerdem kann die Entscheidung getroffen werden, ob man Freunde herausfordern möchte. Drei verschiedene Varianten sind dazu auswählbar. Im „Gehirn-Sprint“ (geeignet für Teams bis zu vier Teilnehmern) muss eine festgelegte Anzahl von Aufgaben so schnell wie möglich beantwortet werden. Im „Gehirn-Marathon“ sollen bis zu acht Teilnehmer innerhalb eines Zeitlimits möglichst viele Aufgaben fehlerfrei lösen. Und beim „Gehirn-Quiz“ sammeln bis zu acht Kinder in vier Teams Punkte, indem sie auf einem Spielbrett eine Aufgabenstellung wählen und diese dann lösen. Ein quirliger Kerl namens Dr. Lobe übernimmt die Führung durch das Spiel, gibt Erklärungen und präsentiert die Endergebnisse.

Erfahrungen

Im Multimedia-Lernzentrum haben wir den Teilnehmern nach der Arbeit von drei bis vier Einheiten mit Lernprogrammen zum Ausgleich die gruppendynamischen Varianten des Spiels „Big Brain Academy“ angeboten. Alle Klassenstufen hatten dabei viel Spaß, und es wurden richtige Wettbewerbe einzelner Gruppen in den drei oben bereits erwähnten Kategorien ausgetragen. Dabei wählten alle Altersklassen am liebsten die Variante des Gehirnquizes. Der spannendste Moment in dieser Variante ist, dass der Schwierigkeitsgrad der Aufgabe erst

gezeigt wird, wenn die Aufgabe ausgewählt wurde. Dann hieß es schnell entscheiden, welche der von fünf angebotenen Zahlen überflüssig für die Summe 15 waren, oder welches von vier sich bewegenden Bildern aus der Reihe fiel. Auf die Siegerehrung durch Dr. Lobe wurde immer mit großer Spannung gewartet.

Zusatzbemerkung

„Big Brain Academy“ ist für die Spieler vor allem durch die verschiedenen Spielvarianten interessant. Ein einzelner Spieler kann sich sofort im „Testbereich“ einer Herausforderung im logischen und analytischen Denken, im Merkvermögen von visuellen und musikalischen Sequenzen oder im Rechnen stellen. Des Weiteren kann er im Bereich „Übungen“ alle Testaufgaben trainieren und bei besonders guten Ergebnissen Medaillen sammeln.

Im Büro für 1-8 Spieler sorgen die drei unterschiedlichen Modi („Gehirnsprint“, „Gehirnmarathon“, „Gehirnquiz“ beim Spiel nicht nur für vermehrten Spielspaß, sondern auch für eine

erhöhte Gehirnaktivität. Drei verschiedene Schwierigkeitsgrade fordern die Spieler zusätzlich zum geistigen Kräftemessen heraus. Im „Mehrspielermodus“ von „Big Brain Academy“ können bis zu acht Freunde gegeneinander konkurrieren, um herauszufinden, wer die stärkste und schnellste Hirn-Leistung hat. Dies bringt noch mehr Spaß mit sich. Für weitere Informationen zu „Big Brain Academy“ sei auch auf die umfangreiche Website von Nintendo verwiesen.



Blitzrechnen 1/2

Das innovative Kopfrechenprogramm von „mathe 2000“

Reihe: Blitzrechnen

- **Hersteller:**
Klett-Verlag
- **Informationen:**
www.klett.de
- **Plattform:**
PC/Mac
- **Systemanforderung:**
Windows 98/ME/2000/XP
OS 9, OSX 10.1.2 und
höher
- **ISBN:**
978-3-12-200931-1
- **Preis:**
30,00 €
- **USK-Einstufung:**
Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG
- **Lizenz:**
Einzelpatzenlizenz,
Schullizenz
- **Auszeichnungen:**
Digita 1997

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Nach der Registrierung des Kindes (auch bei der Anwendung der CD zu Hause über den Menüpunkt „Lehrer-login“) zeigt sich auf dem Bildschirm eine vierzeilige Pyramide aus roten Plättchen. Jede Zeile vertritt eine Jahrgangsstufe der Grundschule. Das Programm gliedert sich in das Rechnen bis 20 (1. Jahrgangsstufe) bzw. Rechnen bis 100 (2. Jahrgangsstufe). Hat man seine Klassenstufe gewählt, öffnet sich die nächste Ebene mit einer gleich aussehenden Pyramide. Hinter jedem Plättchen verbergen sich nun Themen der Mathematik. Grundlegungsaufgaben (fördern das Zahlenverständnis mittels Anschauungsmaterial) werden mit Automatisierungsaufgaben (erhöhen die Zahlvorstellung und damit die Rechengeschwindigkeit) kombiniert. Nach der Auswahl eines Themas können verschiedene Optionen (Plättchenrechnen, Zahlenrechnen) und verschiedene Schwierigkeitsstufen gewählt werden. Hinter dem Blitz der Schwierigkeitslevels befindet sich die Teststufe. Hier müssen die Aufgaben in einer bestimmten Zeit gelöst werden (am unteren Bildschirmrand erscheint eine Zeitleiste). Danach erhält das Kind eine Auswertung, die den individuellen Kenntnisstand aufzeigt. Außerdem findet man einen Eingabebutton, einen Hilfebbutton und den Logobutton, der im Menü zurückführt.

Im Übungsbereich werden nur richtige Eingaben akzeptiert, die falsche Eingabe wird sofort

gelöscht, und z.B. ein Schmetterling, ein Seelöwe, eine Ente oder ein anderes Tier im Bild machen auf den Fehler aufmerksam. Wurde ein Aufgabenpaket gelöst, zeigt sich ein lustig animiertes Igelbild.

Erfahrungen

Vor allem die Testmodule, die innerhalb einer vorgegebenen Zeitspanne zu lösen sind, werden gerne durchgeführt. Durch die Möglichkeit, anschauliche Zahlenbilder zu Hilfe zu nehmen, gelingt es gut, Aufgaben sicher zu lösen. Deshalb eignet sich das Programm auch für Kinder mit schwächeren Rechenleistungen. Die Bedienungsfläche ist besonders kindgerecht und übersichtlich gestaltet, der Spielaufbau fördert die Motivation. Die Hintergrundbilder lenken nicht von der

eigentlichen Aufgabenstellung ab. Schon in der ersten Auflage des Programms (im Multimedia-Lernzentrum eingesetzt) machte es den Kindern sehr viel Spaß, gegeneinander zu spielen und sich in die Bestenliste einzutragen.

Zusatzbemerkung

Hinzugekommen ist in der Neuauflage, dass Lehrer bis zu 40 Kinder anmelden können und sich über ein Auswertungstool einen Lernstandsbericht anzeigen lassen können. Der Schwerpunkt liegt auf dem Kopfrechnen als eine wichtige Grundlage für den späteren Erfolg in Mathematik. Das Programm vermittelt Grundschülern wesentliche Rechenfertigkeiten und lässt sie auf spielerischem Weg Sicherheit und Schnelligkeit im „Blitzrechnen“ erlangen. Das Programm eignet sich auch für Kinder höherer Klassen zur

Auffrischung und Steigerung ihrer Kopfrechenkenntnisse. Analog hierzu ist „Blitzrechnen 3/4“ (ISBN 978-3-12-200933-5) erschienen (Rechnen bis 1000 für die 3. Jahrgangsstufe und Rechnen bis zur Million 4. Jahrgangsstufe).



Cesar home Lesen 2.0

Reihe: Cesar-Lernspiele

■ **Hersteller:**

CES-Verlag

■ **Informationen:**

www.ces-verlag.de

■ **Plattform:**

PC/Mac

■ **Systemanforderung:**

Windows 98/Pentium II
Prozessor ab 200 MHz
Power Macintosh G3 oder
schneller
Mac OS X (ab10.1)

■ **ISBN:**

3-933651-03-4

■ **Preis:**

24,95 €

■ **USK-Einstufung:**

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

■ **Lizenz:**

Einzelplatzlizenz, Schul-
und Netzwerklizenz (99,50
/ 399,00 €)

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Nach der Anmeldung findet das Kind hinter den Feldern „Automatische Worterkennung“, „Synthetisches Lesen“, „Konstruierendes Lese- und Sinnverständnis“ und „Komplexes Lese- und Sinnverständnis“ 12 unabhängige Lernspiele, die das Lesen qualitativ (Leseverständnis) verbessern und quantitativ (Lesegeschwindigkeit) steigern. Wie in allen anderen „CES“-Programmen ist auch hier die Bedienung leicht und selbsterklärend, die Übungsauswahl lässt sich durch die Buttons „Optionen“ und „Inhalt“ vielfältig gestalten.

Erfahrungen

Besonders gerne wurde das Spiel „Nessie“ in der Gruppe gespielt. Die einzelnen Mitspieler versuchten möglichst schnell die gesuchten fünf Wörter zu entdecken. Der Körper von Nessie setzt sich aus Buchstabensegmenten zusammen. Während Nessie mit einer vorab gewählten Geschwindigkeit über den Bildschirm schlängelt, soll das rasche, zielsichere Erkennen sinnvoller Wörter in dieser Reihe von Buchstaben geschult werden. Wird dieser Prozess trainiert und automatisiert, kann das Lesetempo erheblich gesteigert

werden. Auch die Spiele „Elfer“ (Lautfolge wahrnehmen und wiedergeben), „Gespensterwörter“ (verdrehte Buchstabenfolgen sinnvoll umwandeln) „Anleitung“ (Beschreibung lesen und zielführend nachvollziehen) und „Wer? Wie? Was?“ (gewisse Merkmale bestimmten Personen zuordnen) wurden häufig ausgewählt.

Zusatzbemerkung

Positiv ist zu vermerken, dass gerade Kinder, die üblicherweise nicht gerne lesen, hier ganz spielerisch über das Lösen von Rätseln sehr komplexe Lernarbeit leisten. Damit nicht genug: Dank der verschiedenen Schwierigkeitslevel gelingt es „CES home Lesen 2.0“ gleichermaßen schwächere wie auch leistungsstärkere Kinder anzusprechen. Gerade in einer Zeit, in der das Lesen vielen Kindern zunehmend Schwierigkeiten bereitet, ist diese CD-Rom eine äußerst gelungene Unterstützung zur Vertiefung dieser Schlüsselqualifikation.

Die Praxis- und Schulversion von „Lesen 2“ wurde 2008 mit dem digitala Preis (Deutscher Bildungsmedien Preis) ausgezeichnet. Obwohl alle „CES“-Programme speziell zur Förderung von lese-, rechtschreib- und rechenschwachen Kindern konzipiert sind, finden die Programme großen Anklang auch bei normal und besonders begabten Kindern.



Cesar home Rechnen 1.0

Reihe: Cesar-Lernspiele

- **Hersteller:**
CES-Verlag
- **Informationen:**
www.ces-verlag.de
- **Plattform:**
PC/Mac
- **Systemanforderung:**
ab Windows 98 und höher
Power Macintosh G3 oder
schneller
Mac OS X (ab 10.1)
- **ISBN:**
3-933651-07-7
- **Preis:**
24,95 €
- **USK-Einstufung:**
Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG
- **Lizenz:**
Einzelplatzlizenz

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

„CES home Rechnen 1“ kombiniert die drei Lernbereiche „Wahrnehmung“, „erstes Rechnen“ und „Sachaufgaben“ in 16 voneinander unabhängigen und gelungenen Mathe-Spielen. Wenn Kinder beispielsweise den „Fleißigen Ameisen“ beim Hausbau helfen, lernen sie, Mengen zu vergleichen und grundlegende Rechenoperationen (Addition, Subtraktion) durchzuführen. Als „Konstrukteure“ können die jungen Rechner beim Erstellen geometrischer Figuren ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Diese Konstruktionen werden beim Spiel „Baumeister“ weiterverwendet, wo sie wieder neu zusammengesetzt werden sollen. Das Vor- und Rückwärtszählen kann mit Hilfe eines Kartenspiels (ähnlich wie „Ligretto“) gefestigt werden. Das Spiel „Schnappschuss“ hingegen ist eine Variante des bekannten Suchbildes. Mit einer virtuellen Kamera ausgestattet sollen die jungen Fotografen hier bestimmte Bereiche auf den Bildern wiedererkennen. Der Clou: Im Editor kann jeder seine eigenen Bilder, egal ob Urlaubsfotos oder Bilder aus dem Internet, im Programm speichern. Diese werden dann ins Spiel integriert. So sind die Kinder selbst an der Gestaltung ihrer Lerninhalte beteiligt. Im „Marienkäferspiel“ gilt es, die kleinen Flieger mit der richtigen Anzahl von Punkten auf ihren Flügeln auszustatten. Beim „Seifenblasenspiel“ wird es schon etwas kniffliger: Die jungen Mathematiker müssen hier Aufgaben und Ergebnisse bis zum Zahlenraum 20 miteinander kombinieren.

