

GIGA-MAUS 2014

Lernprogramme, Spiele-Apps, interaktive E-Books – die GIGA-Maus gibt Orientierung und hilft Eltern, das Beste für ihr Kind zu finden

REDAKTION GIGA-MAUS 2014:
REDAKTIONSBURO DIEHL



Lernen und spielen – beinahe überall

Die Anzahl der sogenannten Devices – also all der Plattformen, auf denen digital gespielt und gelernt werden kann – ist in den letzten Jahren gewachsen. Diese Geräte lassen sich immer einfacher bedienen und erobern deshalb in vielen Familien ihren Platz neben dem guten „alten“ Computer. Schüler pauken im Bus Vokabeln auf dem Smartphone, Vorschulkinder spielen auf dem Tablet-PC, und Jugendliche surfen ebenfalls mit mobilen Geräten im Netz. Damit sind die digitalen Lern- und Spielangebote beinahe immer und überall verfügbar. Umso wichtiger ist es zu fragen, wie gut sie sind. Das tut die Jury der GIGA-Maus nun schon seit 17 Jahren und hat auch 2014 wieder hervorragende Angebote für Kinder, Jugendliche und die ganze Familie gefunden. Schauen Sie selbst!

Die Jury:

Christine Brasch, Autorin ELTERN FAMILY

Ute Diehl, Autorin bildungsklick.de

Harald Fette, freiberuflicher Journalist

Andreas Garbe, Redakteur ZDF/„heute journal“

Anke Hildebrandt, Medienpädagogin kidsville

Jürgen Hilse, Psychologe, ehemaliger ständiger Vertreter der Obersten Landesjugendbehörden bei der USK

Stefanie Krauel, wissenschaftliche Mitarbeiterin, Fachgebiet Medienpädagogik der Universität Leipzig

Marc Kudlowski, wissenschaftlicher Mitarbeiter, Institut für Germanistik, Universität Paderborn

Dr. Martin Rehm, wissenschaftlicher Mitarbeiter, Learning Lab der Universität Duisburg-Essen

FOTO: FLORIAN KÜTTLER/WESTEND61/CORBIS



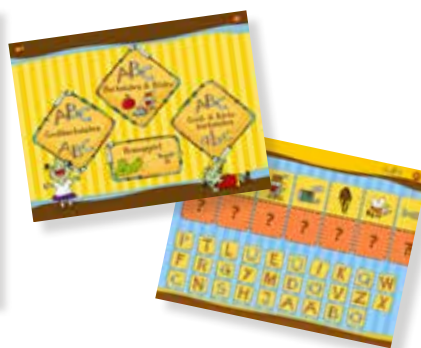
DAS BESTE LERNPROGRAMM UND SIEGER IN DER KATEGORIE 4-6 JAHRE

Wieso? Weshalb? Warum? Entdecke Musik aus aller Welt



Ein Buch, ein Stift und auf jeder Seite Musik: Dieses Tiptoi-Buch lässt Kinder (und Erwachsene) in die spannende Welt der Musik eintauchen. Die Aufgaben und Spiele werden mit dem Tippen des Stiftes auf das passende Symbol kindgerecht erklärt. Die Kinder reisen – Buchseite für Buchseite – in alle Erdteile, erfahren dabei Grundsätzliches über Musik, vor allem aber lernen

sie die kulturellen Besonderheiten in den verschiedenen Ländern kennen: Was ist Klezmermusik, woher kommt der Begriff Folkmusic, und was hat das Alphorn mit Tibet zu tun? Die Spieler können auch selbst Musik machen, werden aufgefordert, bestimmte Instrumente herauszuhören, oder beantworten knifflige Quizfragen. Ein Buch, in dem es viel zu entdecken, zu spielen und zu lernen gibt – und das für Weltoffenheit und Toleranz wirbt. **Ravensburger Buchverlag, Tiptoi-Buch für PC & Mac, 19,99 Euro (ohne Stift)**



