

# Eltern family

Eine Beilage zur  
Ausgabe 11/2007

Für Kinder, Eltern und die ganze  
Familie: die beste Software zum  
Lernen, Spielen, Lesen, Staunen

# Ausgezeichnet!



# Jetzt werden Wünsche wahr!

Empfehlen Sie ELTERN family weiter und Sie erhalten für jeden neuen Leser einen praktischen Kofferrolley.

## PRINZESSIN LILLIFEE Kofferrolley

Der ideale Reisebegleiter:

- strapazierfähiger Trolley aus wasserfestem Nylon
- leichtläufige Inliner-Rollen
- 2fach arretrierbarer Teleskopzuggriff
- niedliche Stickereien
- inklusive Schutzhülle
- Maße: ca. 41 x 30 x 18 cm
- Zuzahlung nur € 15,-



## Ihre Vorteile:

- › PRINZESSIN LILLIFEE Kofferrolley!
- › Sie dürfen auch einen neuen Leser werben, wenn Sie selbst kein Abonnent sind!
- › Bequeme Lieferung frei Haus!
- › Gratis: das Spiel- und Comic-Magazin QUIX!
- › Online-Vorteile unter [www.elternfamily.de](http://www.elternfamily.de)

## Gleich antworten und Kofferrolley sichern!

Telefon

01805-8 61 80 00\*

E-Mail

[elternfamily-service@guj.de](mailto:elternfamily-service@guj.de)

Bitte Bestell-Nr. 556 399 angeben!

Der Geworbene war in den letzten drei Monaten kein ELTERN family-Abonnent und erhält somit ab der nächsterreichbaren Ausgabe für mind. ein Jahr ELTERN family für zzt. nur € 2,10 pro Heft (inkl. Zustellung) statt € 2,30 am Kiosk. Er erhält ELTERN family für ein weiteres Jahr, wenn er nicht 6 Wochen vor Ablauf des Abonnements kündigt. Prämienwerbungen gelten nicht für die Eigenbestellung und nicht für Geschenkabonnements. Die Zusendung der Prämie erfolgt nach Eingang der ersten Zahlung. Das Angebot gilt nur in Deutschland und solange der Vorrat reicht. Alle Preise verstehen sich inkl. MwSt. und Versand.

ELTERN family erscheint im Verlag Gruner + Jahr AG & Co. KG, Dr. Volker Breid, Am Baumwall 11, 20459 Hamburg, Handelsregister: AG Hamburg HR A 102257. Vertrieb: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Dr. Olaf Conrad, Düsternstr. 1, 20355 Hamburg, Handelsregister: AG Hamburg HRB 95 752.

\*14 Cent/Minute aus dem deutschen Festnetz, Mobilfunkpreise können abweichen.



Die Kinderjury der GIGA-Maus nach getaner Arbeit

## GIGA-Maus 2007: Das ist unsere Jury

[Cordula Dernbach – Pädagogin](#)

[Ute und Karl Diehl –](#)

[Redakteure bildungsklick.de](#)

[Harald Fette – freier Journalist](#)

[Jürgen Hilse – Psychologe,](#)

[Kinder- und Jugendschutz](#)

[Anke Leitzgen –](#)

[Autorin ELTERN FAMILY](#)

[Svenja Normann –](#)

[Redakteurin lernklick.de](#)

[Cornelia Rettig –](#)

[Redakteurin 3sat/neues](#)

[Moritz Steinbach – Schüler](#)

[Professor Dr. Hartmut Warkus –](#)

[Medienpädagoge Universität Leipzig](#)

[Redaktion dieses Heftes:](#)

[Ute und Karl Diehl](#)

## Liebe Leserinnen, liebe Leser,

der PC ist das führende elektronische Medium zum Lernen und Nachschlagen. Zum Tüfteln und Spielen sind allerdings Konsolen beliebter. Dieser Trend wird durch die Preisträger der GIGA-Maus 2007 bestätigt. Während der Computer immer selbstverständlicher als Lernhelfer genutzt wird, gewinnen die Konsolen als virtuelle Spielplätze für gemeinsames Spielen an Bedeutung. Denn längst geht es beim Videospiele nicht mehr ums bloße

„Daddeln“. Mehr und mehr mausern sich diese Geräte

zu idealen Plattformen für Knobelspiele – und sogar für Sportspiele, die ganzen körperlichen Einsatz verlangen.

