

Kikaninchen bringt Kleine ins Internet

Der Kinderkanal startet ein Onlineportal für Vorschüler: Kikaninchen.de. In einem geschützten Raum unternehmen Drei- bis Sechsjährige ihre ersten Schritte im Internet. Die Spiel- und Lernangebote orientieren sich an den Fähigkeiten und Bedürfnissen von Vorschülern. Die Website setzt komplett auf Sprachausgabe. In der „Kramkiste“ finden Kinder etwas zum Malen, Basteln oder Spielen. Unter „Filme“ können sie das aktuelle Vorschulprogramm oder ihre Lieblingsbeiträge abrufen. Im dritten Bereich treffen sie die Figuren aus der Vorschulwelt, darunter die aus „Die Sendung mit dem Elefanten“ oder „Pocoyo“. Das Portal unterstützt zudem das gemeinsame Medienerlebnis von Kindern und Erwachsenen. Der Elternbereich enthält pädagogische Hintergrundinformationen: einen Ratgeber zur Mediennutzung, Elterntipps auf den Kinderseiten und Spiel- und Gestaltungsideen, die aus dem digitalen Medienangebot wieder herausführen. Außerdem können Erwachsene die Onlinezeit ihrer Kinder mit einem „Webwecker“ begrenzen. (sam)

www.kikaninchen.de



LERNSPIELE-NEWS

Kinderwelt 2.0

Schildkröte lehrt Soziales

Die Macher der Spiel- und Lernwelt „Panfu“ haben mit „Oloko“ eine weitere Plattform für Kinder geschaffen. Auf dem Rücken der gigantischen Schildkröte Oloko spielen Kinder vermenschlichte Tiere, die gemeinsam auf Farmen Gemüse anbauen und Aufträge erfüllen. Es geht um die Interaktion und Kommunikation beim Handeln, um Aufgaben mit Lerncharakter. Die Teilnahme ist kostenlos, nach dem typischen Onlinegames-Vorbild können Extra dazu gekauft werden. Notwendig ist dies aber nicht, außerdem können nur Eltern am Zahlungssystem teilnehmen. (sam)

www.oloko.de



Auf Plumitopia beim Rechnen richtig auftauen

Das Eismonster mag man sich in der Sommerhitze als Besucher wünschen. Die Plumis vom Planeten Plumitopia lässt das hingegen kalt. Der kühle Kerl friert die Aliens ein, das findet auch der **„Fragenbär“** nicht nett. Als intergalaktischer Zahlenkünstler düst er mit einem Schlachtruf ins All: **„Richtig Mathe lernen“!** Machen wir doch gern, wenn wir die erste oder zweite Klasse besuchen. Denn einleuchtender könnten wir Rechengrundlagen kaum verstehen. VON STEFAN MICHAELIS

Der freundlich brummende Schlaupfopf bleibt, wie er ist. Wer bereits sprechende Pilze gerettet und Piraten in Konzentrationsspielen gefoppt hat, für den ist eine Reise durchs All wie ein Schulhofbesuch.

Dass Plumitopia aber eben genau das nicht ist, sondern ein außerschulisches Lernvergnügen, das nicht nur der Schulkarriere, sondern dem Verstehen hilft, liegt zunächst einmal an der großartigen Grafik, die wie niemals zuvor dreidimensional wirkt. Wie in allen Fragenbär-Lernspielen, gelingt es der Optik, den Balanceakt zwischen frohen Farben und Übungs-Durchblick sicher zu stehen.

Zehn eingefrorene Plumis brauchen je zehn Energiekristalle, um aufgetaut zu werden. Sterne gibt es für gelöste Aufgaben auf zehn Planeten. Diese Zehner-Inflation macht Sinn: Das Programm dient dem Zweck, das Dezimalsystem als Mutter aller Rechengrundlagen zu begreifen.

Dazu nimmt die Software ernst, dass Kinder Individuen sind, die individuell unterschiedlich Abstraktes begreifen. Der Zahlenraum-Klassiker - die Zehner- und Einerklötzchen - werden hier virtuell zimal variiert. Und wie es sich für den Fragenbär gehört, mit hoher Qualität in Kreativität und Intellekt.

Da gibt es „Die verwirrte Kugelwaage“, die Kügelchen in Zehner-Säulen sortiert. Dann macht „Die tolle Zahlen-Hörmaschine“ bei Zehnern „klick“ und Einern „klack“. Auf dem „Galaktischen Minigolfplatz“ wird das Dezimalsystem zum Sport.

Drei Schwierigkeitsstufen, zehn Übungen, ein Ziel: Rechenoperationen begreifen. Dabei hilft der Fragenbär mit seinem aktiven Fehlerrückmeldungssystem in preiswürdiger Qualität. Verrech-

net sich das Kind zum Beispiel bei den „Schnellen Raketenmäusen“, kommentiert der Bär etwa „Du hast dich nur um eins verrechnet.“ Folgt ein zweiter Fehler, öffnet sich die Mäusemaschine und zeigt die Anzahl der Nager, nicht aber die Zahlenlösung. Die gibts erst im dritten Schritt. Das kann man nicht besser machen!

Ohnehin stimmt auf Plumitopia jedes Detail. Bietet es sich für eine Übung an, kann das Kind das Aufgabentempo selbst einstellen. Es kann Aufgaben zur Probe lösen oder gleich mit dem Klick auf den Stern „scharf“ machen. Nun registriert das Programm, ob Aufgaben sofort, mit Hilfen

oder gar nicht gelöst wurden. Die Statistik liefert Eltern wertvolle Hinweise.

Der Fragenbär ist in seiner überaus durchdachten Art, Kindern nicht nur begreifbare Aufgaben zu liefern, sondern ihnen auch Lern- und Lösungsstrategien zu zeigen, bärenstark. Allein mit Wortschöpfungen wie Commander Klick, der gemeinsam mit dem Bären den Planeten rettet, macht er Lust aufs Lernen. Sagt „Rasender Komet“, der unter diesem Testnamen das Eismonster aufgetaut hat und den Bären wieder einmal knuddeln könnte.



TECHNIK-TIPP

Adobe Air und Quicktime

So düst der Fragenbär fehlerfrei durchs All

Immer Ärger mit der Technik: Der „Fragenbär“ kann auf Plumitopia möglicherweise unter Adobe Air leiden. Das Multimediaprogramm wird mit der Lernsoftware in der Version 1.5.3 mitinstalliert - und kann als neue Version 2.0.2 zu Animations-Fehlern führen. Daher rät der Verlag, nach der Installation die Update-Anfrage von Adobe Air mit „nein“ zu beantworten, bis Adobe den Fehler behoben hat. Ein typisches Problem bei PC-Software, das auch Programmen passieren kann, die Apples Quicktime nutzen. Daher sollte man sich die Multimediaprogramme in verschiedenen Versionen sichern.

www.adobe.de
www.apple.com

Fragenbär: Richtig Mathe lernen

Lernspiel

System: PC

Hardware: Pentium III 1 GHz, 512 MB RAM, Festplatte (200 MB), VGA, 3D-Karte, Windows XP, Tastatur, Maus, Soundkarte

Hersteller: Spielend Lernen Verlag, 24,95 Euro

www.fragenbaer.de

www.spielend-lernen-verlag.de

Altersgruppe: 1./2. Klasse

Familie: sehr gut geeignet

Schule: sehr gut geeignet