

Kinder 6–10 Jahre



Das beste Tool

Colorelli

Hier wird beinahe so traditionell gemalt wie mit Stift und Papier, denn Pen und Zeichentablett ersetzen die Computermaus. Mit der dazugehörigen Software lernen die Kinder spielerisch, mit diesem digitalen Mal-, Bastel- und Schreibwerkzeug umzugehen. Im selbst gestalteten Auto erreichen sie die verschiedenen Stationen, wo es immer neue Aufgaben zu erledigen gibt. Außerdem müssen sie unbedingt verhindern, dass Dr. Grau die Farben verbannt. Mit jedem Spielerfolg wächst das Angebot in der Malwerkstatt. Dort können die Kinder bald nach Lust und Laune malen, schneiden und kleben. Ein didaktisch kluges Lern- und Gestaltungsprogramm, das gleichermaßen für Mädchen und Jungen attraktiv ist.

Wacom, CD-ROM für PC mit Zeichentablett und Stift, empf. Preis 59,99 Euro



Das beste Lernprogramm Mathematik

Mathematikus 1

Leider ist die tolle Mathematikus-Maschine kaputt, und die einzelnen Rechenteile liegen auf dem Bildschirm verstreut. Hinter all diesen Teilen

verbergen sich unterschiedliche Rechenaufgaben. Da geht es ums Schnellrechnen, Zahlenmauern sind zu ergänzen oder Reihen müssen fortgesetzt werden. Auch erste Textaufgaben gilt es zu verstehen und zu lösen. Die Uhr und das Rechnen mit Geld machen fit für Alltägliches; andere Aufgaben werden beispielsweise mithilfe des Zahlenstrahls verdeutlicht. Für Erstklässler ein prima Einstieg in die Mathematik.

Bildungshaus Schulbuchverlage, CD-ROM für PC, empf. Preis 19,95 Euro

Das beste Lernprogramm Deutsch

Duden Lernsoftware Deutsch 3

Kinder verbessern hiermit ihr Können in Rechtschreibung, Grammatik und Textverständnis. Da geht es etwa um Klein- und Großschreibung, um richtige Zeitformen, um Grund- und Personalform. Für gelöste Aufgaben gibt es Lexitaler; sind genügend gesammelt, darf eine Runde gespielt werden. Geübt wird in drei Schwierigkeitsstufen, so werden auch lernschwache Kinder nicht überfordert, während die Lernstärkeren sich im dritten Level austoben können. Ein ruhiges Lernprogramm, wunderschön gezeichnet, mit gut überschaubaren Übungseinheiten.

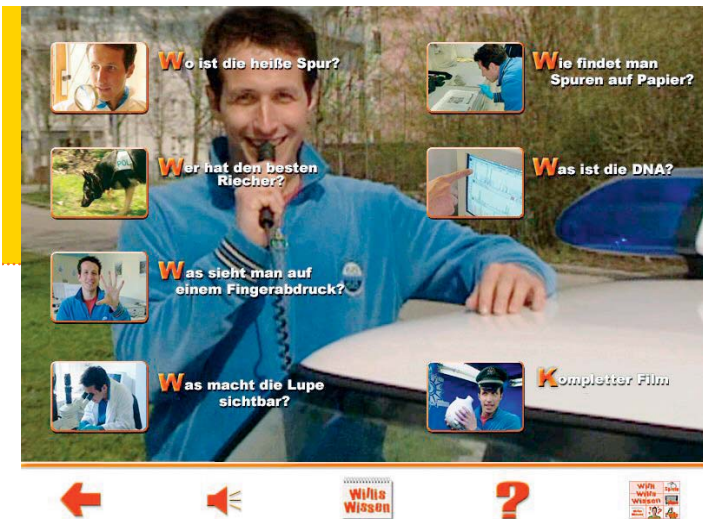
Duden Paetec Schulbuchverlag, CD-ROM für PC, empf. Preis 9,95 Euro