Für rein geistige Sprünge und Wissenszuwachs sorgen dagegen Lernprogramme und Nachschlagewerke für den PC, die besten von ihnen können sich jetzt mit dem Siegel der GIGA-Maus 2007 schmücken. Die Kinderjury hat sich für ein Spiel entschieden, bei dem der gemeinsame Spielspaß im Vordergrund steht. Neugierig geworden? Auf den folgenden Seiten finden Sie alle ausgezeichneten Programme und Online-Angebote der GIGA-Maus 2007.

Viel Spaß beim Lesen, Spielen und Lernen wünscht

[Ihre ELTERN FAMILY-Redaktion](#)

# Kinder 4–6 Jahre



Das beste Lernspiel und Gesamtsieger in der Gruppe Kinder 4–6 Jahre

## Fragenbär Vorschule: Spielend Mathe lernen mit den kleinen Geistern

Der Frosch Schlitzohr wird seinem Namen wirklich gerecht, hat er doch die kleinen Geister in Flaschen eingesperrt und ihr Spukschloss besetzt! Zum Glück können die Kinder, der Fragenbär und seine Freunde mit ihren Rechentalenten Geister und Schloss befreien. Da geht es um den Zahlenraum bis 10, um geometrische Figuren, ums Zuordnen und Finden und um räumliche Orientierung. Logik und Konzentration werden ebenso gefordert und gefördert wie richtige Lösungsstrategien. Und für jede gelöste Aufgabe schwebt ein kleiner Geist wieder in die Freiheit. Sind 100 Geister befreit, bekommen die kleinen Rechenkünstler eine Urkunde. Eltern können den Lernfortschritt ihres Kindes jederzeit in der Dokumentation nachverfolgen.

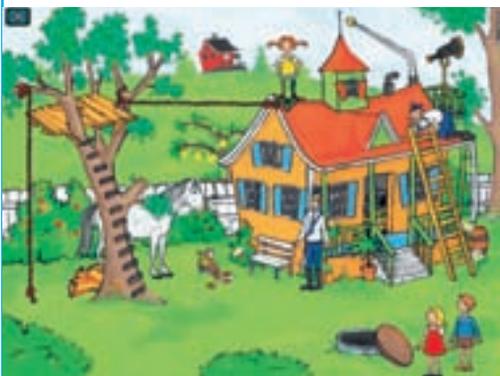
Alle Aufgaben sind spielerisch verpackt, und Frust stellt sich erst gar nicht ein, weil Hilfestellungen bei Fehlern jederzeit weiterhelfen. Die Motivation wird durch witzige Sprüche, Dialoge und Lob gestärkt. Angeheizt wird sie außerdem von dem Wunsch, die kleinen Geister zu befreien. Genau die richtige Mischung aus Spaß und Lernen für Vorschulkinder!

*Spielend Lernen Verlag, CD-ROM für PC und Mac, empf. Preis 19,95 Euro*

Das beste Spiel

## Apseult Spunk! Die große Astrid-Lindgren-CD-ROM

Auf dieser CD-ROM treffen Kinder (und Eltern) berühmte Figuren aus den Büchern der Schriftstellerin und können sich gemeinsam mit ihnen in intelligenten und lustigen Spielen vergnügen. Da gilt es etwa, die passende Belohnung zu wählen, damit Michels Knirpssschweinchen die unterschiedlichen Hürden auch wirklich meistert. Klar, dass auch der Tischlerschuppen nicht fehlen darf, wo Michels Holzmännchen geschnitzt werden. Und bei Pippis Spiel „Finger raten“ sind erste Zählkünste gefragt. Mit Madita kann man prima Brennball spielen und mit der kleinen Lotta auf dem Fahrrad durch die Gegend sausen. Daneben erfahren die Spieler auch Wissenswertes aus dem Leben der berühmten Autorin. Viele der Spiele lassen sich zu zweit spielen. Eine prallvolle Sammlung mit schlaun Spielideen und eine liebevolle Hommage an die berühmte Kinderbuchautorin. *Oetinger interaktiv, CD-ROM für PC und Mac, empf. Preis 19,95 Euro*





# „Spielen Sie gemeinsam!“

Bei Computer und Co. fehlt den Erwachsenen oft das Wissen und die Erfahrung, was für Kinder gut oder schlecht ist. Wie können Eltern diese Wissenslücke schließen? Drei Fragen an Christine Brasch, Redaktionsleiterin von sqoops Family Experten empfehlen immer wieder, die Eltern sollen gemeinsam am Rechner oder an der Konsole mit ihren Kindern spielen. Aber wie können sie überhaupt geeignete Spiele für ihre Kinder finden?