Ist dies noch zu schwierig, kann der Zahlenraum in den Einstellungen zur Übung verkleinert werden. Ein Sprecher erklärt alle Übungen, so können sich die Kinder ungestört dem Mathe-spaß widmen. Bei jedem Spiel gibt es eine Zusatzfunktion, die Eltern und Erzieher über mathematische Ziele und Hintergründe der jeweiligen Aufgabe informiert.

Erfahrungen

Kinder können mit „CES home Rechnen 1“ spielerisch mathematische Basiskompetenzen erwerben. Die Vielzahl an voneinander unabhängigen Mathe-Spielen bietet genügend Optionen, um jedes Kind bis zur 2. Klasse individuell zu fördern. Dabei reicht die Bandbreite von rechnerischen Aufgaben bis hin zu lustigen Spielen. Die Schwierigkeitsstufen variieren von Spiel zu Spiel. Bei den meisten Optionen werden die Kinder nicht einmal bemerken, dass sie „etwas für die Schule tun“. Tatsächlich trainieren sie

mit diesem Programm aber Fähigkeiten wie logisches und räumliches Denken und setzen sich mit Zahlenmengen und geometrischen Formen auseinander.

Die Grafik ist ansprechend und einfach gestaltet. Witzige Figuren begleiten die Kinder durch die verschiedenen Bereiche, lenken jedoch nicht von der eigentlichen Aufgabe ab. Alles in allem ist diese Software altersgerecht, lehrreich und dabei sehr motivierend!

Zusatzbemerkung

„Cesar Rechnen 1“ (ISBN: 978-3-933651-06-8) ist auch als Version für Schulen und Praxen als Einzel- (99,50 €) oder Schulnetzwerklizenz (399,00 €) verfügbar und wurde 2006 mit dem Comenius EduMedia-Siegel ausgezeichnet. Die USK-Einstufung: Lehrprogramm gemäß § 14 JuSchG, Der Unterschied zur Home-Version liegt in der unbegrenzt möglichen Anzahl von Schüleranmeldungen



Cesar Lesen 1.1

Reihe: Cesar-Lernspiele

- **Hersteller:**
CES-Verlag
- **Informationen:**
www.ces-verlag.de
- **Plattform:**
PC/Mac
- **Systemanforderung:**
ab Windows 95/NT 4.0,
Pentium Prozessor ab 133
MHz Power Macintosh G3
oder schneller
- **ISBN:**
3-933651-01-8
- **Preis:**
24,95 €
- **USK-Einstufung:**
Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG
- **Lizenz:**
Einzelplatz, Schul- und
Netzwerklizenz (99,50 /
399,00 €)

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Nachdem sich das Kind angemeldet hat, erscheinen vier Lesezeichen mit unterschiedlichen Farben. Jede Farbe steht für einen bestimmten Aufgabenbereich. Es finden sich unter dem blauen Abschnitt Spiele zur Raum-Lage-Wahrnehmung („Alphabet“, „Zauberwörter“, „Geheime Botschaften“), im gelben Bereich geht es um die Identifizierung von Buchstaben („Störenfriede“, „Honigbuchstaben“, „Einer fehlt“), der grüne Reiter steht für Spiele zur Lautanalyse und Lautsynthese und unter dem rosa Lesezeichen finden sich Spiele für das Lese- und Sinnverständnis („Wörtersuche“, „Memory“, „Blitzwörter“). Über jedem Reiter können Spielbeschreibung und Spielstand abgerufen werden. Für Leseanfänger steht eine akustische Spielerklärung zur Verfügung. Hat sich das Kind für ein Spiel entschieden, lässt sich der Schwierigkeitsgrad der Aufgabenstellung in der Menüleiste unter „Optionen“ und „Inhalt“ variieren.

Erfahrungen

Die klaren Regeln und die sofortigen Fehlerrückmeldungen sorgen dafür, dass die Kinder mit Ausdauer bei den Übungen verweilen. Und obwohl die Aufgaben teilweise anspruchsvoll sind, wurden sie als vergleichsweise entspannend und unterhaltsam empfunden. Besonders häufig werden die Spiele „Störenfriede“, „Memory“ und „Blitzwörter“ gewählt. Das Spiel „Störenfriede“ erinnert ein wenig an „Mensch ärgere dich nicht“. Nach der Auswahl einer Buchstabenkombination z.B. p/b sollen vier Spielsteine über eine Wegstrecke zum Ziel gebracht werden. Dabei übernimmt ein Buchstabe die Aufgabe des Störenfrieds, der andere die des Freundes. Auf den einzelnen Wegabschnitten verändert sich laufend die Anzeige der Buchstaben. Aufgabe des Kindes ist

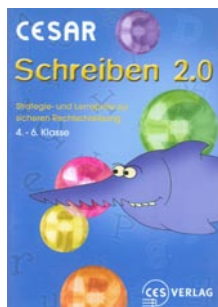
es, so schnell wie möglich die Störenfriede durch Klicken in einen Freund umzuwandeln und möglichst alle vier Spielsteine ins Ziel zu bringen. Trifft ein Spielstein auf einen Störenfried, muss er zum Start zurück.

Obwohl die CD-Rom primär die Förderung von lese- und rechtschreibschwachen Kindern zum Ziel hat, haben wir festgestellt, dass auch Kinder ohne diese spezielle Problematik konzentriert und ausdauernd spielen. Für sie wird der Späßeffect durch die Option „Stoppuhr“, oder durch die Erhöhung des Spieltempos erreicht. Die Spiele „Memory“ und „Blitzwörter“ fanden außerdem viel Anklang beim Einsatz in Gruppen. Sie eignen sich hervorragend, um Unterrichtseinheiten durch kleine Wettbewerbe abzuschließen.

Zusatzbemerkung

Überzeugend fand ich die Möglichkeit, dass Kinder sehr schnell in einen bestimmten Lernbereich einsteigen können sowie die liebevolle graphische Darstellung der einzelnen Lernbereiche, die ohne ablenkende Elemente auskommt.

Es sei auch hier auf die kostengünstigeren Home-Versionen des CES-Verlages hingewiesen (siehe Homepage des Verlages). Zusätzliche Informationen zu weiteren CES-Lernspielen finden sie auf folgenden Seiten 68, 70, 74.



Cesar Schreiben 2.0

Reihe: Cesar-Lernspiele

- **Hersteller:**
CES-Verlag
- **Informationen:**
www.ces-verlag.de
- **Plattform:**
PC
- **Systemanforderung:**
ab Windows 95/NT 4.0
- **ISBN:**
3-933651-04-2
- **Preis:**
24,95 €
- **USK-Einstufung:**
Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG
- **Lizenz:**
Einzelplatz, Schul- und
Netzwerklicenz (99,50 /
399,00 €)

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Nachdem sich das Kind angemeldet hat, trifft er auf drei jeweils unabhängige Lernspiele, die den Bereichen Hören („Blubber“, „Bankräuber“, „Fliegenfalle“), Rechtschreibung („Poker“, „Turbanklau“, „Irrgarten“) und Wortlehre („Eislabyrinth“, „Skala“, „Wortwerkstatt“) zugeordnet sind. Bei allen Spielen steht die Rahmenhandlung des Spiels im Vordergrund, so dass die eigentliche „Lernarbeit“ dem Kind nicht wirklich bewusst wird. Das Kind muss z.B. beim Spiel „Eislabyrinth“ einen Schneemann mit den Pfeiltasten durch Irrgänge zum Ziel steuern. Dabei müssen Eisblöcke aus dem Weg geräumt werden. Dies erreicht das Kind jedoch nur, indem er Aufgaben zu ausgewählten Themen wie z.B. zur Steigerung von Adjektiven löst. Den Schneemann ins Ziel zu führen und damit den nächsten Level zu erreichen wird zur Hauptaufgabe des Kindes. Ein Button führt zu 15 Lückendiktaten, die ausgedruckt werden können. Hier können erlernte Rechtschreibthemen erneut bearbeitet und gefestigt werden. Die Bedienung des Programms ist übersichtlich und verständlich, die Spielerklärungen können auch akustisch abgerufen werden. Bei jedem Spiel gibt es wie bei allen anderen „CES“-Programmen die Möglichkeit, über „Inhalt“ und „Optionen“ eine Vielzahl von Übungsvarianten einzustellen.

Erfahrungen

Vor allem die Umsetzung der sehr anspruchsvollen Lerninhalte in ansprechende Spiele findet bei den Kindern großen Anklang. Begeistert wird im Spiel „Poker“ gegen die Bank Geld gesetzt, um dann möglichst viele Karten mit der geforderten Rechtschreibthematik zu erringen. Bei „Turbanklau“ kann entweder gegen drei weitere Mitspieler oder gegen den Computer der Wettlauf um den Turban aufgenommen werden. Ähnlich wie bei „Memory“ muss sich der Spieler merken, unter welcher Schlange ein bestimmtes Wort versteckt ist. Liegt er mit seiner Wahl richtig, darf er ein Feld vorrücken und kommt somit dem Ziel, dem Gegenspieler den Turban zu klauen, näher.

Die interessanten Texte zum Leben von Indianern, Rittern oder Kindern

in anderen Ländern motivieren selbst „Diktatmuffel“ zum Ausfüllen der Lücken. Die Option „Korrektur“ ermöglicht dem Kind, das Diktat eigenständig zu verbessern und die entsprechenden Rechtschreibstrategien zu wiederholen und einzuüben.

Manchmal wäre es hilfreich gewesen, das ausgefüllte Diktat des Kindes ausdrucken zu können, um zu einem späteren Zeitpunkt Fehler weiter zu bearbeiten.

Insgesamt lässt sich sagen, dass „CES-Schreiben 2.0“ Rechtschreib- und Grammatikthemen in lustige und motivierende Spiele verpackt, die lange Spielfreude ermöglichen und im schulischen Bereich oder in Trainingsstunden immer wieder für Abwechslung sorgen können.

Zusatzbemerkung

Das Programm eignet sich bestens für Grund- und Hauptschüler, um sowohl zu fördern (Training der Rechtschreibleistung und/oder des Grammatikverständnisses) als auch zu fordern (Angebot zum selbstgesteuerten Lernen). Realschüler und Gymnasiasten werden bei vorliegenden Rechtschreibproblemen (Legasthenie) hauptsächlich in lerntherapeutischen Praxen mit diesem Programm arbeiten.



Der Zahlenteufel

Das Mathematik-Erlebnis

Reihe: Der Zahlenteufel

Hersteller:

Quinto-Verlag

Informationen:

<http://www.quinto-verlag.de>

Plattform:

PC/Mac

Systemanforderung:

Windows ME/XP/Vista
Classic 9.1 oder höher/OSX
10.1 bis 10.3

ISBN:

978-3-89835-581-0

Preis:

29,00 €

USK-Einstufung:

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

Lizenz:

Einzelplatz

Auszeichnungen:

Giga-Maus 2002, Tommi
2003, 6 Feibel Mäuse 2003,
Pädi-Gütesiegel 2003, digita
2004

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Robert hasst Mathe und alles, was mit Zahlen zu tun hat, bis ihn eines Nachts der Zahlenteufel besuchen kommt. Mit ihm verbringt er zehn spannende und lehrreiche Nächte, in denen der Zahlenteufel durch kleine mathematische Rätsel, Aufgaben und Erklärungen Roberts Lust an Zahlen weckt. Das Kind kann dabei sein, wenn über Themen, wie die „Bedeutung der Null“, „Dividieren mit Rest“ oder „Quadratzahlen“ diskutiert wird. Dabei kann der Spieler bei den Aufgaben Robert arbeiten lassen oder selbst einsteigen in die Lösung der Aufgaben. Am Ende jeder Nacht (eines Themas) kann das Kind in einem kleinen Spiel zeigen, wie gut er die Erklärungen des Zahlenteufels verstanden hat. Dabei gibt es oft innerhalb des Spieles mehrere Schwierigkeitsstufen. Wurden alle Aufgaben, Spiele und Rätsel gelöst, erreicht man in der letzten Nacht die Master-Aufgabe. Hat man auch diese letzte Hürde genommen, kann man seine erzielten Punkte im Internet veröffentlichen und sich mit anderen Spielern vergleichen. Am unteren Bildschirmrand befindet sich die Menüleiste, über die der Spielstand, der Blick ins Lexikon und die Suchlupe aufgerufen werden kann.

