

Dataläromedel

HT 2009



AV/MEDIA
JÄMTLANDS LÄN

www.av-media.se

AV-Media i Jämtlands län AB

Vår affärsidé är att erbjuda kunskap, tjänster och varor inom medieområdet. Vår största kundgrupp är skolorna i Jämtlands län. För dem är vi främst en sambruksresurs för utlåning, uthyrning och inköp av läromedel. Vi ägs av Kommunförbundet i Jämtlands län som i sin tur är en förening för länets kommuner.

Utlåning AV-läromedel

Vi erbjuder hela utbudet tv- och radioprogram från UR och dessutom en mängd utbildningsfilmer, dokumentärer, långfilmer och pedagogiska dataprogram från andra producenter. Mediearkivet innehåller material för alla nivåer i skolan - från förskola till vuxenutbildning. Hela utbudet finns samlat på vår hemsida www.av-media.se. Där kan du själv logga in, söka och beställa lån av program på CD, DVD och VHS, eller streama program direkt till din egen dator över Internet.

Regionalt skoldatatek

Under 2007 påbörjades ett utvecklingsprojekt med mål att bygga upp en regional skoldatateksfunktion som

långsiktigt kan erbjuda pedagoger och skolledare i Jämtlands län kompetensstöd, bättre möjlighet till samverkan, samt kvalificerad service och support, i frågor som är kopplade till IT-hjälpmiddel som alternativt verktyg i lärandet. Projektet vänder sig till pedagoger och skolledare i Jämtlands län som ansvarar för elever i behov av särskilt stöd i lärandet.

IKT- och datapedagogik

AV-Medias datapedagoger följer den pedagogiska och tekniska utvecklingen och erbjuder kurser, seminarier och inspirationsträffar inriktade på användning av datorn i lärandet. Vi tar även upp övergripande frågeställningar, t.ex. frågor om olika nätkulturer, skolan kompetensbehov, tendenser inom IT-området, mm. Dessutom ingår utlåning, visningar och försäljning av pedagogiska dataprogram för användning i lärandet.

Medieteknik

Vi hyr ut video-/dataprojektorer, videokameror, digitala stillbildskameror, ljudanläggningar, mm. Vi kopierar ljud- och video till och från de flesta

digitala och analoga format i små eller stora upplagor. Konvertering av video mellan olika tv-system, redigering och annan digital bearbetning av ljud och video ingår också. Vi erbjuder även produktion av Webb-tv sändningar och efterföljande streaming från konferenser och evenemang.

Teknikfrågor

AV-Media har mångårig och bred erfarenhet inom teknikområdet för ljud och bild, och kan därför hjälpa till med utrustningsfrågor i klassrum och konferenssal. Vi säljer och installerar video-/dataprojektorer, filmdukar, videokameror och annan utrustning för ljud, video och data i kombination. Vi har levererat teknik i "Framtidens klassrum" till många skolor i länet. Dessutom säljer vi tekniska tillbehör och förbrukningsvaror, t.ex. DVD, CD, videokassetter, kablar, mikrofoner, digitala kameror, mm.

Information om katalogen och villkor för lån/hyra

Ansvar

Beställaren ansvarar för att lånat och hyrt material återlämnas inom överenskommen tid och att materialet ej försvinner, skadas eller på annat sätt utsätts för otillbörlig åverkan. AV-Media har ej försäkrat materialet under låne/hyrestiden.

Beställning

Beställning görs lämpligast på vår hemsida www.av-media.se. Beställ i god tid före planerad användning. Uppge artikelnummer och användningsdagar.

Lånetid

Lånetiden för AV-läromedel är begränsad för att ge flera låntagare möjlighet att använda materialet. Videofilm på DVD eller VHS - lånetid en vecka. CD-ROM - lånetid två veckor. UR-tv

på DVD under ämnet Språk - lånetid en termin. Övriga UR-tv - lånetid en månad. UR radio på CD - lånetid en termin. Förlängd lånetid kan beviljas efter överenskommelse med AV-Medias kundtjänst. Lånade AV-läromedel som återlämnas för sent, debiteras med 100 kr per vecka (förseningsavgift). Annat material som återlämnas för sent debiteras med dygnshyra enligt prislista.

Fraktkostnad

AV-Media betalar tur- och returfrakt åt alla avtalskunder. Antingen med bussfrakt eller intern budbil. Vid retur med bussfrakt skall AV-Medias returfraktsedel alltid användas.

Målgrupp och ämne

Samma titlar förekommer under flera ämnesområden i katalogen. Rekom-

menderad målgrupp anges med F för förskolan, årskurs för grundskolan, G för gymnasiet och V för vuxenutbildning.

Upphovsrätt

Alla AV-läromedel i katalogen omfattas av upphovsrättslagen och är ämnade för institutionell visning. De får inte kopieras, användas i kommersiellt syfte, spridas till tredje person eller visas offentligt.

Utvärdering

Hjälp oss få bort titlar ur vårt utbud som inte längre håller måttet. Gör en anteckning på lånetalongen som bifogas materialet eller delge oss dina synpunkter på annat sätt.

Innehållsförteckning

Övrigt

Dataläromedel.....	1
--------------------	---

Övrigt

Dataläromedel

1 2 3 - 8289

F/1-4 - 2006 - Dataprogram

10 mycket trevliga övningar som tränar antals-träning, addition och subtraktion på tidig nivå på ett lekfullt sätt med hjälp av roliga animationer, musik, och överraskningar! (Windows 98/ME/NT/2000/XP)



Akvariefiskar som sällskapsdjur - 8279

F/1-6 - min - 2004 - Dataprogram

CD:n innehåller mängder av tips, starten av akvariet, skötseln, sjukdomar, akvariefiskar, växter, problem som kan uppstå plus mycket mer. Inramat med animationer, ljudeffekter, bilder m.m.



Alfons Åberg - bara överallt - 8216

F/1 - 2002 - Dataprogram

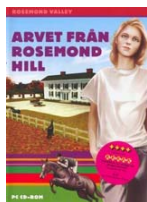
I det här programmet finns 17 olika spel. Du kan bl.a baka goda och äckliga tårter, spela knäckebrödsdomino mot pappa och mycket mera. (Pentium 233, MHz 400, minst 32 MB RAM)



Arvet från Rosemond Hill - 8251

2-9 - min - 2003 - Dataprogram

En dag går Annies dröm i uppfyllelse - hon ärver en häst! På det anrika godset Rosemond Hill får Annie en stallplats och nya vänner. Som Annie sköter du om dina hästar, tränar och tävlar inför den stora utmaningen - Kingswood Championships. (Win 95/98/2000 el senare)



Backpacker 3 - 8235

5-9/GV - 2003 - Dataprogram

Ett underhållande frågespel för hela familjen. Du kan utforska 100 städer och sätta din allmänbildning på prov genom att svara på mer än 9000 nyskrivna frågor. Genom att välja svårighetsgrad på frågorna kan barn och vuxna mötas på lika villkor. (Win 98/ME/2000/XP)



Backpacker 3 - Americana - 8269

4-9/GV - min - 2004 - Dataprogram

Go west - Backpacker 3 Americana tar dig runt hela USA, med avstickare till Trinidad och Tobago, Bahamas och Mexiko. Spelet är ett tillägg för dig som har grundspelet Backpacker 3 installerat på din dator. (Win 98/ME/2000/XP)



Backpacker 3 - Mediterraneo - 8263

4-9/GV - min - 2004 - Dataprogram

Packa om ryggsäcken och upptäck den säregna Medelhavskulturen i de 15 nya Backpackerstäderna! Backpacker 3 Mediterraneo är ett tillägg till originalspelet Backpacker 3. Det innehåller 2 100 nyskrivna frågor, 30 nya yrken samt 15 nya resmål längs Medelhavets kuster. (Win 98/ME/2000/XP)



Dataläromedel

Bamses cirkus - 8201

F/1-2 - 2001 - Dataprogram

I Bamses Cirkus kan du få uppleva spännande och roliga saker med Bamse och hans vänner. Sjung med i sånger, måla din egen cirkusaffisch, mata cirkusdjuren, spela spel med husmusen och mycket mer. (Win95 el. senare 16Mb RAM/ MacOS 7,5 el. senare, MacPower PC el. senare 24Mb RAM)



Barbie - Horse adventures - 8262

F/1-6 - 2004 - Dataprogram

Ge dig ut på en ridtur med Barbie för att lösa mysteriet och hitta den försvunna hästen. Du kommer att få utforska en präriestad, en skog, en öken och mycket mer. Varje ledtråd för dig närmare den misstänkta... (Win 98/ME/2000/XP)



Barbie i Svansjön - 8260

F/1-6 - min - 2004 - Dataprogram

Hjälp Barbie att återställa skönheten i den förtrollade skogen innan det är dags för en picknick i månskenet! Du kan bland annat spela roliga spel, måla färgglada målningar och skapa 5 magiska trollspön med föremål från skogen. (Win 98/2000/ME/XP)



