

1.
Klasse

Fragenbär



Lerne mehr mit Fragenbär!

Richtig rechnen

Rette die Drippos

Neu

Das spannende
Kopfrechentraining mit der
Rettungsring-Hilfe



An den Lehrplänen
der Bundesländer
orientiert

SLI Spielend
Lernen
Verlag

Rette die Drippos

Jippie! Juchhu! Drippe! Fragenbär und die kleinen fröhlichen Drippos haben eine Menge Spaß auf ihrer Insel. Bis eines Tages das große zottelige Inselmonster aufwacht... Das lustige Treiben wird ihm zu bunt! Kurzerhand fängt es alle Drippos, die es erwischen kann, und setzt sie auf den Nachbarinseln aus. Zur Rettung seiner Freunde braucht Fragenbär nun die Hilfe der Spieler: die Drippos müssen »frei-gerechnet« werden! Wie viele Drippos am Ende zurück nach Hause können, wird nach jedem Spieldurchgang im Highscore und in einer ausmalbaren Urkunde dokumentiert.

Immer mehr Drippos zu retten, im Highscore ganz oben zu stehen und die anderen Spieler oder auch sich selbst zu übertreffen – das ist die richtige Motivation für eine neue Runde in diesem Spiel. Abwechslungsreiche Aufgaben und ein Sammelalbum mit allen – möglichst goldenen! – Urkunden garantieren langanhaltenden Spielspaß in einer kindgerechten Arbeitsatmosphäre.

Das spannende Kopfrechentraining mit der Rettungsring-Hilfe

Jeder Spieler startet mit 3 Rettungsringen. Sie kommen automatisch zum Einsatz, wenn ein Fehler gemacht wird. Der Spieler hat jetzt eine zweite Chance und kann die Aufgabe selbstständig korrigieren oder sich mit Hilfe des Rettungsringes den Lösungsweg zeigen lassen – alles ganz ohne Zeitdruck. Für jeweils 10 gerettete Drippos gibt es immer einen zusätzlichen Rettungsring.

Ein Spieldurchgang ist beendet, wenn alle Ringe verbraucht sind. Jeder Spieler bekommt eine Urkunde mit der Anzahl der geretteten Drippos und einen Eintrag im Highscore. Goldene Urkunden gibt es für jeweils 100 Drippos. Alle Urkunden können ausgemalt, gespeichert und immer wieder neu bearbeitet werden.

Die Spieler dürfen selbst entscheiden, auf welchen Inseln sie Drippos retten möchten. So kann jedes Kind seinem Wissensstand entsprechend zum Ziel kommen.

Die Lerninhalte dieser Software orientieren sich an den Lehrplänen und sind zum Wiederholen und Vertiefen des Schulstoffs geeignet. Die Spieler lösen vielfältige Additions- und Subtraktionsaufgaben bis 20, machen Erfahrungen mit den Begriffen »größer, kleiner, gleich« und erschließen sich die Zehnerbündelung und -zerlegung.

Spielstart auf PC oder Mac – DVD muss im Laufwerk bleiben!

PC

1. Zur Installation benötigen Sie Adminrechte!
2. Autostart abwarten oder FB-Richtig-rechnen-1.exe ausführen und zulassen
3. Den Installationsanweisungen des FB-Richtig-rechnen-1 Setups folgen
4. Der Installation von QuickTime zustimmen, falls noch nicht vorhanden (Der QuickTime Player ist zum Abspielen des Intromovies erforderlich.)
5. Bitte etwas Geduld, der Startvorgang kann einige Sekunden dauern

Mac

Die FB-Richtig-rechnen-1.app kann auf den Rechner kopiert oder auch direkt von der DVD mit Doppelklick gestartet werden.

Anmelden

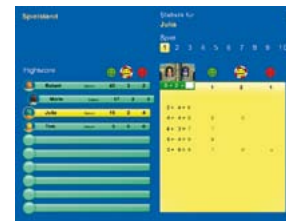


Wer noch nicht gespielt hat, klickt auf den Bleistift, schreibt seinen Namen in das Namenfeld und sucht sich einen Drippe aus. Bereits angemeldete Spieler klicken direkt auf ihren Namen und dann auf »spielen«. Der Spielstand wird automatisch abgespeichert. Ein Klick auf den Papierkorb löscht den Spielernamen und alle Ergebnisse. Eine Sicherheitsabfrage warnt vor einem unbeabsichtigten Löschen.

