




Shop: Möbel



Shop: Material



Shop: Medien

### Fragenbär - Vorschule - Spielend Mathe lernen mit den kleinen Geistern

Nach problemloser Installation trifft man zusammen mit dem Fragenbär und den beiden Igel Fit und Findig auf das Schlitzohr. Dieses begleitet durch das Spiel. Zuerst wird der Oldtimer aufgetankt - je nach getankter Treibstoffsorte geht es dann schnell oder langsam zur Burg, wo das eigentliche Spiel beginnt. "Betritt" ein Spieler die Burg, wählt er einen Namen und einen Geist aus. Die Schwierigkeit der Aufgaben steigt vom linken zum rechten Turm hin an. Durch Anklicken wird ein Turm ausgewählt, man muss

Nach problemloser Installation trifft man zusammen mit dem Fragenbär und den beiden Igel Fit und Findig auf das Schlitzohr. Dieses begleitet durch das Spiel. Zuerst wird der Oldtimer aufgetankt - je nach getankter Treibstoffsorte geht es dann schnell oder langsam zur Burg, wo das eigentliche Spiel beginnt. "Betritt" ein Spieler die Burg, wählt er einen Namen und einen Geist aus. Die Schwierigkeit der Aufgaben steigt vom linken zum rechten Turm hin an. Durch Anklicken wird ein Turm ausgewählt, man muss allerdings nicht unbedingt den nehmen, den das Schlitzohr vorgeschlagen hat. Ist die Lösung gefunden, wird ein Geist freigelassen. Sind alle 10 Geister eines Turms befreit, kommt man automatisch zurück zur Spielübersicht. Die Kinder werden durch optische und akustische Belohnungen motiviert. Falls die Eltern ihre bereits etwas geübteren Sprößlinge vor dem Computer alleine lassen (Zielgruppe sind die 4- bis 6-Jährigen), können sie anschließend anhand von Tabellen kontrollieren, wie schnell die Lösung gefunden wurde. Ein gelungenes Lernspiel für Vorschüler, das allen Bibliotheken empfohlen werden kann.

Claudia Driesch

StO CD-ROM Kinder klein

ID 38/06 - BA 11/06 - ID 3000

683.684.7