Barbie som prinsessan och tiggarflickan - 8270

F/1-6 - min - 2004 - Dataprogram

Följ med Erika och prinsessan Anneliese på ett roligt äventyr i kungariket och visa att Erika förtjänar att bli drottning. Hjälp prinsessan Anneliese att sköta om de kungliga kattungarna, plantera vackra blommor i trädgården och dekorera slottet inför kröningen. (Win 98/ME/2000/XP)



Barbie som Rapunzel - 8261

F/1-6 - min - 2004 - Dataprogram

Följ med Barbie och hjälp henne att bryta den onda förbannelse som vilar över slottet innan den stora maskeradbalen. Den magiska målarlådan innehåller alla de specialredskap du behöver för att återställa slottets forna skönhet och hitta de försvunna juvelerna. (Win 98/2000/ME/XP)



Barnet - allt för dig som ska bli eller är förälder - 8197

7-9/GV - 2001 - Dataprogram

Det här är din interaktiva guide till graviditeten, förlossningen och föräldraskapet. I samarbete med barnmorskor, läkare, barnpsykologer, pedagoger och föräldrar presenteras fakta på ett underhållande och inspirerande sätt. (Win95/98/ME/2000 32MB RAM)



Birka och vikingarna - 8101

4-9/GV - min - 1999 - Dataprogram

En historisk guide till staden Birka och vikingatiden. Du följer med arkeologer runt på ön och besöker staden som den såg ut för tusen år sedan. (Win-95 , Mac)



Dataläromedel

Bokstavslek - 8031

F/1-3 - 1997 - Dataprogram

Lär dig bokstäverna och att stava och skriva ord. Programmet använder ljudande alfabet - ett "talande" tangentbord. Man kan ändra befintliga ordlistor och skapa nya, hämta egna bilder samt lägga till egna ljud. Finns även som engelska, norska, danska, italienska, finländska. (Win 3.1 eller senare)



Buskul med Josefin och Sofus - 8287

1-6 - 2002 - Dataprogram

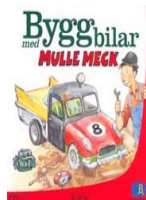
Roligt för barn, tryggt för vuxna. Välj om du vill leka med Josefin eller Sofus. Pernilla Wahlgren gör Josefins röst. Olika svårighetsgrader beroende på ålder och möjlighet att spara spelet. Samla morötter och åk ännu mer. Många olika aktiviteter.



Bygg bilar med Mulle Meck - 8078

F/1-3 - min - 1998 - Dataprogram

Med Mulle Meck bygger du dina egna bilar. Du kan köra ut och prova den i Mulles värld. Du lär dig hur en bil fungerar och vilka delar som du behöver. (Windows 3.1 eller senare/Mac OS).



Bygg båtar med Mulle Meck - 8088

F/1-3 - 1998 - Dataprogram

Denna gång får du hjälpa Mulle Meck att bygga båtar. När du är klar med båten kastar du loss och styr ut i Mulles mysiga skärgård. Ett kreativt program där du lär dig om båtar och teknik. (Win 95/ Win98/ Mac)



Bygg flygplan med Mulle Meck - 8173

1-6 - 2000 - Dataprogram

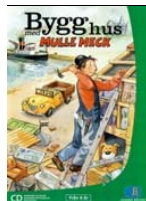
Välkommen in i Mulles flyghangar och välj och vraka bland alla möjliga och omöjliga flygplansdelar. När alla delar är på plats är det bara att flyga ut över berg och dalar där du träffar Mulles vänner. För att klara alla uppdrag som du får av Mulles vänner krävs det oftast finurliga specialflygplan. Är du uppkopplad mot Internet så kan du hämta flera delar att bygga med på Mulles ö. Fram med molijoxerna och sätt igång att bygga flygplan. (Windows 95 eller senare, Pentium 233 Mhz, 48 Mb RAM, 100 Mb ledig hårddisk)



Bygg hus med Mulle Meck - 8213

1-6 - min - 2002 - Dataprogram

Hjälp Mulle Meck att bygga ett drömhäus. Välj och vraka bland delarna i hans garage - pepparkaksväggar, lökkupolstak eller en äppelformad swimmingpool. Hjälp Gordon van Gågg eller hälsa på Maja Mört. Så ta fram molijoxerna och bygg hus med Mulle Meck. (Windows 95, 98, ME, NT4, 2000 och XP. Macintosh).

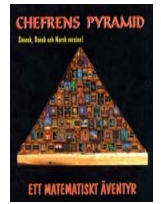


Dataläromedel

Chefrens pyramid - 8052

4-9 - min - 1997 - Dataprogram

Du är fångad i pyramiden och det gäller att ta sig ut därifrån och rädda livhanken. I pyramidens olika rum ställs man inför varierande matematiska problem. Klarar man uppgiften i ett rum så klättrar man uppåt i pyramiden, gör man fel så trillar man nedåt. Det finns möjlighet att spara sitt spel så att man kan fortsätta vid ett senare tillfälle. (Windows/NT)



Cheops Pyramid - 8128

7-9/GV - min - 1999 - Dataprogram

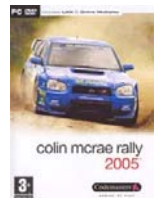
Du är vilse i Cheops pyramid! För att komma ut måste du lösa matematiska problem som du möter i de olika rummen. Dessutom finns klurigheter, historiska frågor och matematiska spel. Antalet rum är okänt. (Windows 95 eller senare/NT)



Colin McRay Rally - 8265

1-9 - 2004 - Dataprogram

Över 300 sträckor att köra. Mer än 35 olika bilar i 4 olika klasser. 9 länder att tävla i. Nya och förbättrade specialsträckor. Förbättrad grafik motor. Mer nya föremål och vädereffekter har adderats, som ger en mer levande miljö och håftigare vädereffekter. (Win 2000/XP)



Den fantastiska kroppen - 8096

F/1-6 - 1999 - Dataprogram

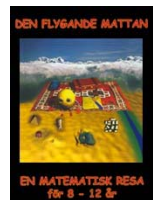
Följ med det roliga skelettet Benjamin under en dag. Se vad som händer med kroppen när man äter, motionerar och läser en bok. Vrid och vänd på kroppens alla delar och titta på dem genom "analysmaskinen". (Win 98/95 / Mac. Fungerar ej i Win. XP)



Den flygande mattan - 8222

2-6 - min - 2003 - Dataprogram

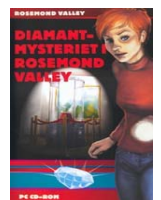
Utforska matematikens fascinerande värld på ett lekfullt sätt. Du reser runt i Egypten på jakt efter din kompis. Mattan för dig runt mellan Nilen, Kairo, Öknerna, Oasen, Pyramiderna och Sfinxen. Under resan ställs du inför en mängd blandade matematiska problem, logiska spel och klurigheter. (Win 95/98, 32MB RAM)



Diamant mysteriet i Rosemond Valley - 8254

2-9 - 2004 - Dataprogram

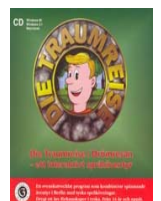
Emma har precis fått jobb på Rosemond Valleys lokaltidning. En dag börjar hon nysta i en diamantstöld som skedde 20 år tidigare på Rosemond Valleys museum. Det visar sig snart att ingenting är som det verkar... Hjälp Emma att klara upp mysteriet! (Win 95/98/2000, 64 MB RAM)



Die Traumreise - 8038

7-9 - min - 1997 - Dataprogram

Öva tyska genom att försöka få tag på den excentriska tyske professorn Dr Siegfried Traumstein i Berlin. Tidsmaskin, frågesport och museibesök.



Dataläromedel

Djuphavsjakten - 8139

3-9 - min - 1999 - Dataprogram

Här gäller det att rädda världshaven. Fiskar dör i tusentals och otäcka föroreningar driver iland längs kusterna. Vad är det som händer? Du, en garvad kapten och en undervattensexpert börjar undersöka vad det är som händer. (Windows 95/NT/Mac OS).



Dockskåpet - 8220

F/1-3 - min - 2003 - Dataprogram

Här skapar du dina egna dockfamiljer, du väljer utseende och kläder. Du bestämmer hur de ska bo och väljer hus, möbler, tapeter och saker. Sedan är det dags att leka! (133 MHz, 64 MB RAM, minst 256 färger).



Dvärgkaniner som sällskapsdjur - 8278

F/1-6 - min - 2004 - Dataprogram

CD:n innehåller det mesta man behöver veta om de populära dvärgkaninraserna. Skötseln, hanteringen, uppfödningen, bygga burar plus mycket mer. Inramat med animationer, bilder m.m.



