

## Lernen und Spielen mit Infolino

### INHALT

- 2** Einleitung
- 3** Fächerübergreifendes & Nachschlagewerke
- 5** Mathematik & Naturwissenschaften
- 8** Deutsch & Fremdsprachen
- 11** Logik
- 12** Computer & Medien
- 14** Kreative Spiele
- 16** Das Büro für Kindermedien Berlin



# Wie der Computer beim Lernen helfen kann

Noch vor zehn Jahren war reine Lernsoftware bei Kindern verpönt. Der Computer im Kinderzimmer hatte längst nicht die Verbreitung wie heute. Wenn damals Kinder etwas am Computer machen durften, dann sollte es nach Auskunft von Eltern und Pädagogen etwas „Sinnvolles“ sein. Zwar lockte es die Kinder, an den Rechner zu gelangen, daran aber ausschließlich zu lernen, stieß sie häufig ab.

Mittlerweile hat sich eine ganze Menge geändert. Der Computer spielt im Kinderzimmer eine zentrale Rolle. Es wird damit gespielt, gesurft, gepocht, Musik gehört, gebrannt – und auch gelernt. Denn seitdem Jungen und Mädchen die Wahl haben, was am Computer alles geschehen kann, ist Lernsoftware interessant. Schülerpragmatismus nutzt eben alles, was ihm nutzt.

## Zu Hause oder in der Schule

Darum macht es heute Kindern auch nur wenig aus, wenn sie mit einem nüchtern gestalteten Programm Vokabeln üben. Viele haben weder Lust noch Geduld für spielerische Animationen. „Wenn ich lernen will“, brachte es ein 10-jähriger Junge auf den Punkt, „dann will ich üben und keine albernen Außerirdischen in Raumschiffen hin- und hersausen sehen.“ Eine Ansicht, die nicht nur zeigt, wie reif heute Kinder im Um-

gang mit Lernsoftware sind, sondern auch den Lehrern sehr zusagt, die ohnehin nur selten etwas mit den multimedial aufwändigen, aber didaktisch eher unterernährten Programmen anfangen können.

Dabei muss zwischen zwei Märkten unterschieden werden: Einmal der sogenannte Nachmittagsmarkt. Die Zielgruppe sind Eltern, die ihren Kindern digitale Nachhilfe zuteil werden lassen wollen. Dies sind meistens Programme, die sich wegen eines größeren Spieleumfangs in der Schule nicht einsetzen lassen, aber für den Nachmittagsmarkt dennoch ihren Sinn und Wert haben. Denn vielleicht wird der eine oder andere Schüler durch eine spannende Rahmenhandlung motiviert, sich mit einer Thematik – etwa Mathematik – auseinanderzusetzen, um die er sich sonst in der Freizeit eher nicht kümmern würde. Das sollte nicht unterschätzt werden.

Der zweite Markt ist der für Schulen. Da sieht es allerdings nicht zu rosig aus. Viele Jahre lang haben die Schulbuchverlage auf den reinen und lukrativen Nachmittagsmarkt gesetzt und die Schulen vernachlässigt. Der anvisierte Nachmittagsmarkt ist mittlerweile stark eingebrochen. Was früher in 30.000 Exemplaren über die Ladentheke ging, schafft heute gerade mal 3.000 Stück. Viele Verlage ziehen sich mehr und mehr zurück oder konzentrieren sich auf Wiederveröffentlichungen älterer Titel. Gerade die Schulbuchverlage beschränken sich mittlerweile auf die Produktion von Schulbüchern mit integrierter CD-ROM. Das ist bedauerlich, lässt sich aber nur mit einer mangelhaften Nachfrage erklären.

Doch woher kommt das? Ganz einfach: Die meisten Verlage produzieren Titel mit bekannten Markennamen, die sich gut verkaufen sollen. Aber welche Verlage machen sich wirklich Gedanken, welche Software Lehrer wollen? Fast niemand. Möglicherweise leiden die Publisher an einem überholten Lehrerbild. Den Pädagogen, der sich gegen den Einsatz von Computern in der Schule blind wehrt, gibt es so nicht mehr. Schon in vielen Grundschulen steht in jedem Klassenzimmer eine Medienecke, in der unter anderem eben auch der Computer genutzt werden kann. Ein Aufwachen vonseiten der Verlage wäre wünschenswert.

Die Auswahl in diesem Heft mit rund 40 Lernsoftwaretiteln setzt auf beides: Auf eine gesunde Mischung aus Schul- und Nachmittagsmarkt – darunter Klassiker, Neuheiten, Bewährtes und ausgefallene Konzepte, die einen erstaunlichen Medienmix präsentieren. All diese Titel können den Unterricht und das Üben wunderbar ergänzen.

## Was Lernsoftware leistet

Aber dennoch sollte auch Vorsicht geboten sein: Lernsoftware wird prinzipiell von Eltern erst einmal überschätzt. Doch welche Kinder brauchen Lernsoftware? Für sehr schlechte Schüler, die etwa eine Blockade haben, kann auch die beste Lernsoftware nichts leisten. Sehr gute Schüler wiederum langweilen sich bei diesen Programmen schnell. Bleibt also nur das Gros der Schüler, die im gesunden Mittelmaß liegen. Machen wir uns nichts vor: Lernsoftware kann eine wunderbare Hilfe sein, aber sie ist beileibe kein Wundermittel, das aus schlechten Schülern gute Schüler macht. Allen Unkenrufen zum Trotz hat der Computer und der Lernsoftwaremarkt die Arbeit von Lehrern, Nachhilfelehrern und Eltern nicht überflüssig gemacht. Das haben auch die Kinder begriffen: Lernen müssen sie immer noch selbst. Und die viel gepriesene Medienkompetenz ist nur eine von ganz vielen Kompetenzen, die Kinder erlernen müssen.

Thomas Feibel  
Berlin, im November 2006





# Nachschlagewerke

## ► Super-Spar-Paket

**Grundschule total** ist einer der bestverkauften Lernsoftwaretitel. Das hat vor allem mit dem Preis-Leistungs-Verhältnis zu tun. Aktuell erhält der Kunde 65 (!) Lernprogramme.



Natürlich können nicht alle Programme genial sein, die Masse macht es ...

Darunter sind das Almut-Bartl-Lernprogramm **Emil und Pauline in der Südsee**, **Die CD-ROM mit der Maus2** und **Milli-Methas Reise in den Körper**.

Darüber hinaus befinden sich in der Packung Lernprogramme zum Thema Englisch, Deutsch und Mathe. Trainingsprogramme vertiefen das Wissen um Noten, Verkehrszeichen, 3-D-Netze, die Zuordnung von Blättern zu Bäumen, das 1x1 oder richtiges Tippen.

Damit lässt sich prima eine Schulbibliothek von Null auf 65 aufstocken. Mühsam ist es natürlich, die Spreu vom Weizen zu trennen.

### INFO

**Grundschule total**  
DVD/CD-ROM für PC  
BHV  
www.bhv.de  
ISBN 3-8287-7986-7  
Empfohlen ab: 1. Klasse  
Preis: 20 €



## ► Mehr als ein Lexikon

Die Firma Microsoft hat mit der „Encarta“ den Lexikonmarkt gründlich aufgeräumt. Plötzlich wurden auch die umfangreichsten Nachschlagewerke erschwinglich. **Encarta 2007 - Lernen und Wissen** ist dabei mehr als eine Enzyklopädie: eine digitale Schülerhilfe, die Kinder von 10 bis 18 Jahre anvisiert. Neben dem Lexikon und dem Kinderlexikon „Encarta Kids“ überzeugt die Nachhilfe zum Thema Mathematik durch dezidierte Lösungswege und Erklärungen der Grundlagen. Darüber hinaus helfen ein Englisch-Wörterbuch und Vorlagen für Aufsätze und Referate. Das Beste: Die Software ist auch bis zum Abitur ein nützlicher Begleiter.

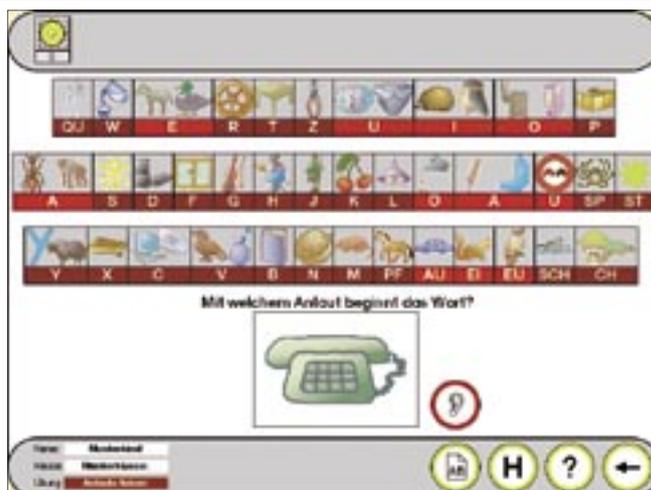


### INFO

**Microsoft Encarta 2007 - Lernen und Wissen**  
Microsoft  
www.microsoft.com  
CD-ROM für PC  
WIN XP  
Bestellmöglichkeit:  
www.microsoft.com/  
germany/encarta/  
order.msp  
Empfohlen ab: 4. Klasse  
(bis zum Abitur)  
Preis: 79,99 €

## ► Lernwerkstatt

Sicher, die Software blinkt und quietscht nicht wie so viele Titel aus dem Nachmittagsmarkt. Bei Lehrern findet die **Lernwerkstatt 6.0** großen Zuspruch, weil sie sich im Lernalltag in der Schule als nützlich erwiesen hat. Dieser Allroundkönner nimmt sich der Grundschüler an – zu den Themen Mathematik, Deutsch und Logik. Neu dabei: Englisch und Sachunterricht. Die Vorteile dieser Software sind unzählige: Sie bewährt sich mühelos im Netzwerk, der Lehrer kann gut zugreifen, die Schüler können – je nach Reife – in verschiedenen Schwierigkeitsstufen arbeiten und erhalten die jeweilige Rückmeldung. Außerdem lassen sich auch externe Materialien integrieren.



