

■ Fragenbär – Vorschule Mathe

Der Fragenbär und seine beiden Igel-Freunde brauchen Hilfe: Der Frosch „Schlitzohr“ hat kleine Plagegeister in Flaschen eingesperrt, die es zu befreien gilt. Dies gelingt aber nur, wenn der Spieler es schafft, zehn Aufgaben in der Burg des Froschkönigs zu meistern. Für jede richtige Lösung wird ein Geist wieder freigelassen.

Grundthema der spielerisch gestalteten Aufgaben mit ihren recht unterschiedlichen Anforderungen ist die Mathematik. Mal wird rechnerisch der Zahlenraum von 1 bis 10 behandelt, mal müssen geometrische Figuren zugeordnet werden oder es wird logisches Denken durch das Finden und Aussortieren zueinander passender Gegenstände trainiert. In den Aufgaben können die Kinder u. a. Merkfähigkeit und Konzentration üben, während ihnen gleichzeitig mathematische Grundkenntnisse vermittelt werden. Das Erkennen von Objekten an ihrer äußeren Gestalt schult ihre differenzierte Wahrnehmung und das Zählen von Ecken und Zacken hilft beim Aufbau der Zahlenbegriffe. Der Lernweg ist dabei so ausgerichtet, dass die Kinder zunächst eigene Lösungsstrategien entwickeln und ausprobieren können. Diese

Form der Wissensvermittlung empfanden die Kinder als besonders motivierend und sie trug dazu bei, dass die gesprochenen Aufgabenstellungen leichter verstanden und umgesetzt werden konnten. Gab es dennoch Situationen, die schwierig erschienen, bot ihnen das Programm zusätzliche kleine Hilfen und Tipps.

In den Testerguppe interessierten sich sowohl Mädchen als auch Jungen für das Lernprogramm. Die abwechslungsreichen Aufgabenstellungen, die kindgerechte Präsentation sowie die witzigen Sprüche und Kommentare der Spielfiguren kamen sehr gut an. Insbesondere Vorschulkinder und Kinder der ersten bis zweiten Klasse finden in diesem farbenprächtigen und unterhaltsamen Lernspiel eine gute und spannende Möglichkeit, erste mathematische Grundlagen zu erwerben und vorhandene Kenntnisse zu vertiefen. Der gelungene spielerische Lernansatz ermöglicht es Kindern, die angesprochenen Lerninhalte leichter aufzunehmen ohne Leistungsdruck zu empfinden. Darüber hinaus bietet das Programm interessierten Eltern die Möglichkeit, die Lernschritte ihrer Kinder verantwortungsvoll im Auge zu behalten.



■ **Vertrieb:** Spielend Lernen Verlag

■ **System:** PC/Mac

■ **Preis:** ca. 20 €

.....
■ **Wertung:**
ansprechendes und motivierendes Mathe-Lernspiel

■ **USK:**
Lehr-Programm gemäß § 14 JuSchG

■ **Pädagogische Beurteilung:**
ab 4 Jahren