Die GIGA-Maus trägt viel dazu bei, denn mit diesem Siegel ausgezeichnete Kinder-Software ist auf jeden Fall wertvoll – und deshalb haben wir von sqoops uns auch entschlossen, in diesem Jahr Sponsor der GIGA-Maus zu werden. Aber natürlich gibt es noch mehr empfehlenswerte Spiel- und Lernsoftware, als die GIGA-Maus-Jury jedes Jahr auszeichnen kann. Unter [www.sqoops-family.de](http://www.sqoops-family.de) haben wir um die 1000 verschiedene Titel für Kinder, die wir ausführlich darstellen und bewerten. Hier können Eltern also immer die passenden Spiel- und Lernprogramme für ihr Kind auswählen.

**Soll man als Mutter oder Vater eigentlich vorab schon mal für sich selbst das Spiel tes-**

**ten, um hinterher zu wissen, wie's geht?**

Wozu Heimlichtuerei? Es ist doch schön, wenn Eltern und Kinder ein Spiel gemeinsam entdecken – und ebenso schön ist doch auch, wenn ein Kind mal unangefochten Experte sein darf! Dabei wächst nicht nur sein Selbstbewusstsein – es erlebt auch, dass seine Eltern bereit sind, Mühen auf sich zu nehmen, um diesen Teil seiner Welt besser zu verstehen. Experten bleiben Eltern doch ohnehin: Nur sie können beurteilen, welches Spiel für ihr Kind gut ist – und welches nicht.

**Kann eigentlich ein intelligenter Zehnjähriger auch schon mal ein Computerspiel spielen, das erst für Zwölfjährige zugelassen ist?**

Wenn ein Spiel von der USK erst für Kinder ab zwölf Jahren freigegeben ist, hat das nichts damit zu tun, dass das Spiel zu schwierig für jüngere Kinder sein könnte. Vielmehr geht es darum, dass das Spiel jüngere Kinder seelisch überfordern und belasten könnte, beispielsweise durch kampfbetonte Aufgabenstellungen oder Darstellung von Gewalt. Da braucht auch ein sehr intelligentes Kind den gleichen Schutz wie alle anderen. >>

# 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

## Mathematik 1

Leider ist die tolle Mathematik-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  
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 >>

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 „Willis 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



# Kinder 6–10 Jahre

Das beste Lernspiel

## Abenteuer mit Kasimir: Garten, Zwerge & Co.

Hase Kasimir und Gartenzwerg Kalle 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*



Das beste Lernprogramm  
Fremdsprachen

## English Coach 21 (5. Kl.)

Passend zu den „Units“ im Englischbuch können die Kinder mit diesem Programm zu Hause weiterlernen. Ob Vokabel- oder Grammatikübungen – Fehler werden sofort markiert, und die Schüler gelangen mit der passenden Erklärung schnell zum richtigen Ergebnis. Der virtuelle Vokabelkasten sorgt für intensives Worttraining, und die vielen Hörverständnisübungen, ergänzt um eigene Spracheingaben, festigen die korrekte Aussprache, Gedächtnis- und Vokabelspiele motivieren zusätzlich. Die Lernstandsübersicht deckt alle Fortschritte auf, und schließlich sorgt der kleine Außerirdische Neville dafür, dass die Schüler auch englische E-Mails schreiben lernen. Ein prima Sprach-Coach für den erfolgreichen Einstieg in die Sekundarstufe.

Cornelsen, CD-ROM für PC, empf. Preis 49,95 Euro

# Kinder ab 10 Jahre

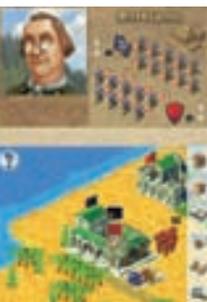


Das beste Spiel

## EA Sports Fußball Manager 07

Hier managt und trainiert der Spieler die Mannschaft seiner Wahl. Wer will, kann sogar seine eigene Mannschaft gründen. Und dann müssen die unterschiedlichen Aufgaben bewältigt werden: Trainingspläne erstellen, eine Mannschaftsaufstellung austüfteln, Talente suchen. Sogar während des Spiels in komfortabler 3-D-Ansicht kann der Trainer noch eingreifen, um das Ergebnis zu verbessern. Und im Modus „Spielerkarriere“ lässt sich der eigens trainierte Einzelspieler sogar selbst steuern. Erfolgreiche Manager schaffen es schließlich bis zum Nationaltrainer. Ein technisch perfektes und trotz seiner Komplexität übersichtliches Programm für alle jungen Fußballfans.