Ellas teckenmemory 2 - 8180

F/1-9/GV - min - 2001 - Dataprogram

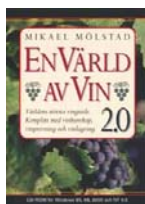
Ellas teckenmemory 2 är precis som föregångaren ett enkelt och roligt sätt att lära sig teckenspråkets grunder. Det innehåller över hundra memorypar med stillbilder och filmsekvenser som ska paras ihop. Ellas teckenmemory 2 kan spelas av en eller två spelare. Utan att märka hur det egentligen går till, lär sig både barn och vuxna snabbt massor av roliga och nyttiga tecken. (Win 95/98/2000, Pentium 133 MHz, 32 MB internminne, 1 MB ledig hårddisk, grafik med minst 800x600)



En värld av vin - 8234

GV - min - 2003 - Dataprogram

Världens största vinguide. Komplet med vinkunskap, vinprovning och vinlagring. (Win 95-2000 och NT 4.0)



Ett-tu-tre Tala engelska - 8080

5-9/G - 1998 - Dataprogram

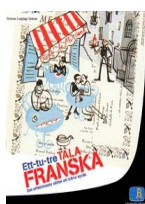
Ett nytt sätt att leka sig fram till nya språkkunskaper. Du tränar på hörförståelse, läsförståelse och på att tala genom interaktiva lekar och aktiviteter. Programmet innehåller mer än 1000 ord och fraser, sex olika ämnesområden och tre olika svårighetsnivåer.



Ett-tu-tre Tala franska - 8081

5-9/G - 1998 - Dataprogram

Ett nytt sätt att leka sig fram till nya språkkunskaper. Du tränar på hörförståelse, läsförståelse och på att tala genom interaktiva lekar och aktiviteter. Programmet innehåller mer än 1000 ord och fraser, sex olika ämnesområden och tre olika svårighetsnivåer.



Dataläromedel

Ett-tu-tre Tala italienska - 8082

5-9/GV - 1998 - Dataprogram

Ett nytt sätt att leka sig fram till nya språkkunskaper. Du tränar på hörförståelse, läsförståelse och på att tala genom interaktiva lekar och aktiviteter. Programmet innehåller mer än 1000 ord och fraser, sex olika ämnesområden och tre olika svårighetsnivåer.



Ett-tu-tre Tala spanska - 8083

5-9/GV - 1998 - Dataprogram

Ett nytt sätt att leka sig fram till nya språkkunskaper. Du tränar på hörförståelse, läsförståelse och på att tala genom interaktiva lekar och aktiviteter. Programmet innehåller mer än 1000 ord och fraser, sex olika ämnesområden och tre olika svårighetsnivåer.



Ett-tu-tre Tala tyska - 8084

5-9/GV - 1998 - Dataprogram

Ett nytt sätt att leka sig fram till nya språkkunskaper. Du tränar på hörförståelse, läsförståelse och på att tala genom interaktiva lekar och aktiviteter. Programmet innehåller mer än 1000 ord och fraser, sex olika ämnesområden och tre olika svårighetsnivåer.



Europa Universalis - 8204

6-9/GV - 2001 - Dataprogram

Ett strategispel som försöker simulera interaktionen mellan länder i Europa under tidsperioden 1492-1792. Du väljer ett europeiskt land och spelar dess med- och motgångar under 300 år. Spelet följer inte historieböckerna dogmatiskt, utan du kan välja en "alternativ historia", all historia finns där men du har möjlighet att handla annorlunda.

Multiplayerstöd för spel i nätverk eller över Internet med upp till 8 spelare. (Pc 200 MHz, Win 95/98/00/NT, 64 Mb RAM, DirectX 7.0a, 150 Mb ledig hårddisk)



Eva och Adam - Roliga timmen - 8248

F/1-6 - min - 2003 - Dataprogram

Äntligen har det blivit fredag och dags för veckans höjdpunkt - roliga timmen. Alla snackar om tjejbaciller och killbaciller, men ingen har sett dem - förrän nu! I Eva & Adam - Roliga timmen ställs de för första gången öga mot öga i ett rafflande actionspel. (Win 95/98, MacOS 7.5 el senare)



Extra - svenska - 8160

3-6 - 1999 - Dataprogram

Extra svenska är avsett för skolår 3-6 men kan också användas i nybörjarundervisning för invandrare. I 26 teman från vardagslivet tränas 1800 ord och fraser i ca 300 hörövningar. Det finns fyra övningstyper med ökande svårighetsgrad: kombinera ord och bild, kombinera meningar och bild, dra rätt ord till rätt lucka i en mening, dra rätt ord till en längre sammanhängande text. Det finns även en testnivå där man själv får skriva de ord som läses upp. Alla ord, fraser och meningar kan höras. Ordlista för stavningshjälp. (Win 3.1 eller senare, ljudkort)



Dataläromedel

Fem myror är fler än fyra elefanter - del 1 - 8127

F/ 1-3 - 1999 - Dataprogram

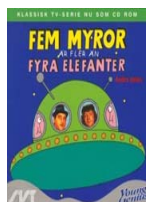
Bygger på TV-serien med samma namn. Grundläggande matematiska begrepp och läsförberedande begrepp främst tillsammans med elefanter. Övningar och uppgifter kan lösas på tre olika nivåer. (Windows 95/Mac OS)



Fem myror är fler än fyra elefanter - del 2 - 8156

F/1-3 - 2000 - Dataprogram

Bygger på TV-serien med samma namn. Häng med elefanterna på rymdäventyr till planeterna Gigantus, Kabus, Numerus och Alfabetus. Lär Brasse Höger/Vänsterkörning, så han äntligen kan få sitt körkort. Hjälp Magnus leta korvar i labyrinten så kanske Fyraxmonstret släpper honom ur sina klor. (Windows 95/98, 12 MB ledigt internminne, 5 MB ledigt hårddiskutrymme. Mac Power PC 7.6.1 eller senare, 12 MB ledigt internminne, 5 MB ledigt hårddiskutrymme)



Från 1 till 100 - 8176

1-3 - 2001 - Dataprogram

Ett matematikprogram med 12 omväxlande aktiviteter som kan genomföras på 5 olika nivåer. T.ex. räkna med pengar, träna talsier, matchningsmemory, kombinationer av tal, magiska rutor, dart. Individanpassade inställningar kan göras. (Win 95/NT)



Från A till Ö - 8192

F/1-3 - min - 2001 - Dataprogram

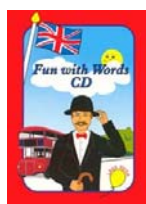
Från A till Ö är ett program som lär ut alla bokstäverna i alfabetet på ett roligt och grundligt sätt. I programmet finns 11 olika aktiviteter för att träna varje bokstav och på att känna igen ord. Här finns bokstavspussel, memory, labyrint, hitta bokstäver, bilda ord, minnas bokstav, hitta bokstav i ord, välja ord till bild mm. (Windows 95/98/NT/2000/XP)



Fun with words - 8074

1-6 - 1997 - Dataprogram

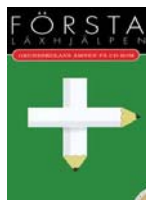
Fun With Words är ett programpaket där du tränar engelsk stavning, grammatik och läsförståelse. Varje övning illustreras med en stor bild. Det finns mer än 600 övningar i tre olika svårighetsgrader. I programmet finns ett inbyggt verktyg där du kan ändra i befintliga övningar eller skapa nya.



Första läxhjälpen - 8258

1-9 - min - 2004 - Dataprogram

Med Läxhjälpen skaffar du dig enkelt faktakunskaper i skolans viktiga ämnen. Svårighetsgraden anpassar du själv, det finns över 6 600 frågor för yngre barn i årskurs 1-5 och över 34 000 frågor om NO, SO och språk för ungdomar i årskurs 6-9. Alla frågor är hämtade från skolundervisningen. (Win 95/98,75Mhz)



Dataläromedel

Gramma - det grammatiska kortspelet - 8164

5-9/G - 1998 - Dataprogram

Gramma är ett kortspel som går ut på att försöka bilda korrekta engelska meningar av de kort som är utlagda, dvs meningar som börjar med stor bokstav och slutar med punkt. En del meningar avslutas med frågetecken och ibland krävs också svar på frågorna. Två svårighetsgrader. Det går att spela mot datorn, med en kompis eller att lägga patiens. (Win 3/95/NT. Mac 7/OS)



Greppet - för dyslektiker - 8040

1-9/GV - 1995 - Dataprogram

Ett svenskutvecklat interaktivt program för barn och vuxna med läs- och skrivsvårigheter. Greppet erbjuder möjligheter till individuell träning under strukturerade och systematiska former. Nyreviderad. (3 MB ledigt hårddiskminne, PC minst 486,50 Mhz)



Harald Handhög - 8282

0-1 - 2000 - Dataprogram

Spelet vänder sig till barn i dagisåldern och kretsar kring en animerad saga. Huvudpersonen Harald är en liten vätt som ger sig ut på upptäcksfärd i människornas boning. Sagan har hämtat sina karaktärer ur vår svenska folktrö där det finns gott om både vättar, troll och häxor.



Heja Sverige - 8044

4-9/GV - min - 1997 - Dataprogram

Interaktiva övningar, spel och filmer om Sverige och det "svenska" men också om mobbning, främlingsfientlighet och rasism. (Windows 3.1 eller senare, 8 Mb ram. Mac 7.0 eller senare, 8 Mb ram.)