Erfahrungen

Dieser Titel überraschte die Kinder des Multimedia-Lernzentrums, da sie hier keine Standardaufgaben zu Themen der Mathematik bearbeiten mussten. Vielmehr ermöglichte das Programm denjenigen, die sich für das Fach Mathematik interessieren, einen Blick in die Zusammenhänge unseres Zahlensystems. Wie interessant war da z.B. die Erklärung, dass jede gerade Zahl, die größer als 2 ist, immer aus zwei Primzahlen zusammengesetzt ist oder die Entdeckung, dass es nicht nur Quadratzahlen, sondern auch Dreieckszahlen gibt. Auch die witzigen Wortschöpfungen des Zahlenteufels wie „hopsen“ für quartieren/potenzieren oder „Rettich ziehen“ für Wurzel ziehen fanden die Kinder sehr lustig. Die kleinen Bonusspiele am Ende jeder Nacht waren

nicht immer zwangsläufig mit dem Lösen von Aufgaben zum Thema verknüpft. Zwar haben die Spiele einen Bezug zum entsprechenden Thema der Nacht, aber im Spiel der 4. Nacht stehen logisches Denken und im Spiel der 6. Nacht Geschicklichkeit und Reaktionsvermögen im Vordergrund. Das motiviert auch Kinder, die Mathematik nicht unbedingt zu ihren Lieblingsfächern zählen.

Zusatzbemerkung

Im Lexikon lernen die Kinder interessante Mathematiker wie Archimedes, Pythagoras oder Gaus kennen. Über die Suchlupe erreicht man zwei Teile, einer führt zu den Inhalten der einzelnen Nächte, der andere zeigt an, in welcher Nacht bestimmte mathematische Begriffe vorkamen. Das Programm fördert Kinder auf spielerische Art und Weise Mathematik zu begreifen und zu lernen. Durch die Erklärungen und Hilfestellungen des kleinen Teufels und die ersten Rechenversuche Roberts können die Kids auch die schwierigen Aufgaben lösen. Gestal-

tung und Aufbau des Lernspiels laden ein, sich weiter mit Mathematik zu beschäftigen. Insgesamt eine gelungene Umsetzung des Jugendbuch-Klassikers von Hans M. Enzensberger und Rotraut Susanne Berner, die Kindern zeigt, wie viel Spaß Mathematik machen kann.



Dr. Kawashima Gehirnjogging

Reihe: Keine

■ **Hersteller:**

Nintendo

■ **Informationen:**

www.nintendo.de

■ **Plattform:**

Nintendo DS

■ **Systemanforderung:**

Konsole

■ **ISBN:**

0045496464714

■ **Preis:**

10,95 €

■ **USK-Einstufung:**

ohne Altersbeschränkung
gemäß § 14 JuSchG

■ **Lizenz:**

Einzelplatz

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Wie der Titel schon verrät, geht es um die geistigen Fähigkeiten. Zu Beginn des Spiels wird ein Alterstest gemacht, der das momentane „geistige Alter“ festlegt. Unabhängig davon, ist der Spieler aufgefordert, anhand verschiedener Übungen sein Gehirn zu trainieren und seine eigenen Lernerfolge anhand wiederholter Alterstests und deren graphischer Darstellung zu verfolgen. Je mehr trainiert wird, desto mehr Übungen werden frei geschaltet. Zusätzlich steht das Spiel „Sudoku“ zur Verfügung. Ziel ist es natürlich, ein möglichst vitales „geistiges Alter“ zu erreichen.

Erfahrungen

Im Multimedia Lernzentrum konnte sich nur ein kleiner Teil der Kinder mit dem Nintendo DS an dem genannten Spiel versuchen, da wir nicht für alle Teilnehmer einen DS zur Verfügung hatten. Deshalb setzten wir diese Spielkonsole nur in der letzten Lerneinheit zusammen mit weiteren Konsolen ein, damit bei den Teilnehmern nicht ein Gefühl der Ungleichbehandlung aufkam. Da der DS nach wie vor zu den begehrtesten Spielkonsolen zählt, stellten wir hier jedoch fest, dass das Interesse von Kindern im Alter von 6 bis 13 Jahren mehr bei Spielen wie „Animal crossing“, „Die Sims“, Die Simpsons“ „Harry Potter“ „Fifa“ und anderen Titeln liegt.

Zusatzbemerkung

Mit „Dr. Kawashimas: Mehr Gehirnjogging“ findet eine sinnvolle Auseinandersetzung mit elektronischen Medien statt. Logisches Denken, mathematische Fähigkeiten, aber auch musikalisches Gehör können deutlich verbessert werden. Das Programm macht viel Spaß und motiviert die Spieler, ihr aktuelles „Gehirnalter“ stetig zu verbessern. Die Konzeption erinnert an übliche Intelligenztests, was wiederum Jugendliche auf spätere Prüfungen vorbereitet. Die Aufgaben beginnen meist einfach und steigern sich zu anspruchsvollen Übungen

und Tests. Dadurch kommt keine Langeweile auf, die Spieler werden durchgehend gefordert. Des Weiteren arbeitet das Spiel mit einer Spracherkennung. „Dr. Kawashima“ erfreut sich zunehmender Beliebtheit bei älteren Menschen, den so genannten „Silver Gamers“. „Gehirntraining mit Dr. Kawashima“ ist auch für den PC, (EAN 4020628086961) für € 29,99 erhältlich.



Emil und Pauline in Rabbit City

Konzentrationsspiele für die 1. und 2. Klasse

Reihe: Emil und Pauline

■ **Hersteller:**

United Soft Media Verlag
GmbH

■ **Informationen:**

www.usm.de

■ **Plattform:**

PC/MAC

■ **Systemanforderung:**

Win XP/Vista
MacOs 9.x

■ **ISBN:**

978-3-8032-4111-5

■ **Preis:**

16,90 €
12,99 € Downloadversion
für PC

■ **USK-Einstufung:**

Lehrprogramm gemäß § 14
JuSchG

■ **Lizenz:**

Einzelplatz

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Nach der Anmeldung begibt sich das Kind mit Emil dem Bären, Pauline der Pinguindame und dem kleinen rosaroten Frosch Fizz nach Rabbit City. Dort warten viele abwechslungsreiche Abenteuer auf die Entdecker. An neun verschiedenen Orten, z.B. auf dem Spielplatz, bei der Müllabfuhr oder im Hotel erwarten die Hasen den Spieler mit Aufgaben zur Schulung von Konzentration, Ausdauer, logischem Denken und Steigerung der Geduldspanne. An jedem Ort gibt es ein Spiel, das in drei Schwierigkeitsstufen spielbar ist. Wird die höchste Schwierigkeitsstufe erfolgreich bearbeitet, erhält der Spieler ein Goldstück. Hat er sechs davon gesammelt, kann er ein Bonusspiel freischalten. In der oberen linken Bildschirmecke versteckt sich ein kleiner Koffer, über den die Menüleiste geöffnet werden kann. Dort finden sich alle Buttons zur Steuerung des Programms. Die wichtigsten sind: die Leiter zur Auswahl des Schwierigkeitslevels, die roten Pfeile um zwischen den Spielen hin und her zu wechseln, die Schatzkiste, um die Beute zu betrachten, und die Schriftrolle, die zu den ausdrucksbaren Zusatzaufgaben führt.

Erfahrungen

Im Multimedia-Lernzentrum beschäftigten sich nur wenige Kinder aus der 2. Klasse mit dieser Software. Trotzdem gab es einige Spiele, die den Anwesenden viel Spaß machten und auch entsprechende Anforderungen an Konzentration, Merkfähigkeit und Ausdauer stellten. In der höchsten Schwierigkeitsstufe mussten die Kinder bei der Leuchtreklame ihre Ausdauer bzw. Geduld unter Beweis stellen. Sie sollten in einer fortlaufenden Reihe genau das Bild anklicken, welches nicht dem Musterbild entspricht – manchmal liefen zirka 15 Originalbilder durch, bevor die falsche Abbildung erschien. Beim Spiel am Denkmal war es wichtig, sich gut auf alle Merkmale der fünf Hasen zu konzentrieren, um dann das benannte Kriterium dem richtigen Hasen zu-

zuordnen (jeder Hase wurde durch drei Merkmale charakterisiert). Besonders witzig fanden die Kinder das Spiel beim Spielplatz. Hier durften die kleinen Hasen nach Hause gebracht werden, sobald es gelungen war, die Zahlen, die durch die fünf Hasenkinder beschrieben wurden, richtig der Größe nach zu ordnen. Spaß machte dabei die Animation der Hasenkinder, die wie echte Kinder keine Lust haben, den Spielplatz zu verlassen.

Zusatzbemerkung

Das Spiel ist das neueste Produkt aus der „Emil & Pauline“ – Reihe und lebt durch eine sehr nette Gestaltung. Ergänzend zum Spiel am PC können zu jedem Ort Arbeitsblätter ausgedruckt werden, die weiteren Spielspaß bieten. Die Lernspiel-Reihe umfasst zahlreiche Kombi-Pakete (Deutsch und Mathematik) für die Jahrgangsstufen 1-4, es gibt ein Programm zur Förderung der Rechtschreibleistung bei Legasthenie, ein Programm (Deutsch und Mathematik) für die 5. Klasse sowie zwei Titel zur Förderung von Vorschulkindern. Im Oktober 2009 er-

scheint ein Titel speziell zur Leseförderung in der 1. Klasse (www.usm.de – „Emil und Pauline“ in die Suchfunktion eingeben).



Englisch mit Felix

Reihe: Lernen mit Felix

- **Hersteller:**
Langenscheidt
- **Informationen:**
www.langenscheidt.de
- **Plattform:**
PC
- **Systemanforderung:**
Windows 98/ME/SE/2000/
XP/Vista
- **ISBN:**
978-3-468-20370-1
- **Preis:**
9,99 €
9,99 € Downloadpreis
- **USK-Einstufung:**
Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG
- **Lizenz:**
Einzelpatrlizenz
- **Auszeichnungen:**
Giga-Maus 2008,
Sechs Feibel Mäuse 2008,
Comenius-EduMedia-Siegel
2008

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Nach der Anmeldung, bei der auch ein eigenes Foto hochgeladen werden kann, hilft das Kind Sophie, ihren Hasen Felix wieder zu finden. Dieser ist verschwunden und nun begibt sich das Kind mit dem fliegenden Koffer auf Weltreise. Los geht es im Palast der Queen in London, später wird Amerika, Australien, Indien und Namibia besucht. Auf der außergewöhnlichen Entdeckungsreise rund um die Welt müssen viele kleine Abenteuer bestanden und Rätsel gelöst werden. Dabei dient der Koffer als Transportmittel, der Spieler übernimmt die Rolle, zwischen Sophie und Felix hin und her zu reisen und gewünschte Gegenstände oder Geschenke zu überbringen. Gemeinsam mit Felix lernen die Kinder nun in jedem Land englisch sprechende Menschen kennen, und mit jeder gelösten Aufgabe füllt sich das Reisetagebuch für Sophie. Wird in einem Land das sog. Felixspiel erfolgreich gespielt, kann Felix Sophie ein Geschenk schicken. Nachdem dieses Geschenk ausgepackt ist, erhält Sophie einen neuen Brief von Felix, der dann in ein weiteres Abenteuer führt.

Erfahrungen

Besonders gut gefallen hat den Kindern, dass sie in jedem Land über einen Fernseher ein Musikvideo der „Crazy-Hat Band“ abspielen konnten. Die einzelnen Songs passen thematisch zu den neu gelernten Vokabeln und die Melodie lädt zum Mitsingen ein. Voller Eifer wurde in jedem Land nach Aufgaben geforscht, damit sich das Reisetagebuch mit interessanten Bildern, Spielen und Rezepten füllt. Vor allem bei den Spielen, die bei der Rückkehr zu Sophie frei geschal-

tet wurden, zeigten die Kinder gerne, dass sie die Vokabeln verinnerlicht hatten, da die Aufgaben in Englisch formuliert werden. Beim Spiel „Farb-Krocket“ muss der Ball z.B. durch die richtigen Farbtore geschlagen werden und beim „Schnipsel-Spiel“ soll eine Figur zusammengesetzt werden, die Anweisung erfolgt in Englisch. Auch die Aufgaben, die mittels Mikrofon gelöst werden mussten, wurden gerne zum Üben der Aussprache herangezogen.