Electronic Arts, CD-ROM für PC, empf. Preis 54,99 Euro



Das beste  
Konsolenspiel

## Anno 1701

Am PC hat die Wirtschaftssimulation Anno 1701 bereits große Erfolge gefeiert. Jetzt könnte das intelligente Spiel auch zum

Renner unter den Konsolenspielen werden. Auch hier geht es darum, Land zu besiedeln, Städte aufzubauen und für erfolgreichen Handel zu sorgen. Ziel ist es, die größten und erfolgreichsten Städte zu bauen. Das geht auch gemeinsam mit bis zu drei weiteren Spielern oder in Konkurrenz zu ihnen. Dieses Spiel beweist, dass auch auf kleinen Handhelds komplexe Spiele eine große Chance haben. Disney Interactive Studios, Nintendo DS, empf. Preis 35,95 Euro

Das beste Lernspiel

## Genius – Im Zentrum der Macht

Diese Aufbausimulation erfordert jede Menge politisches Wissen. Der Spieler startet im Jahr 2015 seine politische Karriere als Bürgermeisterkandidat, muss sich dafür bei der Bevölkerung aber zunächst einmal eine Vertrauensbasis schaffen. Beim Spielstart kann man zwischen vier unterschiedlich ausgerichteten Parteizugehörigkeiten auswählen. Dem Bürgermeister stehen professionelle Berater zur Seite, er muss sich aber auch mit gestandenen politischen Gegnern auseinandersetzen. Und: Er kann sogar Ministerpräsident und Kanzlerkandidat werden! Dieses Lern-Adventure wurde in Zusammenarbeit mit der Bundeszentrale für

politische Bildung und dem ZDF entwickelt. Ein komplexes Aufbauspiel mit satten Inhalten.

Cornelsen, CD-ROM für PC, empf. Preis 24,95 Euro, ab 12 Jahre



Joachim Klapp



>>

Das beste Lernprogramm Deutsch

## Lernvitamine Deutsch (REIHE)

Rechtschreibung, Sprachkunde und Grammatik, wahlweise orientiert am Lehrplan von Realschule oder Gymnasium, werden in mehr als 2500 Übungen trainiert. Immer zur Seite: die persönliche Tutorin, die bei allen Fragen weiterhilft. Ob die Antworten richtig oder falsch waren, erfahren die Schüler sofort und bekommen gegebenenfalls die notwendige Unterstützung. Im Prüfungstrainer wählen sie den Prüfungsstoff aus und können dann über dem Test schwitzen. Auch ans Lernen ohne PC wurde hier gedacht: Dafür lassen sich persönliche Lernhefte mit Aufgaben und Lösungsteil zusammenstellen, ausdrucken und ganz traditionell bearbeiten. Eine ausgeklügelte Lernreihe, die auf zielgerichtetes und selbstständiges Lernen setzt.

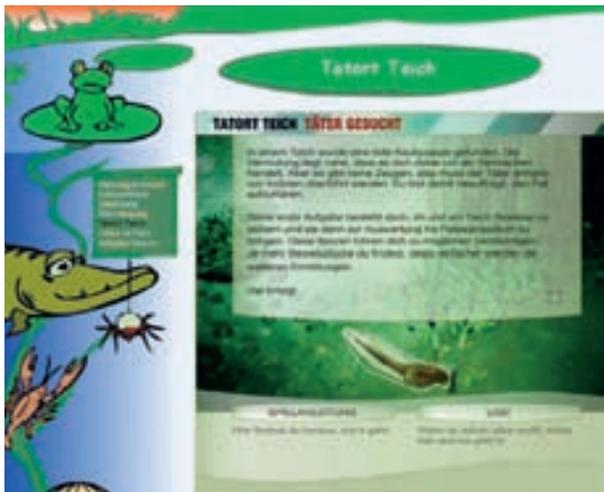
Cornelsen, CD-ROM für PC, empf. Preis 9,99 Euro. Die „Lernvitamine“ gibt es für die Grundschule und ab Klasse 5 in den Fächern Deutsch, Mathematik, Englisch und Latein. Außerdem im Dreifächer-Paket für 29,95 Euro und als intensives Sprachlernprogramm für zwei Jahre in den Fächern Englisch, Französisch oder Spanisch, ebenfalls 29,95 Euro