Håkan Bråkan - 8247

1-6 - min - 2003 - Dataprogram

Doktor Malte är i Håkans ögon en väldigt ond vetenskapsman som håller mamma Karin tillfångatagen på sin stressklinik där han utför hemska stresstester. Nu måste du hjälpa Håkan att rädda mamma Karin innan julafton eftersom doktor Malte ska testa sin värsta stressmojäng då. (Win 95/98/200/XP/ME, MacOS 9.1 el senare)



Här kommer brandbilen - 8133

F/1-3 - min - 1999 - Dataprogram

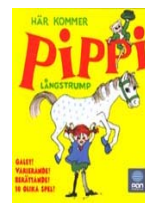
Vad händer på brandstationen? Följ brandmannen på spännande uppdrag. (Windows/Mac OS)



Här kommer Pippi Långstrump - 8205

F/1-3 - 2001 - Dataprogram

Här kommer den nya Pippi Långstrump. Följ med Pippi på hennes galna upptåg och äventyr. Träffa herr Nilsson, Lilla Gubben och Pippis vänner Tommy och Annika. Det finns 10 roliga spel att välja mellan: Sant eller falskt, Gissa om Pippi talar sanning, Inte nudda golv, Sakletarspelet etc. Här kommer Pippi Långstrump bygger på episoder från Astrid Lindgrens böcker om Pippi. (Win 95/98/2000, 32 Mb RAM, 266 MHz)



Dataläromedel

Här kommer polisbilen - 8132

F/1-3 - min - 1999 - Dataprogram

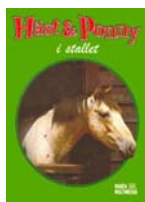
Bräckjärnsligan är på rymmen från häktet. Det ena inbrottet efter det andra sker i Bilköping. Du måste lösa brotten och målet är att slutligen ta fast Bräckjärns-Berra. (Windows/Mac OS)



Häst & Ponny - i stallet - 8112

1-6 - 1998 - Dataprogram

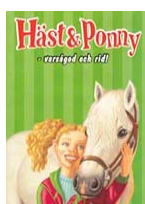
I stallet kan man lära sig mycket om hästar, hästraser och skötsel. Uppslagsdel, filmer och bilder på hästar. (Win 3.1/95, 8MB RAM/16 MB RAM. Mac 7.1, 8 MB RAM)



Häst & Ponny - varsågod och rid - 8113

1-6 - 1999 - Dataprogram

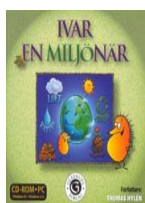
Här går man i ridskola (3 olika nivåer) för att sedan kunna tävla i dressyr, hopp eller terräng. Utmaningar i stigande svårighetsgrader. (Win 95, 12 MB RAM)



Ivar - en miljönär - 8125

1-6 - 1998 - Dataprogram

Ivar är en nyfiken och klurig igelkott som låter barnen tänka efter och reflektera över miljöfrågor. Består av 4 ämnesområden: Vatten, Luft, Jord och Miljö. (Win 3.1 eller senare, 8 MB RAM)



Josefin i skolan - 8161

F/1-3 - min - 1999 - Dataprogram

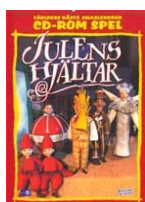
Josefin är en kanin som vi får följa med till skolan och där delta i skolarbetet. De aktiviteter som man kan delta i är av typen memory, bokstavs- och sifferlekar, kort om våra nordiska länder, klockan och om årstiderna. Möjligheter till träning av finmotoriken genom färgläggning av bilder, hoppa över föremål mm. Enkel och tydlig grafik. Går att välja mellan språken svenska, danska, norska och finska. (Win 3.11 eller senare. Mac 7.0 eller senare)



Julens hjältar - 8249

1-6 - min - 2003 - Dataprogram

Julens Hjältar är en lucköppnare med 24 spel som baseras på SVT:s julkalender med samma namn. Tillsammans med de välkända karaktärerna får du vara med på en massa spännade upptåg och äventyr. (Win 95/98, Mac 7.6.1 el senare)



Kalas med Rut & Knut - 8255

F/1-2 - min - 2004 - Dataprogram

Tillsammans med sina gosedjur hittar Rut och Knut på en massa upptåg. Programmet bjuder in till lek med grundläggande begrepp som är väsentliga för att lära sig läsa, skriva och räkna. Ett roligt spel med många överraskningar och musik för alla tjejer och killar från 5 år! (Win 95/98/2000/ ME/NT4/XP)



Dataläromedel

Kalle Kunskap - Ettan - 8275

F/1 - min - 2004 - Dataprogram

I kväll är det premiär på Kalle Kunskaps revy föreställning, men all rekvisita är försvunnen! Kan du göra nya kulisser, manus, rekvisita och kostymer i tid? (Win 95/98/ME/2000/XP)



Kalle Kunskap - Förskolan - 8277

F - min - 2004 - Dataprogram

Kalle Kunskap och Mimmi Mus har upptäckt en fantastisk karusell. Men ponnyn sitter instängd i karusellen! Hjälp Mimmi Mus och Kalle Kunskap att befria ponnyn. Följ med och upptäck en rolig värld full av interaktiva spel, musik och mycket mer. (Win 95/98/ME/2000/XP)



Kalle Kunskap - Lektugan - 8178

F - 2004 - Dataprogram

Det första programmet i Kalle Kunskap serien. Lektuga är ett program för de yngsta barnen. Enkla aktiviteter med mycket sånger som är kända för åldersgruppen den vänder sig mot. Ett lätthanterligt program som man enkelt kan byta aktivitet eller avsluta. Mycket i programmet kan skrivas ut t. ex. teckningar, sångtexter och diplom med barnets namn. Från 2-5 år. (Win 95/98/ME/2000/XP)



Kalle Kunskap - Skolstart - 8189

F/1 - min - 2004 - Dataprogram

Följ med Kalle Kunskap och hans vänner på läger och hjälp till med förberedelserna för festen kring lägerelden. (Win95/98/ME/2000/XP)



Kalle Kunskap - Tvåan - 8186

1-3 - 2004 - Dataprogram

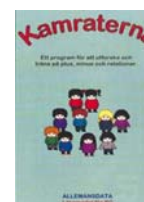
Loe Lejon får ett viktigt meddelande från sin vän, Kalle Kunskap. "Jag befinner mig i drakens slott och behöver din hjälp omedelbart!" Hjälp Leo Lejon att lösa gåtorna i slottet och rädda Kalle. (Win95/98/ME/2000/XP)



Kamraterna - 8224

1-3 - 2003 - Dataprogram

Ett program för att utforska och träna på plus, minus och relationer. Flera övningar med tydliggörande bildstöd. Lätt att välja övning och talområde. (lägst Win 95, ca 100 MB ledigt utrymme på hårddisken)



Klicker 1 Språkbygget - 8202

0-0 år - 0 - Dataprogram

Bokstavs - och läsinlärningsprogram som vänder sig till elever som har olika former av läs - och skrivproblem. Får användas i nätverk. (Win 3.1/95/98/NT/2000/XP, 8 MB RAM)

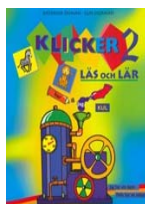


Dataläromedel

Klicker 2 Läs & Lär - 8123

F/1-6 - 1997 - Dataprogram

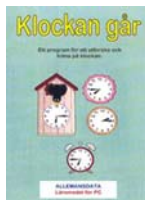
Bokstavs- och läsinlärningsprogram som vänder sig till elever som har olika former av läs- och skrivproblem. Får användas i nätverk. (Win 3.1/95/98/NT/2000/XP, 8 MB RAM)



Klockan går - 8225

1-3 - 2003 - Dataprogram

Programmet lär ut klockan på ett pedagogiskt och systematiskt sätt. Det finns många olika sätt att utforska klockans funktion och att träna. (lägst Win 95, ca 100 MB ledigt utrymme på hårddisken)



Kontor Kontrakt - 8166

8-9/G - min - 2000 - Dataprogram

I det här programmet har du blivit utvald att bygga upp ett nytt samhälle. Genom effekterna och verklighetstroga berättelser och intervjuer måste du ta ställning i grundläggande värderingsåsikter. Demokrati, yttrandefrihet, lag och rätt är några av problemen som måste lösas. (Win 95/98/NT).