Zusatzbemerkung

Dieses Spiel überzeugt durch die zahlreichen Spielideen aus dem Alltagsleben und ist für Kinder mit und ohne Englischkenntnisse gut geeignet. Dabei haben die Aufgaben und Rätsel keinen eigentlichen Lerncharakter, der für eine Lernsoftware erwartet wird, sondern relevante Wörter werden spielerisch durch das Hören und Verstehen von Alltagsgesprächen und Songs sowie durch lustige Spiele eingeübt. Während des Spielens werden die Kinder nicht nur mit der Sprache vertraut gemacht, sondern auch mit wissenswerten Informationen über Länder, Orte und Sehenswürdigkeiten versorgt. Die englischen Vokabeln werden in einer spannenden und ungezwungenen Art und Weise vermittelt, es geht vorrangig um das Hören, Verstehen und Sprechen. Neben dem vertonten Wörterbuch gibt es noch viele zusätzliche Materialien, wie Bas-

telanleitungen, Rezepte und Lieder zum Ausdrucken. Diese Zusatzmaterialien regten einige Kinder dazu an, sich auch ohne weitere Spielsituation am PC mit der englischen Sprache zu beschäftigen. Falls man mit einer Aufgabe oder einem Spiel nicht weiter kommt, kann man auf der Internetseite www.langenscheidt.de/kids nach den entsprechenden Lösungen suchen. Außerdem beinhaltet das Spiel ein Elternmenü, in welchem wichtige Zusatzinformationen abrufbar sind. Der Softwaretitel eignet sich deshalb ab der Vorschule bis zur 4. Klasse, da es davon abhängt, in welchem Alter sich ein Kind zum ersten Mal mit einer Fremdsprache beschäftigt. Da das „Lesen können“ nicht zwingend notwendig ist, können bereits Vorschulkinder mit Felix ihre ersten englischsprachigen Hörerfahrungen machen.



Findefix

Lernspiel zur Rechtschreibung

Reihe: Findefix

■ **Hersteller:**

Oldenbourg-Verlag

■ **Informationen:**

www.oldenbourg.de

■ **Plattform:**

PC

■ **Systemanforderung:**

Windows 2000/ ME/ XP

■ **ISBN:**

978-3-637-00066-7

■ **Preis:**

6,95 €

■ **USK-Einstufung:**

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

■ **Lizenz:**

Einzelplatz,
10fach Lizenz (30,00 €)

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Einfach und verständlich erklärt Findefix das jeweilige Lernspiel, welches die Kinder auf jeder der acht anzusteuern Inseln erwartet. Dabei werden Rechtschreibstrategien verdeutlicht, und der Umgang mit Nachschlagewerken spielerisch näher gebracht. Bei einigen Spielen sind Schwierigkeitsstufen einstellbar, so dass die CD sowohl für geübte Rechtschreiber als auch für Kinder mit Förderbedarf genutzt werden kann. Die Lernspiele führen auch Kinder mit nicht-deutscher Muttersprache zum Ziel. Die direkte optische und akustische Hilfe bei einem Fehler sorgt dafür, dass jedem Kind die richtige Schreibweise gelingt. Zur Belohnung gibt es für jede gelöste Aufgabe eine Feder, die man sammelt, um mit ihnen schließlich Dodo-Eier auszubrüten.

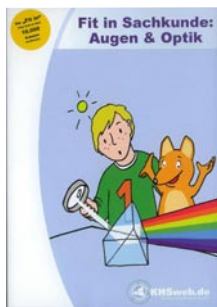
Erfahrungen

Ohne großen Installationsaufwand können die Kinder sofort starten und die Aufgaben sehr selbstständig lösen. Lustige Figuren wie Brösel und Steinbeißer oder Maschinen wie der Fedomat helfen bei der Erarbeitung von Rechtschreibstrategien. Bevor ein Spiel startet, lässt Findefix ein „Merk-Sternchen“ mit einer entsprechenden Hilfe zurück. Am Ende eines Rechtschreib-Spiels werden auf einem Kahn „Ausnahmen“ herangebracht und verdeutlicht. Dieses Feature kann jederzeit wieder abgerufen werden. Auf der Insel „Flaschenpost“ kann anhand von Fehlertexten zu be-

stimmten Rechtschreibthemen gezeigt werden, was man auf den anderen Inseln schon gelernt hat. Das Kind darf hier in die Rolle des Lehrers schlüpfen und korrigieren. Sprachinteressierte Kinder können englische oder französische Wörter kennenlernen und dann „Memory“ spielen.

Zusatzbemerkung

Die sehr kindgerechte graphische Umsetzung der CD-Rom ermöglicht bereits Kindern der 2. Klasse motivierende Spielerlebnisse. Es gibt die Möglichkeit, Wörterlisten auszudrucken, die sich als pdf-Dateien auf der CD befinden. Der Lernfortschritt ist über eine Statistik einsehbar. Die CD-Rom ist an das Wörterbuch Findefix angelehnt, jedoch auch unabhängig einsetzbar. Sie orientiert sich an den Lehrplänen der Bundesländer. Beim Verlag ist die Kombination von Buch und CD-Rom erhältlich.



Fit in Sachkunde Augen & Optik

Reihe: Fit in ...

■ **Hersteller:**

KHSweb.de/ Bildungssoftware GmbH

■ **Informationen:**

www.khsweb.de

■ **Plattform:**

PC

■ **Systemanforderung:**

Windows 98/ME/2000/XP oder höher

■ **ISBN:**

3-938280-32-8

■ **Preis:**

15,95 €

■ **USK-Einstufung:**

Lehrprogramm gemäß § 14 JuSchG

■ **Lizenz:**

Einzelplatzlizenz,
Schul- und Netzwerklicenz
(99,00 €),
Bibliothekslizenz (13,95 €),
Verleihlizenz (99,00 €)

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Hinter den sieben Schaltflächen (Augen) erhalten die Kinder Antworten auf die Fragen: „Wie ist unser Auge aufgebaut?“, „Wie funktioniert unser Auge?“, „Gibt es auch andere Augen?“, „Was sind Sinnestäuschungen?“, „Kennst du Sehfehler?“, „Was sagt ein Augenblick aus?“, und „Wie und wann sollte ich die Augen schützen?“ Die erklärenden Texte werden immer wieder von kleinen Aufgaben begleitet, die zum Mitraten anregen. Bei diesem Programm stehen das Ausprobieren und das Verstehen im Vordergrund. Durch die gelungene bildliche Umsetzung werden auch schwierige Prozesse spielerisch und eindeutig vermittelt, so wird z.B. in einer relativ verständlichen Animation klar, warum das Bild, das wir sehen, verkehrt auf der Netzhaut abgebildet ist.

Erfahrungen

Die Rätsel unter dem Menüpunkt „Funktion des Auges“ waren eindeutig die beliebtesten in der Wahl. Jedes Kind wollte im Spiel „Wahrnehmung von Bildern“ die Reaktionszeit der anderen Kinder schlagen. Besonders interessant fanden alle die Möglichkeit, sich in Tiere wie Hasen oder Bienen hineinzuversetzen und zu sehen, wie sie sehen. Auch die Beschreibungen „Was wir wirklich sehen“ und die Erkenntnis, dass es eine Leistung unseres Gehirnes ist, dass wir scharf sehen, fanden die Kinder beeindruckend. Gespannt gingen die Dritt- und Viertklässler auf Entdeckungsreise,

um zu erforschen, was sich hinter Aussagen wie „Gerade Schrägen“, oder „Bewegter Stillstand“ im Menüpunkt „Augen betrügen“ verbergen könnte. Nachdem die Beispiele optischer Sinnestäuschungen großes Interesse bei den Kindern weckten, ergänzten wir am Schluss dieser Stunde die Beispiele mit weiteren bekannten Sinnestäuschungen. Das Ratespiel, bei dem Augen bestimmten Gefühlslagen zugeordnet werden mussten, wurde auch mit vielen Überlegungen und Diskussionen immer wieder durchgeclickt.

Zusatzbemerkung

Die gute Mischung aus Sprache, Text, Bildern, Animationen und Aufgaben bereiten das Thema dieses Lernprogramms optimal auf. Es eignet sich wie alle anderen „Fit in ...“-Titel zur Ergänzung des Unterrichts bzw. zur Vorbereitung auf das Thema als Einstiegsmöglichkeit. Insgesamt einer der gelungensten Titel der Reihe „Fit in Sachkunde“. Für Schulen dürfte das Lernsoftware-Paket mit acht bewährten Sachkundetiteln für € 399,99, das uneingeschränkt auf allen Schul-PCs und im Netzwerk nutzbar ist, ein interessantes Angebot sein. Außer den hier in der Broschüre beschriebenen „Fit in Sachkunde“-Titeln gibt es noch „Fit in Sachkunde: Gesundheit & Er-

nährung“, (ISBN 3-929548-85-2), „Fit in Sachkunde: Verkehrserziehung für Schüler“, (ISBN 3-929548-88-7), „Fit in Sachkunde: Pflanzenvermehrung“, (ISBN 3-929548-55-0). Die KHSweb Bildungssoftware GmbH bietet auch Programme für den Vorschulbereich an. Des Weiteren gibt es Titel für Musik, Religion und Biologie sowie ein umfangreiches Programm für die Fächer Deutsch, Mathematik (s. S. 44, 52) und Englisch.



Fit in Sachkunde Feuer & Verbrennung

Reihe: Fit in ...

Hersteller:

KHSweb.de/ Bildungssoftware GmbH

Informationen:

www.khsweb.de

Plattform:

PC

Systemanforderung:

Windows 98/ME/2000/XP oder höher

ISBN:

3-929548-07-0

Preis:

15,95 €

USK-Einstufung:

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

Lizenz:

Einzelplatzlizenz,
Schul- und Netzwerklizenz
(79,00 €),
Bibliothekslizenz (14,95 €),
Verleihlizenz (79,00 €)

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Der Einstieg ins Programm erfolgt über Digeridoo-Klänge (australisches Musikinstrument) und führt das Kind Buttons. Über „Wer?“, „Wie?“, „Was?“, „Wieso?“, „Weshalb?“ und „Warum?“ kann man nun alles Wichtige und Informative zu Feuer und Verbrennung abrufen. Anhand von kurzen Texten und dazugehörigen Animationen wird unterhaltsam vermittelt, wie Feuer entsteht, welche Materialien brennbar sind und was Verbrennung eigentlich ist. Auch der sichere Umgang mit Feuer und das Erkennen von Gefahren werden dabei anschaulich vermittelt. Zusätzlich zu den W-Buttons gibt es rechts unten die Schaltflächen, „Feuer“ und „Gefahren“. Hier findet das Kind alles Wissenswerte zur „Ersten Hilfe bei Verbrennungen“ und zum „Umgang mit kleinen Bränden“. Zwei weitere Buttons („Katze“, „Türe“) führen zur Hilfefunktion bzw. zum Ende des Programms. Die cartoonartigen Animationen vermitteln den Stoff abwechslungsreich und regen zur Interaktion an. Die Bedienung des Programms ist einfach und selbsterklärend.

Erfahrungen

Besonders geeignet ist dieses Programm zur Festigung oder Wiederholung des Themas Feuer und Verbrennung. Durch die Übungen und Fragestellungen wurden die Kinder angeregt, sich Gedanken zum Thema Feuer zu machen und beispielsweise ihr Wissen über mögliche Gefahren zu überprüfen. Besonders lustig fanden sie die Aufgabe hinter dem Button „Wieso“. Aus den herumfliegenden Wortbausteinen setzten die Kinder mögliche Worte, die im Zusammenhang zum Thema standen, zusammen. Wurde das Wort durch den Computer akzeptiert, gab es hörbaren Applaus und Informationen zum entsprechenden Thema. Besonders häufig wurde das Minispiel hinter dem

Thema Feuer – „Was tun?“ – „Kleine Brände“ aufgerufen. Hier kann man testen, ob man richtig und gezielt auf einen Zimmerbrand reagieren würde. Die Experimente im Kapitel „Wieso?“ kannten die meisten Kinder der 3. bzw. 4. Klassen aus dem Unterricht. Durch die Wiederholungssequenz waren die Bearbeitung sowie die Lösungen zu den Fragestellungen für die meisten Kinder kein Problem. Die Ausdauer des Kindes ist aufgrund der zu lesenden Stoffmenge etwas gefordert, jedoch wird dies durch anklickbare Elemente oder Miniaktionen entzerrt.

Zusatzbemerkung

Das Lernprogramm ist lehrplankonform zu den Inhalten des Lehrplans für Grundschulen und lässt sich gut als Ergänzung zum Sachkundeunterricht in der Klasse oder zuhause einsetzen. Es dient eher als Ergänzung zu bereits vermitteltem Wissen, die Bearbeitung ohne Vorkenntnisse könnte projektorientiert erfolgen, setzt jedoch die Fähigkeit voraus, eigenständig umfangreiche Texte sinnentnehmend zu erlesen. Die CD Rom startet ohne Installation.