DAS BESTE LERNSPIEL

Olchi ABC – Buchstabensuppe

Kräzig-olchige Buchstabensuppe klingt für Erwachsene wenig einladend, für Kinder schon! Und die werden ihren Spaß mit der Buchstabensuppe haben. Etwa wenn sie Klein- und Großbuchstaben mit ihren Fingern nachmalen, das ABC sortieren oder einfach selbst drauflos schreiben oder malen. Außerdem suchen sie Großbuchstabenpaare, ordnen Bilder den passenden Anlauten zu oder kombinieren Groß- und Kleinbuchstaben. Mit jeder gelösten Aufgabe steigt der Schwierigkeitsgrad, und für perfekte Lösungen wird jeweils eine Gräte eingesammelt. Die gilt als Eintrittskarte für das Bonusspiel, bei dem Drache Feuerstuhl mit einem möglichst kräftigen Rülpsler zum Grätenweitwurfsieger wird. Schreib-, Lese- und Spielspaß für Kinder, die bald in die Schule kommen. **Verlag Friedrich Oetinger, für iOS und Android, 3,59 Euro**



DAS BESTE SPIEL

Meine 1. App – Flughafen

Dies ist bereits die dritte App dieser Serie für die Allerjüngsten. Die vier unterhaltsamen Spiele fördern Feinmotorik, Aufmerksamkeit und Geduld. Welche Bildteile passen zusammen? Mit gekonnten Fingerbewegungen werden die kleinen Spieler schnell den Dreh raus haben und das richtige Ergebnis finden. Gutes Vorstellungsvermögen ist beim Puzzeln gefragt, und Geschick braucht's beim Murmelspiel, wenn die Murmel mit dem Finger oder durch Kippen des Tablets ins richtige Loch bugsirt wird. Im altbekannten Bilderpaarspiel müssen die Unterschiede in zwei auf den ersten Blick identischen Bildern gefunden werden. Schöne Idee: Jeder gefundene Fehler wird direkt korrigiert, sodass die Bilder zum Schluss tatsächlich identisch sind. Ein ruhiges, sehr schön illustriertes, altersgerechtes Lernspiel für die jüngsten Tablet-Einsteiger. **App media, für iPad und iPhone, 1,79 Euro**

DAS BESTE INTERAKTIVE E-BOOK

Bär und Zwiebel: „Auf der Zwiebelarbeit“

Bär und Zwiebel wohnen zusammen. Doch eigentlich ist Zwiebel eine Krankenschwester und heißt Isabelle. Weil sie arbeiten muss, langweilt Bär sich fürchterlich und kommt auf die Idee, zu Isabelle ins Krankenhaus zu radeln. Seine Abenteuerreise führt ihn schließlich auf die Kinderstation, wo die kleinen Patienten sich auch alle ganz fürchterlich langweilen. Doch Bär weiß Rat! Zu dieser Geschichte gesellen sich etliche Spiele rund um Zahlen, Buchstaben und Uhrzeiten. Gelungene Mischung aus witzig-schräger Geschichte mit zwei ungewöhnlichen Protagonisten und vielen guten Spielideen!