Krakel Spektakel ABC, 5-7 år: Storm över Allemansland - 8092

F/1-3 - min - 1998 - Dataprogram

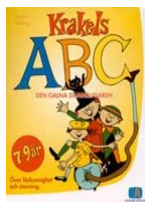
Lennart Hellsings klassiska ABC-bok som läsäventyr. Barnen övar sig att läsa och skriva på ett enkelt och roligt sätt. Programmet innehåller nio olika lekar med olika svårighetsgrader. (Windows 3.1 eller senare/ Mac OS)



Krakel Spektakel ABC, 7-9 år: Den galna dammsugaren - 8093

1-4 - min - 1998 - Dataprogram

Ett program som riktar sig till barn som är nyfikna på ord och bokstäver och som håller på eller just har lärt sig läsa och skriva. Programmet innehåller tio övningar som bygger på Lennart Hellsings välkända rim. (Windows 95 eller senare/ Mac OS)



Kungliga slottet: Den stora rundvandringen - 8184

4-9/GV - 2001 - Dataprogram

Gör en egen rundvandring i kungliga slottet. Se hur epoken satt sina avtryck och hur slottet har förändrats. Du förflyttar dig i egen takt, går runt i rummen och kan ta en närmare titt på de föremål som är extra intressanta. (Windows 95/98/ME/2000. Pentium II 300 Mhz, 64 MB internminne, 100 MB hårddiskutrymme)



Kungliga slottet: Mysteriet med riksregalierna - 8185

F/ 1-4 - 2001 - Dataprogram

Följ med Johan och Jessica på ett spännande äventyr på Stockholms slott. Hitta riksregalierna som har stulits från skattkammaren. Det är den onde krigarhövdingen som varit framme. Hitta dem före soluppgången och rädda konungariket Sverige. (Windows 95/98/ME/2000. Pentium II 300 Mhz, 64 MB internminne, 100 MB hårddiskutrymme)



Dataläromedel

Lek & Lär - Lekis - 8036

F - 1996 - Dataprogram

Följ med till katten Konrads klassrum där tecknade figurer tar dig med på roliga kunskapslekar. (Win 3.1/95, 8 MB RAM, 3 MB ledigt hårddiskutrymme. MAC 7.1 eller senare, 8 MB RAM)



Lek och Lär - Andra klass: Hemlig agent - 8233

2-4 - 2003 - Dataprogram

Den sluga Dr. 0 är på rymmen och ställer till bekymmer med sina elaka hyss. Det enda som kan hindra Dr. 0 är Hoppsans hemliga manick. Samla de tillbehör som behövs för att aktivera Hoppsans manick och stoppa Dr. 0. Programmet övar bl.a stavning och ordförråd, läsförståelse, räkning, tid, pengavalörer, musik och konst. (Win 98/ME/Win 2000/XP)



Lek och Lär - Förskolan: Husdjursakuten - 8230

F - min - 2003 - Dataprogram

Frankie ska ordna nya hem åt sina små husdjur. Barnen spelar olika spel och vinner på så sätt leksaker, djurgodis eller andra småsaker som djuret de valt tycker om. Samtidigt övar de sig på en mängd olika färdigheter som: bokstäver, siffror, färg och form, räkning och musik. (Win 98/ME/Win 2000/XP)



Lek och Lär - Första klass: Mästerskap i rallyfart - 8232

1-3 - 2003 - Dataprogram

Samla energibelöningar genom att bygga broar, samla träskgas eller skriva nyhetsartiklar. I skoterverkstan kan de sedan bytas mot häftiga extrapyrlar till skotern eller bygga racerbanor. Programmet övar bl.a stavning, läsförståelse, räkning och bråk, storlek, längd och pengavalörer. (Win 98/ME/2000/XP)



Lek och Lär - Matte: Ridraräventyret i matteborgen - 8174

1-4 - min - 2003 - Dataprogram

Ny uppdaterad version. Hjälp Cesar Hoppgroda och Trollsländan Jansson att rädda kungafamiljen i ett spännande äventyr. Träna logik, problemlösning och huvudräkning. Gjut nycklar till kungens skattkista, laga slottets trasiga fönsterrutor och delta i tornerspel. Olika svårighetsgrader ger möjlighet till individuell anpassning av övningarna. (Win 95/98)



Lek och Lär - Skolstart: Full fart framåt - 8231

F/1 - min - 2003 - Dataprogram

Häng med Frankie och hans kompisar och vinn det knasigaste rallyt någonsin! Barnen spelar roliga kunskapsspel och vinner rallybiljetter och kaxig extrautrustning till bilarna. Det finns fem galna banor att tävla på. Programmet övar en mängd färdigheter som bokstäver, ordförståelse, addition och subtraktion, stavning och musik. (Win 98/ME/Win 2000/XP)



Dataläromedel

Lek och Lär - Tidsresan - 8257

F/1-2 - min - 2004 - Dataprogram

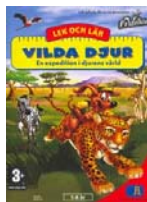
Följ med CH och Jansson i tidsmaskinen och besök spännande historiska platser där du genom lek och spel får lära dig om hur man levde för länge sedan. (Win 95/98/ME/2000/XP)



Lek och Lär - Vilda djur - 8256

F/1-2 - min - 2004 - Dataprogram

Häng med på äventyr och hoppa in i Sköna-stilen-bilen tillsammans med CH, Jansson och alla de andra. Du kommer att utforska fyra olika typer av natur och lära dig massor om djurarter från hela världen. (Win 98/ME/2000/XP)



Lekskolan med spöket Laban - 8236

F - min - 2003 - Dataprogram

Inuti och utanför slottet Gomorronsol hittar du spöket Laban och hans syster Labolina. De ska på hundtävling med hunden Rufus, och på vägen dit händer det en massa tokiga saker. Detta multimedialprogram innehåller berättelser, övningar och massor av aktiviteter. (Win 95/98, NT 4.0)



Lord of the Rings - 8267

6-9 - min - 2004 - Dataprogram

The Dark Lord has arisen. A Fellowship is formed. Now the future of Middle-earth lies in your hands. Play as Frodo, Gandalf, and the Aragorn as you overcome perilous obstacles and battle the forces of evil. (Win 98/ME/2000/XP)



Lovequiz - 8098

7-9/G - 60 min - 1999 - Dataprogram

Ett lekfullt spel som utmanar unga människor med frågor om kärlek, sex, hiv, skydd, graviditet och kroppslära. (Windows/Mac OS)



LärKan 99 - 8150

7-9/GV - min - 1999 - Dataprogram

Ett kreativt svenskspråkprogram från 13 år och till och med gymnasiet, men även inom invandrar- och vuxenstudier. Det är också i vissa delar anpassat för elever med läs- och skrivsvårigheter. Programmet innehåller 3 huvuddelar: Solfjädern Diagnos - vad behöver användaren träna på. Övningar och Grammatik - från grunderna till fördjupade kunskaper i svenska språket. Handledar-/lärarfiler - förnya och uppdatera vissa av övningarna. (Win 95 eller senare, pentium, 32 MB arbetsminne, 100 MB ledigt hårddiskutrymme, Internetuppkoppling)



Dataläromedel

Läslandet - bokstäver och ord - 8271

1-9 - 2004 - Dataprogram

Läslandet består av 21 roliga övningar som övar förmågan att känna igen bokstäver och ord. Du tränar såväl bokstavsordning som läsning och stavning. Programmet startar med en bildmeny. Denna tar dig till olika grupper av övningar som träna bokstäver, bygga ord och träna hela ord. I delen "Mina favoriter" kan du själv bestämma hur många övningar du vill ha på favoritmenyn. Du kan välja allt från en till tjugo. (Windows 98/ME/2000/XP)



Läslandet 2 - ord och meningar - 8284

1-3 - 2005 - Dataprogram

15 olika övningar och många underbart fina bilder för att stimulera lusten att läsa. Det finns verktygsprogram till varje del. Detta gör det möjligt att skraddars övningar för varje elev. Programmet har inspelat tal till ord och meningar.



Mamma Mu och Kråkan - 8252

F/1-2 - min - 2004 - Dataprogram

Följ med Mamma Mu och Kråkan på en massa roliga upptåg! Vid stranden hjälper du Mamma Mu att göra fina simhopp och var med och träna och tävla i deras cykelbana. I Kråkstudion kan du göra musik och dansa ko-disko mm. (Windows 95/98, 2000, ME, XP. 400 MHz rek)



Matilda: problemlösning i matematik - 8281

1-3 - 2000 - Dataprogram

I matteprogrammet Matilda arbetar eleven med problemlösning. Programmet omfattar de fyra räknesätten och vänder sig till elever från 6 år. Matilda innehåller sammanlagt 540 problem indelade i två huvudgrupper: metoder och blandade problem. De fyra metoderna motsvarar räknesätten addition, subtraktion, multiplikation och division. De blandade problemen är något svårare än metodproblemen och här ingår problem från de fyra metoderna. Uppgifterna presenteras muntligt, skriftligt och med bilder.



Matteraketen - den försvunna staden - 8071

1-6 - min - 1994 - Dataprogram

I Matteraketen får eleverna i fyra olika äventyr öva de fyra räknesätten. Programmet behandlar en-, två- och tresiffriga tal, positiva och negativa tal, decimaler, bråk och procent. (Windows 3.1 eller senare).



Matteraketen - junior - 8070

F/1-2 - 1997 - Dataprogram

I Matteraketen Junior lär sig barn enklare matematik och logiskt tänkande. Barnen får bekanta sig med siffror och mängdlära, lära sig addition och subtraktion, känna igen former, färger och mönster, förstå begreppen större än och mindre än, samt träna uppskattning av antal. (Fungerar ej i Win.XP)



Dataläromedel

Mias mattehus - 8012

F/1-3 - 2000 - Dataprogram

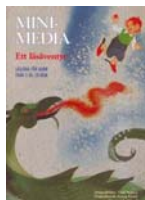
Ett matteprogram som hjälper barnen med de första grunderna inom matematiken på ett roligt sätt. Storlek, mönster, former, siffror/antal. (Win 3.1/95. MAC OS).