Fit in Sachkunde

Magnetismus

Reihe: Fit in ...

- **Hersteller:**
KHSweb.de/ Bildungssoftware GmbH
- **Informationen:**
www.khsweb.de
- **Plattform:**
PC
- **Systemanforderung:**
Windows 98/ME/2000/XP oder höher
- **ISBN:**
3-929548-66-6
- **Preis:**
14,95 €
- **USK-Einstufung:**
Lehrprogramm gemäß § 14 JuSchG
- **Lizenz:**
Einzelplatzlizenz,
Schul- und Netzwerklizenz (79,90 €),
Bibliothekslizenz (14,95 €),
Verleihlizenz (79,90 €)

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Die CD startet ohne Installation. Auf der Startseite mit Schrauben und Nägeln, die durch einen Magneten angezogen werden, können Kinder zwischen sieben Kategorien wählen und dabei alles rund um Magnetismus erforschen. Sie erhalten Antworten auf Fragen wie: Was ist Magnetismus? Welche Dinge sind magnetisch? Warum zeigt die Kompassnadel immer nach Norden? Die Bedienung des Programms ist auch hier einfach und selbsterklärend. Das umfangreiche Textangebot wird durch kleine Spiele oder Quizrunden aufgelockert. Durch anschauliche Erklärungen und kleine Experimente und Aufgaben fällt es Kindern leicht, komplexe Vorgänge zu verstehen.

Erfahrungen

Bei den Teilnehmern des Multimedia-Lernzentrums beschäftigten sich vorwiegend die Kinder mit diesem Titel, die ohnehin ein ausgesprochenes Interesse an Vorgängen in der Natur und der Physik mitbrachten. Unsere Teilnehmer hatten dabei keine Vorkenntnisse zum Thema, da dieses im Unterricht noch nicht behandelt war. Die doch komplexen Inhalte, die in umfangreichen Texten aufgearbeitet werden, erfordern Ausdauer und genaues Lesen, um das Prinzip und die Funktionsweise eines Magneten zu verstehen. Die Kinder gaben an, dass die animierten Bilder zu den Versu-

chen und Experimenten das Vorstellungsvermögen und das Verständnis ausgezeichnet unterstützen. Am besten gefielen die kleinen Rätsel- und Quizaufgaben wie beispielsweise im Abschnitt „Wer nutzt Magnetismus“? Hier wurde durch Kinderkommentare auch deutlich, dass sich die Kinder noch mehr spielerische Elemente zur Erarbeitung bestimmter Sachverhalte des Programms gewünscht hätten.

Zusatzbemerkung

Das Lernprogramm ist eine abwechslungsreiche Ergänzung zum Schulunterricht und könnte sehr gut für z.B. Wiederholungssequenzen oder Projektarbeit genutzt werden. Das Programm bietet zudem einen Anreiz für logisches und strukturelles Denken und unterstützt die Lesekompetenz der Kinder.



Fit in Sachkunde Strom und Elektrizität

Reihe: Fit in ...

■ **Hersteller:**

KHSweb.de/ Bildungssoftware GmbH

■ **Informationen:**

www.khsweb.de

■ **Plattform:**

PC

■ **Systemanforderung:**

Windows 98/ME/2000/XP oder höher

■ **ISBN:**

9-3-929548-09-7

■ **Preis:**

15,95 €

■ **USK-Einstufung:**

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

■ **Lizenz:**

Einzelplatzlizenz,
Schul- und Netzwerklizenz
(79,90 €),
Bibliothekslizenz (14,95 €),
Verleihlizenz (79,90 €)

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Eindrucksvolle Blitze eines Gewitters führen die Kinder zum Anfangsbildschirm, der sieben Buttons aufweist: Was ist Strom überhaupt? Wie entsteht Strom? Warum braucht Strom einen Kreis? Warum kann er eine Gefahr darstellen? Auf diese und viele weitere Fragen finden die Kinder hinter den sechs Glühbirnen und dem Blitz Antworten. Kindern wird hier anschaulich vermittelt, was Strom ist, wie man ihn nutzt und warum man mit Strom sparsam umgehen sollte. In den sechs Grundkategorien gibt es unterschiedliche Aufgaben zu bewältigen, die durch gute Erklärungen auch in schwierigen Fällen zu schaffen sind. In diesem einfach zu bedienenden und grafisch ansprechenden Lernprogramm wird Kindern nicht nur der sorgsame Umgang mit Elektrizität vermittelt sondern auch, warum Strom gespart werden sollte.

Erfahrungen

Wie schon der Titel „Fit in Sachkunde: Feuer & Verbrennung“ eignet sich auch dieser besonders für die Wiederholung oder Festigung bereits gelernter Inhalte. Bei der Bearbeitung der Aufgabe zum Thema Gefahr durch Strom, gefielen den Kindern vor allem die witzig gezeichneten Cartoons, in denen Gefahrensituationen eindrucksvoll animiert wurden. Einige Inhalte verbargen sich hinter bekannten Spielen wie „Memory“ – so sollten die Kinder beispielsweise zuordnen, welche Dinge Strom brauchen und welche ohne Strom funktionieren. Passen die beiden Karten zusammen, gab es lustige Sprüche wie z.B. bei der Petroleumlampe: „und ist das nächs-

te Stromwerk noch so weit, ich bin immer bereit“. Diese Sprüche sorgten für Abwechslung, da auch bei diesem Titel Ausdauer für das Erlesen größerer Textmengen erforderlich ist. Heiß begehrt war das Spiel „Kabelsalat“. Hier ging es darum, immer wieder zu entscheiden, ob eine Glühbirne leuchtet, wenn an das abgebildete Durcheinander eine Batterie angeschlossen wird – die Lösungen wurden mit großer Spannung erwartet und führten zu hitzigen Diskussionen.

Zusatzbemerkung

Laut Herstellerangaben ist dieser Titel ab dem 2. Schuljahr einsetzbar. Im Grundschullehrplan für Bayern ist die Thematik Strom und Elektrizität im Lehrplan für die 3. Jahrgangsstufe festgehalten. Die animierten Bilder, Einblicke und Erklärungen für sehr komplexe Begriffe wie Atome, Elektronen, Pluspol, Minuspol usw. können den Unterricht sehr gut durch die Visualisierung der Themen unterstützen.



Fit in Sachkunde Wind & Wetter

Reihe: Fit in ...

■ **Hersteller:**

KHSweb.de/ Bildungssoftware GmbH

■ **Informationen:**

www.khsweb.de

■ **Plattform:**

PC

■ **Systemanforderung:**

Windows 98/ME/2000/XP oder höher

■ **ISBN:**

3-929548-54-2

■ **Preis:**

15,95 €

■ **USK-Einstufung:**

Lehrprogramm gemäß § 14 JuSchG

■ **Lizenz:**

Einzelplatzlizenz,
Schul- und Netzwerklizenz (79,20 €),
Bibliothekslizenz (14,76 €),
Verleihlizenz (79,20 €)

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Nach dem Start des Programms findet das Kind ein umfangreiches Inhaltsverzeichnis mit verschiedenen Unterkategorien. Im Teil „Sich informieren“ liegt der Schwerpunkt bei ausführlichen Informationen zu allen Wetterphänomenen (Regen, Schnee, Nebel, Hagel, Gewitter u.v.a.). In den Kategorien Animationen und Experimente können die Kinder ihr Wissen weiter durch kleine Filmanimationen z.B. „Wie funktioniert der Wasserkreislauf?“, oder durch eigene Versuche z.B. „Raureif herstellen“ ausbauen. Durch Bastelanleitungen (Barometer), Arbeitsaufträge (Wettertagebuch führen) oder mit Spielen (Regentropfenrätsel) wird der Kenntnisstand über Wind und Wetter erweitert. Erläuterungen zu „Wie misst man Temperaturunterschiede?“, „Was ist ein Hoch, was ist ein Tief?“, oder „Wie entsteht ein Gewitter?“ seien hier beispielhaft erwähnt. Wie gut sich manche Themen für eine fächerübergreifende Aufbereitung eignen, zeigen die Kategorien Deutsch und Mathematik im Inhaltsverzeichnis. Dort können Kinder Rechenaufgaben in Zusammenhang mit dem Hauptthema lösen, oder auch die Rechtschreibung im Spiel trainieren. Die Bedienung ist einfach, Kinder der 3. und 4. Jahrgangsstufe werden kaum Anleitung benötigen.

Erfahrungen

Auch dieser Titel der Reihe „Fit in Sachkunde“ vermittelt viele Informationen über ausführliche Texte, doch die Kinder empfanden das nicht als störend, da das Programm das Lesespensum immer wieder mit Spielen, Rätseln und animierten Sequenzen auflockert. Auch fielen den Kindern die aussagekräftigen Fotos, die die einzelnen Textpassagen untermalen, positiv auf. Einige Kinder ließen sich die Bastelanleitung zum Barometer ausdrucken, um diese zuhause auszuprobieren. Sehr gerne wurde zwischen einzelnen Texten immer wieder das Spiel „Goldener Regentropfen“ gewählt. Hier muss ein Regentropfen davor bewahrt werden, von he-

rannahenden Wolken oder Blitzen getroffen zu werden. Die Möglichkeit, bei verschiedenen Themen die Links zum Internet zu nutzen und dort noch mehr Interessantes z.B. zum Thema „Wetterbericht“ zu finden, wurde als neues Feature in einem „Fit in Sachkunde“-Titel häufig genutzt. Im Wassertropfenrätsel und im Test zum Wasserkreislauf konnten die Kinder ihr Wissen unter Beweis stellen.

Zusatzbemerkung

Dieses Programm setzt neben einem gewissen Sachverständnis auch eine gut entwickelte Lesefähigkeit und Lesemotivation voraus. Daher eignet es sich vor allem für Kinder ab der 3. Klasse und lässt sich als Ergänzung zum Sachkundeunterricht einsetzen. Teilbereiche des Programms (Thermometer, Temperaturmessung) können evtl. auch schon in der 2. Jahrgangsstufe genutzt werden. Für Lehrkräfte dürften die umfangreichen Anmerkungen und Erläuterungen zum fächerübergreifenden Unterricht dieses Themas interessant sein. Innerhalb des Inhaltsverzeichnis gibt es eine Suchfunktion und ein Stichwortverzeichnis.



Fragenbär – Richtig konzentrieren

Das Gold von Pottsland

Reihe: Fragenbär

Hersteller:

SL Spielend Lernen Verlag

Informationen:

www.spielend-lernen-verlag.de / www.fragenbaer.de

Plattform:

PC/Mac

Systemanforderung:

Windows 2000/XP/Vista
OSX ab 10.2

ISBN:

978-3-940811-04-2

Preis:

20,95 €

19,95 € Downloadpreis

USK-Einstufung:

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

Lizenz:

Einzelplatzlizenz, Mehrspielerlizenz, Serverlizenz,
Bildstellenpreis

Auszeichnungen:

digita 2009, Comenius
Edu Media Siegel 2009,
6 Feibel Mäuse 2009,
Giga-Maus 2009

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Nachdem sich der Spieler mit einem Piratennamen angemeldet hat, trifft er auf Käpt'n Püree, der mit seiner Bande die Königsfamilie von Pottsland entführt und das gesamte Gold gestohlen hat. Einzig durch das Lösen der zahlreichen Aufgaben kann man Fragenbär, Fit und Findig helfen, den Piraten möglichst viele Münzen abzunehmen, um damit das Schiff von Fragenbär zu reparieren und die Familie und das Gold zu retten. In der Bildschirmübersicht erfolgt über ein Drehrad die Auswahl der Aufgabenstellung, es gibt zehn unterschiedliche Spielvarianten mit jeweils drei Levels. Dabei ist abwechselnd das Kind oder Käpt'n Püree an der Reihe. Danach muss der Spieleinsatz gemacht werden – bis zu fünf Münzen können bei jeder Spielrunde eingesetzt werden. Im Anschluss muss einer der drei Matrosen als Gegenspieler gewählt werden. Dabei setzt Käpt'n Püree auf Rösti Kroquett eine Münze, auf Charlie Töffel zwei Münzen und auf Pit Pommes drei Münzen. Dies entspricht auch dem Schwierigkeitsniveau der Aufgaben. Nun müssen 16 Säcke Gold gefüllt werden, dabei ist es nicht entscheidend, in welcher Spielstufe die Münzen gesammelt werden. Auch ein Kind, das die Aufgaben in Stufe 1 löst, kann die Königsfamilie befreien. Ist ein Sack mit zehn Münzen gefüllt, kann dieser für Schiffsteile getauscht werden – aber Vorsicht ist geboten, sind keine Münzen mehr für den nächsten Spieleinsatz vorhanden, muss man von vorne beginnen.