### INFO

**Lernwerkstatt 6.0**  
Medienwerkstatt Mühlacker  
www.medienwerkstatt-online.de  
CD-ROM oder Download  
PC WIN 98/ME/2000/XP  
MAC ab G3 mit Virtual PC  
Bestellmöglichkeit auf der Webseite  
Empfohlen ab: 1. Klasse  
Preis: 39 €



Info

► **Lernen mit Vampir**

- Lernerfolg Grundschule**  
(Reihe)  
Tivola  
www.tivola.de  
CD-ROM für  
PC/WIN 98/2000/ME/XP  
MAC OS 9.1 bis OS X  
Empfohlen ab: 1. Klasse  
Preis: je 19,99 €
- Lernerfolg Grundschule**  
**Mathematik Klasse 1**  
ISBN 3-89887-143-6
- Lernerfolg Grundschule**  
**Mathematik Klasse 2**  
ISBN 3-89887-144-4
- Lernerfolg Grundschule**  
**Mathematik Klasse 3**  
ISBN 3-89887-145-2
- Lernerfolg Grundschule**  
**Mathematik Klasse 4**  
ISBN 3-89887-146-0
- Lernerfolg Grundschule**  
**Englisch Klasse 1-4**  
ISBN 3-89887-142-8

Diese Software gab es schon mal unter dem Namen „Freddy“ und wurde zusammen mit dem Ernst Klett Verlag entwickelt. Kinder ab der ersten Klasse lernen mit Vampir Freddy in den Fächern Mathematik und Englisch. Zwischendurch gibt es zur Motivation immer wieder kleine Spielchen. Doch eine Sache unterscheidet diese Reihe von den Konkurrenzprodukten. Die Schüler wählen zwei Zugänge: Sie können entweder in aller Ruhe üben, üben, üben oder sich prüfen lassen. Dabei ist es auch möglich, eigene Tests zusammenzustellen. So können Kinder selbst entscheiden, wie sie beim Lernen vorgehen wollen. Für Deutsch und Mathe gibt es CD-ROMs jeweils pro Schuljahr, Englisch hingegen beinhaltet Klasse 1 bis 4.



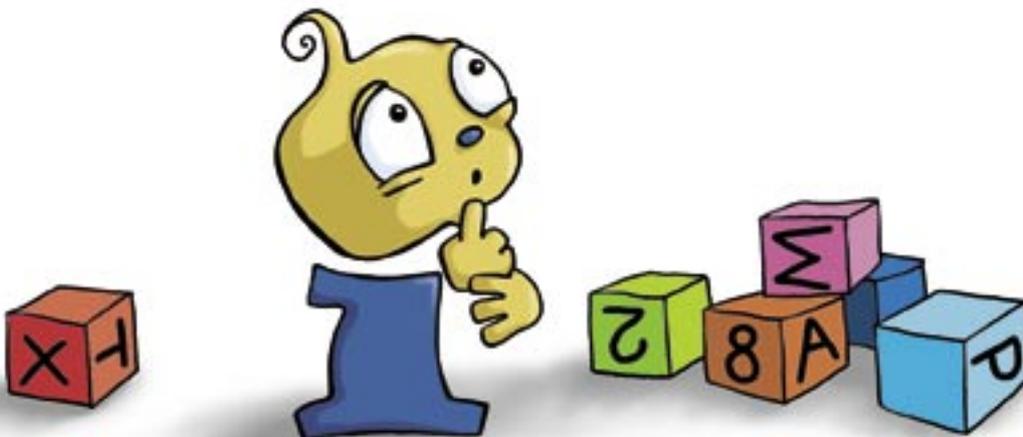
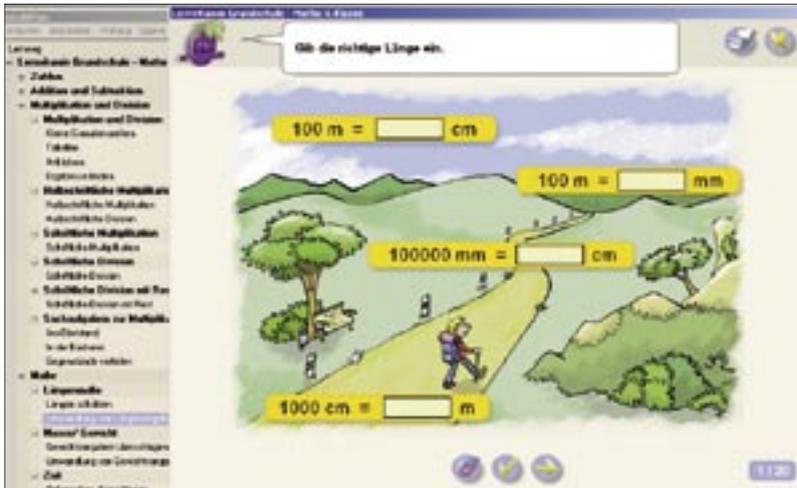
Info

► **Die Software zum Übertritt**

- Lernvitamin Grundschule -**  
**Fit für Klasse 5**  
CD-ROM für PC  
WIN 98 SE/ME/2000/XP  
Cornelsen  
ISBN 3-464-90169-6  
Empfohlen ab: 4. Klasse  
Preis: 19,95 €

Die Grundschule neigt sich dem Ende zu und viele Eltern überlegen, wie es nun weitergehen soll mit dem Nachwuchs: Hauptschule, Realschule oder doch das Gymnasium. Wer am Lernnachmittag mit Kindern noch mal Tempo und Leistung etwas anziehen will, ist mit **Lernvitamin Grundschule**

gut bedient. Inhaltlich können hier zu Mathematik, Deutsch und Englisch wichtige Übungen vollzogen werden. Aus Windows-ähnlichen Menüs wählen Schüler von Verben bis Multiplikation ihre Lernziele. Bleigewichte werden auf eine Wanne gezogen und Worte mit fehlenden Buchstaben liegen auf einer Schlange. Aus Hörbeispielen wählen Schüler die richtigen Antworten in englischen Dialogen. Die unbegrenzte Zahl der Spielerkonten ist individuell einsehbar.



# Mathematik



## ► Zaubern mit Zahlen

Der Oldenbourg Verlag gehört nicht zu den Schulbuchverlagen, die bei Multimediaproduktionen den technischen Standard vorantreiben wollen, sondern er erweist sich als stabiler Partner behutsam inszenierter und pädagogisch durchdachter Software. Als Rahmehandlung wurde das Thema Zaubern mit Simsala und Bim ausgewählt. Im Produkt für die 1. Klasse werden Arithmetik, Sachrechnen und Geometrie angeboten. Geht es um Nachbarzahlen, werden die Ziffern auf Lampions gehängt. Die Kinder sammeln Zahlen für den Zaubermurmelsack, spielen Korbball und bringen Luftballons zum Platzen, um Plus- und Minusaufgaben zu lösen. Wer nicht durchblickt, bekommt Hilfe in drei Schritten.

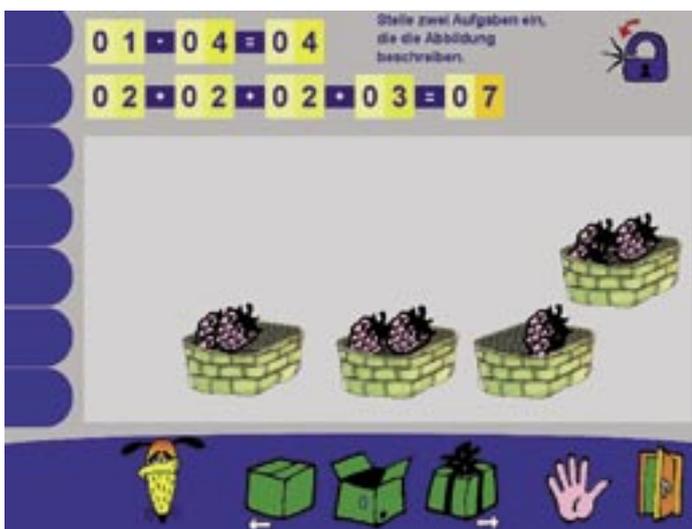


**Bewährt, unaufgeregt, gut!**

**INFO**

**Zahlenzauber 1 - Mathespiele mit Simsala und Bim**  
 Oldenbourg  
 www.oldenbourg.de  
 CD-ROM für PC  
 Windows 95 oder neuer  
 ISBN 3-486-12251-7  
 Empfohlen ab: 1. Klasse  
 Preis: 9,90 €

## ► Fang den Dieb nach Zahlen



Nur mit richtig gelösten Matheaufgaben erhalten Schüler der 1. und 2. Klasse ein Puzzlestück, das sie zum Wohnort des Hühnerdiebes führt. Ein buntes Bauernhof-Menü leitet zur Aufgabenwahl, die in Themen wie Subtraktion oder Multiplikation, eingeteilt ist. Mit Äpfeln in Säcken, Plättchen, Linealen, Münzen und Scheinen erarbeiten sich die Kinder Zahlenräume und Größen. Addition und Subtraktion erweitern sich im zweiten Jahr um Division und Multiplikation mit dem kleinen 1x1. Acht Hilfswerkzeuge wie ein Hunderter-Möhrenfeld oder der Zahlenstrahl, blenden sich passend zur Aufgabe ein. Mit der umfassenden Lehrerkontrolle ist der Überblick über Dauer und Erfolg der Aufgabenlösung sowie benötigte Nutzung der Hilfswerkzeuge möglich. Für 40 Schüler können individuelle Lernpakete angeordnet und wenn nötig auch Hilfe abgestellt werden.

**INFO**

**Zahlenfreunde**  
 1./2. Klasse  
 CD-ROM für PC  
 WIN 98/ME/2000/XP  
 Cornelsen  
 www.cornelsen.de  
 ISBN 3-06-001413-2  
 Empfohlen ab: 1. Klasse  
 Preis: 19,95 €

**Nützlich!**

## ► Wer wird dem Bären das Rechnen verwehren?

Fiese Pechspucker haben die Glückspilze gefangen. Folglich müssen der Fragenbär, Fit und Findig sich auf dem Weg machen, um sie zu befreien. Und das geht nur, indem Schüler und Schülerinnen die gestellten Rechenaufgaben richtig lösen. Sonst geht ihnen ein Glückspilz nach dem anderen flöten. Das kann mitunter ganz schön schwierig werden, weil es sich um eine doppelte Herausforderung handelt: 1. Muss etwas rasch subtrahiert, dann aber 2. ein Flugzeug zum Ziel mit der richtigen Zahl gesteuert werden, ohne die anderen herumschwirrenden Luftballons zu treffen. Insgesamt warten über 15 Aufgaben auf bis zu fünf Kinder.