jTouch, für iPad, iPhone und iPod touch, 2,99 Euro





DAS BESTE SPIEL UND GESAMTSIEGER IN DER KATEGORIE KINDER 6-10 JAHRE

Skylanders Swap Force

Vor zwei Jahren begeisterte Skylanders Spyro's Adventure bereits unsere Kinderjury. Das neue Abenteuer steht dem Spiel von damals in nichts nach. Wieder muss Skyland gerettet werden. Und wieder sind die Helden nicht nur digital, sondern auch haptisch vorhanden: als Spielfiguren, die auf ein sogenanntes Portal gesetzt werden und sofort im digitalen Spiel „zum Leben erwachen“. Neu ist allerdings, dass die Figuren in zwei Teile auseinandergenommen und in beliebigen Kombinationen wieder zusammengesetzt werden können. Die Fähigkeiten der neuen Figur setzen sich dabei aus den Talenten der beiden ursprünglichen Figuren zusammen. Dazu kommt: Auch bereits vorhandene alte Figuren aus Vorgängerversionen können eingesetzt werden. Filmreife, professionell gesprochene Dialoge, der abwechslungsreiche Soundtrack und die liebevolle, detailreiche visuelle Umsetzung machen das Spiel zu einem echten Erlebnis – und zwar auf allen Konsolen! **Activision, für Wii, Wii U, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One, Nintendo 3DS, 60–80 Euro**

DAS BESTE LERNPROGRAMM MATHEMATIK

www.meistercody.com

Bis zu sechs Prozent aller Schüler leiden an einer Rechenstörung. Intensives und längerfristiges Training kann ihnen helfen, besser mit der Mathematik klarzukommen. Psychologen der Uni Münster haben dazu ein computergestütztes Dyskalkulietestverfahren und -training (CODY) für die Klassen 2 bis 4 entwickelt. Die kostenpflichtige Lernplattform Meister Cody setzt diese Erkenntnisse jetzt in ein motivierendes Lernspiel um. Mit Meister Cody bestehen die Kinder viele mathematische Abenteuer. Dabei erwerben sie Basis-kompetenzen wie die Grundrechenarten, Mengenwahrnehmung und Rechenstrategien. Kein Therapieersatz, aber ein gelungenes Programm für Kinder, die gern besser rechnen möchten. **Kaasa Health GmbH, PC, online, iOS, Android, 9,95 Euro monatlich**



DAS BESTE LERNPROGRAMM DEUTSCH

Zebra-Schreibtabelle-App

Beliebt zum Schreiben- und Lesenlernen ist die sogenannte Anlauttabelle. Mit ihr werden Buchstaben und Laute Bildern zugeordnet. Für das N zum Beispiel steht die Nase, für das W die Wolke oder für das M die Maus. So finden Leseanfänger schnell den passenden Buchstaben. Genauso funktioniert die Schreibtabelle-App, nur dass hier die Laute zusätzlich vertont sind. Mit den illustrierten Buchstabentasten können die Kinder eigene Wörter oder ganz Texte tippen, sie in einer Datei speichern und ausdrucken. Auf Knopfdruck werden sie sogar vorgelesen. Eine hilfreiche App für Leseanfänger bei ihren ersten Schreibversuchen. **Ernst Klett Verlag, App für Android und iOS, kostenlos**

DAS BESTE LERNPROGRAMM FREMDSPRACHEN

Squirrel & Bär

Auf das Eichhörnchen Squirrel und den Bären Bär wartet eine schwierige Aufgabe: Sie müssen eine Heilpflanze für die kranken Bienen finden. Doch diese Pflanze wird vom streitlustigen Luchs bewacht, und obendrein sprechen alle Tiere auf dem Weg dorthin nur Englisch. Das müssen Squirrel und Bär – und mit ihnen die Kinder – jetzt lernen. Gleich zu Beginn rückt der Dachs ein paar englische Wörter und Redewendungen heraus, sobald die Spieler ihn mit seinen Lieblingswürmern füttern. Außerdem schenkt er ihnen ein Stickeralbum, wo sie alle gelernten Wörter sammeln und jederzeit nachschlagen können. Eine wunderschöne und kindgerecht gestaltete App, die Grundschul Kinder mit Sicherheit zum Englischlernen motiviert. **The Good Evil GmbH, App für Android und iOS, 2,99 Euro**



