







# GCompris









# Handbuch

# Schwierigkeitsstufen GCompris

Die Sterne zeigen geeignete Altersgruppen für jede Aktivität an:

Für Kinder von 2 bis 6 Jahren (gelbe Sterne): 1  2   3   

Für Kinder ab 7 Jahren (rote Sterne): 1  2   3   


Spiele für Kinder von 2 bis 6 Jahren (gelbe Sterne): 1 

- |   |   |   |
|---|---|---|
| ◆ <a href="#">Einfache Tastatur</a>                           | ◆ <a href="#">Spielen am Piano</a>            | ◆ <a href="#">Der Zauberhut – Subtraktion</a>           |
| ◆ <a href="#">Baby mouse</a>                                  | ◆ <a href="#">Rhythmus spielen</a>            | ◆ <a href="#">Der Zauberhut - Addition</a>              |
| ◆ <a href="#">Eine einfache Textverarbeitung</a>              | ◆ <a href="#">Das Fußballspiel</a>            | ◆ <a href="#">Geld</a>                                  |
| ◆ <a href="#">Vervollständige das Puzzle</a>                  | ◆ <a href="#">Labyrinth</a>                   | ◆ <a href="#">Gib Tux sein Wechselgeld</a>              |
| ◆ <a href="#">Wirf den Ball zu Tux</a>                        | ◆ <a href="#">Bilder-Memory gegen Tux</a>     | ◆ <a href="#">Gib Tux sein Wechselgeld, inkl. Cents</a> |
| ◆ <a href="#">Klicken und Zeichnen</a>                        | ◆ <a href="#">Bildermemory</a>                | ◆ <a href="#">Geld mit Cents</a>                        |
| ◆ <a href="#">Klick mich an</a>                               | ◆ <a href="#">Programmier-Labyrinth</a>       | ◆ <a href="#">Balanciere die Waage genau aus</a>        |
| ◆ <a href="#">Bewege die Maus oder berühre den Bildschirm</a> | ◆ <a href="#">Male einfache Zeichnungen</a>   | ◆ <a href="#">Einfaches Puzzle</a>                      |
| ◆ <a href="#">Klicken oder Berühren</a>                       | ◆ <a href="#">Einfache Tastatur</a>           | ◆ <a href="#">Setze das Puzzle zusammen</a>             |
| ◆ <a href="#">Steuere den Wasserschlauch</a>                  | ◆ <a href="#">Zahlen malen</a>                | ◆ <a href="#">Zeichne das Bild nach</a>                 |
| ◆ <a href="#">Gold-Bergbau</a>                                | ◆ <a href="#">Zähle die Gegenstände</a>       | ◆ <a href="#">Einfache Tastatur</a>                     |
| ◆ <a href="#">Strafstoß</a>                                   | ◆ <a href="#">Errate eine Zahl</a>            | ◆ <a href="#">Eine einfache Textverarbeitung</a>        |
| ◆ <a href="#">Zahlen mit Würfeln</a>                          | ◆ <a href="#">Lerne die Zahlen</a>            | ◆ <a href="#">Buchstaben malen</a>                      |
| ◆ <a href="#">Einfärben von Graphen</a>                       | ◆ <a href="#">Lerne Mengen</a>                | ◆ <a href="#">Zusammengehörige Teile</a>                |
| ◆ <a href="#">Positionen</a>                                  | ◆ <a href="#">Aufzählungs-Gedächtnisspiel</a> | ◆ <a href="#">Farben</a>                                |
| ◆ <a href="#">Eisenbahnaktivität</a>                          | ◆ <a href="#">Intervalle zählen</a>           | ◆ <a href="#">Kugelspiel (gegen Tux)</a>                |
| ◆ <a href="#">Setze das Puzzle zusammen</a>                   | ◆ <a href="#">Zahlen mit Würfeln</a>          |   |
|   | ◆ <a href="#">Zahlen mit Dominosteinen</a>    |   |