**Sehr gut!**

**INFO**

**Fragenbär - Richtig Rechnen: Rette die Glückspilze**  
 1. Klasse  
 ISBN 3-9810083-1-6  
**Fragenbär - Richtig Rechnen: Der versunkene Purpurdiamant**  
 2. Klasse  
 ISBN 3-9810083-2-4  
 Spielend Lernen Verlag  
 www.fragenbaer.de  
 CD-ROM für  
 PC WIN 98/2000/XP  
 MAC OS X  
 Empfohlen ab: 1. Klasse  
 Preis: je 19,95 €

## MATHEMATIK & NATURWISSENSCHAFTEN

**INFO**

### ► Zum Teufel mit den Zahlen

**Zahlenteufel**  
 Terzio  
 www.terzio.de  
 CD-ROM für  
 PC WIN 95/98/ME/XP  
 MAC System 8.1 oder höher  
 ISBN 3-89835-581-0  
 Empfohlen ab:  
 ca. 10 Jahren  
 Preis: 29 €

Der berühmte Schriftsteller Hans Magnus Enzensberger ist zweifellos ein kluger Mann. Aber als seine Tochter in die Schule kam, hatte sie solche Schwierigkeiten mit der Mathematikwelt, dass der Herr Papa ein „Kopfkissenbuch“ gegen die Angst vor Zahlen schrieb. Die CD-ROM ist eine wunderbare Umsetzung des Themas, wobei die Spieler des Teufels immer tiefer in die Magie und Möglichkeiten der Zahlen gezogen werden, so dass sogar komplexe Aufgaben mit scheinbar leichter Hand erklärt werden. Einmal gibt es dazu die Theorie und dann einen praktischen Teil.



**Achtung!** Das ist kein Lernprogramm im herkömmlichen Sinne, sondern eine poetische und philosophische Begegnung mit der Zahlenwelt.

**Gewinner des Kinder-Software-Preises TOMMI 2003!**

**INFO**

### ► Vom Rechentiger zum Rechsiegler

Mildenberger Verlag  
 www.mathetiger.de  
 CD-ROM für  
 PC WIN 95/98/2000/  
 ME/NT/XP  
 MAC OS ab Version 7.6  
 (ohne MacOS X)  
**Mathetiger 1-2**  
 ISBN 3619153124  
**Mathetiger 3-4**  
 ISBN 3619353123  
 Empfohlen ab: 1. Klasse  
 Preis: je 34,80 €



Wer die Zahlen von eins bis zehn kennt, kommt mit dem Mathetiger aus dem Hause Mildenberger wunderbar zurecht, denn das Programm ist denkbar einfach und dennoch liebevoll gestaltet. Hier lernen die Kinder, wie sie mit Geld rechnen können, zerlegen Zahlen, verdoppeln oder halbieren und trainieren das Kopfrechnen. Mittlerweile ist zum Programm für die 1. und 2. Klasse auch eine Software für die 3. und 4. Klasse hinzugekommen. Alle Rechenaufgaben sind fundiert, aber auch so spielerisch, dass die Schüler zum Weiterlernen immer stärker motiviert werden. Für Lehrer ist ein eigenes Tool vorhanden, um Statistik zu führen oder ein eigenes Profil zu erstellen.

**Empfehlenswert!**



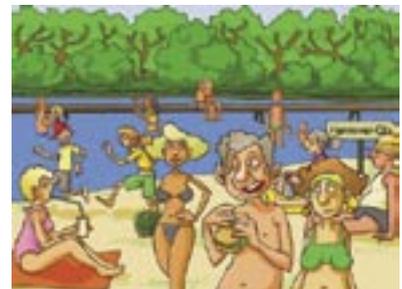
## Geografie & Naturwissenschaften

**INFO**

### ► Was weißt du über Deutschland?

**Deutschland-Rallye: Rätselspaß für clevere Kids**  
 Westermann  
 www.westermann.de  
 CD-ROM für PC  
 WIN 95/98/ME/NT/  
 2000/XP  
 MAC 7.5  
 oder höher  
 ISBN 3-89414-990-6  
 Empfohlen ab: 3. Klasse  
 Preis: 20,35 €

Die Lernsoftware **Deutschland-Rallye** vermittelt Schülern ab der 3. Klasse Wissenswertes über deutsche Länder, Städte und geografisch bedeutende Regionen mit einem anschließenden Multiple-Choice-Quiz. Eine bebilderte und farbig aufgelockerte Info-Schau führt in eine per Zufall ausgewählte Landeshauptstadt. Einwohnerzahlen, kulturelle und historische Besonderheiten, regional-wirtschaftliche Schwerpunkte geben Einblicke in das Land. Dabei wird auf Zahlenschlachten verzichtet und die Vorträge sind mit modernen oder historischen Fakten aufgelockert. So läuft der geköpfte Störbecker noch an elfen seiner Männer vorbei, um ihnen das Los der Hinrichtung zu ersparen. Auch dass Hamburg als Medienstadt bekannt ist, zählt zu den interessanten und wissenswerten Fakten. Alle Fragen sind, genau wie die Landkarten, ausdrückbar. Die Infobibliothek hält alles zum Nachlesen bereit.



**Praktisch!**

## ► Quer durch Deutschland

Vom Tiefland bis ins Hochgebirge führt dieses interaktive Geografie-Lernprogramm. Spannend und verständlich schildern neun Dia-Vorträge Land und Leute, wechselnde Quiz-Arten fordern zu jedem Thema heraus und 15 witzige Lehrspiele sorgen für Interesse und Spaß. Mit einem Hub-schrauber steuern junge Geografen Städte an oder erforschen auf inter-aktiven Karten das Klima, die Wirtschaft oder Geologie. Unbegrenzt viele Schüler können zum Sammeln von Texten und Bildern aus dem Programm oder Archiv Sammelboxen anlegen und zu Referaten verarbeiten. Dabei hilft ihnen das umfangreiche Zeichenwerkzeug, auch mit Gestaltungsvor-schlägen. Die mühelose Speicherung erfolgt als HTML, PowerPoint- oder Word-Präsentation. (Mit mehr Zahlenmaterial und Lernwegvorschlägen für Lehrer als „Terra-die Lernsoftware“ im Klett-Verlag erhältlich.)



### INFO

**GeoMaster**  
www.terzio.de  
CD-ROM für PC  
WIN 98/SE/ME/XP  
ISBN 3-89835-367-2  
Empfohlen ab: 3. Klasse  
Preis: 29 €



## ► Genauer hinsehen mit dem Mikroskop

Im Kinderalltag gibt es drei Klassiker unter den Geschenken mit Wissenscharakter: das Lexikon, den Globus und das Mi-kroskop. Nun bringt Kosmos eine interessante Variante mit Computerkomponente ins Spiel: **Mikroskopie für den PC**. Das im Packungsinhalt befindliche Mikroskop funktioniert wie immer, aber die beiliegende Kamera bringt die Mikroskopiebil-der auf leuchtende Bildschirmgröße. Mit einem Bildbearbei-tungsprogramm lassen sich die Bilder auch verändern. Gerade das bietet sowohl in der Schule als auch zu Hause völlig neue Möglichkeiten. Die Bilder schmücken zum Beispiel anschaulich jedes Referat.



Konkurrenzlos!



### INFO

**Mikroskopie für den PC**  
Kosmos-Experimentierkas-ten mit CD-ROM  
WIN 98/2000/ME/XP  
www.kosmos.de  
Bestellmöglichkeit  
über den Service des  
Kosmos-Verlages  
Empfohlen ab: 6. Klasse  
Preis: 109,99 €

## ► Biologie ist Trumpf!



Während es der Klett-Verlag mit Lernadventures versuchte, konzentrierte sich Cornelsen lieber auf Strategie und Simulation.

**Genius Task Force Biologie** ist ein knallhartes, schwieriges Simulationsspiel, das von seinem Nutzer einiges abverlangt. Ganz á la „Sim City“ soll zu-nächst aus einer verödeten Steppe eine fruchtbare Landschaft entstehen. Die Spieler müssen Gebäude bauen und die Infrastruktur herstellen, ne-benbei die ganze Chose managen und darüber hinaus auch noch forschen. Damit haben Kinder und Jugendliche ab 12 Jahren alle Hände voll zu tun. Wer nicht weiterkommt, schlägt im umfangreichen Wissensteil nach, spannend.

Platz 1 des Kinder-  
Software-Preises  
TOMMI 2005!



### INFO

**Genius Task Force Biologie**  
Cornelsen  
www.cornelsen.de  
CD-ROM für PC  
WIN 98/2000/XP  
ISBN 3-464-90083-5  
Empfohlen ab: 6. Klasse  
Preis: 19,95 €

## ► Peter Lustigs Werk

Auch im Fernsehen lässt sich Wissen vermitteln: anschaulich und aufschluss-reich. Nun tritt Peter Lustig, ein Meister des Kinderwissenfernsehens, in den Ruhestand, hinterlässt aber nicht nur unzählige Folgen, sondern auch span-nende CD-ROMs, vollgepackt mit Wis-sen, Informationen, Spielen, Rätseln und Filmschnipseln. Im zuletzt erschienenen Programm wurde das Thema „Optik und Mechanik“ als Schwerpunkt ausgewählt. Hier lernen Kinder wie ein Kaleidoskop entsteht und wie ein Flaschenzug funk-tioniert. Dazu bietet die Software ideen-reiche Spiele, Experimente und Beispiel-material. Die **Löwenzahn**-Scheiben eignen sich vorwiegend für den Nachmittag zu Hause oder in der Kindertagesstätte.