Das beste Nachschlagewerk

www.helles-koepfchen.de

Wenn Kinder nach Informationen suchen, sind sie bei helles-koepfchen.de bestens aufgehoben, da diese Seite nur mit seriösen Ergebnissen aufwartet. Diese Kindersuchmaschine bietet darüber hinaus selbst recherchierte Nachrichten, Spiele und Mitmachangebote; das Wissensarchiv hält ausführliche Informationen über Länder, Technik oder Umwelt bereit. Bei den externen Suchergebnissen wird in der Regel auf ausgewählte Seiten wie Geolino, SWR-Kindernetz oder logo (ZDF) verlinkt, rein kommerzielle oder unseriöse Seiten bleiben außen vor. Ein durchdachtes Online-Nachschlagewerk für Kinder ab etwa acht Jahre. inSentio



Das beste Lernprogramm Sachkunde

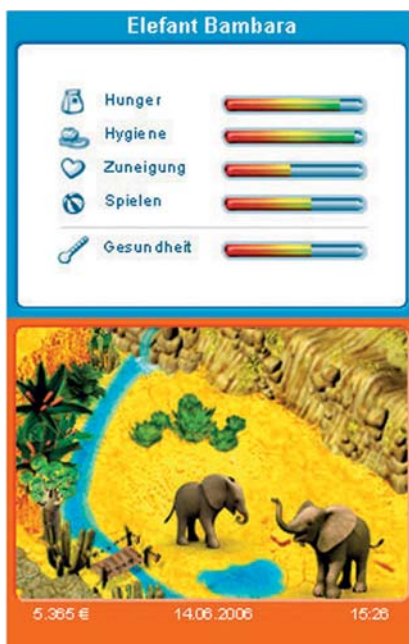
Willi will's wissen: Bei der Polizei

Wie werden Fingerabdrücke gespeichert, was ist die DNA, und warum brauchen Spurensucher eine Lupe? Willi geht den Geheimnissen der Polizeiarbeit mit den Fragen nach, die auch Kinder stellen würden. Gemeinsam mit Kriminalbeamten muss er einen kniffligen Fall um ein verschwundenes Sparschwein lösen und lernt so deren Tagesgeschäft im Detail kennen. Notwendige Zusatzinformationen liefert das Kapitel „Willi's Wissen“, und im Kommissariat werden Wissen und Kombinations-talent spielerisch geübt. Im Stresstrainer machen sich die Spieler fit für ihre Aufgaben, um schließlich als Ermittler selbst einen Fall zu lösen. Spielerisch und spannend, informativ und kindgerecht gibt's mit dieser CD-ROM Einblick in die Ermittlungsarbeit der Polizei. *FWU/USM, CD-ROM für PC, empf. Preis 33 Euro*

Das beste Konsolenspiel

Meine Tierklinik in Afrika

Als Tierärztin in Afrika behandeln die Spielerinnen in dieser Simulation kranke Tiere, die vom Wildhüter in die Station gebracht werden: Erdmännchen, Leoparden, Löwen und schließlich riesige Elefanten. Zu Beginn steht ein Anfangskapital zur Verfügung, mit dem etwa Instrumente, Futter oder auch Lehrwerke über Tiere gekauft werden. Einnahmen erzielt die Ärztin für Diagnose



und Behandlung der Tiere. Werden sie stationär aufgenommen, müssen sie artgerecht gehalten und versorgt werden. Ein Konsolenspiel, das neben Spaß und Spannung jede Menge Wissen über Tiere und den Kontinent bereithält. *Braingame Publishing, für Nintendo DS, empf. Preis 39,95 Euro*