Spiele für Kinder von 2 bis 6 Jahren (gelbe Sterne): 2 

- |  |  |   |
|--|--|---|
| ◆ <a href="#">Zahlen mit Würfeln</a>               | ◆ <a href="#">Programmier-Labyrinth</a>                | ◆ <a href="#">Gib Tux sein Wechselgeld</a>                      |
| ◆ <a href="#">Klicke oder tippe zweimal</a>        | ◆ <a href="#">Kugelkiste</a>                           | ◆ <a href="#">Gib Tux sein Wechselgeld, inkl. Cents</a>         |
| ◆ <a href="#">Einfache Buchstaben</a>              | ◆ <a href="#">Sechseck</a>                             | ◆ <a href="#">Geld mit Cents</a>                                |
| ◆ <a href="#">Fallende Wörter</a>                  | ◆ <a href="#">Bilderrätsel</a>                         | ◆ <a href="#">Balanciere die Waage genau aus</a>                |
| ◆ <a href="#">Positionen</a>                       | ◆ <a href="#">Zähle die Gegenstände</a>                | ◆ <a href="#">Wiege mit dem Internationalen Einheitensystem</a> |
| ◆ <a href="#">Logische Beziehungen</a>             | ◆ <a href="#">Errate eine Zahl</a>                     | ◆ <a href="#">Wiege mit dem Imperialen Einheitensystem</a>      |
| ◆ <a href="#">Einfache Türme von Hanoi</a>         | ◆ <a href="#">Lerne die Zahlen</a>                     | ◆ <a href="#">Zeichne das Bild nach</a>                         |
| ◆ <a href="#">Superhirn</a>                        | ◆ <a href="#">Lerne Mengen</a>                         | ◆ <a href="#">Baue das gleiche Modell</a>                       |
| ◆ <a href="#">Ein Schiebe-Puzzle</a>               | ◆ <a href="#">Aufzählungs-Gedächtnisspiel</a>          | ◆ <a href="#">Finde die linken und die rechten Hände</a>        |
| ◆ <a href="#">Finde die Details</a>                | ◆ <a href="#">Zahlen mit Würfeln</a>                   | ◆ <a href="#">Baue das Mosaik wieder auf</a>                    |
| ◆ <a href="#">Melodie</a>                          | ◆ <a href="#">Zahlen mit Dominosteinen</a>             | ◆ <a href="#">Reihenfolge im Alphabet</a>                       |
| ◆ <a href="#">Audio-Gedächtnisspiel gegen Tux</a>  | ◆ <a href="#">Zahlenfolge</a>                          | ◆ <a href="#">Klicke auf einen Kleinbuchstaben</a>              |
| ◆ <a href="#">Audio-Gedächtnistraining</a>         | ◆ <a href="#">Gerade und ungerade Zahlen</a>           | ◆ <a href="#">Klicke auf einen Großbuchstaben</a>               |
| ◆ <a href="#">Komponieren am Piano</a>             | ◆ <a href="#">Zahlen in Reihenfolge</a>                | ◆ <a href="#">Einfache Buchstaben</a>                           |
| ◆ <a href="#">Bediene eine Schleuse</a>            | ◆ <a href="#">Der Zauberhut - Subtraktion</a>          | ◆ <a href="#">Buchstaben-Gedächtnisspiel gegen Tux</a>          |
| ◆ <a href="#">Entdecke Tiere auf dem Bauernhof</a> | ◆ <a href="#">Der Zauberhut - Addition</a>             |   |
| ◆ <a href="#">Familie</a>                          | ◆ <a href="#">Lerne die Addition</a>                   |   |
| ◆ <a href="#">Zeige auf die Verwandten</a>         | ◆ <a href="#">Lerne die Subtraktion</a>                |   |
| ◆ <a href="#">Finde die Länder</a>                 | ◆ <a href="#">Übe das Addieren mit einem Dartspiel</a> |   |
|  | ◆ <a href="#">Geld</a>                                 |   |