### INFO

**Löwenzahn - 25 Jahre:**  
**Optik und Mechanik**  
Terzio  
www.terzio.de  
CD-ROM + DVD für PC  
WIN 98/ME/XP  
MAC/9.1 oder höher/  
Mac OS X 10.1 oder höher  
ISBN 3-932992-38-5  
Empfohlen ab: Vorschulalter  
Preis: 19,95 €





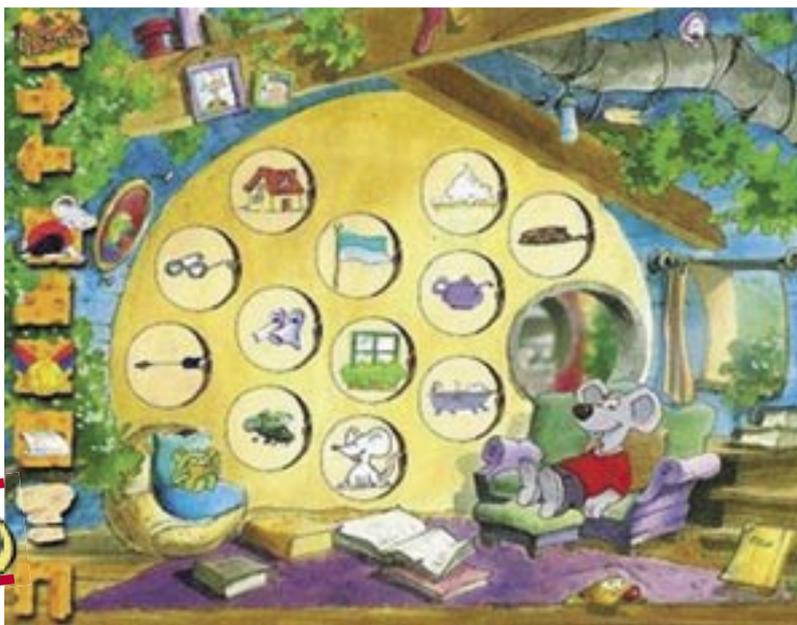
# Deutsch

**INFO**

► **Mäuschenschlau in Deutsch**

**Mimi, die Leeseamus**

United Soft Media  
www.usm.de  
CD-ROM für  
PC 95/98/ME/NT 4.0/  
2000/XP  
MAC OS Power PC  
ISBN 3-8032-4640-7  
Empfohlen ab: 1. Klasse  
Preis: 16,90 €



Almut Bartl ist eine bekannte Autorin von verschiedenen Lern- und Konzentrationsbüchern. Sie war auch maßgeblich an der „Emil und Pauline“-Reihe aus dem USM Verlag beteiligt. Das vorliegende Produkt stammt ebenfalls aus ihrer Feder und wendet sich Schülern der ersten Klasse zu, die hier Aufgaben in vier Schwierigkeitsstufen meistern dürfen. Auf einem Kühlschrank wird ein Buchstabe gezeigt. Jetzt rollen viele kleine Vokal-Käse-Ecken auf einem Förderband vor sich hin. Der Lerner muss die falschen Buchstaben herunternehmen und darf nur den angezeigten Vokal durchkommen lassen. Darüber hinaus müssen Reimworte gesucht werden. Zur Belohnung erhalten die Kinder dann kleine Medaillen.

**Sehr schönes, feines und behutsames Lernprogramm!**

**INFO**

► **Gut 1 ist Spitze!**

**Gut 1**

**Computer & Lernen**

www.gut1.de  
CD-ROM für  
PC/WIN 95/98/ME/NT 4.0/  
2000/XP  
MAC OS X: Power PC ab G3,  
ab System 10.1  
Bestellmöglichkeit  
auf der Webseite  
Empfohlen ab: 2./3. Klasse  
Preis: 40 €

Die Software **Gut** ist ein in der Schule höchst anerkanntes Produkt, das aufgrund seiner funktionalen Schlichtheit nicht für den Nachmittagsmarkt geeignet ist. Es verzichtet auf den ganzen Schnickschnack, der sonst blinkend aus dem Computer kommt. Zunächst nimmt ein Erwachsener die Grundeinstellungen vor, denn hier lässt sich der Grad der Schwierigkeit ebenso einstellen wie die Festlegung des für die Übung maßgeblichen Wortschatzes. Dann geht's mit Übungen im Baumhaus los. Der Schwerpunkt liegt dabei auf der Wiederholung. So wird unter anderem auch diktiert. Wer die Aufgaben richtig löst, kann sein Baumhaus ausbauen. Mit Hilfe eines speziellen Editors können auch eigene Worte in die Software eingefügt werden.



**Exzellent, wenig Beiwerk!**

**INFO**

► **Lesen lernen mit dem Computer**

**LESEN 2000 plus**

**Rechtschreibtrainer**

Lernspiele.at  
www.lernspiele.at  
CD-ROM für  
PC ab Pentium III  
MAC mit „Virtual PC“,  
„Boot Camp“, „Parallels“  
Bestellmöglichkeit  
auf der Webseite  
Empfohlen ab: 1. Klasse  
Preis: 38 €



Natürlich kann niemand mit dem Computer allein das Lesen lernen. Dennoch verspricht es so mancher Softwarehersteller vollmundig. **Lesen 2000** von Otto Mantler geht in Sachen Lesen, Wortschatz und Rechtschreibung seriöse Wege. Die Scheibe bringt nicht das Lesen bei, sondern unterstützt das Lesen mit 31 Lernmodulen. Damit können bereits Kinder zu Werke gehen, die noch gar nicht des Lesens mächtig sind. Es werden Begriffe Bildern zugeordnet, Buchstaben in einem Labyrinth gesucht, Lautfolgen zusammengesetzt, das Lesetempo trainiert oder Kurz- und Langvokale unterschieden. Bei Rechtschreibübungen ist es auch möglich, die benötigte Zeit zu stoppen. Diese Software ist nicht nur besonders für Grundschulen, sondern auch für den Einsatz bei Logopäden geeignet.

**Ideal!**

## ► Tim und Struppi und das Lesen



Auch diese Software ist nichts für den Nachmittag zu Hause, sondern gehört in ein professionelles Umfeld. **Das Geheimnis der Verlorenen Buchstaben** ist eine dreisprachige CD-ROM, die von Dyslexia International Tools and Technologies (DITT) herausgegeben wird. Dabei werden die berühmten Figuren „Tim und Struppi“ als Motivation für an Legasthenie leidende Kinder genutzt. Professor Bienlein hat sich versehentlich in seinem Geheimzimmer eingeschlossen. Jetzt kann ihn wohl niemand mehr retten. Weil der vergessliche Wissenschaftler mit diesem Fall aber gerechnet hat, gibt es im ganzen Programm Hinweise, Fragen und Aufgaben, die den Schüler auf die Spur des Geheimzimmers bringen. Innerhalb dieser Aufgaben stecken die Übungen.



## ► Randvolle Scheibe

Von allen Lerntiteln des Braunschweiger Westermann Verlags ist **Leporello** die interaktivste Scheibe, die ansprechend und geistreich gestaltet wurde und den Schülern eine Fülle aufschlussreicher Übungen anbietet. **Leporello** geht auf Westermanns erfolgreiche Buchausgabe zurück. Mittlerweile sind CD-ROMs für die 1., 2., 3. und 4. Klasse erschienen. Geübt wird unter anderem die Groß- und Kleinschreibung, das richtige Abschreiben, das rasche Erkennen und Tippen von Worten oder das „Wörterschnappen“, bei dem den Lernern nicht viel Zeit bleibt. Diese Software kann sowohl zu Hause als auch in der Schule eingesetzt werden.

Mit Hilfe eines Editors können eigene Präferenzen festgelegt werden.



### INFO

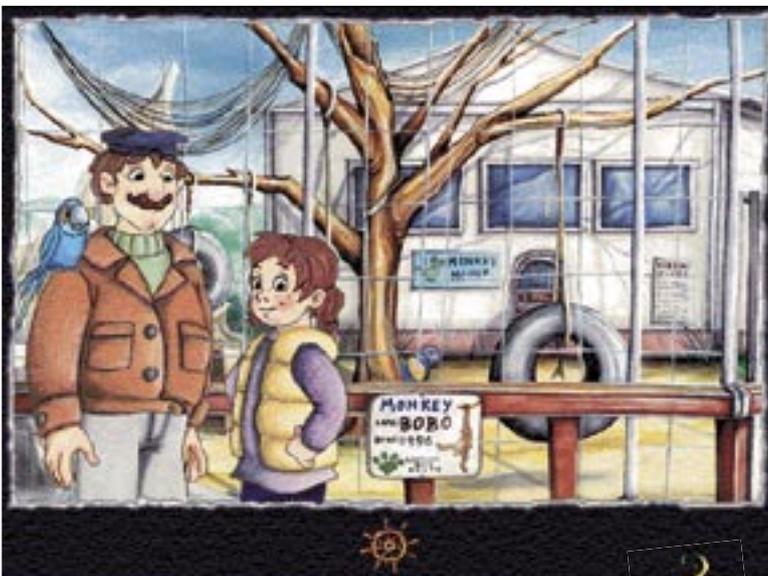
**Geheimnis der Verlorenen Buchstaben**  
DITT - Dyslexia International  
www.ditt-online.org  
CD-ROM für PC WIN 98/ME/NT/2000/XP  
Mac OS 8.6 oder höher  
Bestellmöglichkeit:  
www.Tosuccess.org/shop  
Empfohlen ab: 3. Klasse  
Preis: 30 €

### INFO

**Leporello**  
Westermann  
www.westermann.de  
CD-ROM für PC WIN 95/98/2000/NT/ME/XP  
**Leporello 1. Klasse**  
ISBN 3143730072  
**Leporello 2. Klasse**  
ISBN 3143730080  
**Leporello 3. Klasse**  
ISBN 3143730099  
**Leporello 4. Klasse**  
ISBN 3143730102  
Empfohlen ab: 1.-4. Klasse  
Preis: je 34 €

## Fremdsprachen

### ► Echtes „Multimedia“-Englisch-Paket



Auch nach vielen Jahren aus Ausgaben von **O!kay** können die Vorzüge dieses durchdachten Englischlernpakets nicht genug gerühmt werden. Monatlich erscheint die englisch-deutschsprachige Zeitschrift mit einer Audio-CD. Alle drei Monate jedoch liegt dem Heft eine CD-ROM bei. Wer seinen Kindern ein solches Magazin abonniert, wird in kürzester Zeit feststellen, dass sich der Nachwuchs im wahrsten Sinne des Wortes „multimedial“ mit der englischen Sprache befasst. Alle drei Medien sind sehr gut gemacht und bieten eine Mischung aus Spannung, Knobelei und Vokabeln lernen. Da es zu jeder CD-ROM eine feste Rahmenhandlung gibt, bleiben die Kinder mit großer Freude und Lernbegierde am Ball. Zu erfahren, wie die Geschichte ausgeht, ist eine sehr starke Motivation.