Erfahrungen

Dieses Spiel war leider zum Zeitpunkt des Multimedia-Lernzentrums noch nicht verfügbar und wurde nachträglich durch eine Mitarbeiterin des Lernstudios in ihrer privaten Lernpraxis mit Kindern ausprobiert. Allen Spielern gefiel die Variante der Spielauswahl. Voller Spannung warteten sie darauf, welches Spiel durch den Zufallsgenerator auf sie zukommt. Besonders Spaß machte es, den Gegner auszuwählen und für jedes Spiel neu zu entscheiden, wie hoch der eigene Einsatz sein soll. Hier wurde den Spielern viel Überblick und planerisches Geschick abverlangt. Für Überraschung sorgte bei allen Kindern das Erreichen des Bonusspiels „Matrosen versenken“, nachdem die Hälfte der benötigten Münzen gesammelt wurde. Alle Spiele zielen auf die akusti-

sche und optische Wahrnehmung, das Training von Konzentration und Merkfähigkeit steht im Vordergrund und ist über kindgerechte Spiele überzeugend umgesetzt. So müssen z.B. im Spiel „Waschtag auf hoher See“ aus 5/10/20 T-Shirts mit unterschiedlichen Motiven 3/5/7 T-Shirts am Ende richtig angeklickt werden – Korrekturen sind solange möglich, bis die Okay-Taste geklickt wird. Beim Spiel „Geräusche-angeln“ geht es darum, dass aus 3/4/5 Geräuschen das richtige Geräusch eines Matrosen gefunden werden muss – hier zählt der erste Klick! Als angenehm empfanden die Kinder, dass sie konsequent mit ihrem Spielernamen angesprochen wurden.

Zusatzbemerkung

Die Menüleiste ist übersichtlich und erklärt sich durch ihre klaren Symbole fast von selbst. Durch einen Klick auf den Spielernamen kann der Spielfortschritt eingesehen und ausgedruckt werden. Wurde die Königsfamilie glücklich nach Hause gebracht, wartet eine Urkunde zum Ausdruck auf den „Retter“. In der Homeversion können bis zu fünf Kinder spielen, für einen weiteren Teilnehmer muss vorher ein Name gelöscht werden. In jeder neuen Spielrunde werden die Aufgaben neu variiert, so dass auch ein zweiter und dritter Durchgang nicht langweilig wird.



Fragenbär – Richtig schreiben

Auf der Suche nach den Glückspilzen

Reihe: Fragenbär

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Zusammen mit Fragenbär und den Zwillingssiegeln besuchen die Kinder 11 Dörfer und üben in einer phantasievollen 3-D-Lernumgebung ihre auditive und visuelle Wahrnehmungsfähigkeit, somit die wichtigsten Voraussetzungen zum lautgetreuen Schreiben. In jedem Dorf gilt es, 10 Indianer-Glückspilze durch das Lösen von Aufgaben zum Hörverständnis, zur Worterkennung und zur Rechtschreibung zu befreien. Dabei empfiehlt der Fragenbär den Kindern eine Reihenfolge, in der sie die Dörfer besuchen sollen. Die Spielorte können aber auch in beliebiger Reihenfolge angesteuert werden. Bringt man den Mauszeiger auf ein Dorf, wird das jeweils behandelte Thema sichtbar. Jedes Dorf hat drei Schwierigkeitsstufen und die „Goldene Stufe“. Sind alle Aufgaben fehlerfrei bearbeitet, wird das Kind automatisch höher gestuft, hat er die goldene Stufe erreicht, werden alle Übungen dieses Dorfes gemischt angeboten. Das Lerntempo kann dabei selbst bestimmt werden, die Schwierigkeitsstufen werden dem Lernfortschritt angepasst. Nicht auf Anhieb gelöste Aufgaben werden nach dem Karteikartenprinzip wiederholt. Am rechten unteren Ende des Bildschirms sind eine Laut- und Buchstaben-tabelle (A-Z-Button) sowie die Menüleiste (roter Pfeil-Button) aufrufbar.

Hersteller:

SL Spielend Lernen Verlag

Informationen:

www.spielend-lernen-verlag.de / www.fragenbaer.de

Plattform:

PC/Mac

Systemanforderung:

Windows 98/ME/2000/XP/
Vista, Mac G4, Mac OSX
ab 10.2

ISBN:

978-3-9810083-7-1

Preis:

24,95 €
19,95 € Downloadpreis

USK-Einstufung:

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

Lizenz:

Einzelplatzlizenz,
Mehrspieler- und
Klassenlizenz

Auszeichnungen:

digita 2008

Erfahrungen

Das Programm ist leicht zu bedienen und dank der Vielzahl an Aufgaben sehr abwechslungsreich. Gut gelungen ist die akustische Umsetzung, die Aussprache aller Einzellaute und Worte ist klar, deutlich und gut betont. Dies ist für die Jüngsten in der Grundschule eine der wichtigsten Voraussetzungen, um an die richtige Schreibweise von Wörtern herangeführt zu werden. Die Kinder kamen gut mit den Erklärungen von Fragenbär oder Igel zurecht. Das 3-stufige Hilfesystem motivierte und war optisch gut umgesetzt. So verliert ein Glückspilz bei einem Fehler eine Feder auf seinem Kopf. Auch die Mittel, die zur Lösung von Aufgaben eingesetzt werden, sind sehr ideenreich. Der doppelte Mitlaut nach kurzem Selbstlaut wird z.B. durch die Worttrennung mittels eines Messers veranschaulicht,

das mit den Pfeiltasten an die richtige Stelle gebracht werden muss. Besonders gerne besuchten die Kinder den Medizinmann in seinem Zelt, der die Übungen geduldig erklärt. Lösen Kinder ihre Aufgaben durch Ausprobieren, werden sie automatisch zu einem Besuch des Hilfezeltes aufgefordert. Dort hilft der Medizinmann mit ausführlichen Hinweisen und Tipps und bringt damit die Kindern schon früh im Lösungsprozess auf den richtigen Lösungsweg. Wenn ein Kind 100 Glückspilze gerettet hat, kann er sich eine Urkunde ausdrucken.

Zusatzbemerkung

Zu jedem behandelten Rechtsschreibthema können Wortlisten ausgedruckt werden. In der Menüleiste findet sich eine kleine grün-gelb-rote Linie, die den Lernfortschritt anzeigt. In der Reihe „Fragenbär“ sind auch erschienen „Fragenbär - Richtig Rechnen 1. Klasse“ (ISBN 978-3-9810083-1-9), „Fragenbär - Richtig Rechnen 2. Klasse“ (ISBN 978-3-9810083-2-6) jeweils zum Preis von € 19,95, „Fragenbär - Richtig Konzentrieren (5-10 Jahre)“ (ISBN 978-3-940811-04-2; siehe Seite 96), für € 24,95 und „Fragenbär – Vorschule (4-6 Jahre)“ (ISBN 978-3-9810083-5-7).



Lauster Legastheniespiele

Reihe: Ursula Lauster

- **Hersteller:**
United Soft Media Verlag
GmbH
- **Informationen:**
www.usm.de
- **Plattform:**
PC/MAC
- **Systemanforderung:**
Win98/ME/2000/XP/Vista
MacOs 9.x/10.x
- **ISBN:**
978-3-8032-4260-0
- **Preis:**
14,95 €
- **USK-Einstufung:**
Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG
- **Lizenz:**
Einzelplatzlizenz

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Auf einer fünffarbigem Fläche verbergen sich wie bei allen Lauster Softwaretiteln Puzzelsteine mit 64 Lernspielen. Das Sprach- und Hörverständnis wird über Bilderrätsel, Silbenpuzzles, Buchstabensalat trainiert. Die Förderung von Ausdauer, Merkfähigkeit und Abstraktionsvermögen sind weitere Elemente, die das Programm einbindet.

Bei diesem Spiel werden die gerade für Kinder mit Lernschwierigkeiten wichtigen Sinneskanäle wie Hören und Sehen angesprochen. Die Farben der Puzzlefläche kennzeichnen die Schwierigkeitsstufe der Aufgaben, grün bedeutet einfach, gelb und orange mittel und rot schwer. Hinter den blauen Puzzelteilen verstecken sich weitere Aufgaben zur Belohnung. Der Löwe Kibongo übernimmt auch hier wie bei allen Lauster-Lernspieltiteln die Rolle des Erklärens, außerdem motiviert er am Ende jeder Aufgabe die Kinder durch Lob und Zuspruch. Die Aufgaben hinter dem jeweils letzten Puzzelteil einer Farbe sind besonders für das spielerische Lernen konzipiert. (siehe auch Beschreibung „Englisch für die Grundschule“ S. 102)

Erfahrungen

Die Dyskalkuliespiele werden von Kindern mit Lernschwierigkeiten lieber verwendet als von normal begabten Grundschulern. Wahrscheinlich weil die Grundaufgabenstellung stets gleich ist, der Löwe Kibongo sehr motivierend in seinen Aussagen ist und die Möglichkeit wie bei allen Lauster-Titeln besteht, die Lösung vorab anzusehen und zu lernen.

Der Titel Legastheniespiele wurde im Rahmen des Multimedia-Lernzentrums nicht eingesetzt, so dass keine praktischen Erfahrungen vorliegen.

Zusatzbemerkung

Buchstaben sollten für Kinder der ersten Klasse gut erkennbar sein, deshalb bemängeln Kinder das kleine Eingabefeld für Lösungen und damit das kleine Schriftbild. Jüngere Kinder, vor allem Erstklässler, brauchen bei einigen Aufgaben Hilfestellung, da sie bestimmte Themen in ihrer Klassenstufe noch nicht behandelt haben.



Lauster Englisch für die Grundschule

Reihe: Ursula Lauster

- Hersteller:**
United Soft Media Verlag
GmbH
- Informationen:**
www.usm.de
- Plattform:**
PC/MAC
- Systemanforderung:**
Win98/ME/2000/XP/Vista
MacOs 9.x/10.x
- ISBN:**
978-3-8032-4265-5
- Preis:**
14,90 €
- USK-Einstufung:**
Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG
- Lizenz:**
Einzelplatzlizenz
- Auszeichnung:**
Pädi-Gütesiegel 2008

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Auf einer fünffarbigen Fläche verbergen sich hinter grünen, gelben orangen und roten Puzzesteinen unterschiedlichste Aufgabenstellungen wie Wort-Memories, Zuordnungsaufgaben, Hörverstehensübungen sowie Lese- und Schreibaufgaben. Die Farben kennzeichnen die Schwierigkeitsstufe der Aufgaben, grün bedeutet einfach, gelb und orange mittel und rot schwer. Hinter den blauen Puzzelteilen verstecken sich weitere Aufgaben zur Belohnung. Der Löwe Kibongo übernimmt bei allen Lauster-Lernspieltiteln die Rolle des Erklärers, außerdem motiviert er am Ende jeder Aufgabe die Kinder durch Lob und Zuspruch. Die Aufgaben hinter dem jeweils letzten Puzzerteil einer Farbe (Vokabeln zuordnen, Buchstabensalat, Reimpaare finden, Katz und Maus) sind besonders für das spielerische Lernen konzipiert.

Erfahrungen

Über die grüne Startmurmel werden Spiele zu den Themen Körperteile, Kleidungsstücke, Farben, Monate, Hobbys, u.v.m. gestartet. All diese Themen orientieren sich am Lehrplan der 3. und 4. Klasse. Es können einfache Aussagesätze und Entscheidungsfragen, Verneinungen, Ergänzungsfragen mit Fragewörtern, bestimmter/unbestimmter Artikel, Personal- und Possessivpronomen, Pluralformen geübt werden. Sehr gut gelungen ist die hörbare englische Aussprache, so dass Grundschulkin-der einen guten akustischen Eindruck der Aussprache erhalten. Der Wortschatz kann, bevor die Aufgabe gelöst wird, durch Klicken auf die Karte vor-

ab angesehen oder angehört werden. Für Kinder mit Lernproblemen besteht zusätzlich die Möglichkeit, sich die korrekten Lösungen vor dem Start der Spiele zu verinnerlichen. Über eine Glühbirne „Wusstest du schon?“ erhalten die Kinder weiterführende Informationen zu vielen Themen des täglichen Lebens in England.