- |  |   |  |
|--|---|--|
| ◆ <a href="#">Buchstaben-Gedächtnisspiel</a> | ◆ <a href="#">Fallende Wörter</a>                 | ◆ <a href="#">Mühle (mit einem Freund)</a>       |
| ◆ <a href="#">Buchstaben in Wörtern</a>      | ◆ <a href="#">Vier gewinnt (mit einem Freund)</a> | ◆ <a href="#">Play Oware (against Tux)</a>       |
| ◆ <a href="#">Fehlende Buchstaben</a>        | ◆ <a href="#">Vier gewinnt (gegen Tux)</a>        | ◆ <a href="#">Play Oware with a friend</a>       |
| ◆ <a href="#">Horizontale Leseübung</a>      | ◆ <a href="#">Kugelspiel (mit einem Freund)</a>   | ◆ <a href="#">Tic Tac Toe (gegen Tux)</a>        |
| ◆ <a href="#">Vertikale Leseübung</a>        | ◆ <a href="#">Mühle (gegen Tux)</a>               | ◆ <a href="#">Tic Tac Toe (mit einem Freund)</a> |

Spiele für Kinder von 2 bis 6 Jahren (gelbe Sterne): 3 


- |   |  |   |
|---|--|---|
| ◆ <a href="#">Zahlen mit Würfeln</a>                        | ◆ <a href="#">Zahlen mit Würfeln</a>                   | ◆ <a href="#">Gib Tux sein Wechselgeld, inkl. Cents</a>         |
| ◆ <a href="#">Lichter aus</a>                               | ◆ <a href="#">Zahlen mit Dominosteinen</a>             | ◆ <a href="#">Balanciere die Waage genau aus</a>                |
| ◆ <a href="#">Sudoku, platziere Symbole in einem Gitter</a> | ◆ <a href="#">Zahlwort-Gedächtnistraining</a>          | ◆ <a href="#">Wiege mit dem Internationalen Einheitensystem</a> |
| ◆ <a href="#">Finde die Details</a>                         | ◆ <a href="#">Der Zauberhut - Subtraktion</a>          | ◆ <a href="#">Wiege mit dem Imperialen Einheitensystem</a>      |
| ◆ <a href="#">Binäre Lampen</a>                             | ◆ <a href="#">Der Zauberhut - Addition</a>             | ◆ <a href="#">Zeichne das Bild nach</a>                         |
| ◆ <a href="#">Schwerkraft</a>                               | ◆ <a href="#">Lerne die Addition</a>                   | ◆ <a href="#">Baue das gleiche Modell</a>                       |
| ◆ <a href="#">Wasserkreislauf</a>                           | ◆ <a href="#">Lerne die Subtraktion</a>                | ◆ <a href="#">Baue das Mosaik wieder auf</a>                    |
| ◆ <a href="#">Entdecke Denkmäler</a>                        | ◆ <a href="#">Übe das Addieren mit einem Dartspiel</a> | ◆ <a href="#">Spiegle das Bild</a>                              |
| ◆ <a href="#">Programmier-Labyrinth</a>                     | ◆ <a href="#">Vielfaches-Zahlenmampfer</a>             | ◆ <a href="#">Ein Tangram-Puzzle</a>                            |
| ◆ <a href="#">Relatives Labyrinth</a>                       | ◆ <a href="#">Errate die Rechnung</a>                  | ◆ <a href="#">Benenne Bilder</a>                                |
| ◆ <a href="#">Zähle die Gegenstände</a>                     | ◆ <a href="#">Geld</a>                                 | ◆ <a href="#">Zuordnung</a>                                     |
| ◆ <a href="#">Errate eine Zahl</a>                          | ◆ <a href="#">Gib Tux sein Wechselgeld</a>             |   |
| ◆ <a href="#">Lerne die Zahlen</a>                          |  |   |
| ◆ <a href="#">Lerne Mengen</a>                              |  |   |
| ◆ <a href="#">Aufzählungs-Gedächtnisspiel</a>               |  |   |