Minimedia ett läsäventyr - 8053

1-3 - min - 1997 - Dataprogram

Ett program för barn som just håller på att lära sig läsa och skriva. Figuren Mini som kommer till vår värld för att hämta hjälp för att befria en vän från en hemsk drake. Han möter barnen Moa och Max och det är dessa tre som är berättelsens huvudpersoner. Programmet har 2 svårighetsnivåer, det gröna lätta spåret för de barn som inte kan läsa och det röda svårare spåret för dem som kan läsa litegrann. (Windows 95 eller senare. Mac OS)



Mumintrollen: Vinter i Mumindalen - 8199

F/1-2 - 2001 - Dataprogram

Följ med på Lilla Mys och Mumintrollens vinterlekar! I det här spelet är det vinter i Mumindalen och Lilla My är den enda som är vaken. Men det blir roligare när du hälsar på och kanske klarar ni av att väcka Mumintrollet och de andra i Muminhuset? Tillsammans med Lilla My, och ibland Mumintrollet, kan du fiska genom ett hål i isen, åka pulka med Muminmammans silverbricka, leka "inte nudda golvet", bygga snöslott och mycket, mycket mer! (Win95/98 16MB RAM / Mac PowerMac 16 MB RAM)



Myror i brallan - 8198

F/1-9 - 2001 - Dataprogram

Lär dig allt om naturen på ett roligt och spännande sätt med denna cd-rom! Besök Kalle med Kollens stuga i skogen och utforska den spännande värld han lever i. Genom att klara olika uppdrag får du bär till den fantastiska bärmaskinen. Vandra runt bland fjäll, sjö och skog utanför Kalles stuga och spela något av de tio spelen som finns gömda i världen. (Win95/98/ME/2000)



Mysteriet på Greveholm 1 - 8107

1-6 - 1997 - Dataprogram

Hjälp till att rädda en prinsessa som hålls fången på slottet Greveholm och låt henne åka tillbaka till sin egen värld. (Win 3.1/ 95/ NT 4.0, 16 MB RAM. MAC 7.0, 16 MB RAM)



Mysteriet på Greveholm 3 - 8219

1-6 - min - 2003 - Dataprogram

Betjänten Jean gör det ödestigra misstaget att använda grevens notpapper när han målar av honom. Noterna försvinner och Jean och Sprak hamnar i fångelse. Hjälp bl.a till att återställa noterna till slottet. (Win 95/98, 32 MB ledigt internminne, 200 Mhz).



Dataläromedel

Nalle Lek - 8079

F - min - 1998 - Dataprogram

Ett förskoleprogram med många roliga övningar och tydliga bilder. I Nallelek finns 12 olika övningstyper. Varje övningstyp innehåller 4 - 15 olika övningar, ex sätt fart, vem där, hitta lika, domino, rita klart, klä nalle. (Windows 3.1 eller senare/NT).



Nicke och Nilla - 8250

1-6 - min - 2003 - Dataprogram

Nicke och Nilla har lovat att sätta ihop en show och de behöver din hjälp. Skapa en hitlåt i musikstudio och sätt ihop en rolig scenshow med dansnummer och ljuseffekter. Var också uppmärksam på barnvaktaruppgiften! I uppgiften hjälper du, tillsammans med Nicke och Nilla, barn som råkat i knipa. (Win 98SE/2000/XP/ME)



Nyfiken på matte - 8283

1-3 - 2000 - Dataprogram

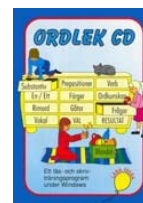
Barnen får laborera sig fram till egna svar och får då en djupare insikt i vad matematik handlar om. Nyfiken på matte innehåller också roliga drillövningar där barnen tränar huvudräkning.



Ordlek - 8028

1-6 - 1996 - Dataprogram

Ett programpaket för läs- och skrivträning. Inbyggt verktyg för att ändra i befintliga eller skapa nya övningar. Tre olika svårighetsgrader på övningarna. Även registrering för resultat finns att få i utskrift. Finns också för finska och danska. (Win 3.1/95, 4 MB RAM, 3 MB ledigt hårddiskminne)



Pettson och Findus i snickarboden - 8016

F/1-6 - 1996 - Dataprogram

I Pettsons snickarbod finns massor med överraskningar - spel och aktiviteter. (Win 3.1/95, 8 MB RAM. MAC 7.0 eller senare, 8 MB RAM)



Pettson och Findus i trädgården - 8136

F/1-6 - min - 1998 - Dataprogram

Här är uppföljaren till Pettson och Findus i snickarboden. Full med spel och massa kluriga uppgifter att lösa. Här gäller det att få allting att växa - och hindra ogräset att ta över Pettsons trädgård. Allt man behöver till sin hjälp kan man vinna i de olika spelen. (Windows/NT/Mac OS).



Pettson och Findus och mucklornas värld - 8209

F/1-6 - 2002 - Dataprogram

Spela och lek i Pettsons hus tillsammans med Findus och mucklorna. Det är fullt med knepiga, originella och roliga saker att göra. Du kan bl.a skapa ditt alldeles egna muckelhus. Totalt 17 spel. (Win 95/98, 233 MHz 233 rek, minst 32 MB, Mac 166 MHz).

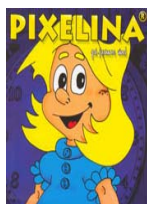


Dataläromedel

Pixelina på farmors vind - 8167

F/1 - 1999 - Dataprogram

Följ med Pixelina på hennes hemliga gömställe på farmors vind. Lek med roliga leksaker, lär dig att räkna och stava "små" ord under tiden. Lär om årstiderna, klockan och massa andra roliga saker. (Win 95 eller senare, 486/100MHz, 8 MB RAM. Mac 86040, 8 MB RAM)



Pro Evolution Soccer 3 - 8259

1-9/GV - min - 2004 - Dataprogram

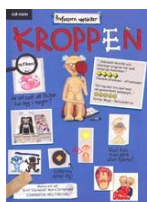
Pro Evolution Soccer 3 är ett välgjort och realistiskt fotbollsspel. Spelet har hyllats i spelpress världen över. Varenda match, varenda nickduell, varenda utspark, varenda målkans är unik. Trots att du spelar det om och om igen så upplever du helt nya händelser i spelet som du inte har sett innan. (Win 98/ME/2000/XP)



Professorn upptäcker kroppen - 8221

F/1-3 - 2003 - Dataprogram

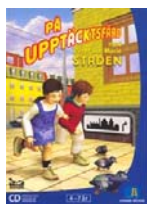
Här får du lära dig olika saker om kroppen. Du kan göra experiment, titta på film, tävla, bygga och upptäcka. Det som tas upp är följande; fortplantningen, skelett och muskler, våra fem sinnen, inre organ, hjärnan och nervsystemet, matsmältningen och celler och bakterier. (Win 95/98, 233 MHz, 32 MB RAM)



På upptäcktsfärd - Staden - 8240

F/1 - min - 2003 - Dataprogram

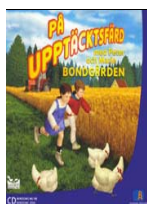
I "På upptäcktsfärd - Staden" har borgmästare Svensson problem; husen är smutsiga och det ligger en massa skräp på gatorna. Du spelar Peter eller Marie, som har kommit på besök till staden och måste hjälpa borgmästaren att hålla staden ren så att han får behålla sitt jobb. (Win 98/2000/ME)



På upptäcktsfärd med Marie och Peter - Bondgården - 8206

F/1-3 - min - 2001 - Dataprogram

Var med om att bygga upp en bondgård. Peter och Marie är på besök hos Erik och Elisabeth som just har köpt en bondgård. De behöver hjälp med en massa saker och du kan hjälpa till. Välj att spela som pojken Peter eller flickan Marie. Spelet innehåller mängder av filmer och bilder på djur, växter och insekter. Tre svårighetsgrader. (Win 98/ME, Pentium 300 MHz, 64 Mb RAM, 400 Mb ledigt hårddiskutrymme. Win 2000, Pentium 350 MHz, 128 Mb RAM, 400 Mb ledigt hårddiskutrymme.)



På äventyr med Wendy och Tim - 8273

F/1-6 - 2004 - Dataprogram

På äventyr med Wendy och Tim är ett träningsprogram i språklig medvetenhet för hemmet och skolan. I tre olika världar får man hjälpa Wendy och Tim att klara av övningar för att rädda en förvirrad trollkarl. Det finns olika svårighetsgrader. (Win95/98/2000/ME/NT4/XP)



Dataläromedel

Quiz - Frågor och svar - 7359

6-9/GV - 45 min - 2006 - DVD

Denna DVD innehåller en 45 minuter lång frågesport med bakgrundsbilder, korta filmsekvenser och originalkomponerad musik. Frågorna (som handlar om nästan alla ämnesområden) ställs med tre svarsalternativ och de rätta svaren kommer med ca 5 sekunders fördröjning. Tal: Sv.