DAS BESTE PROGRAMM ZUM NACHSCHLAGEN

Grundschulwörterbuch Englisch

An zehn verschiedenen Orten können Kinder hier englische Vokabeln und Sätze nachschlagen, anhören und lernen. Unter anderem zu Hause, im Supermarkt, beim Arzt oder im Zoo. Auf die bei Kindern so beliebten Wimmelbilder der einzelnen Orte folgen jeweils etliche Seiten mit den passenden Vokabeln und Texten. Der Tiptoi-Stift liest die Wörter und Sätze auf Wunsch vor, lässt die einzelnen Protagonisten sprechen und übersetzt auch gern von der einen in die andere Sprache. Mit Quizrunden, Such- und Konzentrationsspielen prägen sich die gelernten Vokabeln und Redewendungen dauerhaft ein. Kindgerecht, unterhaltsam und lehrreich – ein modernes Wörterbuch, das immer wieder zum Stöbern anregt. **Ravensburger Buchverlag, Tiptoi-Buch für PC & Mac, 19,99 Euro (ohne Stift)**





DAS BESTE INTERAKTIVE E-BOOK

Die große Wörterfabrik

Wörter und Sätze sind kostbar, zumal dann, wenn man sie teuer bezahlen und herunterladen muss, bevor man sie aussprechen kann. Pech für den armen Paul und kein Problem für Oskar mit den reichen Eltern. Beide buhlen um die Gunst von Marie. Wie dieser Wettlauf ausgeht, erfahren die Kinder in diesem außergewöhnlich schön illustrierten digitalen Bilderbuch, das zudem diverse (Wort-)Spiele und Animationen beinhaltet. Auf dem Müllplatz etwa müssen zerrissene Wörter wieder zusammengesetzt werden, ein anderes Mal werden böse Wörter gefangen, damit sie zerplatzen. Mit dieser wunderschönen poetisch-philosophischen Bilderbuch-App wurde die großartige analoge Bilderbuchvorlage gekonnt digitalisiert. **Mixtvision DIGITAL, für iPad, 2,69 Euro**

DAS BESTE LERNSPIEL

Zahlenheld: Addition

So wird Rechnen spannend: Das quadratische Spielfeld ist in 4 x 4 – also insgesamt 16 – Felder eingeteilt, auf denen jeweils eine Zahl notiert ist. Ziel ist, möglichst schnell das jeweils angezeigte Additionsergebnis, zum Beispiel 9, durch Verbinden der Zifferfelder zu errechnen. Eine Lösung ist, ein 5er- und ein 4er-Feld zu verbinden. Viel mehr Punkte bringt es aber, möglichst kleinteilig zu rechnen und viele Zahlenfelder miteinander zu verbinden, zum Beispiel 1, 1, 2, 3, 1, 1. Gespielt wird in zwei Modi: Ergebnisse bis 20 und Ergebnisse bis 100. Ehrgeizige Spieler können immer wieder ihre Additionskünste testen und den Highscore verbessern. Intuitiv, schnörkellos und herausfordernd. **Ravensburger Digital, Universal-App für iPhone, iPad, iPod touch, Google Play und Amazon, 1,99 Euro**



DAS BESTE LERNPROGRAMM UND SIEGER IN DER KATEGORIE FAMILIE

Lurs-Akademie

In mehr als 20 Videos begleiten die Kinder das Rechtschreibmonster Lurs und seine Schüler, die Lürslein, durch die Welt der Sprache. Die humorvollen und spannenden Trickfilme wecken Spaß und Interesse am Schreiben und Lesen. Und Eltern und Lehrer können den Lernprozess der Kinder mit den passenden Zusatzinformationen, Spielideen und Übungsblättern gezielt unterstützen. Ein hervorragendes Angebot für Kinder mit Lese-Rechtschreib-Schwäche, aber auch für alle Kinder, die einfach nur Rechtschreiben und Lesen üben möchten!

