

BRAINMONSTER STUDIOS**Zweistein: Lernen – Trainieren – Spielen**

Trainingsversion DVD-ROM mit Fachbuch und Gamepad

Altersempfehlung: 7 – 99 Jahre

Plattform: Windows XP/Vista, Mac OS X

Cornelsen Verlag, 2008, 98 Euro

Kinder, die Schwierigkeiten in ihrer Aufmerksamkeit und Konzentration oder mit dem Rechnen haben, können mit dieser Zweistein-Trainingsversion gezielt gefördert werden. Zweistein ist eine Lernsoftware, die Lernen mit Abenteuer, Spiel und Spaß verbindet. Sie ist speziell für Kinder mit Konzentrations-schwierigkeiten beziehungsweise mit AD(H)S entwickelt worden und basiert auf wissenschaftlichen Erkenntnissen, die aus der AD(H)S-Forschung, der Dyskalkulie-Forschung und der Lernpsychologie gewonnen wurden. In sinnvoller Weise werden Mathematikaufgaben, Aufmerksamkeits- und Konzentrationsübungen sowie wertvolle Lektionen aus dem Bereich „Basiswissen Mathematik“ mit einem Abenteuer-Lern-Spiel verbunden zu einer hochwertigen Lernsoftware. Eingebunden in eine spannende Geschichte, macht sich der Spieler als mutiger Held auf den Weg,

um dem Zauberer Godron und seinen Schurken das Handwerk zu legen. Denn der Magier hat die Stadt Asban und das ganze Land Trillion mit einem geheimnisvollen mathematischen Bann belegt, um die schöne Inselwelt zu beherrschen. Nur durch das Lösen von magischen Rechenaufgaben lässt sich der Bann brechen. So taucht der Spieler – begleitet vom Drachen Zweistein – ein und rechnet sich durch fünf fantastische Welten. In den einzelnen Spielabschnitten geben Zweistein oder Freunde Anweisungen. Solange diese nicht erfüllt sind, öffnen sich die Tore nicht. Verzauberte Eingänge können nur durch entsprechende Rätsel gelöst werden. Münzen sammeln, strategische Aktionen entwickeln und den Zaubermodus nutzen, stellen weitere Herausforderungen an den Spieler dar. Dieser kann sich mittels des beigefügten Gamepads oder mit der Tastatur durch das Spiel bewegen.



Der Hintergrund und das Konzept der Software Zweistein werden in dem Begleitbuch „Lernen – Trainieren – Spielen!“ vorgestellt. Zudem geben die Autoren Dr. med. Adam Alfred, Dipl. Psych. Stefanie Eiden, Dr. phil. Markus Fellner und Irmgard Wilfurth eine Zusammenfassung der derzeitigen medizinisch-psychologischen Modelle, der diagnostischen Möglichkeiten und therapeutischen Ansätze des Phänomens AD(H)S sowie ihre Umsetzbarkeit in der Schule. Ebenfalls wird sich der Rechenschwäche gewidmet. Die Kriterien eines guten Lernspiels unter Berücksichtigung

der Vor- und Nachteile von Computerspielen, die Inhalte von Zweistein und deren pädagogisch-psychologischen Ziele mit Anwendungsmöglichkeiten werden ebenfalls beschrieben. Tipps für Eltern und Lehrer beim Lernen mit AD(H)S-betroffenen oder rechenschwachen Kindern runden das aufschlussreiche Werk ab.

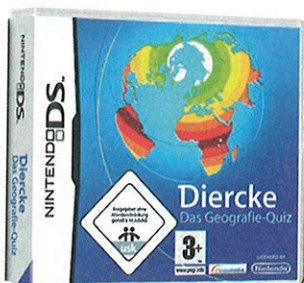
Zweistein ist nicht nur für Kinder mit diesen speziellen Problemen geeignet. Alle Schüler können von dieser neuen Lernmethode profitieren. In unterhaltsamer Weise lässt sich Zweistein sinnvoll in den Lernalltag integrieren.

DIERCKE GEO-QUIZ NINTENDO DS LITE**2.700 Aufgaben und Fragen**

Geeignet für alle Bundesländer und Schulformen;

USK freigegeben ohne Altersbeschränkung

rondomedia, Westermann, 2009, 29,95 Euro



Fast jeder kennt wohl den Diercke Weltatlas aus dem Schulunterricht. Jetzt gibt es das Diercke Geographie-Quiz für den Nintendo DS™.

Es bietet gleich acht verschiedene Spielvarianten: Im Spielmodus „Gewusst wo“ beispielsweise muss der Spieler Orte, Gebäude, Flüsse und weitere Landschaftsmerkmale, die ihm als Bild auf dem oberen Bildschirm angezeigt werden, auf der Karte finden. Letztere wird

auf dem unteren Bildschirm dargestellt und kann mit dem Steuerkreuz bewegt werden. Umgekehrt funktioniert der Spielmodus „Gewusst was“, in dem der Spieler angeben muss, was sich an dem auf der Landkarte gezeigten Ort befindet. Im Modus „Kuckucksei“ gilt es aus fünf Begriffen jeweils den zu finden, der nicht zu den anderen passt, während man bei „Begriffe sortieren“ fünf Begriffe nach einem vorgegebenen Kriterium – wie Stadtgröße oder Flusslänge – sortieren muss. Beim „GeoKlick“ gilt es dann Orte oder Landschaftsmerkmale anhand von Bildpuzzles zu erkennen und zuzuordnen und

beim „GeoTris“ müssen von oben herabfallende Begriffe auf am unteren Bildschirmrand angegebene Kriterien zugeordnet werden. Beim „ThemaKlick“ schließlich sind einzelne Bilder vorgegebenen Themen zuzuordnen und bei der „Geo Relation“ heißt es verschiedene Länder in die richtige Größenrelation zu zoomen.

Neben Highscore-Listen für die einzelnen Spielvarianten gibt es schließlich noch einen „Reisepass“, in dem der Spieler Stempel für besonders herausragende Leistungen erhält – da macht das Lernen für die nächste Geo-Klausur doch gleich wieder Spaß.