### INFO

**O!kay**  
Domino Verlag  
www.domino-verlag.de  
CD-ROM für PC  
Win 95/98/2000/ME/XP  
MAC OS System 8.1-9.1  
Empfohlen ab: 3. Klasse  
Preis: Abonnement kostet im Halbjahr inklusive Porto- und Versandkosten 35,88 €  
Bestellung über die Webseite des Verlages  
Ergänzend dazu erscheint zu Beginn eines jeden Quartals eine CD-ROM zum Preis von 12,27 € zuzüglich 0,31 € Porto- und Versandkostenanteil. Die CD-ROM ist nur in Verbindung mit dem Zeitschriftenabo erhältlich. Abonnement der Lehrerausgabe mit Didaktischen Handreichungen kostet im Halbjahr 40,50 €, inklusive Porto- und Versandkosten.

DEUTSCH & FREMDSPRACHEN

INFO

► Englische Hexereien

**Englisch mit Hexe Huckla**  
Langenscheidt  
www.hexe-huckla.de  
CD-ROM für PC  
WIN 98/ME/2000/XP  
ISBN 3-468-20461-2  
Empfohlen ab: 1. Klasse  
Preis: 29,95 €

Huckla nimmt am Hexenwettbewerb im englischen Witchbury teil. Mit ihrer Freundin Witchie unterhält sie sich zweisprachig über all die Dinge, die es in den zwölf bunten und niedlich gezeichneten Spielen ab der 1. Klasse zu entdecken gibt. Lesefähigkeit wird in diesem Abenteuer-Spiel nicht vorausgesetzt, alles wird vorgeprochen und auch wiederholt, wenn die Maus darüber fährt. Mit vier Spracherkennungsspielen wird die Aussprache trainiert. Um die letzte Zutat für das Zaubersalz zu finden, wird das passende Reimwort aus drei Wörtern herausgehört und in ein Mikrofon gesprochen. Unterwegs, z. B. im Kleiderladen oder auf dem Zirkusgelände, finden die Spieler ganz viele Gegenstände zum Anklicken. Wenn der richtige Gegenstand angeklickt wird, geht das Spiel ein Stück voran. Ist das Spiel erfolgreich absolviert, gibt es zur Belohnung Musikvideos oder Karaoke mit Aufnahmefunktion.



INFO

► Fit in Englisch

**Ikuru in Lolopolis - Lollipop Englisch**  
Cornelsen  
www.cornelsen.de  
DVD-ROM für PC  
WIN 98/ME/2000/XP  
ISBN:  
Band 1: 3-464-34194-1  
Band 2: 3-464-34195-X  
3. Klasse: 3-464-35597-7  
4. Klasse: 3-464-35598-5  
Empfohlen ab: 1. Klasse  
Preis: je 39,95 €

Es muss ja nicht immer der Nachhilfelehrer sein, wenn auch die Schimpansin Ikuru zur Verfügung steht, die der englischen Sprache mächtig ist. Zielgruppe dieses Programms sind Schüler ab der 1. Klasse. Erläuterungen finden auf Deutsch statt, ansonsten ist alles in Englisch. Es gibt einen Anfängerkurs und zwei Powerkurse für Fortgeschrittene. Ikuru hält sehr gut die Waage zwischen Spielen und Lernen. Die Software kommt ohne Schrift aus und hilft bei mangelndem Textverständnis mit einer Übersetzung. Im dritten und vierten Teil wird dann auch das Lesen der englischen Sprache geübt.

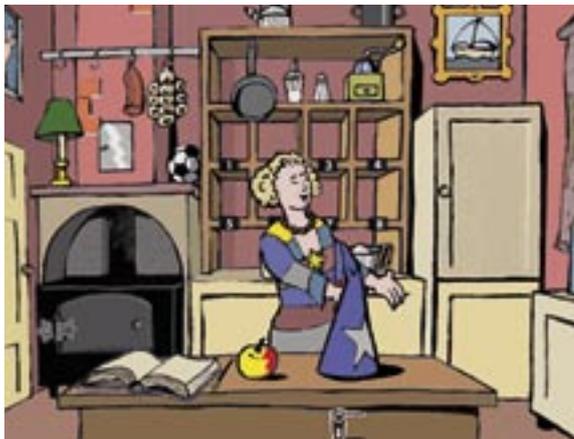


Schwerpunkt dieser Software liegt vor allem auf dem Fördern des Hörverstehens.

INFO

► Englisch mit Wizardora

**Wizardora**  
SWR  
www.wissen.swr.de  
CD-ROM für PC  
WIN 98/2000/XP  
Bestellmöglichkeit auf der Webseite  
Empfohlen ab: 1. Klasse  
Preis: 15 €;  
im Klassensatz ab 10 Stück  
12 €



Noch ein Medienpaket: Wer weiß schon, dass sich auch der Südwestrundfunk aktiv beteiligt, wenn es um digitales Englischlernen geht. **Wizardora** ist dabei mehr für den Schulunterricht als auf den Nachmittagsmarkt ausgelegt. Geliefert werden neben einer CD-ROM, Lernmaterialien und VHS-Videos. Von Wizardoras Hexenküche aus geht es zu den insgesamt acht Lernstationen. In Wembley, Ascot und Cornwall müssen Schüler Aufgaben lösen. Wem das gelingt, der wird mit einem kleinen Spiel belohnt. In der Schule ist **Wizardora** deshalb so gefragt, weil die Kinder im selbstständigen, aber auch im individualisierten Lernen gefördert werden. Die Software ist schon älter, aber das kann der Qualität nichts anhaben.



INFO

► Honey für den Bären

**Winnie-the-Pooh**  
Digital Publishing  
www.digitalpublishing.de  
Audio-CD/CD-ROM für PC  
ISBN 3-89747-552-9  
Empfohlen ab:  
3. Klasse  
Preis: 19,80 €

Es muss ja nicht immer die kunterbunte CD-ROM sein, die mit flimmernden Lichtern und lärmenden Geräuschen „Multimedia“ schreit. Es geht auch leiser – und effektiver. Dazu liefert der Münchner Verlag Digital Publishing (dp) ein interessantes Medienpaket. Für rund 20 Euro erhält der Nutzer ein klassisches Kinderbuch – A. A. Milnes **Winnie-the-Pooh** – als Textbuch, als Audio-CD zum Anhören und als CD-ROM für den Computer. In diesem Verbund eröffnen sich wunderbare Lernperspektiven. Worte können hier markiert und gegebenenfalls auch übersetzt werden. In der CD-ROM-Fassung lässt sich sogar das Tempo des Sprechers regulieren.

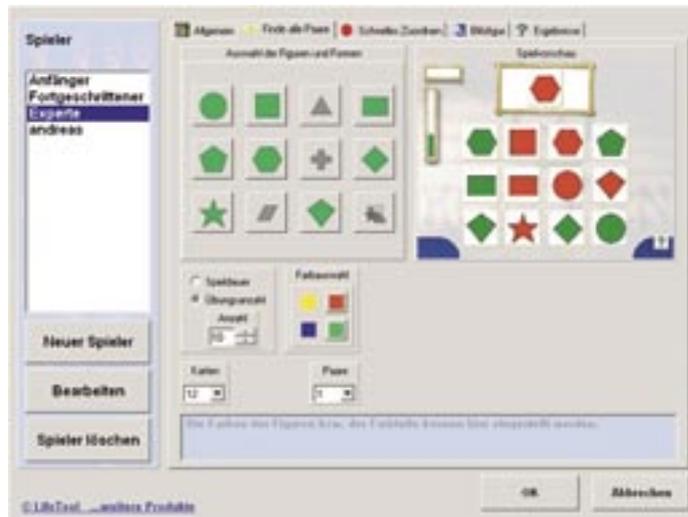




# Logik

## ► Konzentration ist alles

Häufig ist der Vorwurf zu hören, dass sich die Kinder wegen Fernseh- und Computerkonsums kaum noch konzentrieren können. Ohne Konzentration geht in der Schule nichts, aber es gibt auch gute Nachrichten: Konzentration lässt sich trainieren. Zum Beispiel mit dieser auf visuelles Training spezialisierten Software aus Österreich, die bereits Kindergartenkinder, aber auch Schüler und selbst Erwachsene anspricht. Dabei wird mit farblichen Mustern gearbeitet. Schnell sollen die Spieler Paare finden oder Muster zuordnen. Inhaltlich geht es um Aufmerksamkeit, Reaktionszeit, optische Differenzierung und das direkte Trainieren des Kurzzeitgedächtnis.



### INFO

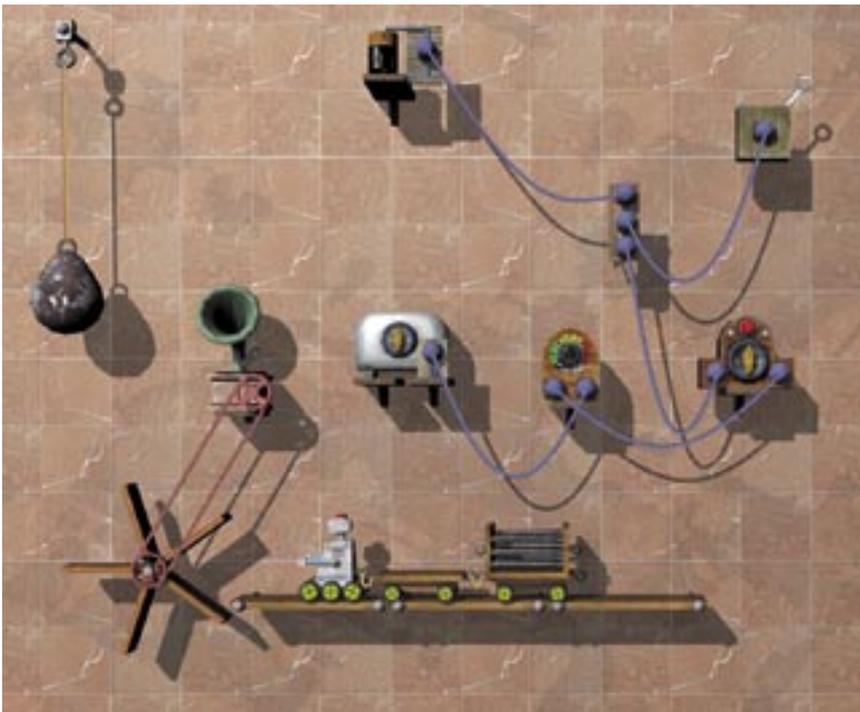
#### Kon-Zen

www.lifetool.at  
 CD-ROM für PC  
 WIN 98/SE/ME/2000/XP  
 ISBN 3-9501496-4-3  
 Empfohlen ab:  
 Vorschulalter  
 Preis: 79,90 €

Ausgezeichnet!