Legakids Stiftung, online, www.legakids.net/kids/lurs-akademie und www.legakids.net/eltern-lehrer/lermaterialien/lurs-akademie, kostenlos



DAS BESTE SPIEL

Super Mario 3D World

Der kleine Klempner mit dem großen Schnurrbart gehört zu den ganz alten Hasen der Konsolenspiele. Dennoch kommt er im neuesten Jump-&-Run-Spiel flinker und mutiger daher denn je. Schließlich müssen ja die entführten Feen-Prinzessinnen gerettet werden. Und diese Mission können Mario, der schnelle Toad, die mitunter schwebende Prinzessin Peach und der springstarke Luigi gemeinsam bestehen. Oder genauer: die bis zu vier Spieler, die in diesem Abenteuer eine Menge Spaß haben werden. Ein buntes, lustiges und fesselndes Jump-&-Run-Abenteuer für die ganze Familie! **Nintendo, für Wii U, ca. 50 Euro**



DAS BESTE LERNSPIEL

Malduell EDU

Um die Wette malen zwei Spieler am selben iPad identische Motive möglichst korrekt aus. Dabei sitzen sie sich wie an einem Spielbrett gegenüber, wählen die richtigen Farben und versuchen, möglichst exakt zu malen. Zusatzpunkte gibt es für Schnelligkeit. Ein schöner Mal-Wettspieß für zwischendurch, bei dem spielerisch die Feinmotorik geschult wird. Hier können Kinder und Eltern wunderbar gemeinsam ihr Maltalent testen.

Cribster, App für iPad, 1,79 Euro



DAS BESTE SPIEL UND SIEGER IN DER KATEGORIE KINDER AB 10

The Legend of Zelda: A Link Between Worlds

Der erste Titel der Zelda-Serie erschien vor 23 Jahren, und noch immer fasziniert das Spiel Kinder und Erwachsene. Wieder muss der sympathische Held Link das fiktive Königreich Hyrule und natürlich die wunderschöne Prinzessin retten. Dabei ist es für ihn sehr vorteilhaft, dass er sich nach Belieben in ein lebendes Gemälde verwandeln kann. Ein Spiel, das mit seinen fantastischen Spielwelten, raffinierten Rätseln und fesselnden Abenteuern beeindruckt. Grafik, Ton und Spielaufgaben sind hervorragend aufeinander abgestimmt. **Nintendo, für Nintendo 3DS, ca. 39 Euro**

DAS BESTE LERNPROGRAMM DEUTSCH

FWU-Mediathek

Filme, Audios, Lernspiele und Bilder: Längst wird das Lernen durch viele Medien bestimmt, mit der FWU-Mediathek halten sie Einzug ins Unterrichtsgeschehen. Mehr als 5000 Videos stehen derzeit als Stream zur Verfügung oder können heruntergeladen und offline genutzt werden – für das Fach Deutsch und für alle anderen Fächer, Schultypen und Klassenstufen. Eine Vielzahl an Anregungen, Arbeitsblättern und Begleitheften ergänzt das Filmmaterial. Eine digitale Medienfundgrube für Lehrer und Schüler. **FWU Institut für Film und Bild, für PC, Mac, online, Tablet-PC/iPad, Smartphone, www.fwu-mediathek.de, 600 Euro jährlich pro Schule (360 Euro pro Grundschule)**



DAS BESTE LERNPROGRAMM FREMDSPRACHEN

phase6

Früher steckten die Vokabelkarten in einem Karteikästchen, heute sind sie jederzeit verfügbar und können beliebig ergänzt werden. Denn

dieser Vokabeltrainer passt sich perfekt den individuellen Bedürfnissen an. Nicht nur eigene Vokabeln können eingegeben werden, auch Lerninhalte aus Schulbüchern lassen sich (kostenpflichtig) importieren. Und egal ob zu Hause am PC oder unterwegs am Smartphone: Der Lernstand wird ständig synchronisiert. Schön: Das Programm lässt sich in einer kostenlosen Basisversion testen. So funktioniert zeitgemäßes Vokabellernen. **phase-6 GmbH, online, sowie für iOS und Android, www.phase6.de, Premiumlizenz, 14,99 Euro jährlich**

