

Mathe mit Mut zum Spiel

at einen guten
gern kreativ mit
neuen „DJ Mix
CD Producer“
verbessern. Denn
professionell als

se T machen es
vielen Ideen im
gen Equipment
nds und Songs
Werke schaffen,
chwung bringen
Spaß machen.
ein Tonstudio

Software-Kom-
pner packt. Bei-
tionen gedacht,
nell einsetzbar.
cer“ macht aus
neue Musik.
Web oder einer
die Bibliothek
leicht bearbeitet.
es Programm
igendes Schnitt-
en Schnitte auf
äche zumindest
werden. Eine
mitgeliefert.



vorstellen. Fan-
r Beatlock: Per
Zahleneingabe
ngs auf die exakt
bracht werden.
n ist toll - vor
wertvolle Vinyl.
bei all diesen
Karaoke-Modus
Ganz klar: Auf
es Duo eine

ix CD Producer,
uro/39,99 Euro)



SSST

gut

ann ruhig schon
dem Buckel ha-
ivola Klassiker“
daran: Weil die
ele aus der Ber-
le schon etwas
e nun weniger,
o. Titel wie „Der
t: Alles wieder
rkehrerspiel“
hrer Attraktiv-
Insgesamt sind
ker erschienen.
sind die CD-
laja: Das große
7: Wer stoppt
nd „Oscar der
e Abenteuer der
erscheinen mit
nteuereise in
e und die star-
Mutprobe“ und
nnisvolle Testa-
Klassiker. Gute
mler.



Mathe mit Mut zum Spiel

„Richtig rechnen mit dem Fragenbär“

Von unserem Mitarbeiter
Stefan Michaelis

Wenn man ein schönes Lernumfeld schafft, wird selbst für Grundschüler ein klares Leistungsprinzip zur spielerischen Herausforderung. „Richtig rechnen mit dem Fragenbär“ für erste und zweite Klassen ist schön. Richtig schön. Die niedlich witzigen Geschichten vermitteln handfestes mathematisches Wissen so spannend, dass dagegen so manches reine Computerspiel verblasst.

Der Fragenbär ist eine neue Figur aus einem noch sehr jungen Verlag. SL heißt der, Spielend lernen. Das alles wird man sich merken müssen, wenn man den Computer als Chance erkennt, Kindern neue spannende Lernmöglichkeiten zu bieten. Denn was da aus Wörthsee kommt, ist so top durchdacht und toll gemacht, dass Kindern und Eltern das Herz aufgehen wird.

So ein bisschen erinnern der Fragenbär und seine Igel-Freunde Fit und Findig an die fantasievollen Figuren der Augsburger Puppenkiste. Toll animiert erleben sie große Geschichten in je 15 Kapiteln, die Lernstationen. Die kann man im Übungsteil manuell aussuchen oder komplett als Tour mit einem Highscore-Ziel spielen. Ungewöhnlich



für ein solches Programm: Die herausfordernde Tour gibt es auch als Mehrspieler-Aufgabe für bis zu fünf Teilnehmer.

In „Richtig rechnen 1. Klasse“ haben die fiesen Pechspucker - sarkastische Kugelwesen - die süßen Glückspilze entführt. Wer richtig rechnet, rettet sie und bekommt entsprechend viel Punkte. „Richtig rechnen 2. Klasse“ schickt den Bären und seine Freunde auf die Jagd nach Purpurdiamanten, die - sie sind eben für jede Schandtat zu haben - von den Pechspuckern gestohlen wurden.

Ist schon die Tour mit der Jagd nach einer möglichst hohen Punktzahl motivierend, so wird die Lust am lernen durch die Übungen selbst noch vielfach gesteigert. Da stecken nämlich so tolle Ideen drin: Geometrie wird zum Brückenbau, Additionen und Subtraktionen werden als Krokodiljagd, Rettungsringspiel oder zum Öffnen einer Geheimtür benutzt, das Erkennen von Zahlen dient im Flugspiel dazu, den Tank des Fliegers zu füllen.