Das beste Online-Angebot

## 1, 2 oder 3

Eine der beliebtesten Kinderratesendungen hat jetzt auch den Sprung ins Internet geschafft. Doch hier geht es nicht in erster Linie um die richtigen Antworten auf knifflige Fragen. Im Vordergrund steht vielmehr der Blick hinter die Kulissen. Als Teil der Crew lernen die Spieler nämlich alle Berufe am Set kennen, und sie müssen selbst zum Gelingen der Sendung beitragen. Der passende Ton muss eingestellt, die Requisiten gesucht oder die Kameras in Position gebracht werden. Es gilt, Kabel zu entwirren oder die verlorenen Bälle wieder einzusammeln. Videos, Texte und Bilder sorgen für das notwendige Wissen über diese Sendung. Hier erleben die Kinder im Spiel, wie Fernsehen wirklich gemacht wird. *Zweites Deutsches Fernsehen, [www.tivi.de/fernsehen/12oder3/popup\\_html/17330/index.html](http://www tivi.de/fernsehen/12oder3/popup_html/17330/index.html)*



Das beste Lernprogramm Naturwissenschaften

## Lebensräume entdecken – Gewässer

Mit dieser DVD lernen Schüler das Leben in Bach, Fluss und See hautnah kennen. Acht Filme mit umfangreichem Begleitmaterial geben einen fundierten Einblick in Ökologie, Nahrungskette und Umweltprobleme. Themen wie Fotosynthese oder Überdüngung werden anschaulich in Simulationen und Animationen erklärt – und bei Fragen kann man jederzeit im umfangreichen Glossar nachschlagen. Mit der integrierten Filmsoftware Pinnacle Studio 9 werden Filmsequenzen aus der DVD mit eigenem Material und Kommentartexten kombiniert – so entstehen beinahe professionelle Präsentationen! Hier wird Multimedia ideal zum fachbezogenen und übergreifenden Lernen genutzt.

SWR, DVD für PC, empf. Preis 15 Euro, Bezug über [www.wissen.swr.de](http://www.wissen.swr.de), ab Klasse 5

# Kinder ab 10 Jahre

## Das beste Tool

### Office Home and Student 2007

Dieses kostengünstige Office-Paket ist maßgeschneidert für die Bedürfnisse von Schülern und Studenten, denn es enthält lediglich die Komponenten Word, Excel, Power Point und OneNote. Die aktuelle Word-Version beinhaltet flotte Gestaltungshilfen wie Live-Vorschau und weitere Formatvorlagen, das Tabellenprogramm Excel ist unerlässlich für alle Arbeiten, bei denen Zahlen eine Rolle spielen, und mit Power Point lassen sich professionelle Präsentationen erstellen. OneNote ist besonders für kreative Köpfe geeignet, die ihre Einfälle schnell aufschreiben wollen. Dabei lassen sich die kurzen Notizen sogar mit Audio- und Videoclips verknüpfen. Eine grundsätzliche Basisausstattung für jeden Schülerschreibtisch. *Microsoft, CD-ROM für PC, empf. Preis 169 Euro*

## Das beste Nachschlagewerk

### Duden Schülerlexikon mit Referatemanager

Auf 833 Seiten können Schüler 11 000 Fachbegriffe nachschlagen. Auf weiteren 30 Seiten bietet „Schulwissen kompakt“ schnelle Basisinformationen für einzelne Schulfächer. Was das Schülerlexikon aber zu einem wirklich praktischen Werkzeug macht, ist der Referatemanager auf CD-ROM: Er gibt nicht nur hilfreiche Tipps, sondern bietet auch umfangreiches Material für rund 150 Referate und hilft bei der Strukturierung des Themas. Ein praktisch unersetzbares Werkzeug für den Schülleralltag. *Dudenverlag, Buch und CD-ROM für PC und Mac, 24,95 Euro, ab Klasse 5*



## Das beste Lernprogramm Geografie und Gesamtsieger in der Gruppe Kinder ab 10 Jahre

### Haack Weltatlas

Buch, CD-ROM und Internet-Angebot. Lehrfilme erklären, worauf man beim Kartenlesen achten muss. Dank der Verknüpfung mit Google Earth können alle Karten auch als Satellitenbilder abgerufen werden. Mit einem weiteren Klick gelangen die Schüler zum Geografischen Informationssystem (GIS) von Klett im Internet. Hier können sie eigene Karten mit zusätzlichen Daten anreichern, speichern und in die eigene Präsentation einbinden. Auf jeder Buchseite ebenso wie in den Karten auf der CD-ROM gibt es Extra-Links auf die Website zum Atlas mit einer Vielfalt an Materialien und weiteren Links. Ein hervorragendes Lernpaket für den Geografie-Unterricht. *Ernst Klett Verlag, Buch mit CD-ROM für PC, empf. Preis 29,90 Euro, ab Klasse 5*