DAS BESTE LERNPROGRAMM MATHEMATIK/NATURWISSENSCHAFTEN

Virtual Lab – junge Forscher gehen online

Was bringt die Limonade zum Sprudeln? Wie wird Wasser gereinigt? Warum lässt Backpulver den Teig aufgehen? Im virtuellen Labor können Kinder diesen und anderen Fragen nachgehen. Unterstützt werden sie dabei vom sympathischen und nie belehrenden Dr. Blubber. Die Experimente sind allesamt der Lebenswelt der Schüler entnommen und altersgerecht in verschiedene Phasen unterteilt, ohne dass dies den Experimentierdrang bremst. Ein tolles Lernspiel, das Spaß auf Naturwissenschaften macht! **BASF, online, www.basf.de/virtual_lab**



DAS BESTE PROGRAMM GESELLSCHAFTSWISSENSCHAFTEN

Bewerbungstraining von planet-beruf.de

Ist die Berufsentscheidung gefallen, folgen etliche Hürden: Ausbildungsangebote suchen, Bewerbungen schreiben und schließlich das Vorstellungsgespräch meistern. Auf all das bereitet dieses Training gründlich vor. Egal, ob es darum geht, eine ansprechende und korrekte Bewerbung zu verfassen, oder um die Vorbereitung auf ein Assessment-Center und das Vorstellungsgespräch. Realitätsnahe Videos helfen, Ängste abzubauen. Und mit den verschiedenen Tests können die Jugendlichen selbst überprüfen, wie fit sie sind. Ein tolles Angebot für Jugendliche, die sich auf den Weg ins Berufsleben machen wollen. **BW Bildung und Wissen Verlag und Software, online, bwt.planet-beruf.de, kostenlos**



DAS BESTE PROGRAMM KÜNSTLERISCHE FÄCHER

Pokémon Art Academy

Das Programm begleitet Nachwuchskünstler vom Malen simpler Bilder bis hin zum technisch anspruchsvollen Umgang mit Bildbearbeitungssoftware. Kunstobjekte und Modelle sind dabei immer die Pokémons. In rund 40 Lektionen lernen die Kinder, ihre Lieblingstaschenmonster zu zeichnen. Das geschieht spielerisch, aber dennoch fundiert. Dank der Zoom-Funktion lassen sich selbst auf dem kleinen Bildschirm Details genau malen. Ein Lernprogramm, das nicht nur Pokémon-Fans Grundlagen des Zeichnens und des professionellen Umgangs mit den Funktionen einer Bildbearbeitungssoftware vermittelt. **Nintendo, für Nintendo 3DS, ca. 30 Euro**



DAS BESTE PROGRAMM ZUM NACHSCHLAGEN

Schule Bibliothek

Eine ganze Bibliothek in der Hosentasche: Diese App funktioniert wie ein großes geordnetes Bücherzimmer, das – je nach Interesse – mit verschiedenen Wörterbüchern und Nachschlagewerken bestückt wird. Egal ob Englisch, Französisch, Latein, Spanisch oder Deutsch – aus einem Katalog werden die gewünschten Bücher ausgewählt und können sogar vorab getestet werden. Die Bücher selbst warten mit vielen praktischen Tools auf: Handschrifterkennung, Vokabelkarten, Lernspiele, WildCard-Suche, Sprachausgabe und Lerntipps. Das alles funktioniert on- und offline. Ein praktischer, mobiler und dauerhafter Lernbegleiter! **Pons, für iPad und iPhone, ab Januar 2015 auch Android, kostenlos, die Bücher kosten zwischen 5 und 13 Euro**

DAS BESTE INTERAKTIVE E-BOOK



Terra MaX

In der gleichnamigen Fernsehserie reisen Hannah und Paul mit Opa Max durch die Zeit. Alle dort gesammelten Informationen und Erlebnisse halten sie in ihren Internet-Tagebüchern fest – mit Berichten über das alte Ägypten, die Bronzezeit oder die Wikinger. Das lässt sich Seite für Seite nachverfolgen. Interaktiv wird das Angebot durch Quiz und Forum. Wer noch mehr wissen will, stöbert im Zeitreise-Wissen oder schaut sich die Filme noch einmal in der Mediathek an. Ein liebevoll gestaltetes Format, das auf unterhaltsame Art und Weise Wissensinhalte vermittelt. **ZDF, kostenlos, [www.tivi.de/fernsehen/terramax/start/index.html](http://www tivi.de/fernsehen/terramax/start/index.html)**