10 Spieler können gleichzeitig angemeldet sein. Für weitere Spieler kann ein Name mit Klick auf den Papierkorb gelöscht und ein neuer Name gespeichert werden.

Die Landessprache kann im Anmeldebildschirm geändert werden. Zur Auswahl stehen: Deutsch · amerikanisches Englisch · britisches Englisch · Französisch · Italienisch · Spanisch · Türkisch

Spielstand: Highscore und Statistik



Ein Klick auf **Spielstand** im Anmeldebildschirm oder auf den **Spielernamen** im laufenden Spiel ruft den Highscore und die Statistik auf. Wenn ein anderer Spielernamen ausgewählt wird, wird dieser gelb unterlegt und die entsprechenden Ergebnisse angezeigt. Klicken auf die Nummer eines Spiels zeigt die einzelnen Aufgaben an.

Gleich nach dem Anmelden erscheint jeder Spieler im Highscore. Der Balken des aktiven Spielers ist eingerückt und automatisch gelb unterlegt. Je nach Anzahl der geretteten Drippos rückt ein Spieler im Highscore immer weiter nach oben.

Die Statistik bietet einen Überblick über die einzelnen Spiele und zeigt, welche Aufgaben auf Anhieb, im zweiten Versuch oder gar nicht gelöst wurden.

Mit Klick auf einen Namen (wird dann gelb unterlegt) und die Nummer eines Spiels werden alle Aufgaben aufgelistet, die der betreffende Spieler hier bearbeitet hat.

Durch die Dokumentation richtiger und falscher Ergebnisse können Fehlermuster erkannt werden.

Ein Spieldurchgang ist beendet, wenn alle Rettungsringe verbraucht sind. Das Ergebnis wird dokumentiert und der Spieler kann eine neue Spielrunde starten – und sich im besten Fall selbst übertreffen!

Spielauswahl und -ablauf



Spielauswahl

Mit Klick auf eine Insel gelangen die Spieler zu einer der 10 Spielstationen. Wenn alle Drippos gerettet sind, geht es automatisch hierhin zurück.

Counter

Für 10 gerettete Drippos gibt es einen zusätzlichen Rettungsring, die Anzahl der Ringe wird angezeigt. 100 gerettete Drippos werden mit einer goldenen Urkunde belohnt; die Zahl im goldenen Rahmen erhöht sich dann um 1 und der Drippocounter startet wieder bei 0. Ein Beispiel: Im goldenen Rahmen **2** und im Counter **86** würde bedeuten, dass bisher 286 Drippos gerettet wurden.



Jippie! Juchhu! Wir retten die Drippos!

Nach dem Anmelden gelangen die Spieler zur Übersicht. Sie dürfen selbst entscheiden, auf welchen Inseln sie Aufgaben lösen und damit Drippos retten möchten.

So kann jedes Kind seinem Wissensstand entsprechend zum Ziel kommen.

Wer 100 Drippos rettet, wird immer automatisch zum Urkunden-Sammelalbum weitergeleitet.

Die verdiente goldene Urkunde kann als guter Anlass für eine Rechen-Pause genutzt werden.

Sobald bei einer Aufgabe ein Fehler gemacht wird, kommt einer der Rettungsringe zum Einsatz. Die Spieler haben jetzt eine zweite Chance und können die Aufgabe korrigieren. Ein Klick auf den Rettungsring blendet eine praktischen Hilfetabelle ein, die den Lösungsweg aufzeigt.

Wurde die Aufgabe auch nach 2 Versuchen nicht richtig beantwortet, wird die richtige Lösung gezeigt – der Drippo kann nicht gerettet werden.

Vorsicht, wenn kein Ring mehr vorhanden ist:

Nach dem nächsten Fehler ist dieses Spiel dann zu Ende – der Spieler muss von vorn anfangen.

