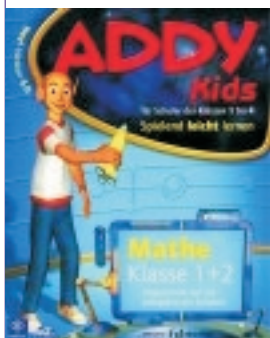


# ADDY Kids - Mathe Klasse 1+2

**Spielend leicht lernen.**

Wolfgang Kugler



(ADDY MATHE gibt es für die ersten 8 Klassen Mathematik. Inwiefern die Inhalte mit den österreichischen Lehrplänen tatsächlich abgestimmt sind, entzieht sich meiner Kenntnis)

## Mindestvoraussetzungen

- Pentium II 300 Mhz, 64 MB RAM
- 80 MB freier Speicherplatz
- Betriebssystem Win 95/98/ME
- 16-fach CD-ROM Laufwerk
- Direct X kompatible Grafikkarte (Auflösung mindestens 800x600 mit 65.000 Farben)
- Direct X kompatible Soundkarte
- optional: Modem 28.800 für Online-Zugang
- Produkt-Information:  
<http://www.education.com/>

Das Programm kommt in einer bunten Schachtel mit 2 CDs, einem Benutzerhandbuch/Pädagogischen Handbuch, einer Registrierkarte und einem EDUTAINMENT Katalog.

## Das Produkt

### CD 1

ADDY ist ein Außerirdischer, der den Benutzer ermutigen soll, sich mit ihm auf eine Entdeckungsreise zu begeben. Dabei wird er von Woops, seinem Haustier, und Mg3, einem Roboter, begleitet. Über eine Eingangshalle betritt der Benutzer ADDYs Raumschiff, identifiziert sich, und kann auch dort – von den Eltern – über die geleistete Arbeit kontrolliert werden. In weiteren Räumen, ADDYs Zimmer (ein Ort des Erforschens, Entdeckens, der Recherche), dem virtuelle Zimmer des Benutzers (Ort der Kreativität, des persönlichen Ausdrucks, inklusive zB Zeichentrickstudio, Animationen, u.v.m.), den Baumhäuser (Lernen des Umganges mit ADDYnauten Freunden, gemeinsam etwas schaffen), der virtuellen Klasse (einem Schulungsort zum gemeinsamen Üben, aber auch Erholen in der ‚Erholungsecke‘), den Foren (Räume die dem Lesen und schriftlichen Ausdruck vorbehalten sind), die Clubs (Treff- und Kommunikationspunkt im ADDY Online Club) kann sich der Benutzer Wissen aneignen oder sich auch nur Entspannen.

### CD2: Die Raumstationen (Deutsch, Mathematik, Englisch etc.)

„Freies Lernen“ (Benutzer bestimmt die Abfolge des Lernkurses eigenständig) bzw. „Angeleitetes Lernen“ (ADDY berät den Benutzer) werden als Optionen geboten, den Stoff zu erarbeiten und zu vertiefen. Das Wissen wird eher spielerisch getestet, Gedächtnispuzzles und eine Übungswerkstätte stehen zur Verfügung. Eigenständigkeit wird durch die Option der ‚Recherche‘ gefördert.

Die Eltern sind, so erwünscht, jederzeit über den Fortgang der Arbeit des Benutzers über den Zugang zur so genannten ‚Elternecke‘ informiert. Die Arbeit kann so verfolgt und begleitet werden. Es können sogar Lerninhalte festgelegt werden. Hier werden auch die Parameter festgelegt, die zum Verbindungsaufbau mit ADDY Online notwendig sind. Weitere Kontrollmechanismen sind vorgesehen.

Auszug aus dem auf der MATHE 1+2 CD dargestellten Inhalte:

### 1. Klasse

- Einführung in die Mathematik: Beobachten, Unterscheiden,
- die Zahlen von 0-9: Reihenfolgen, Ordnen, Vergleichen, Dazu-, Wegzählen
- erweiterter Zahlenraum: Bündeln und Zerlegen, Ordnen und Vergleichen, Dazu-, Wegzählen, Zehnerzahlen I, Zehnerzahlen II
- Sachaufgaben und Geometrie: Geld, Längenmaß, Geometrie, Kalender

### 2. Klasse

- Plus und Minus: Zahlenraum bis 20, Zahlen von 0 – 100, Vergleiche und Ordnen, Rechnen ohne Zehnerübergang, Bündeln und Zerlegen
- Malnehmen und Teilen: Einführung, Übungen zum Einmaleins, Sachaufgaben
- Maße: Längen, Geld, Zeiträume, Sachaufgaben
- Konzentration: Praxis, Geduldübungen, Knobelaufgaben

Und als Belohnung für richtig gelöste Aufgaben gibt es mehr und mehr Spiele, die zugänglich werden, zum Spielen alleine oder mit Freunden. Und wer gerne gemeinsam lernt, im virtuellen Klassenzimmer kann sich der Benutzer in gesicherter Online-Umgebung mit anderen Benutzern treffen – der Spaß ist garantiert.

# Löwenzahn 1+2

**Zwei Löwenzahn Folgen in einem Paket**

Martina Zott



Möllers & Bellinghausen Verlag GmbH, München 1999; © 1997, 1998, 1999 ZDF/ZDF Enterprises GmbH; Terzio Verlag, München; ISBN 3-932992-74-1

„Super“, „toll“, „Mama, nur noch 5 Minuten“ – das waren die Kommentare meines 7jährigen Sohnes zu den beiden CDs „Löwenzahn 1 + 2“. Und treffender könnten diese Programme nicht beschrieben werden.

Wie in der gleichnamigen Fernsehsendung, informiert Peter Lustig über verschiedenste Themen aus den Bereichen Natur, Technik und Umwelt auf ausgesprochen anregende, unterhaltsame und verständliche Art und Weise. Die Kinder lernen spielerisch und ganz nebenbei.

Es geht beispielsweise um das Hören, um Salz, Schiffe oder um die Frage, woher kommen die Kartoffeln. In professionell gestalteten Videosequenzen werden Vulkanausbrüche unter Wasser gezeigt oder Experimente erklärt, die von den Kindern ohne viel Aufwand nachgemacht werden können. Mit verschiedenen Spielen, wie das möglichst schnelle Einsammeln von Kartoffelkäfern, ein Seifenkistenrennen, oder das bekannte Spiel „Ich packe meinen Koffer ein“ trainieren die Kinder Schnelligkeit, Geschicklichkeit und Konzentrationsfähigkeit. Und wer kreativ sein will, für den stellt Peter Lustig einen Zeichenblock mit Bleistift, Pinsel, Farben und Radiergummi bereit und erklärt, wie Gesichter gemalt werden können.

„Löwenzahn“ ist meiner Ansicht nach nicht nur eine ausgesprochen wertvolle