## Das beste Lernprogramm Mathematik

### Klett Mathetrainer (Klasse 7)

Das Programm hält die Schüler ganz dicht am Schulstoff, weil sie beim Start die eigene Schulart, das eigene Bundesland und Schulbuch auswählen. Der Lernstoff reicht von der Prozentrechnung über geometrische Figuren bis zu linearen Gleichungen. Will sich das richtige Ergebnis der Aufgaben partout nicht finden lassen, helfen entweder die Schritt-für-Schritt-Lösung, der Blick ins Basiswissen oder die Formelsammlung. Clevere Spiele lockern das Lernen spielerisch auf, Zeichenhilfen ermöglichen das Erstellen präziser Figuren. Die Lernstatistik zeigt von „Rot“ bis „Grün“ alle Lernerfolge an. War alles im „grünen Bereich“, kann schließlich auch noch die Klassenarbeit geschrieben werden. Mit diesem Programm wird Mathe wirklich kinderleicht. *Klett, CD-ROM für PC, empf. Preis 29,95 Euro*



# Familie

Das beste Tool

## Duden Korrektor PLUS

Rauhaardackel oder Rauhaardackel, Fritteuse oder Fritteuse, aufwendig oder aufwendig? Da kommt man schon mal ins Grübeln ... Ein gutes Korrekturprogramm steht allen Schreibern jetzt mit diesem digitalen Korrektor zur Verfügung. Deutlich schneller als seine Vorgängerversionen überprüft er Rechts-



schreibung und Grammatik, gibt Hilfestellungen zu Satzbau und Zeichensetzung. Im Softwarepaket enthalten sind außerdem drei zusätzliche Standardwerke von Duden zum Nachschlagen am PC: „Das Fremdwörterbuch“, „Richtiges und gutes Deutsch“ und „Das Synonymwörterbuch“. Mit dieser digitalen Korrektur wird Rechtschreibung kinderleicht.

*Bibliographisches Institut & F. A. Brockhaus AG, CD-ROM für PC, empf. Preis 49,95 Euro, Update 29,95 Euro*



Das beste Lernprogramm Fremdsprachen und Gesamtsieger in der Gruppe Familie

## USB Sprachtrainer Englisch

Gute PC-Sprachkurse haben viele Vorteile: Die Lernenden können selbst bestimmen, wann, wo und wie lange sie lernen. Und sie trainieren die Aussprache, weil das Programm mit Spracherkennung arbeitet. Jetzt können sie außerdem an jedem beliebigen Rechner lernen. Denn die Software auf diesem USB-Sprachtrainer wird nicht installiert, sondern dank des USB-Sticks einfach in jeden Rechner gesteckt. Auch der Lernstand wird ausschließlich auf dem Stick gespeichert. Der Stick enthält den Sprachkurs „Interaktive Sprachreise“, Version 10, der unter anderem mit einem exzellenten Aussprachetraining und einem persönlichen Lernplaner punktet, mit dem sich jeder seinen eigenen Sprachkurs zusammenstellen kann. Lernhefte, Grammatikbücher und Vokabelkarten können ausgedruckt werden – und wer noch mobiler sein möchte, kann Dialoge aus den einzelnen Lektionen auf iPod, MP3-Player oder Handy übertragen. Daneben lässt sich der zwei Gigabyte große USB-Stick ganz traditionell als Speichermedium für persönliche Daten nutzen. Ein wirklich mobiler Sprachtrainer!

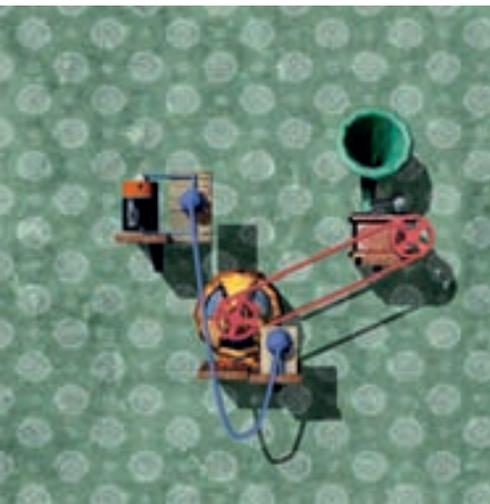
*digital publishing, USB-Stick, empf. Preis 129,99 Euro*

Das beste Spiel

## Crazy Machines GOLD Edition

Hier kann jeder nach Lust und Laune knobeln und tüfteln. Denn in der aktuellen Sonderausgabe des Spielklassikers gibt es sowohl extrem komplizierte Konstruktionen wie auch einfachere Maschinen aus dem Juniorlabor. Das Spielprinzip ist einfach: Die unterschiedlichsten Bauteile – Hebel, Kugeln, Bretter, Glühbirnen, Kerzen oder Sprungfedern – müssen so miteinander kombiniert werden, dass die geplante verrückte Maschine auch wirklich funktioniert. Spezialisten können im Level-Editor sogar eigene Aufgaben entwickeln. Ein Traum für alle Knobel- und Tüftelfans.