## ► Lustiger Denksport



Um bei **Crazy Machines** Effekte auszulösen, werden mit alltäglichen Gegenständen wie Bällen, Batterien oder Toastern kreative Konstruktionen erschaffen. Das wirklichkeitsnahe Verhalten der verwendeten Bauteile macht es in diesem Logikspiel einfach, physikalische Grundgesetze zu begreifen. Die Schwierigkeit der über 100 Level steigert sich, während Spieler Bretter in richtigen Winkeln aneinanderreihen, damit die Bälle am gewünschten Ziel ankommen. Batterien treiben sich in verschiedene Richtungen drehende Zahnräder an, Zeitschaltuhren werden passgenau eingesetzt. Erfolgreiche Maschinen setzen Roboter in Gang, transportieren Blei oder bringen Minigrammophone zum Klingeln. Der Editor macht mit über 90 Teilen den Bau eigener Maschinen möglich.

### INFO

#### Crazy Machines – Neues aus dem Labor

Pepper Games  
 www.crazy-machines.com  
 CD-ROM für PC  
 Windows 98/ME/2000/XP  
 Bestellmöglichkeit  
 auf der Webseite  
 Empfohlen ab: 1. Klasse  
 Preis: je 9,99 €

#### Teil 1: Crazy Machines – Die Erfinderwerkstatt

#### Teil 2: Crazy Machines – Neue Herausforderungen

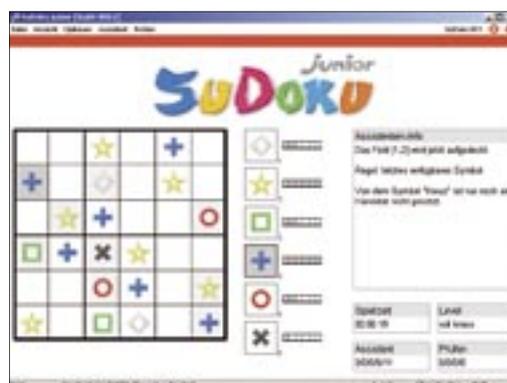
#### Teil 3: Crazy Machines – Neues aus dem Labor

Intelligenter Spielspaß mit Lerneffekt!



## ► Quergedacht mit Sudoku

Die vereinfachte Form des japanischen Logikrätsels fordert Kinder ab der ersten Klasse zum strategischen Denken heraus. Statt der 81 Felder gibt es in dieser Junior-Version nur 36 Quadrate, die wahlweise mit den Zahlen 1 bis 6, mit Farbkreisen oder Symbolen gefüllt werden. Die Sudoku-Regel besagt, dass sich in jeder Reihe oder Spalte, in jedem Sechser-Block der Quadrate kein Symbol wiederholen darf. Vier Schwierigkeitsstufen unterscheiden sich durch die Anzahl der bereits vorgegebenen Elemente. Während des Spieles ist es mit der Hilfefunktion möglich, gelegte Steine zu überprüfen oder sich Tipps anzeigen zu lassen. Wenn es gar nicht mehr weitergeht, wird der Rest des Sudokus per Klick ausgefüllt. 1000 Rätsel können ausgedruckt, in das zum Spiel gehörige Klappspielbrett eingelegt werden und sorgen mit bunten Holzsteinen für PC-freien Knobelspaß.



### INFO

#### Sudoku junior

Digital Publishing  
 CD-Rom für PC  
 WIN 98/ME/NT 4.0/  
 2000/XP  
 www.digitalpublishing.de  
 ISBN 3-89747-571-5  
 Empfohlen ab: 1. Klasse  
 Preis: 19,99 €

Sehr gut!





# Computer

**INFO**

## ► Tipp-Programm mit Tastatur

**10 4 You - Die Computertastatur zum autodidaktischen Erlernen des 10-Fingersystems**

Wong-Design zu bestellen bei: Hinz-Haberland Grafik Design St.-Wolfgang-Straße 29a 69231 Rauenberg  
Empfohlen ab: 3. Klasse  
Preis für Lernsoftware und Tastatur: 30 €

Als Clou bietet dieses Tipp-Lern-Programm eine innovative Computer-Tastatur mit bunten Tasten. Acht Farben markieren die Bereiche, welche die einzelnen Finger abdecken. Die beiden Daumen zählen als ewige Leertasten-Drücker nicht mit. Die schlicht gestalteten, aber effektiven Lektionen der CD-ROM starten mit Übungen für die Zeigefinger, bis hin zum Einsatz aller Finger. In einem Kasten sinken die gewünschten Worte langsam nach unten. Die Buchstaben bestehen aus Abbildungen der farbigen Tasten. In einem darunterliegenden Feld sehen Schüler noch einmal das gewünschte Wort sowie das selbst geschriebene Wort. Fehler werden rot angezeigt. Optional wählen Spieler ganze Sätze oder nur Einzelwörter zum Nachtippen aus. Für schnelles und fehlerfreies Tippen erhalten Spieler Punkte, die sie in schwierigere Level führen.



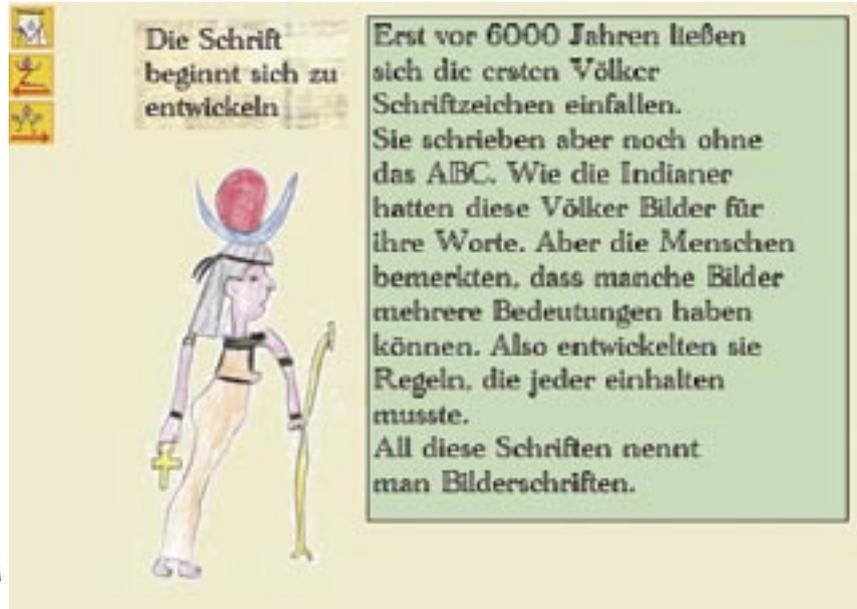
**Bisher einmalig!** 

**INFO**

## ► Schüler machen Lernsoftware

**Schrift**  
(Interaktive CD-ROM von Schülern der Theodor-Heuss-Schule Eppelheim)  
<http://www.thgs-eppelheim.de/>  
WIN 95/98/ME/NT/2000/XP  
Bestellmöglichkeit auf der Webseite  
Empfohlen ab: 2. Klasse  
Preis: 8,50 € zzgl. Porto und Versand

In der Eppelheimer Theodor-Heuss-Schule gibt es ein interessantes und nachahmenswertes Grundschulprojekt. Die Lehrerin Roswitha Freibichler konzeptioniert, textet und malt zusammen mit ihren Schülern für CD-ROMs mit thematischen Schwerpunkten. Auch die Ton- und Sprachaufnahmen macht sie mit ihren Kindern. Unter anderem erschienen bislang Scheiben über „Feuer“, aber auch über **Schrift**. Hier geht es um die Geschichte der Schrift, den Sinn des Geschriebenen. Gerade zu wissen, dass Kinder aktiv mitgewirkt haben, macht den speziellen Charme dieses Werkes aus.

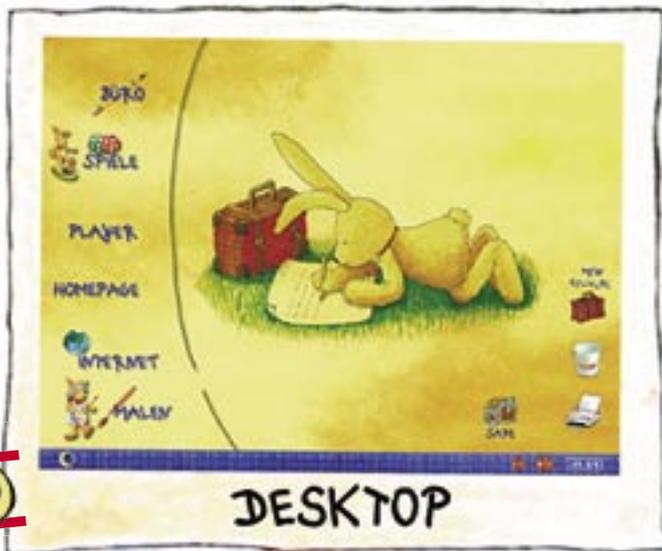


**Eine gute Sache!** 

**INFO**

## ► Kindgerechte Computeroberfläche

**Felix Office**  
Coppenrath-Verlag  
[www.coppenrath.de](http://www.coppenrath.de)  
CD-ROM für PC  
WIN 98/ME/2000/XP  
ISBN 3-8157-3470-3  
Empfohlen ab: 1. Klasse  
Preis: 39,50 €



Bislang verhält es sich ja so: Kinder nutzen den selben Computer wie Erwachsene. Sie müssen sich nicht nur mit den gleichen Problemen wie diese herumplagen, sondern haben es noch zusätzlich mit keiner sonderlich benutzer- bzw. kinderfreundlichen Umgebung zu tun. Dagegen will **Felix Office** etwas unternehmen. Nach der Installation haben Kinder einen speziell für sie angefertigten Zugang – mit einem einfachen und schönen Startdesktop, einem eigenen Medienplayer, einem Mal- und Schreibprogramm, einem Kalender, Spielen und einem Internetzugang. Eltern und Lehrer können bei dieser Software jede Menge Grundeinstellungen festlegen, damit es zum Beispiel beim Surfen im Internet keine unliebsamen Überraschungen gibt.