Mit Klick auf den Pfeil rechts oben geht es jeweils zurück zur vorherigen Seite.



Ein Klick auf das Steuerrad blendet die Steuerelemente ein oder aus.



Mit Klick auf das Bildschirmsymbol wird das Spiel beendet.



Ein Klick auf die Note schaltet die Hintergrundmusik an oder aus.



Wer etwas nicht richtig verstanden hat, klickt auf das Fragezeichen.



Rettungsring und Hilfetabelle

Wer eine Aufgabe nicht auf Anhieb lösen kann, bekommt mit Klick auf den dann automatisch erscheinenden Rettungsring einen hilfreichen Lösungsweg gezeigt.



$$6 + 9 + 3 = 18$$



Spiel 1: Rettung aus dem dunklen Verlies

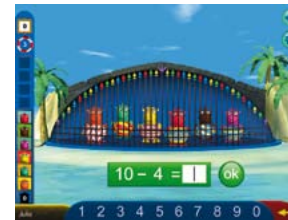


Addieren bis 10 ohne Zehnerübergang

Die Summe aus 2 Summanden ausrechnen
Das Ergebnis eintippen und mit o.k. bestätigen.

☹ Ein falsches Ergebnis kann mit dem roten Zurückpfeil korrigiert werden.
Du kannst nacheinander 3 bis 10 Drippos aus ihren Käfigen befreien.

Spiel 2: Gefangen im Monsterkäfig



Subtrahieren bis 10 ohne Zehnerübergang

Die Differenz aus Minuend und Subtrahend ausrechnen

Das Ergebnis eintippen und mit o.k. bestätigen.
☹ Ein falsches Ergebnis kann mit dem roten Zurückpfeil korrigiert werden.
Der Monsterkäfig öffnet sich entweder für alle 6 Drippos oder gar nicht. Rechne 5-mal richtig!

Spiel 3: Weg über die Säulenbrücke



Zahlzerlegungen bis 10

Zusammensetzen unterschiedlicher Teilstücke zum gleichen Ergebnis

Die 3 Säulen der Brücke müssen die gleiche Höhe (10) haben und Teilstücke in allen Farben erhalten. ☹ Die Teilstücke kannst du zusammenschieben und auch wieder auseinandernehmen. Bau eine Brücke, über die gleich 3 Drippos auf einmal laufen.

Spiel 4: Die tückischen Schwimmfässer



Addieren bis 20 mit und ohne Zehnerübergang
Zum vorgegebenen Ergebnis die passende Plus-Aufgabe finden

Das Fass anklicken, auf dem die zum Ergebnis passende Aufgabe steht.

☹ Achtung: Der erste Klick zählt!
Du rettest jeweils 1 von 5 Drippos, wenn du 3-mal das richtige Fass anklickst.

Spiel 5: Flucht von der Käfiginsel



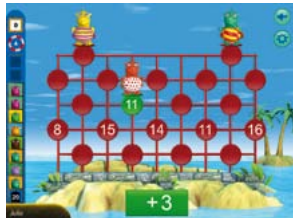
Addieren bis 20 mit und ohne Zehnerübergang
Eine vorgegebene Summe aus 3 Summanden bilden, Zehnerbündelung verstehen
3 richtige Zahlen anklicken und mit o.k. bestätigen. Die Zahlen können mit erneutem Klick korrigiert werden.
☹️ Ein Tipp: Bilde immer zuerst ein Zehnerpaar!
Du kannst jeweils 3 von 15 Drippos auf einmal aus ihrem Käfig befreien.

Spiel 6: Der unheimliche Krokodilwächter



Subtrahieren bis 20 mit und ohne Zehnerübergang – Zum vorgegebenen Ergebnis die passende Minus-Aufgabe finden
Die Rechnung anklicken, die zu der Ergebniszahl auf dem Krokodilrücken passt.
☹️ Achtung: Der erste Klick zählt!
Wenn du den Krokodilwächter überlistest, kannst du nacheinander 3 bis 5 Drippos retten.