Reklamens påverkan - 8100

7-9/GV - min - 1999 - Dataprogram

Ett metodprogram på CD om reklam och dess påverkan. CD-rom skivan bygger på ett samarbete inom ämnena musik, bild, svenska och data.



RoboLab: MindStorms för skolor - 8203

4-9/GV - min - 2001 - Dataprogram

Hyreskostnad: 200:-/hyresomgång



Shadows - 8045

7-9/GV - 1996 - Dataprogram

Ett spännande språkäventyr på engelska. Det hela utspelar sig i London, men flera av karaktärerna i spelet har annat geografiskt ursprung. På så vis får man höra många olika dialekter av det engelska språket. Till programmet finns en handledningsom redovisar de språkliga moment som ingår. Där finns också de ledtrådar som behövs för att komma vidare i spelet. (Windows 3.1 eller senare/NT/Mac OS)



Shrek 2 - 8264

1-9 - min - 2004 - Dataprogram

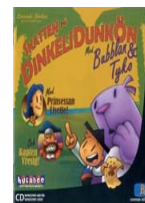
Shrek, det älskvärda gröna trollet är tillbaka, och den här gången har han med sig sina vänner. Spelet Shrek 2 är baserad på den nya filmen och innehåller massor av saker som sker i filmen. Spelaren upptäcker nya platser fullt av faror, monster och utmanande puzzle medans man använder karaktärens speciella kunnande för att klara av banorna. (Win98/ME/2000/XP)



Skatten på Dinkelidunkön - 8211

F/1-3 - 2002 - Dataprogram

Bubblan och Tycho letar efter en mystisk skatt och blir strandsatta på Dinkelidunkön. Bakom varje palm väntar äventyret och de sex spännande kapitlen är fyllda med upptäckarglädje, problemlösning och underhållning. (Win 98, ME och 2000)

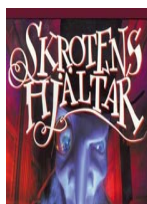


Dataläromedel

Skrotens hjältar - 8163

2-6 - min - 2000 - Dataprogram

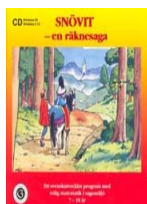
Ett äventyrsspel från 7 år. Programmet är en uppföljare till SVT:s julkalender Julens hjältar. Julhunden ska rädda sin kompis apan som blivit tillfångatagen och instängd i en bur av den elake Assar. Även större faror hotar. Deras kvarter hotas att jämnas med marken om ingen sätter stopp för det. För att komma framåt i spelet krävs problemlösningsförmåga och logiskt tänkande. Ett äventyrsspel som man inte spelar färdigt på en dag. (Win 95)



Snövit - en räknesaga - 8037

1-3 - 2001 - Dataprogram

Ett svenskutvecklat matematikprogram som bygger på sagan om Snövit. När barnen löst uppgifterna kommer de vidare i sagan. Varje äventyr är en spelplan i fantasifull miljö. (Win 3.1/95, 4 MB RAM, 1 MB ledigt hårddiskutrymme)



Stratajams smartgames - 8179

6-9 - 1999 - Dataprogram

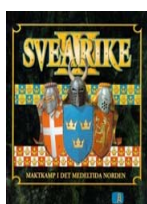
Har du hjärna stor nog för att klara världens första action-pussel? Alla sex spelkategorier i Smart Games Stratajams är fullpackade med fantastiska nya funktioner och spelnivåer. (Win 3.1 eller senare)



Svea Rike III - 8171

6-9/G - 2000 - Dataprogram

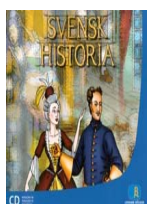
Året är 1275. Samtliga länder i Norden slits av inre konflikter, och flera starka makthavare slåss om tronen. Det är en tid då förräderi och korruption är en del av vardagen och orosmolnen hopas inför en nalkande storkonflikt. Ett strategispel i realtid där du tar dig an styret av en av de anrika nordiska ätterna med målet att sätta kungakronan på ditt huvud. (Windows 95 eller senare)



Svensk Historia - 3 delar - 8145

3-9/G - 1998 - Dataprogram

Svensk Historia är 3 skivor som behandlar år 800 - 1500, år 1500 - 1700 och 1700-talet. Programmet består av två huvuddelar, en faktaavdelning kallad Forskningsmaskinen och ett äventyrsspel som heter Uppdraget. Forskningsmaskinen är uppdelad i 5 ämneskategorier, Regenter & politik, Ekonomi & utbildning, Kultur, tanke & tro, Människor & vardag och Uppväxter & teknik. Speldelen, Uppdraget, innehåller 9 spel där det gäller att lösa problem av något slag. (Win 95 eller senare)



Svenska kvinnliga författare - 8018

7-9/GV - 1996 - Dataprogram

En presentation av Elin Wägner, Tora Dahl, Alice Lyttkens, Gerda Antti, Sara Lidman, Maria Gripe, Astrid Lindgren, Kerstin Ekman, Maja Ekelöf och Kerstin Thorvall. (Win 3.1 eller senare, 4 MB RAM. MAC 7.1 eller senare, 4 MB RAM)



Dataläromedel

Sy med Castor - 8120

F/1-3 - 1998 - Dataprogram

Hjälp bävern Castor och hans kompis Frippe att sy ett nytt förkläde. Brodera, sy på symaskin, sy lapptäcke, färga tyg och stryk tvätten. (Win 3.1/95, 16 MB RAM. MAC 7.0 eller senare, 16 MB RAM)



Teknikens värld - 8152

4-6 - min - 1997 - Dataprogram

Ett äventyr i teknikens värld är ett interaktivt undervisningsmaterial för teknik och övriga NO-ämnen. Här kan man experimentera och lära om elkraft, transporter, vattnets kretslopp, informationsteknik och maskiner. På skivan finns en lärarhandledning och ca 30 experiment som eleverna kan genomföra i verkligheten. Materialet vänder sig till skolår 4-6. (PC win 3.1x eller 95. 486-processor 66 mHz/ Pentium. 8 MB ram. MAC Mac OS 7,5 eller senare. 68040-processor/Power PC. 8 MB ram)



The Hobbit - 8266

1-9 - min - 2004 - Dataprogram

Utforska den mystiska världen Midgård genom att klättra i berg, lösa pussel, hoppa över stup, slåss mot fiender m.m. Möt älvor, dvärgar, trollkarlar och troll med flera i din färd från det fredliga Shire till mörka skogarna i Mirkwood, och det är bara början. (Win 98/ME/2000/XP)



The ultimate human body - 8129

7-9/G - 1997 - Dataprogram

En interaktiv resa genom människokroppen. Vad händer i din kropp? Vrid och vänd på kroppsdelarna, plocka bort organ, kika under huden... Språk: Engelska



Trazan och Banarne - Speltajm - 8214

1-6 - min - 2002 - Dataprogram

Oj, oj, oj nu har Olyckan varit framme och trampat, kraschat och bangat i Trazan och Banarnes trädgård. Nu får du hjälpa till att göra den fin igen. Det gör du genom att spela alla spel som finns i djungeln. Speltajm innehåller 9 olika spel i tre olika svårighetsgrader, uppfinningar, druttlar, småbus, film mm. (Windows 95, 98, NT och 2000. Macintosh)



Troll - lek - 8223

F/1-3 - min - 2003 - Dataprogram

Troll - lek är ett program baserat på förskolepedagogik. Här finns många roliga och lärorika övningar. Här finns en groda som ger instruktioner och beröm på många olika sätt. Det finns också språkval på engelska och norska för de lite äldre barnen. (Win 95/98)

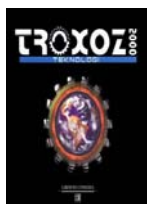


Dataläromedel

Troxos (Innehåller 3 cd-rom skivor) - 8175

7-9/GV - min - 2000 - Dataprogram

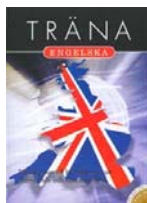
Betygsrelaterade utbildningar med testlösningar. Denna utbildningsserie är i huvudsak inriktad mot naturvetenskapliga och tekniska ämnen. Kan användas självständigt eller som ett komplement i undervisningen. Programmet innehåller: Teknikhistoria, datorm, tekniken i samhället, mekanik, projekt, utbildning och framtid. Innehåller även en skiva med CAD-program - bilar. (Win 95/NT)



Träna engelska - 8226

6-9/GV - min - 2003 - Dataprogram

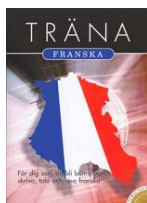
För dig som vill bli bättre på att skriva, tala och läsa engelska. Med programmet kan du berika ditt ordförråd, förbättra din grammatiska förståelse och snabbhet, öva uttal och även förstå bättre det du läser. (Win 95/98)



Träna franska - 8227

6-9/GV - min - 2003 - Dataprogram

För dig som vill bli bättre på att skriva, tala och läsa franska. Med programmet kan du berika ditt ordförråd, förbättra din grammatiska förståelse och snabbhet, öva uttal och även förstå bättre det du läser. (Win 95/98)



Träna NO - 8102

7-9/G - min - 1999 - Dataprogram

Fyratusen övningar i biologi, fysik och kemi. Förklaringar med bilder och animationer. Från gamla greker till atomfysik. (Win 95/NT)



Träna samhällsorientering - 8285

1-6 - 2002 - Dataprogram

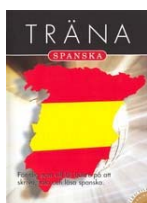
Detta är det perfekta programmet för dig som vill förbättra dina resultat i skolan. Här finner du massor av förklarande texter inom de fyra SO-ämnena. Till skillnad från vanliga böcker eller uppslagsverk finns i Träna So en särskild övningsdel, där du kan plugga in det du läst. Programmet som är gjort av svenska pedagoger är lätt att använda och har ett utseende som du känner igen från internet. "Det perfekta programmet för dig som vill få alla rätt på provet".