**Empfehlenswert für jüngere Kinder!** 

## ► Das Internet ist groß

Kinder gut vorbereitet in das Internet zu schicken, ist Sinn des zehnten Kapitels starken Lehrprogramms. Web, E-Mail, Chat oder Pop-Up werden in Animationsfilmen von Krake Polly und Brieftaube Fred erklärt und in aktiven Übungen vertieft. Fred macht dabei Fehler über Fehler. Mal droht er in lästigen Pop-Ups zu ersticken oder er gelangt an eine gefährliche E-Mail mit einem grünen Virus-Monster. Grafisch orientiert sich das Programm an aktuellen Webseitengestaltungen in bekannten Internetbrowsern. Wenn auch die Erklärungen teilweise textlastig und langatmig sind, lockern kleine Spiele das Programm immer wieder auf. Kinder schreiben E-Mails an Polly oder untersuchen Dateien auf böse Anhänge. Eine chronologische Erarbeitung ist, genau wie die freie Zusammenstellung von Lerneinheiten, möglich. Für den Einsatz in der Schule geeignet.

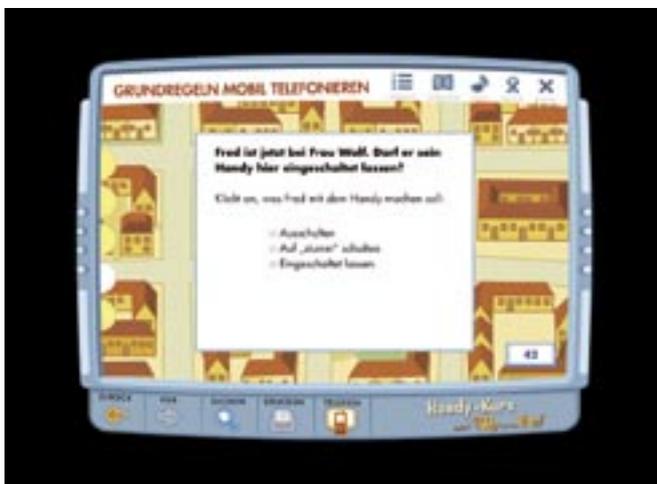


### INFO

**Kinderbrauser**  
 FWU  
 www.kinderbrauser.de  
 CD-ROM für PC  
 WIN 95/98/2000/ME/NT/XP  
 Bestellmöglichkeit auf der Webseite  
 Empfohlen ab: 3. Klasse  
 Preis: 25 €



## ► Achtung, Handyfalle



Nach dem Erfolg des „Kinderbrausers“ legt FWU nach: Der „**Handy-Kurs mit Polly und Fred**“ geht mit ebenso großer Ernsthaftigkeit auf die Chancen, Risiken und Probleme der Kinder mit der Mobiltelefonie ein. Wer denkt, dass sich ein solches Thema nicht pädagogisch vermitteln lässt, täuscht sich gewaltig. Hier werden Grundregeln zum Thema Handy ebenso behandelt wie SMS, MMS, Download und Kostenfalle. Aber auch auf den Notruf und das Strahlenrisiko geht das Programm ernsthaft, kindgerecht und nicht sonderlich beschönigend ein. Erstaunlich ist, dass bisher erst eine einzige CD-ROM zu diesem Thema Kindern weitergehend Auskunft und Hilfestellungen gibt. Im Handbuch gibt es viele Vorschläge für den Einsatz der Software im Unterricht.

### INFO

**Handy-Kurs mit Polly und Fred**  
 FWU  
 www.fwu.de  
 WIN 98/SE/NT/2000/XP  
 MAC OS X 10.3  
 Bestellmöglichkeit auf der Webseite  
 Empfohlen ab: 3. Klasse  
 Preis: 24,95 €



## ► Informatik als Spiel

Das Spiel von Klett erscheint nun bei Braingame, einem der Lernadventure-Entwickler des Stuttgarter Schulbuchverlags. Zwar können Kinder ab der 4. Klasse damit spielen, aber besser wären schon Sieben- oder Achtklässler. Heringenommen wurde das Spiel in diese Auswahl, weil es deutlich macht, wie unterschiedlich Wissen vermittelt werden kann. Verpackt in ein klassisches Adventure-Spiel müssen die Kinder und Jugendlichen ein Rätsel nach dem anderen lösen. Das setzt jedoch eklatantes Fachwissen im Informatikbereich voraus, welches aber durch ein ins Spiel integriertes, umfangreiches Nachschlagewerk immer wieder inhaltlich aufgehellt wird. Aus der Reihe gibt es auch noch Spiele zu klassischer Musik (Toll: „Opera Fatal“, Physik (genial: „Physikus“), Geschichte („Historicon“), Biologie („Biologica“), Chemie („Chemicus“) und Mathematik („Mathica“).



Highlights allesamt!



### INFO

**Informaticus**  
 Braingame  
 www.braingame.de  
 CD-ROM für PC  
 WIN XP/2000/ME/98SE  
 MAC/OS X ab 10.2/  
 ab OS 8.6  
 ISBN 3-938760-58-3  
 Empfohlen ab: 4. Klasse  
 Preis: 14,95 €



## Kreatives für Kinder ab 5

### INFO

#### Muzzle

Koch Media  
www.kochmedia.de  
CD-ROM für PC  
WIN 98/2000/ME/XP  
Bestellmöglichkeit  
auf der Webseite  
Empfohlen ab: 2. Klasse  
Preis: 9,99 €

### ► Wie kommt der Käse ins Mauseloch?

Zugegeben, auf den ersten Blick sieht dieses Geschicklichkeitsspiel nicht gerade vertrauens-erweckend aus, aber der Spaß kommt beim Spielen. In **Muzzle** (sprich: Massl) dürfen Spieler unter Zeitdruck allerlei Speisen wie Hamburger, Käse oder Fisch einheimsen. Dazu muss die Maus das Futter rasch ins Mauseloch schieben. Aber das ist gar nicht so einfach, denn in jedem der 60 Level herrschen andere physikalische Verhältnisse. Mal schlittert das Futter wie der Blitz über das Eis und ist nicht mehr zu bremsen, ein anderes Mal bewegt sich das Zeug so langsam, als würde es kleben. Dazu gibt es noch jede Menge Hindernisse im Weg, die das Spielende des jeweiligen Levels verzögern oder gänzlich unmöglich machen. Es kommt also auf Köpfechen, Fingerspitzengefühl und Nerven aus Stahl an.



Knifflig!



### INFO

#### Versteckt – Entdeckt!

#### Fantasy

Terzio

www.terzio.de

CD-ROM für PC

WIN 98/ME/XP

MAC/Power Mac 9.1 oder

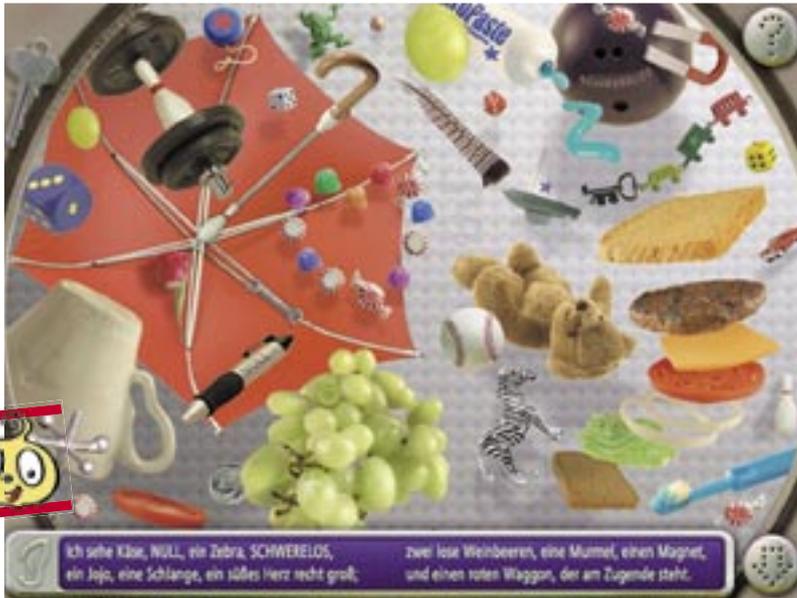
höher/OS X 10.1 oder höher

ISBN 3-89835-385-0

Empfohlen ab: Vorschulalter

Preis: 19,95 €

### ► Ich sehe etwas, das du nicht siehst!



„I spy“ heißt dieses Spiel in den USA und das entspricht hierzulande „Ich sehe etwas, das du nicht siehst“. Daraus hat Scholastic eine Reihe spannender Suchspiele entwickelt, das letzte zu dem Thema **Fantasy**. Dabei geht es vor allem um eins: das Auge und die Konzentration schulen. Denn in Reimrätseln werden gesuchte Dinge angesprochen, die sich ganz gut in grafisch hervorragend aufbereiteten Wimmelbildern verstecken. Das Tolle daran: Es ist eines der wenigen Spiele, die Kinder unterschiedlichen Alters zusammen spielen können. Denn die kniffligen Rätsel bannen Kindergartenkinder und ihre Erzieherinnen ebenso wie Grundschüler und ihre Lehrerinnen.

Bestes Training für  
Augen, Merkfähigkeit  
und Konzentration!



### INFO

#### CivCity: Rom

Take 2

www.wissen.de/rom

CD-ROM für PC

WIN 2000/XP

Bestellung:

www.take2.de

Empfohlen ab: 2. Klasse

Preis: 39,95 €

### ► Rom im Eigenbau

Im umfangreichen Simulationsspiel erbauen Spieler das antike Rom und erhalten dabei nicht nur Einblick in zusammenhängende Wirtschaftskreisläufe, sondern haben auch noch Spaß daran, Häuser zu bauen, Tierzucht-Farmen oder Bettenbauer anzusiedeln. Die Einnahme der Steuer ermöglicht weitere Investitionen. Neue Menschen ziehen zu, benötigen Arbeit und Unterkunft, aber auch Tempel. Unvorhersehbare Ereignisse wie ausbrechende Feuer verlangen Vorausschau und Kalkulation. Die historische Stadtkarte offeriert – grafisch schön gemacht – viel Wissenswertes über Arbeit, Werkzeuge und Leben der alten Römer. Drei Schwierigkeitslevel ermöglichen das spannende Spiel ab acht Jahren. Optional startet das Spiel im freien Modus ohne Vorgaben, Ziele stecken in Einzelmissionen, wie zum Beispiel dem Abbau und der Lieferung von Steinen für die Hauptstadt Rom.