Das beste Lernprogramm
Fremdsprachen

SchwuppdWupp Englisch lernen

Dumm gelaufen: Die beiden Strichmännchen Schwupp und Wupp haben sich gestritten, und nun ist ihr Puzzle in 60 kleine Stücke zerrissen. Jetzt müssen die Spieler helfen – und die brauchen dazu englische Vokabeln. Mit Maus und Mikrofon unternehmen sie so ihre ersten Schritte in der fremden Sprache. Ob am Strand, im Zoo oder beim Einkaufen – zunächst müssen alle im Bild versteckten Vokabeln entdeckt werden. Manchmal ist es ganz schön knifflig, alle 14, 18 oder 29 Begriffe zu finden. Erst danach geht's zu den Spielen. Hier kann man nur mit den richtigen englischen Vokabeln punkten und so zum Beispiel den Heißhunger von Wupp endlich mit einem Würstchen stillen. Für jedes gewonnene Spiel bekommen die Kinder ein Teil für ein Puzzle, das mit 60 Teilen komplett ist. So funktioniert spielerisches Sprachenlernen. *Langenscheidt, für PC, empf. Preis 19,95 Euro, ab 6 Jahre >>*

Kinder 6–10 Jahre

Das beste Lernspiel

Abenteuer mit Kasimir: Garten, Zwerge & Co.

Hase Kasimir und Gartenzwerge wohnen inmitten von Blumen- und Gemüsebeeten, Obstbäumen, Beeresträuchern und Kräutern. All diese Pflanzen müssen durch ein Gartenjahr hindurch gepflegt werden. Da sind Karotten zu säen, ein Drahtgerüst für die Himbeeren muss gebaut werden, oder der Lauch ist zu ernten. Im Schuppen fin-



den die Kinder alle notwendigen Utensilien, und sie lernen auch, diese richtig einzusetzen. Kleine Gartenzwerge versorgen die Spieler mit dem notwendigen Wissen. Alle Texte werden auf Wunsch auch vorgelesen, Rezepte und Bastelanleitungen können die Kinder ausdrucken. Und fortgeschrittene junge Gärtner können mit der beiliegenden Pflanzschale leckere Kresse züchten. Mit diesem Spiel- und Lernpaket entdecken Kinder, wie spannend Natur sein kann. *terzio, für PC und Mac, empf. Preis 19,95 Euro*



Das beste Online-Angebot und Gesamtsieger in der Gruppe Kinder 6–10 Jahre

www.antolin.de

Eine clevere Internet-Plattform zur Leseförderung: Aus rund 17 000 Buchtiteln wählen Kinder das Buch aus, das sie gern lesen möchten, und leihen es anschließend in ihrer Schul- oder Stadtbibliothek aus. Nach der Lektüre werden ihnen auf der Website didaktisch aufbereitete Quizfragen zum Buchinhalt gestellt. Die Antworten der Kinder werden schließlich in einer Datenbank dokumentiert – so erhalten die Lehrer detaillierte Informationen über die Leseleistungen und Interessenschwerpunkte, aber auch über mögliche Defizite der einzelnen Schüler. Bislang wurden bereits 20 Millionen Quiz-Fragensätze von den Kindern bearbeitet, und eine erste Umfrage unter Lehrern hat ergeben, dass 90 Prozent der Grundschüler mit Antolin mehr lesen als zuvor. So fördert das Internet das Lesen – prima! *Bildungshaus Schulbuchverlage, Klassenlizenz für ein Jahr: 35 Euro, Schullizenz für ein Jahr: 169 Euro bzw. 85 Euro, wenn der Schulträger einen Vertrag für alle Schulen abschließt. Die Landeslizenzen richten sich nach der Größe des Bundeslandes.*

Das beste Spiel

Mein eigenes Tierheim

Einmal im Tierheim arbeiten – das ist ein großer Wunsch vieler Mädchen. Hier können sie diesen Job virtuell erproben: Als Praktikantin im Tierheim Sonnenschein müssen sie alles Mögliche erledigen. Die Tiere müssen gefüttert und gepflegt, ihre Käfige gereinigt und der Abfall entsorgt werden. Im Tierlexikon erfahren die Spielerinnen alles über ihre Schützlinge und können ihr Wissen sogar in einem Test unter Beweis stellen. Eine schöne Simulation, die verschiedene Facetten des Alltags im Tierheim beleuchtet. *Tivola, für PC, empf. Preis 24,99 Euro*