Träna spanska - 8228

6-9/GV - min - 2003 - Dataprogram

För dig som vill bli bättre på att skriva, tala och läsa spanska. Med programmet kan du berika ditt ordförråd, förbättra din grammatiska förståelse och snabbhet, öva uttal och även förstå bättre det du läser. (Win 95/98)



Dataläromedel

Träna svenska - 8208

4-9/GV - 2002 - Dataprogram

För dig som vill bli bättre på att skriva, tala och läsa svenska. Du kan berika ditt ordförråd, förbättra din grammatiska förståelse, öva rättstavning mm. Du bestämmer själv svårighetsgraden, kan öva i lugn och ro, hemma eller på skolan. (Win 95/98, minst 16 MB internminne, Pentium 75 Mhz)



Träna tyska - 8229

6-9/GV - min - 2003 - Dataprogram

För dig som vill bli bättre på att skriva, tala och läsa tyska. Med programmet kan du berika ditt ordförråd, förbättra din grammatiska förståelse och snabbhet, öva uttal och även förstå bättre det du läser. (Win 95/98)



Tusen och en natt - 8110

4-7 - 1999 - Dataprogram

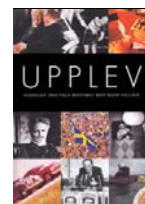
Ett räkneäventyr i en tredimensionell palatsmiljö med roliga matteövningar på tre olika nivåer. (Win 95/98, 16 MB RAM. 30 Mb hårddiskutrymme)



Upplev: Sveriges 1900-tals historia med Hans Villius - 8238

6-9/GV - min - 2003 - Dataprogram

"Hundra svenska år" är ett familjespel om 1900-talets historia och Hans Villius är din guide. Följ med på en hisnande färd genom 1900-talshuset, våning för våning, årtionde för årtionde och hjälp honom inreda 1900-talsmuséet. Sammanlagt 800 frågeuppgifter illustreras med i form av filmer, foton och ljud. (Win 95/98, 16 bitars ljudkort, Pentium 200 MMX)



Uptäck rymden med Mulle Meck - 8272

1-6 - min - 2004 - Dataprogram

Mulle Meck har flyttat in i sin släkting Stella Stjärnströrels observatorium. En meteorit har slagit ner hos Daisy Diesel. Djupforsen har drabbats av "rymdfeber"! Erik Erzon vill ha en rockkonsert på månen och Viola Wallmark vill prova att odla jord från andra planeter. (Win 95/98/ME/NT4/2000/XP)



War of the Ring - 8268

6-9 - min - 2004 - Dataprogram

I detta första strategispel som utspelar sig i Sagan om ringens värld antar du rollen som god eller ond och ska således se till att förstöra den enda ringen eller verka för att ondskan får härska i Midgård för evigt. (Win 98/ME/2000/XP)



Vem är jag? - 8165

8-9/G - min - 2000 - Dataprogram

Vem är jag? är en sammanställning av de fyra stora livsåskådningarna - kristendom, islam, buddism och extrensialism. Här jämförs livsåskådningarna och man får själv ta ställning i de stora livsfrågorna som bl a handlar om födelsen, döden, lidandet och godhet. (Win 95/98/NT).



Dataläromedel

Veta mera - läsa och skriva - 8072

F/1-3 - 1997 - Dataprogram

Veta Mera Läsa och skriva består av sex olika övningar, Alfabetet, Para ihop lika eller olika, Hitta gömda ord, Bildkryss, Stava till ord, som alla syftar till att lära grunderna i alfabetet, samt att stava enkla ord. Programmet innehåller också en verktygsdel som underlättar anpassning av programmet. (Windows 3.11 eller senare).



Veta mera - matematik och klockan - 8073

F/1-3 - 1997 - Dataprogram

Veta Mera Matematik och klockan består av sex olika övningar: Räkna antal, Memory, Vilka tal fattas?, Mattetåget, Klockan - analog, Klockan - digital, som alla syftar till att lära ut grunderna i matematik. (Windows 3.11 eller senare)



Vintergatan: Fifunernas återkomst! - 8253

1-6 - 2004 - Dataprogram

Här gäller det att hindra de onda Fifunerna från att ta över universum. De samlar på sig allt levande de hittar och använder dem som slavar och för att utföra experiment på. Målet är att driva bort Fifunerna och återställa balansen i universum. (Win 98/2000/ME/XP)



Vintergatan: Rädda jorden! - 8242

1-6 - 2003 - Dataprogram

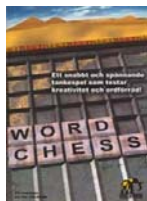
I programmet får du följa med dina kamrater Peo, Henrik, Mira och Glenn från TV-serien, på en fantastisk resa ut i rymden. Målet är att finna och återföra olika organismer som utrotats på jorden av människorna som behövs för att inte planeten ska gå under. (Win 95/98/2000/ME/XP)



Wordchess - 8183

3-9/GV - min - 2000 - Dataprogram

I Wordchess spelar du mot datorn. Spelarna har varsin spelplan om 5x5 rutor. Det gäller att fylla spelplanen med ord, både horisontellt och vertikalt. Även om spelplanen är begränsad i storlek kan man använda hur långa ord som helst. Det gäller bara att fylla i de fem första rutorna så fyller datorn på med lämpligt ord. Valet sker slumpmässigt vilket ger både en del överraskningseffekter och en liten möjlighet att få poäng på ord som man inte kan. (Win 95/98/2000)



Words and sentences - 8288

2-6 - 2006 - Dataprogram

Lär dig engelska lekande lätt! Här finns 15 olika övningar som tränar såväl glosor och stavning som läsförståelse. Du får hela tiden stöd av inspelat tal på engelska till alla ord och meningar och kan på så sätt öva upp ett korrekt uttal. (Windows 98/ME/NT/2000/XP)



Vår lilla stad - 8024

1-6 - 1996 - Dataprogram

Ett program där barnen lär sig matematikens grunder. Bygger på LPO 94. Tre olika svårighetsgrader att ställa in. (Win 3.1 eller senare, 8 MB RAM. MAC 7.0 eller senare, 8 MB RAM. 10 MB ledigt hårddiskutrymme för båda systemen)



Dataläromedel

Zoombinis: Mysteriet i grottan - 8588

1-9 - 2006 - Dataprogram

Hjälp Zoombinierna att rädda sina vänner som är instängda i en mystisk grotta i bergen. Under din utforskning av bergen, dalarna och de vindlande grotterna kommer du att stöta på många kluriga hinder som sätter din problemlösningsförmåga på prov. Detta är hjärnjympa med framtidens matematik. (Win 95/98/ME/2000/XP).



Äventyr bland dinosaurier - 8034

F/1-6 - 1995 - Dataprogram

Välkommen att utforska dinosaurernas fantastiska värld. Spel, aktiviteter och uppslagsverk. 3D-glasögon för 3D-effekter. (Win 3.1/95, 8 MB RAM, 5 MB ledigt hårddiskminne. MAC 7.0 eller senare, 8 MB RAM, 5 MB ledigt hårddiskminne)



Äventyrarna Fyran - 8188

3-6 - min - 2001 - Dataprogram

Äventyrarna deltar i en arkeologisk utgrävning i Egypten under ledning av en originell men rar professor. De avslöjar en onskfull arkeologs planer på att släppa lös kaos i världen. Äventyrarna behöver din hjälp för att förhindra en katastrof. (Win 95/98, 486DX66 MHz eller snabbare. Hårddisk 12 MB, RAM-minne 16 MB)



Äventyrarna Trean - 8187

2-4 - min - 2001 - Dataprogram

Djupt inne i regnskogen har Äventyrarna stött på ett mysterium, djungelns djur försvinner. Och nu har också professor Pytagoras försvunnit. Det ryktas att ett gammalt monster har återvänt och ligger bakom alltihop. Följ med Fanny Vildberg och hennes gäng på en spännande expedition in i den mystiska numeriska regnskogen. (Win 95/98, 486DX66 MHz eller snabbare. Hårddisk 12 MB, RAM-minne 16 MB)