Gut!



## ► Ganz oben – und ganz unten



Mit der Veröffentlichung von **Ocean & Space** zielt der Terzio-Verlag auf die Schnäppchenjäger. Denn die Packung beinhaltet zwei hochkarätige Simulationsspiele, die nebenbei noch jede Menge Wissen vermitteln. In „Wettlauf ins All“ beggeben sich die Spieler an den Anfang der Raumfahrt. Sie müssen forschen, budgetieren und wissenschaftliche Fortschritte machen, um eines Tages eine Weltraumstation einrichten zu können. Das Spiel ist liebevoll gestaltet, intelligent konzipiert und konzentriert sich stark aufs Thema, ohne dabei wie so viele andere Simulationsspiele wimmelig und rummelig zu wirken. Mit „S.O.S. Tiefsee“ legt Terzio noch eine Tiefseesimulation bei, die ganz ähnlich funktioniert, aber eben andere Kenntnisse transportiert.

### INFO

#### Ocean & Space

Terzio  
www.terzio.de  
CD-ROM für PC  
WIN 95/98/ME/XP  
MAC/Power Mac System 7.5  
oder höher  
ISBN 3-89835-379-6  
Empfohlen ab: 3. Klasse  
Preis: 19,95 €



## ► Schach ist King

„Fritz“ heißt die berühmteste Schachsoftware der Welt. Vor wenigen Jahren brachte Terzio mit **Fritz & Fertig** ein Schachlernprogramm für Kinder heraus. Intelligent, unterhaltsam und verspielt lernen Kinder hier die ersten Züge im Spiel der Spiele. Die Züge werden in einzelnen Kapiteln mit kleinen Spielen erklärt: Pferdehüpfen, Kloschüsseln zerdepfern oder in einer Pac-Man-Variante die Schritte des Turms. Dann erst folgen die ersten Spiele mit der entscheidenden „Schritt-zurück“-Option. Im zweiten Teil für Fortgeschrittene geht es dann ums Thema Strategie. Der dritte Teil **Schach für Siegertypen** führt in die Geheimnisse der hohen Kunst des Schachspiels ein.

Großartig!



### INFO

#### Fritz & Fertig

Terzio  
www.fritz-und-fertig.de  
CD-ROM für PC  
WIN 95/98/ME/XP  
MAC Power Macintosh 189/  
System 8.6 oder höher

**Fritz & Fertig – Schach lernen und trainieren**  
ISBN 3-932992-04-0  
Preis: 36 €

**Fritz & Fertig – Schach lernen und trainieren**  
MAC-VERSION  
ISBN 3-89835-115-7  
Preis: 36 €

**Fritz & Fertig Folge 2 – Schach im schwarzen Schloss**  
ISBN 3-89835-390-7  
Preis: 39 €

**Fritz & Fertig Folge 2 – Schach im schwarzen Schloss**  
MAC-VERSION  
ISBN 3-89835-394-X  
Preis: 39 €

**Fritz & Fertig Folge 3 – Schach für Siegertypen**  
ISBN 3-89835-391-5  
Preis: 29 €

Empfohlen ab: 1. Klasse

INFO

# Kinder am Computer schützen, fördern und begleiten

Der Berliner Medienexperte Thomas Feibel leistet seit Jahren wertvolle Aufklärungsarbeit

INFO & KONTAKT

**Büro für Kindermedien**  
**Berlin**  
**Thomas Feibel**  
 Jenaer Str. 15, 10717 Berlin  
 www.feibel.de

**Kinder-Software-Preis**  
**TOMMI**  
 http://  
 kindersoftwarepreis.  
 t-online.de



Thomas Feibel ist Deutschlands bekanntester Journalist zum Thema Kind und Computer. Seit über zehn Jahren setzt sich sein Büro für Kindermedien mit den Neuen Medien und deren Wirkung auseinander. Dazu schreibt Feibel viele Artikel, aber auch jede Menge Bücher zur Medienerziehung. Richtig bekannt wurde er mit dem „Kindersoftware-Ratgeber“. Darin wurden Kinder- und Lernsoftware-Titel kompetent bewertet. Die besten Produkte erhielten die berühmten sechs Mäuse. Später kam der „Lernsoftware-Ratgeber“ hinzu, der in enger Zusammenarbeit mit Lehrern und Schülern entstand. Heute sind über 1000 Rezensionen auf der Webseite [www.feibel.de](http://www.feibel.de) zu finden und geben ratsuchenden Eltern und Pädagogen Orientierung. Seit fünf Jahren betreut Feibel im Elternmagazin „spielen und lernen“ vier Seiten zum Thema Kinder, Neue Medien und Erziehung.

**Der Deutsche Kinder-Software-Preis TOMMI**

Zusammen mit dem Elternmagazin hat Thomas Feibel auch den deutschen Kinder-Software-Preis TOMMI aus der Taufe gehoben, der jedes

Jahr auf der Frankfurter Buchmesse verliehen wird. Besonders bemerkenswert: Neben einer Jury aus Fachjournalisten (u.a. von Die Zeit, FAZ, Stern, Spiegel Online) und Pädagogen, haben vor allem die Kinder das Wort, wer zu den Preisträgern gehören soll. Um Junior-Softwareprüfer zu werden, können sich Mädchen und Jungen beim Medienpartner ZDF tivi bewerben. Die Kinderjury wird vom Deutschen Kinderhilfswerk unterstützt. Weitere Partner sind T-Online und die Stiftung Lesen.

**Pragmatisch und realistisch**

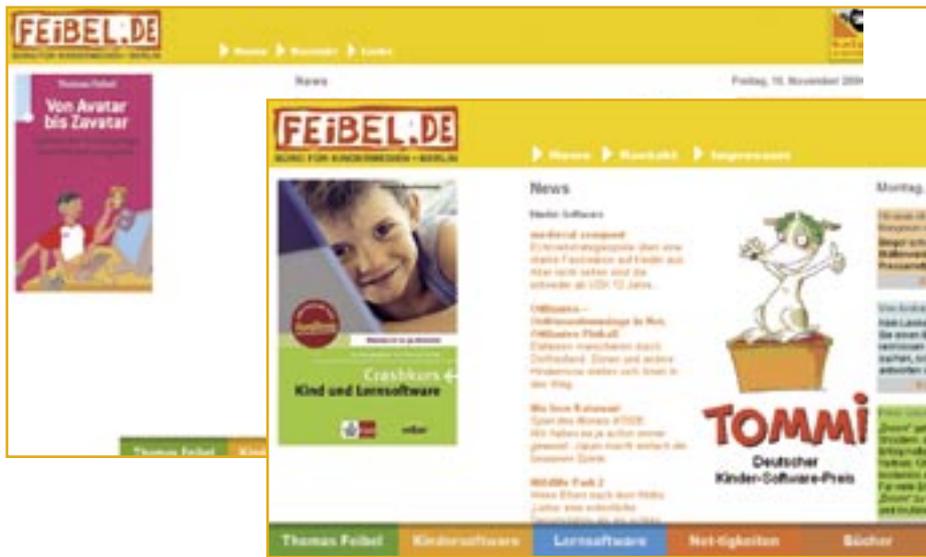
Nur Software zu prüfen und zu bewerten reicht Feibel nicht. Der 44-jährige Autor setzt sich nicht allein damit auseinander, was Kinder am Computer machen sollen, sondern was sie tatsächlich an und mit ihm tun. „Heute entscheiden Kinder weitgehend alleine, was sie am Computer spielen und wie lange sie spielen“, stellt Feibel fest. „Erziehung und Regeln findet auf diesem Gebiet kaum statt.“ Darum schreibt er auch Bücher über die gesellschaftlichen Folgen des Computerkonsums. In „Killerspiele im Kinderzimmer“ gibt er Eltern wichtige



Ratschläge und Hilfen, wie sie mit dem schwierigen Thema Computerspiele und Gewalt umgehen sollen. Dabei stehen nicht allein die Medien wie Computerspiele, Internet, Handy und Gameboy im Mittelpunkt, sondern die Kindheit und ihre Veränderung im Computerzeitalter. Darüber hinaus ist Thomas Feibel Herausgeber einer Medienreihe („Crashkurs: Medienfit in 90 Minuten“) bei Klett/Velber). Vor kurzem erschien sein Wörterbuch „Von Avatar bis Zavatar: ein Lexikon des Kinderalltags“ (Patmos). Feibels größte Stärke neben seiner Kompetenz: Er schreibt gut lesbar, verständlich und unterhaltsam – ohne pädagogischen Zeigefinger.

**Beliebter Kinder- und Jugendbuchautor**

Thomas Feibel wendet sich aber nicht nur an Eltern. Bislang hat er über 15 Kinder- und Jugendbücher geschrieben, von denen einige bereits ins Englische, Russische und Chinesische übersetzt wurden. Feibel besucht Jahr für Jahr Schulen, um aus seinen Krimis zu lesen. Dabei geht es ihm nicht nur ums Lesen, sondern auch ganz intensiv um das direkte Gespräch mit Kindern und Jugendlichen.



Impressum

Herausgeber: Technischer Jugendfreizeit- und Bildungsverein (tjfbv) e.V.,  
 Geschäftsstelle: Grundschule am Brandenburger Tor, Wilhelmstraße 52, 10117 Berlin  
 Tel. (030) 979 91 30, Fax (030) 97 99 13 22, kontakt@kontexis.de  
 Redaktion: Thomas Hänsgen (V.i.S.d.P.), Sieghard Scheffczyk, Dr. Carmen Kunstmann  
 Autor: Thomas Feibel | Infolino-Grafik: Egge Freygang  
 Layout/Titelmontage: Journalisten&GrafikBüro, Gabriele Lattke | Druck: Druckerei THIEME, Meißen  
 Auflage 25.000, Redaktionsschluss: 15.11.2006  
 Preisempfehlungen unverbindlich

Gefördert vom