Mathematik wird Teil eines Abenteuers, bekommt einen Sinn, ein spielerisches Ziel. Da macht es auch nichts aus, dass auf Fehlerrückmeldungen verzichtet wird und statt dessen ein Spiel knallhart verloren wird, wenn man einen Fehler macht. Macht doch nichts, es war doch ein spielerischer Nervenkitzel, ein lustiger



und herausfordernder Spaß. Das demotiviert nicht, das schreit förmlich danach, noch einmal gespielt zu werden.

Die farbenfrohe und spannend witzige Welt des Fragenbärs gehört zu den grafisch wundervollsten Lernumgebungen der letzten Jahre. Der Mut der Software, den Schulstoff der ersten beiden Klassen in im Prinzip knallharte Leistungsspiele zu packen, ist geradezu entzückend, weil alles so entzückend gemacht ist.

Die grundlegend positive Rückmeldung fehlt? Ach was, wenn ein Übungsprogramm so aufregend gemacht ist, wäre die nur langweilig. Punkte sammeln mit Sinn, das verstehen Kinder sehr gut, denn ihre Wissbegierde ist in den Grundschuljahren riesengroß.

Keine Frage: Der Fragenbär wird sich viele Freunde machen. Allein schon deshalb, weil Kinder mit der grafisch schön aufgearbeiteten Statistik- und Fehleranalysefunktion immer kontrollieren können, mit welchem Thema und damit welchem Spiel sie sich noch mal beschäftigen sollten.

Das heißt dann nicht üben. Das heißt dann, den Pechspuckern in die Suppe spucken. Phänomenal!

STECKBRIEF

Richtig rechnen mit dem Fragenbär Mathelernspiel 1. und 2. Klasse

Hersteller/Vertrieb: Spielend lernen; Handbuch: gut; Preis: je 19,80 Euro; Altersempfehlung: Grundschulalter; System: PC und MAC; Hardware: Pentium II 400 MHz, 256 MB RAM, läuft direkt im CD-Laufwerk (24-fach), VGA, Windows 98, Tastatur, Maus, Soundkarte
Grafik: *****
Sound: *****
Bedienung: *****
Spielspaß: *****

Duroziel

„Duden Ko

Mit dem „Duden Ko...“ soll ma... können? Und w... schon die letz... viele nützliche... ge zum Selbst... Verfügung, lie... neue „Plus 3.0“... Korrektur- und... funktion, die ex... gedacht ist. Die... prüfung ist n... Programms.

Sie stellt aber... re und der ist g... frisch gepfückte... Korrektor“ ist s... programmiert, jeden Schreibe... viele Denkfehler... vielleicht sagen... schon ist eine fa... tion entlarvt.

Der erste Sch... fekt ist der, dass... tor“ immer Sch... die entsprechen... Rechtschreibreg... Wunsch natürli... vielen Einste... lässt sich das... und optisch hö... richten.

Deutlich verb... die Erklärungen... letzte Version n... verständlichen... zitiert, findet „P... eigene Worte -... verstehen. Für w... terungen hinsic... oder Synonyme... gramm jetzt die... Bibliothek, je... in allen Office... und dem Intern... plorer zur Ver... stehenden Nach... gewerke.

Mit der neuen... prüfung öffnet d... „Plus 3.0“ zuden... ganz neue Welt... Fehleranalyse. E... heißt in der Cor... sprache „Stapel... beitung“. Wird e... mit dieser Funkt... geprüft, geschie...

Kluge

Clever für

Lernprogramm... kombiniert: „Ge... nehmen Physik... Tester der Ze... Unterrichtsmed... eine absolut... machte Softwar...

Physik- und... Hans-Georg... (Städtische Rea... das neue Cor... verschiedenen F... sen. Er selbst ke... „Die Einbindu... mittlung in ein... recht klug gelö...



Detektive in Reiterhosen

„Die Weiße Stute in Gefahr“: Abenteuer nach Schneider-Büchern

osen: Mit „Die Weiße Stute in Gefahr“ erleben Chris Karolin und Philipp in ihren Reiterhosen gleich meh...

Chris Karolin und Philipp erleben in ihren Reiterhosen gleich meh...

Keyboards gut von der Hand, auch die Ausritte in drei Gangarten der...

Grafik wie aus der

„Jessy - Ein Zirkuspferd in Not“: Mieses

In „Jessys“ Abenteuerspiel ist nicht nur ein Zirkuspferd in Not. Ange...

Ähnlich wie... de“ (siehe links...