*Novitas Publishing, CD-ROM für PC, empf. Preis 10 Euro*

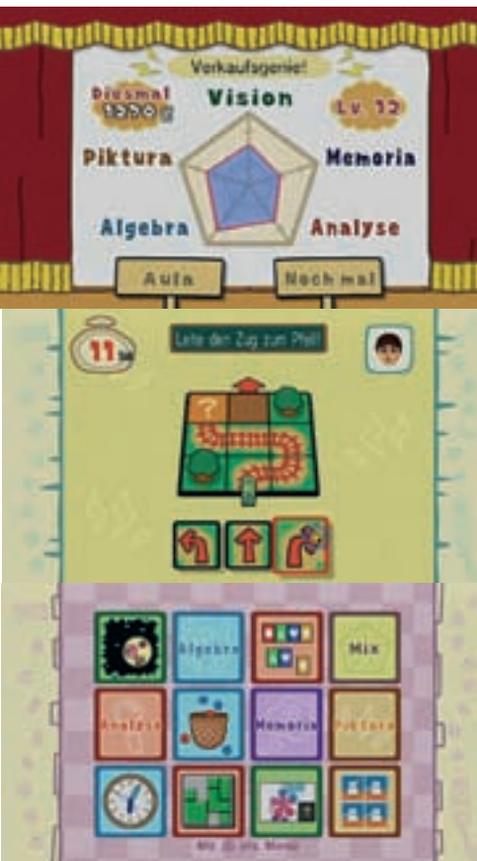


## Das beste Konsolenspiel

### Big Brain Academy

In fünf Kategorien beweisen bis zu acht Spieler oder auch einzelne Teams ihren Grips. Dabei geht es um mathematische und analytische Fertigkeiten ebenso wie um räumliches Denken und Erinnerungsfähigkeiten. Wer lässt die Ballons in der richtigen Reihenfolge platzen, und wer verlegt Schienen so, dass der Zug tatsächlich das Ziel erreicht? Beim Gehirn-Sprint müssen die Aufgaben so schnell wie möglich gelöst werden, und der Marathon kann schnell zu Ende sein – für den Abbruch genügt nämlich schon ein einziger Fehler. Für Geburtstags- oder Familienspaß sorgt schließlich das Gehirn-Quiz mit insgesamt 20 verschiedenen Minispielen. Aufregend, lustig, schnell und intelligent – ein Spiel für gemeinsamen, cleveren Spielspaß.

Nintendo, für Nintendo Wii, empf. Preis 49,99 Euro, ab 8 Jahre



## Das beste Nachschlagewerk

### Brockhaus multimedial 2008 Premium

Der neue Brockhaus multimedial hat es – wieder einmal – in sich: Informationen aus fast allen Wissensgebieten erschließen sich mal im präzisen Stichwortverzeichnis, mal in ausführlichen Themengebieten oder für die zielorientierten Lerner im hervorragend strukturierten Schulbereich. Zeitschienen, interaktive Module und zahllose multimediale Elemente erklären Abläufe und Zusammenhänge und sorgen für praxisnahes Lernen im virtuellen Nachschlagewerk. Deutlich erweitert wurden die Bereiche Architekturgeschichte und Schauspiel. Zeitnahe Online-Aktualisierungen des gesamten Inhalts garantieren den neuesten Stand der Angaben. Darüber hinaus hat die Redaktion die wichtigsten Lexikonbeiträge um geprüfte Linkempfehlungen erweitert. Und wer zum Lesen der Lexikonbeiträge keine Zeit findet, lädt sie sich im MP3-Format auf den Player und hört sich den neuen Brockhaus unterwegs an. Kompakt, zuverlässig und überall verfügbar.