Das zwar lustige „Hoppla“, „Leider falsch“ oder „Oh, Oh“ durch den Löwen Kibongo ist nach geraumer Zeit für Kinder eher frustrierend, da keine weitere Hilfe zur Lösung angeboten und bei manchen Aufgaben nach dem dritten Fehlversuch die Lösung ohne Kommentar angezeigt wird.

Zusatzbemerkung

Für Kinder der 1. und 2. Klasse wird sich das Programm nur bedingt eignen, da Englischunterricht erst ab der dritten Klasse in Bayern verpflichtend im Lehrplan steht. Alle Software-Titel von Ursula-Lauster sind auch als Druckmedium verfügbar, die Software-Lernspiele sind alle nach dem oben beschriebenen Prinzip gestaltet.



Lauster

Neue Konzentrationsspiele

3. und 4. Klasse

Reihe: Ursula Lauster

Hersteller:

United Soft Media Verlag
GmbH

Informationen:

www.usm.de

Plattform:

PC/MAC

Systemanforderung:

Win98/ME/2000/XP/Vista
MacOs 9.x/10.x

ISBN:

978-3-8032-4264-8

Preis:

14,90 €

USK-Einstufung:

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

Lizenz:

Einzelplatzlizenz

Eignung:

Auch für Kindern mit
ADHS

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Auf einer fünffarbigem Startfläche verbergen sich hinter grünen, gelben, orange und roten Puzzelsteinen unterschiedlichste Aufgabenstellungen zu folgenden Themen: Achsensymmetrie, Unterschied zwei- und dreidimensional, Schätzen, Vergleichen nach Augenmaß, Farbmuster, Buchstabenformen, Dreidimensionale Formen, Wert-Relationen, Hörverständnis, Gedichte und Reime, Schulung des Sprachgefühls, Sicherheit im Handhaben eines Wörterbuchs, Verkehrserziehung. Die Farben kennzeichnen die Schwierigkeitsstufe der Aufgaben, grün bedeutet einfach, gelb und orange mittel und rot schwer. Hinter den blauen Puzzelteilen verstecken sich weitere Aufgaben zur Belohnung. Der Löwe Kibongo übernimmt auch hier wie bei allen Lauster-Lernspieltiteln die Rolle des Erklärers, außerdem motiviert er am Ende jeder Aufgabe die Kinder durch Lob und Zuspruch. Die Aufgaben hinter dem jeweils letzten Puzzelteil einer Farbe sind besonders für das spielerische Lernen konzipiert.

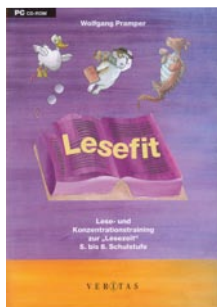
Erfahrungen

Insgesamt gefallen den Kindern die Vielfalt der Aufgabenstellungen und die zum Teil sehr informativen Begleittexte des Löwen. Überzeugend sind auch die Umsetzung der Graphik und der angenehme Ton der Sprecher. Kinder mit Lernschwierigkeiten zeigen meist mehr Ausdauer bei der Bearbeitung der Lauster-Spiele, vielleicht weil bei diesen Programmen die Lösungen vor der Bearbeitung angesehen werden können. Manchmal wäre die genaue Erklärung für die Kinder zu einem früheren Zeitpunkt hilfreich gewesen (z.B. „die Maus muss gedrückt gehalten werden, wenn die Karte umgedreht werden soll“ oder „Wie funktioniert die Großschreibung bei der

Bildschirmtastatur?“). Die ständigen Wiederholungen derselben Sätze nach dem Lösen der Aufgabe oder bei einem Fehler erwecken bei längerer Spieldauer nur bedingt Begeisterung. Die Eingabe von Lösungen über die Bildschirmtastatur empfinden Kinder als sehr klein.

Zusatzbemerkung

Zum Teil sind die Lauster-Titel bei Zweitanbietern billiger als beim Verlag erhältlich (z.B. bei Amazon für € 13,95). Trotz der kleinen Mängel ein Software-Titel, der abgestimmt auf die Lehrpläne der Grundschule geeignet ist, Konzentration und Ausdauer zu fördern.



LeseFit -

Lernspiel zur Verbesserung der Leseleistung und Konzentrationsfähigkeit

Reihe: LeseFit

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Regelmäßige Übungen zur Leseleistung steigern die Lesegeschwindigkeit, die Lesegenauigkeit und fördern das Verständnis für die Sinnentnahme von Texten. Begleitend kommt es zu einer Verbesserung der Rechtschreibleistung. Die Übungen sind in vier Bereiche (Augengymnastik und Konzentrationstraining, Fehlerfreies und ausdrucksvolles Lesen, Schneller und besser lesen, Das Gelesene verstehen) aufgeteilt. In jedem Bereich finden sich Übungen für alle Leser (grauer Punkt), bessere Leser (grüne Punkt) und für sehr gute Leser (roter Punkt). Bei vielen Übungen kann zusätzlich zwischen den Schwierigkeitsgraden leicht, mittel schwierig, sehr schwierig gewählt werden. Über die Sonderform „Bunte Tour“ wird durch den Zufallsgenerator ein 20minütiges Trainingsprogramm aus allen Übungen zusammengestellt. Die Aufgabenstellungen sind sehr vielfältig gestaltet (Memorys, Blitzlesen, Reihenfolgen, Fehlersuche, Leserhythmus u.v.m.).

■ **Hersteller:**

Veritas – Bildungsverlag

■ **Informationen:**

www.veritas.at

■ **Plattform:**

PC/MAC

■ **Systemanforderung:**

PC ab Pentium 166 Mhz
Windows 95/98/ME/
NT/2000/XP

■ **ISBN:**

978-3-7058-6471-9

■ **Preis:**

25,90 €

■ **USK-Einstufung:**

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

■ **Lizenz:**

Einzelplatzlizenz, Mehr-
platzlizenz (110,00 €),
Netzwerklizenz

Erfahrungen

Am häufigsten wählten die Kinder Aufgabenformen die wie Rätselaufgaben (Memorys, Fehlersuche) zu bearbeiten waren. Sehr viel Spaß brachten auch die Übungsformen, die zu zweit gespielt werden (Wettkampfsituation), oder deren Ergebnisse in einer Bestenliste festgehalten werden. Die Übungen „Wörter und Redewendungen verstehen“, „Blitzlesen“ und „Das Gelesene verstehen“ wurden auch in der Gruppe am Ende einer Lerneinheit als gemeinsames Schlusspiel eingesetzt. Besonders gut gefällt, dass durch die zahlreichen Schwierigkeitslevels jedes Kind sein Lern-

tempo und seinen Schwierigkeitsgrad individuell festlegen kann. Durch die klare Struktur in den Übungen wird den Kinder nicht bewusst, wie intensiv sie sich eigentlich mit den Zielen des Programms beschäftigen. So macht Lernen Spaß.

Zusatzbemerkung

Aufgrund der zahlreichen Schwierigkeitslevels kann „Lesefit“ bereits in der 4. Jahrgangsstufe eingesetzt werden und ist im Förderbereich über die 8. Klasse nutzbar. Das Programm ist sehr gut für offene Unterrichtsformen wie Freiarbeit geeignet. Es besteht die Möglichkeit, einen Übungsplan auszudrucken und am Ende der Übungen die Ergebnisse einzutragen. Einige Spiele können mit einem Partner gespielt werden, es gibt die Möglichkeit, bestimmte Ergebnisse in einer Bestenliste festzuhalten. In der Reihe ist auch eine CD – „Lesefit ab Schulstufe 2-4“ (ISBN 978-3-7058-6321-7) verfügbar, dort führt ein kleiner Hase spielerisch durch die Übungen.



SchwuppdìWupp Englisch lernen

Das total verrückte Vokabelspiel

Reihe: SchwuppdìWupp

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Den Strichmännchen Schwupp und Wupp unterläuft ein Missgeschick, sie zerbrechen ein Puzzle in 61 Teile. Diese gilt es nun mit Hilfe des Lernenden wieder zusammenzufügen. Über die Puzzlewiese können verschiedene Orte besucht werden. Dort trifft man auf 20 Bereiche aus dem Anfangswortschatz für englisch lernende Grundschüler wie z.B. „At school“, „Shopping“, „Food and drink“. Bevor die Spiele eines Ortes spielbar sind, wird über ein Vokabelsuchbild in den entsprechenden Wortschatz des Themas eingeführt. Gegenstände oder Situationen, die entdeckt wurden, werden in englischer und deutscher Sprache erklärt. Sind alle Wörter gefunden, öffnen sich drei Minispiele, in denen nun die neuen Vokabeln geübt und gefestigt werden können. Die Lösung der einzelnen Spiele bringt jeweils ein Puzzleteil. Aber Vorsicht, es dürfen nicht zu viele Fehler gemacht werden, sonst geht es mit einer neuen Spielrunde von vorne los. Vokabelsuchbilder, die schon bearbeitet sind, erhalten einen grünen Rahmen. Ist das Puzzle wieder zusammengesetzt, gibt es noch ein Belohnungsspiel.

Hersteller:

Langenscheidt

Informationen:

www.langenscheidt.de

Plattform:

PC

Systemanforderung:

Windows 98/ME/Se/2000/
XP/Vista

ISBN:

978-3-468-20701-3

Preis:

7,99 € CD Rom plus Audio
CD, Begleitheft
7,99 € Downloadpreis

USK-Einstufung:

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

Lizenz:

Einzelplatzlizenz

Auszeichnungen:

Giga-Maus 2007,
6 Feibel Mäuse 2007,
Comenius-EduMedia-
Siegel 2007

Erfahrungen

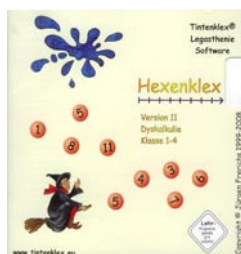
Die witzige und kindgerechte Idee, Kindern im Grundschulalter über zwei Strichmännchen die Englische Sprache näher zu bringen, ermöglichte es bereits den Kindern der 2. Klassen ohne Englischkenntnisse mit diesem Programm zu arbeiten, denn jedes verwendete englische Wort wird genau erklärt. Kinder ab Jahrgangsstufe 3 nutzten das Spiel begleitend zum Anfangsunterricht in Englisch. Besonders gut gefiel beispielsweise das Fußballspiel – hier wird versucht, durch das richtige Zuspieldes Balles die korrekte Schreibweise eines Wortes zu erarbeiten und am Ende dadurch ein Tor zu erzielen. Auch das mehrmalige Spielen eines Spiels

wurde nicht langweilig, da über einen Zufallsgenerator immer neue Worte ausgewählt werden. Einige Kinder übten und arbeiteten mit großem Eifer mit dem Wörterbuch (trainiert werden kann hier das Abhören der richtigen Aussprache) oder an den Aufgaben mit Mikrofon (geübt wird die richtige Aussprache). Im Wörterbuch können außerdem über einen Zufallsgenerator in einen Spiel für Fortgeschrittene weitere Vokabeln gelernt und angewendet werden.

Zusatzbemerkung

In der Menüleiste des Vokabellernspiels befindet sich das informative Elternmenü. Hier gibt es neben Hinweisen und Hilfestellungen auch die Erfolgsstatistik des Kindes. Für jeden Themenbereich können die Ergebnisse für das Hören und Verstehen sowie für das Schreiben und Sprechen abgerufen werden. Herauszuheben sind die Möglichkeiten, die das voll vertonte Wörterbuch bietet. Zum einen sind alle Worte alphabetisch aufgelistet und im Themenbereich findet man alle Vokabeln zu einem Thema. Es gibt eine Suchfunktion, das Wörterbuch kann englisch – deutsch oder deutsch – englisch verwendet werden und von allen Vokabeln und Beispiels-

sätzen kann die korrekte Aussprache abgehört werden. Im Preis des Spieles sind eine Audio-CD und ein Begleitheft enthalten.



