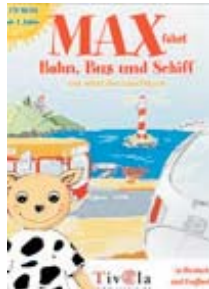


# -Spiele

man eine Fahrkarte kauft, daß man lieber nicht sein Geld in den Kaugummi-automaten werfen sondern statt dessen lieber Gutes vollbringen soll – perfekt. Merkfähigkeit, Phantasie & Orientierungsvermögen werden gefördert. Immer wieder heitert ein Liedchen das Geschehen dazwischen auf und animiert zum Mitsingen, stilles Sitzen vor dem PC oder MAC ist da nicht angesagt. Es gilt so vieles zu entdecken. Max verlangt dem Spieler einiges ab, aber nie zuviel. Es bleibt immer im richtigen Maß. Für Kinder ab 4 Jahren bestens geeignet, auch wenn sie an der einen oder anderen Stelle Hilfe brauchen werden – wer lässt seine kleinen Zwerge schon alleine vor der Kiste sitzen? Spielen Sie mit Ihrem Kind! **Wertung: anregendes und motivierendes Lernspiel. Für Kindergartenkinder und Vorschüler bestens geeignet.** Lehr-Programm gemäß § 14 JuSchG, Pädagogische Beurteilung: 4 - 8 Jahre, Max fährt Bus, Bahn und Schiff – Rette den Leuchtturm, System: MAC und PC, Verlag: Tivola



## LERNE MEHR MIT FRAGENBÄR

**"Vorschule - Spielend lernen mit den kleinen Geistern"**

Kleiner Verlag – großartiges Spiel. Der Fragenbär und seine beiden Freunde Fit & Findig brauchen Hilfe: der witzige Frosch "Schlitzohr" hat 100 kleine Geister in eine Flasche eingesperrt. Die Befreiung gelingt nur, wenn in den 10 Türmen der Burg verschiedene Aufgaben richtig gelöst werden. Einfache Mathematik bildet das Grundthema für die spielerisch gestellten Aufgaben. Dabei wird der Zahlenraum von 1 bis 20 behandelt und es müssen geometrische Formen verglichen werden. Logisches Denken wird im Spiel besonders gefördert. Die Kinder werden sehr anschaulich angeleitet und bekommen jederzeit Hilfe. Neugier und das natürliche Lernbedürfnis werden mit dieser Software hervorragend unterstützt. Alle Lösungen können auch durch Ausprobieren gefunden werden, Fehler werden als wichtige Schritte im Lernerfolg und nicht als

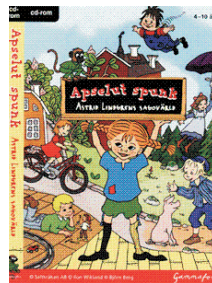


# SPASS MIT DER MAUS GETESTET UND

VON: DIPL. PÄD. MATTHIAS KRAUS & DIPL. PÄD.

Zeichen von Schwäche gewertet – das nimmt die Angst vorm Versagen und motiviert zusätzlich. Ganz ehrlich: Wir können Ihnen die Spiele aus der Reihe Fragenbär wirklich sehr empfehlen, besonders für Kinder von 4 bis 6 Jahren. Ideal für Kindertagesstätten und im Grundschulunterricht. Das Spiel erhielt zahlreiche Auszeichnungen und Preise, unter anderem auch den begehrten deutschen Bildungspreis digita 2007. **Wertung: modernes und motivierendes Mathe-Lernspiel** USK: Lehr-Programm gemäß § 14 JuSchG, Pädagogische Beurteilung: 4 - 6 Jahre "Lerne mehr mit Fragenbär" Vorschule - Spielend lernen mit den kleinen Geistern", System: PC/Mac, Spielend Lernen Verlag, Preis: ca. 20 Euro

## APELUT SPUNK!



Kann man Karlson vom Dach zusammen mit Pippi Langstrumpf, Michel aus Löneberga und all den anderen Figuren aus Astrid Lindgrens Geschichtenwelt auf eine CD-ROM packen? Ja, man kann. Und das bedeutet viel abwechslungsreichen Spiel-Spass für die ganze Familie. In über 20 verschiedenen Spielen werden Sachen balanciert, Figuren geschnitzt und Kringel gefangen. Es darf Rad gefahren und sogar ein Kran gesteuert werden. Auch das klassische Autorennen in einer witzigen Variation fehlt natürlich nicht. Die Kinder lernen spielend Zählen und Buchstabieren und einige Spiele sind sogar Multiplayerspiele, so können dann mehrere Kinder miteinander spielen. Überraschende Effekte und liebevolle Illustrationen machen die Spielesammlung zu einem großen Spaß, bei dem Kinder gleichzeitig verschiedene Fertigkeiten trainieren. **Wertung: unterhaltsame Spielesammlung mit Lernspielcharakter** USK: freigegeben ohne Altersbeschränkung gemäß § 14 JuSchG Pädagogische Beurteilung: ab 4 Jahren Absolut Spunk! System: PC/MAC Verlag: Oetinger interaktiv, Preis: 19,95 Euro

## DER TOTAL VERRÜCKTE TÜFELSPASS

In der Reihe "Crazy Machines" stehen die Neugierde und Freude am Experimentieren an erster Stelle. So auch hier: Das Kind ist in der Rolle des Professorschülers, der im Auftrag seines Lehrers verschiedene Aufgaben lösen und Experimente durchführen soll. Während das Kind immer mehr über Wirkungsweisen der