DAS BESTE LERNSPIEL

Spellflash

Wahlweise deutsche, englische, französische, spanische oder italienische Wörter müssen aus der Buchstabensammlung auf dem Bildschirm gefunden werden. Die Wörter können von rechts nach links, von oben nach unten, von unten nach oben, im Quadrat oder als Wortschlange zusammengewischt werden. Je länger das Wort, desto mehr Punkte werden ergattert. Für seltene Buchstaben werden Sonderpunkte verteilt. Und wer die Übersetzung des gefundenen Wortes wissen will, schaut im Online-Wörterbuch nach. Ein kurzweiliges Spiel für alle, die Sprachen lieben.

Pons, App für iOS und Android, 1,79 Euro

KINDERPREIS

Mario Kart 8



Rennspiele sind bei Kindern sehr beliebt. Dort können sie das tun, was sonst nur Erwachsene dürfen: Auto fahren. Ein großartiges Fahrerlebnis garantiert der sympathische Klempner Mario mit seinen Freunden. Für Spaß sorgen hier jede Menge witzige Gegenstände, wie Bananenschalen, Bumerang- und Piranha-Pflan-



zen oder Schildkrötenpanzer, die geschickt eingesetzt werden können. Sogar die Erdanziehungskraft wird mitunter außer Kraft gesetzt. Dann können die Karts auch an Wänden und Decken entlangfahren. Auf den 32 verschiedenen Kartstrecken kommt so keine Langeweile auf. Ein Spiel, das erst im Wettkampf mit Freunden seine volle Stärke zeigt. Das Urteil der Kinderjury: „Das ist einfach nur cool. Und wir hatten mächtig viel Spaß!“ **Nintendo, für Wii U, ca. 55 Euro**

Unsere Kinderjury in der Computerspielschule Leipzig



GOLDENE GIGA-MAUS – DAS BESTE PROGRAMM DES JAHRES

Meine Forscherwelt

Wie finden Grundschulkinder einen Zugang zu Naturwissenschaft, Mathematik und Technik, der sie auch langfristig an diese Themen fesselt? Zum Beispiel mit Experimenten, die Neugierde wecken, mit Lernspielen, die für Spaß sorgen, und durch Informationen, die Lust auf weiteres Forschen und Entdecken machen. Genau das bietet diese Forscherwelt. Die ansprechend aufbereiteten Spiele behandeln ein breites Spektrum an möglichen Forschungsgebieten. Mit den einzelnen Spielerfolgen steigert sich der Schwierigkeitsgrad deutlich, das motiviert die Spieler, immer schwierigere Aufgaben zu meistern. In der Werkstatt holen sich die jungen Forscher viele Anregungen und

Ideen zum selbstständigen Experimentieren, die sie dann außerhalb des Computers umsetzen können. So basteln sie Papierbrücken, bauen Spaghetti-Türme oder kreieren eine Trinkhalmlöte. Alle Themenbereiche sind hervorragend miteinander verknüpft, sodass die Kinder – ähnlich wie in einem guten Lexikon – immer weiter in die Materie vordringen können. Im redaktionell betreuten Forum werden sie dazu angeregt, Fragen zu stellen oder Fragen anderer Kinder zu beantworten. Eltern und Pädagogen erhalten zudem praktische Tipps, wie sie den Forscherdrang der Kinder unterstützen können. Eine geniale Forscherwelt für wissenshungrige Kinder!

Stiftung Haus der kleinen Forscher, online, kostenlos, www.meine-forscherwelt.de