Bibliographisches Institut und F. A. Brockhaus AG, DVD für PC, Mac, Linux, empf. Preis 99,95 Euro



## Das beste Online-Angebot

### Magix Website Maker

Mit diesem Werkzeug können Familien im Nu und ganz ohne Programmierkenntnisse ihre eigene Website gestalten! Für Navigation und Struktur der eigenen Homepage gibt es praktische Vorlagen, die mit individuellen Inhalten gefüllt und jederzeit aktualisiert werden können. Animationen, Fotos, Videos, Musik, Sounds lassen sich mit wenigen Handgriffen einfügen und kombinieren. Magix, [www.magix-website.de](http://www.magix-website.de), empf. Preis: MiniHome Version kostenfrei (mit Werbung), Version easy 1,99 Euro pro Monat (werbefrei), Version deluxe 4,99 Euro pro Monat (werbefrei)



# Kinderpreis



Kinderpreis  
GIGA-Maus 2007

## Buzz Junior: RoboJam

Die Kinderjury war sich einig: Dieses Konsolenspiel macht einfach Spaß, weil man es gemeinsam mit anderen Kindern spielen kann, schließlich treten bis zu vier Spieler auf diesem Roboterspielplatz gegeneinander an. Das Spielziel: Es gilt, Roboter des Monats zu werden. Doch dabei geht es nicht um Wissen, gefragt sind Geschicklichkeit und schnelle Reaktion. Nur wer genau im richtigen Moment die passende Taste auf dem Steuergerät – dem „Buzzer“ – drückt, hat Chancen auf einen Sieg. Hindernisrennen, Tintenfischtanz oder Küssenschlachten gehören zu den rund 25 Minispielen. Besonders beliebt waren bei der Kinderjury der lustige Moderator, die quietschbunte Umgebung, die einfache Bedienung mit den Buzzern und die vielen unterschiedlichen Spiele.

Sony, für PS2, empf. Preis 40,95 Euro oder 61,95 Euro (inkl. Buzzer), ab 6 Jahre





**Sonderpreis Goldene  
GIGA-Maus: das beste  
Programm des Jahres**



## Wii Sports

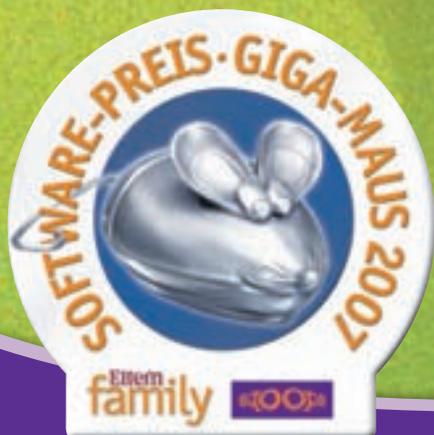
Mit diesem Spiel verwandelt sich das heimische Wohnzimmer wahlweise in einen Tennis-, Golf- oder Baseballplatz, gelegentlich auch in eine Boxarena. Anders als bei üblichen Computer- oder Konsolenspielen ist hier intensiver körperlicher Einsatz gefordert. Das Steuergerät der Konsole, die Wiimote, ist nämlich entweder Baseball- oder Golfschläger, Boxhandschuh oder Bowlingkugel. Bis zu vier Mitspieler treten bei den einzelnen sportlichen Disziplinen gegeneinander an. Da muss beim Tennis die Rückhand sitzen, Konzentration auf den Ball bringt beim Baseball die Punkte, und die Bowlingkugel braucht den richtigen Effet – wobei man schon mal richtig ins Schwitzen kommen kann. Zweifellos eine völlig neue Spielgeneration, denn hier steht die Bewegung im Vordergrund. Ein Spiel für größten Spielspaß, das alle Familienmitglieder zu sportlichen Höchstleistungen motiviert.

*Nintendo, Wii Sports liegt jeder Wii-Konsole bei, empf. Komplettpreis 249,99 Euro* <<



# Dürfen wir Sie aufklären?

Wie finde ich die beste Software für mein Kind? Wie lange darf es am PC sitzen? Woran erkennt man ein gutes Lernprogramm? sqoops Family lässt Sie mit solchen Fragen nicht allein, sondern bietet Aufklärung und Orientierung – mit dem sqoops Family Magazin ([www.familymagazin.de](http://www.familymagazin.de)). Das monatlich erscheinende Online-Magazin informiert Eltern aktuell und unterhaltsam und stärkt so Ihre Kompetenz. Und im Shop erhalten Sie alle aktuellen Spiel- und Lernsoftware-Titel zu sehr attraktiven Preisen – von den Sims bis zum Vokabeltrainer. Probieren Sie es aus!



sqoops freut sich, 2007 den angesehenen Softwarepreis GIGA-Maus zu sponsorn.

# sqoops

[www.sqoops-family.de](http://www.sqoops-family.de)