Spiel 7: Durch das Felsenlabyrinth



Addieren und Subtrahieren bis 20 mit und ohne Zehnerübergang – Mit der vorgegebenen Rechenart die Differenz oder Summe ausrechnen
Das Ergebnis anklicken, das sich aus der jeweiligen Plus- oder Minusaufgabe ergibt.
☹️ Achtung: Der erste Klick zählt!
Jeweils 1 von 4 Drippos kommt heil nach unten, wenn du 4-mal das richtige Ergebnis anklickst.

Spiel 8: Die unberechenbaren Zylinder



Addieren und Subtrahieren bis 20 mit und ohne Zehnerübergang – Eine Gleichung richtig ergänzen, Rechenzeichen erkennen
Den Zylinder mit dem richtigen Rechenzeichen und der richtigen Zahl anklicken.
☹️ Achtung: Der erste Klick zählt!
Jeweils 1 von 3 bis 6 Drippos kommt trocken über das Wasser, wenn du den richtigen Zylinder anklickst.

Spiel 9: Über die rettende Pendelbrücke



Addieren und Subtrahieren bis 20 mit und ohne Zehnerübergang – die Differenz oder Summe ausrechnen, Rechenzeichen > = < erkennen
Die jeweilige Plus- oder Minusaufgabe ausrechnen und das Ergebnis anklicken, das größer (<), kleiner (>) oder gleich (=) ist.
☹️ Achtung: Der erste Klick zählt!
Wenn du alles richtig machst, ist der Fluchtweg für jeweils 1 von 3 Drippos frei.

Spiel 10: Ein gefährlicher Strickleiterweg



Addieren und Subtrahieren bis 20 mit und ohne Zehnerübergang – Eine Gleichung mit wechselnden Platzhaltern richtig ergänzen
Das Ergebnis eintippen und mit o.k. bestätigen.
☹️ Ein falsches Ergebnis kann mit dem roten Zurückpfeil korrigiert werden.
Du kannst nacheinander 10 Drippos zur Flucht verhelfen.

Urkunden ausmalen



Wenn alle Rettungsringe verbraucht sind, ist ein Spieldurchgang zu Ende und es gibt eine Urkunde mit der genauen Anzahl der geretteten Drippos! Die Urkunde kann jetzt ausgemalt werden. Klicke dazu eine Farbe oder ein Muster an und ziehe sie auf das Bild. Oder klick einfach ins Bild und sieh, was passiert ...
☹️ Ein Klick auf das Kamerasymbol speichert dein Kunstwerk!

Urkunden-Sammelalbum



Alle Urkunden können ausgemalt, gespeichert und immer wieder neu bearbeitet werden.
☹️ Für jeweils 100 Drippos gibt es eine goldene Urkunde. Wer 50 – 99 Drippos rettet, wird mit »silber« belohnt und bei 0 – 49 Drippos haben die Urkunden einen grünen Rahmen.
Die Anzahl der goldenen Urkunden wird im goldenen Rahmen im Counter angezeigt.



Impressum

© Spielend Lernen Verlag
D-82237 Wörthsee, Bullachstraße 2

Alle Rechte vorbehalten, einschließlich des Übersetzungsrechts für alle Sprachen. Nachdruck oder Kopie, auch auszugsweise, sowie jegliche Vervielfältigung sind gem. Urheberrecht untersagt. Die Benutzung der Software über ein Netzwerk oder andere elektronische Systeme ist ebenfalls unzulässig.

Für etwaige technische Fehler sowie für die Richtigkeit der gemachten Angaben übernimmt der Verlag keine Haftung.

Idee, Konzeption, Realisation, Produktion

Spielend Lernen Verlag
Vera Lohmann / Thomas Steinkämper
D-82237 Wörthsee

Programmierung

Bernd Bachmann
D-10439 Berlin
www.v-reality.de

Musik und Audioproduktion

IS Medien
D-14469 Potsdam
www.sasgen.de

weitere Infos: www.fragenbaer.de

Hotline: hotline@fragenbaer.de

Fragenbär® ist ein eingetragenes Warenzeichen der SL-Medienproduktion Steinkämper/Lohmann GbR
D-82237 Wörthsee

ISBN: 978-3-940811-07-3