Tintenkleck-Hexenklex 11

Dyskalkulie 1-4

Reihe: Klex

- **Hersteller:**
Tintenkleck®
- **Informationen:**
www.tintenkleck.eu
- **Plattform:**
PC
- **Systemanforderung:**
Windows 98/NT/ME/2000/
XP/Vista
- **ISBN:**
978-3-00-024083-6
- **Preis:**
79,00 € Schul- und
Profiversion
49,00 € Basisversion
- **USK-Einstufung:**
Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG
- **Lizenz:**
Einzelplatzlizenz, Schul-
und Netzwerklizenz
(229,00 €)

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Nachdem das Kind seine Anmeldedaten eingetippt hat, findet er auf dem Hauptbildschirm Tintenkleckse, die für bestimmte Themenbereiche stehen. Rechnen, Zahlenstrahl, Addieren oder Textaufgaben sind Inhalte dieser Tintenkleckse, aber das Kind findet auch Bezeichnungen wie x-snake, Magische Fünf oder x-shuffle. Hinter diesen Beschreibungen verstecken sich Aufgaben, die relevante Grundlagen der Mathematik trainieren. Der kleine blaue Pfeil am linken oberen Bildschirmrand führt auf die folgenden Seiten des Programms mit weiteren Themen. Insgesamt beinhaltet die CD 187 verschiedene Übungsformen, die an das mathematische Verständnis des einzelnen Kindes von Klasse 1 bis 4 angepasst werden können. Grundlage der Software ist ein fünfstufiges Karteikartenprinzip. Das Kind absolviert Stufe 1, ist diese erfolgreich abgeschlossen, wird sie zurückgestellt. Ist schließlich in allen Bereichen eine Stufe erfolgreich beendet, startet die nächste Schwierigkeitsstufe. Das Lernziel gilt mit der Erfüllung von Stufe 5 als erreicht. Motivation wird einerseits durch das Üben am PC, andererseits durch eine Bestenliste erzeugt, in die sich jeder der Spieler eintragen kann.

Erfahrungen

Über die Lehrkräfte wussten wir, dass einige Teilnehmer des Multimedia-Lernzentrums Probleme im Fach Mathematik hatten. Nachdem uns die Kinder beschrieben hatten, in welchem Bereich sie selbst ihre Probleme sehen, boten wir entsprechende Aufgaben und Übungen aus dem Programm an. Dabei zeigte sich, dass das Üben jeglicher Aufgaben, sobald sie lustig oder ansprechend aufbereitet sind, gar nicht mehr so langweilig ist. Teilnehmer der zweiten Klassen machte es viel Spaß, mit dem Eimer-Spiel das Einmaleins zu wiederholen. Ziel ist, die richtigen Lösungen der Einmaleinsaufgaben in einen Eimer zu sammeln, aber vorsichtig, zu viele

falsche Bälle beenden die Spielzeit. Bei den Kindern der dritten und vierten Klassen war das Spiel x-snake beliebt. Nachdem z.B. die Aufgabe $368 + 256$ im Kopf gelöst ist, führt das Kind einen kleinen Kasperkopf durch ein Labyrinth mit Mauern und Zahlenbällen und sammelt die richtigen Ergebnisse ein. Er findet auch Bonusbälle, die Zusatzpunkte bringen. Das Spiel ist zu Ende, sobald die lange Schlange, die sich am Ende bildet, wieder an sich selbst stößt. Der erreichte Punktestand kann im Internet in einer Bestenliste veröffentlicht werden.

Zusatzbemerkung

Die umfangreichen Zusatzfunktionen im Vergleich zu bekannten Lernsoftwaretiteln, mit denen dieses Programm ausgestattet ist, lassen sich hier nicht annähernd vollständig beschreiben. Erwähnt werden soll aber das Feature, Aufgaben manuell auszuwählen: In der Auswahlliste kann die Klassenstufe, der Zahlenraum und der Aufgabentyp speziell für einen Kinder angegeben werden. Der Unterschied zwischen Basisversion und Profiversion liegt in der Anzahl der möglichen Schüleranmeldungen. Außerdem können in der Profiversion auch noch eigene Aufgaben eingespielt werden. Die Kontrolle des Lern- und Übungsfortschrittes ist durch

eine Statistik leicht kontrollierbar und nachvollziehbar. Rechnen gilt in diesem Programm natürlich als wichtigste Übung, aber auch andere wichtige Fähigkeiten, wie Hand-Augen Koordination, räumliches Vorstellungsvermögen oder Raum Lage Koordination werden trainiert. Manche Spiele sind auch zu zweit spielbar. In jedem Fall führt das Programm die Kinder Schritt für Schritt an die Lösung der Aufgaben heran. Für die Dyskalkulietherapie ein unverzichtbares Programm.



Tintenklex-Klex 11

Legasthenie 1-4

Reihe: Klex

■ **Hersteller:**

Tintenklex®

■ **Informationen:**

www.tintenklex.eu

■ **Plattform:**

PC

■ **Systemanforderung:**

Windows 98/NT/ME/2000/
XP/Vista

■ **ISBN:**

978-3-00-018527-4

■ **Preis:**

99,00 € Schul- und
Profiversion
49,00 € Basisversion

■ **USK-Einstufung:**

Lehrprogramm gemäß
§ 14 JuSchG

■ **Lizenz:**

Einzelplatzlizenz, Schul-
und Netzwerklizenz
(299,00 €)

■ **Auszeichnungen:**

digita 2006

Allgemeine Beschreibung des Spiels:

Nachdem sich das Kind angemeldet hat, findet er auf dem Hauptbildschirm Tintenkleckse wie „Merkfix“, „Blitzlesen“, „Karteikarten“, „Groß/Klein“ oder „Dies oder Das“. Dahinter verbergen sich Inhalte zum Erlernen des Rechtschreibens oder Lesens. Der kleine blaue Pfeil am linken oberen Bildschirmrand führt das Kind auf die weiteren Seiten des Programms mit weiteren Themen. Insgesamt beinhaltet die CD 15 Spiele die mit verschiedenen Übungsformen, die auf den Kenntnisstand des einzelnen Kindes von Klasse 1 bis 4 angepasst werden können. Die Spielkonfiguration umfasst Einstellungen u.a. zur Klassenstufe, zu Rechtschreibkategorien, zur Anzahl der Aufgaben, die Geschwindigkeit ist veränderbar, es sind Einschränkungen wie „keine Fremdwörter“ möglich und vieles mehr. Eine Besonderheit des Programms ist der monatliche Rechtschreibtest, den das Kind zu Beginn einer neuen Sitzung durchführen kann. Durch diesen Rechtschreibtest wird die Funktion Üben mit Karteikasten für das Kind interessant. Er kann seine Fehler in den Karteikasten aufnehmen und diese dann gezielt wiederholen und üben. Lernbereiche, die das Programm trainieren will, sind u.a. die visuelle Wahrnehmung, das sinnerfassende Lesen, die Fähigkeit, Wörter als Ganzes zu erfassen, die Merkfähigkeit oder Rechtschreibregeln.

Erfahrungen

Auch hier wussten wir über die Lehrkräfte, welche Teilnehmer des Multimedia-Lernzentrums Probleme im Fach Deutsch hatten. Kindern aus der 2. Jahrgangsstufe empfahlen wir das Spiel „Blitzlesen“. Ein Gegenstand ist für eine bestimmte Zeit sichtbar und soll anschließend Buchstabe für Buchstabe geschrieben (geklickt) werden. Es machte den Kinder viel Spaß, zum einen die Zeit der aufgedeckten Karte ständig zu verkürzen, zum anderen natürlich so wenig Fehler wie möglich zu machen. Sinn dieses Spieles ist, ein Wort genau Laut für Laut wiederzugeben. Das Spiel „Memori“ fand bei den Kindern der 3. und 4. Klasse viel Anklang. Es basiert auf den altbe-

kannten Regeln, jedoch kann mit bis zu 35 Kartenpaaren gespielt werden. Es gibt weitere veränderbare Parameter wie z.B. die Zeitspanne, die die Bilder aufgedeckt liegen bleiben, oder ob mit Bild-Schriftpaaren, mit Wortbildern mit Silbentrennung oder mit Buchstabenhäusern gespielt wird. Ein Duell mit einem Internetpartner ist auch möglich. Auch das Spiel „Shuffle“ fand viele begeisterte Spieler, vor allem als die Vorgaben „Spiel ohne Hilfe“ und „Verschieben von Wörtern zu Sätzen“ eingestellt waren.

Zusatzbemerkung

Auch bei diesem Titel kann aufgrund der umfangreichen Möglichkeiten nur ein Kurzeindruck des Inhaltes beschrieben werden (hier sei auf die informative Website verwiesen). Schon die zahlreichen Einstellungs- und Anpassungsmöglichkeiten der Basisversion dieses Lernspiels bieten große Verbesserungschancen für Kinder. Um es effektiv nutzen zu können, wird viel Engagement von Betreuern und/oder Eltern vorausgesetzt. Die Profiversion bietet zusätzlich Möglichkeiten (beliebig viele Kinder können spielen, druckbare Arbeitsblätter, weitere Übungen zur Aufmerksamkeit und für die Visumotorik). Bei beiden Versionen können eigene Wortlisten

und Diktate erstellt werden. Das Programm kann auch für nicht legasthene Schulkinder eingesetzt werden, es ist auch für die Arbeit mit legasthenen Erwachsenen geeignet.

Bundesweite Initiativen zur Beurteilung von Computer- und Konsolen- spielen

Hilfe und Orientierung bei der Suche nach geeigneten Lern- und Spielprogrammen bieten neben Preisen und Gütesiegeln wie dem Pädagogischen Interaktiv-Preis – Pädi (www.paedi.de), dem Software-Preis GIGA-Maus (www.gigamaus.de) und dem deutschen Kindersoftwarepreis „Tommi“ (www.kindersoftwarepreis.de), auch verschiedene Internet-Ratgeber.

Als Ergänzung der gesetzlichen Alterskennzeichnung der Unterhaltungssoftwar Selbstkontrolle (USK) und der Pan European Game Information (PEGI), welche eine europaweite Kennzeichnung ist, geben die im folgenden genannten Seiten pädagogische Empfehlungen heraus. Dahingegen stellen die Alterskennzeichnungen der USK sicher, dass durch ein Spiel keine Beeinträchtigung für die entsprechende Altersgruppe zu erwarten ist und kann deshalb als grobe bzw. rechtlich vorgeschriebene Orientierungshilfe für Pädagogen, Eltern etc. gelten.

Jedoch reicht diese gesetzliche Regelung nicht aus, da weder der Komplexitätsgrad noch der Spielspaß beurteilt werden. Aus diesem Grund können Ratgeber als pädagogische Ergänzung gesehen werden, um sich in dem Computer- und Konsolenspiele-Dschungel zurechtzufinden.

Spielbar

Beispielsweise kann man sich auf Spielbar.de, einer interaktiven Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung über Spiele informieren, diese beurteilen, und darüber diskutieren. Sie ist Einstiegshilfe für Eltern und pädagogisch Verantwortliche in das Thema Computer- und Konsolenspiele, stellt dazu Tipps und Materialien für den Alltag sowie die pädagogische Praxis bereit. Als eine Art Spieldatenbank informiert sie über Computerspiele und erstellt dazu pädagogische Beurteilungen. Pädagogen, Eltern und Gamer wird dort zudem ein Raum zur Verfügung gestellt, um sich auszutauschen, indem sie ihre eigenen Beurteilungen, Meinungen und Kommentare eingeben und veröffentlichen.

Weitere Infos unter: www.spielbar.de

Spieleratgeber

Auch der der Spieleratgeber NRW – Wissen was gespielt wird, ein Angebot des ComputerProjekt Köln e. V. widmet sich der Testung und Beurteilung aktueller und interessanter Spiele, die von erfahrenen Pädagogen in Zusammenarbeit mit Kindern und Jugendlichen unterschiedlichen Alters angefertigt werden. Außerdem bietet die Seite Informationen zum Jugendmedienschutz sowie zu medienpädagogischen Projekten und Hinweise zu Schulungen und Veranstaltungen.

Weitere Infos unter: www.spieleratgeber-nrw.de

SIN - Studio im Netz e.V. (Hrsg.)

Multimedia-Lernzentrum

Im pädagogischen Blick: Lernsoftware
von der ersten bis zur sechsten Klasse

Über das SIN - Studio im Netz e.V.

Das SIN - Studio im Netz e.V. ist eine bundesweit agierende medienpädagogische Facheinrichtung. Als anerkannter Träger der freien Jugendhilfe konzentriert es den Schwerpunkt seiner Aktivitäten auf den Bereich „Kinder, Jugendliche und Multimedia“. Zu den Tätigkeitsfeldern des SIN zählen Multimedia-Projekte, spezielle Clubangebote, Fortbildungsprogramme, Fachtagungen und Publikationen. Ausgezeichnet wurde das SIN mit dem Deutschen Kinderkulturpreis 1998 des Deutschen Kinderhilfswerk e.V. sowie dem Dieter-Baacke-Preis 1999 der GMK.

Diese Broschüre enthält Erfahrungen und Ergebnisse aus dem Projekt Multimedia-Lernzentrum. Dieses Projekt wurde gefördert vom Deutschen Kinderhilfswerk.