Spiele für Kinder ab 7 Jahren (rot Sterne): 1 

- |   |  |   |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ <a href="#">Lichter aus</a></li> <li>◆ <a href="#">Sudoku, platziere Symbole in einem Gitter</a></li> <li>◆ <a href="#">path decoding</a></li> <li>◆ <a href="#">path decoding relative</a></li> <li>◆ <a href="#">path encoding</a></li> <li>◆ <a href="#">path encoding relative</a></li> <li>◆ <a href="#">Finde die Details</a></li> <li>◆ <a href="#">Entdecke Musik aus aller Welt</a></li> <li>◆ <a href="#">Musikinstrumente</a></li> <li>◆ <a href="#">Benenne die Note</a></li> <li>◆ <a href="#">Farben mischen</a></li> <li>◆ <a href="#">Lichtfarben mischen</a></li> <li>◆ <a href="#">Entdecke Tiere aus aller Welt</a></li> <li>◆ <a href="#">Sicher landen</a></li> <li>◆ <a href="#">Erneuerbare Energie</a></li> <li>◆ <a href="#">Die Geschichte von Louis Braille</a></li> <li>◆ <a href="#">Römische Ziffern</a></li> <li>◆ <a href="#">Unsichtbares Labyrinth</a></li> <li>◆ <a href="#">Errate eine Zahl</a></li> <li>◆ <a href="#">Reihenfolge von Zahlen</a></li> <li>◆ <a href="#">Der Zauberhut - Subtraktion</a></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ <a href="#">Übe das Addieren mit einem Dartspiel</a></li> <li>◆ <a href="#">Errate die Rechnung</a></li> <li>◆ <a href="#">Grundrechenarten-Gedächtnisspiel gegen Tux</a></li> <li>◆ <a href="#">Grundrechenarten-Gedächtnisspiel</a></li> <li>◆ <a href="#">Additions- und Subtraktions-Gedächtnisspiel gegen Tux</a></li> <li>◆ <a href="#">Additions- und Subtraktions-Gedächtnisspiel</a></li> <li>◆ <a href="#">Additions-Gedächtnisspiel gegen Tux</a></li> <li>◆ <a href="#">Additions-Gedächtnistraining</a></li> <li>◆ <a href="#">Divisions-Gedächtnisspiel gegen Tux</a></li> <li>◆ <a href="#">Divisions-Gedächtnistraining</a></li> <li>◆ <a href="#">Subtraktions-Gedächtnisspiel gegen Tux</a></li> <li>◆ <a href="#">Subtraktions-Gedächtnistraining</a></li> <li>◆ <a href="#">Multiplikations- und Divisions-Gedächtnisspiel gegen Tux</a></li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ <a href="#">Multiplikations- und Divisions-Gedächtnisspiel</a></li> <li>◆ <a href="#">Multiplikations-Gedächtnisspiel gegen Tux</a></li> <li>◆ <a href="#">Multiplikations-Gedächtnisspiel</a></li> <li>◆ <a href="#">Verteile die Süßigkeiten</a></li> <li>◆ <a href="#">Wiege mit dem Internationalen Einheitensystem</a></li> <li>◆ <a href="#">Wiege mit dem Imperialen Einheitensystem</a></li> <li>◆ <a href="#">Kalender</a></li> <li>◆ <a href="#">Lerne die Uhrzeit</a></li> <li>◆ <a href="#">Baue das Mosaik wieder auf</a></li> <li>◆ <a href="#">Spiegle das Bild</a></li> <li>◆ <a href="#">Reihenfolge von Buchstaben</a></li> <li>◆ <a href="#">Reihenfolge von Wörtern in Sätzen</a></li> <li>◆ <a href="#">Zuordnung</a></li> <li>◆ <a href="#">Bereiche Dein Vokabular</a></li> <li>◆ <a href="#">Spiele Dame gegen den Rechner</a></li> <li>◆ <a href="#">Spiele Dame gegen Deinen Freund</a></li> </ul> |
|---|--|---|

Spiele für Kinder ab 7 Jahren (rot Sterne): 2 

- |   |  |   |
|---|--|---|
| ◆ <a href="#">Lichter aus</a>   | ◆ <a href="#">Additions- und Subtraktions-Gedächtnisspiel</a>              | ◆ <a href="#">Verteile die Süßigkeiten</a>            |
| ◆ <a href="#">Sudoku, platziere Symbole in einem Gitter</a>             | ◆ <a href="#">Additions-Gedächtnisspiel gegen Tux</a>                      | ◆ <a href="#">Multiplikation von Zahlen</a>           |
| ◆ <a href="#">Das Fünfzehn-Spiel</a>                                    | ◆ <a href="#">Additions-Gedächtnistraining</a>                             | ◆ <a href="#">Division von Zahlen</a>                 |
| ◆ <a href="#">Die Türme von Hanoi</a>                                   | ◆ <a href="#">Divisions-Gedächtnisspiel gegen Tux</a>                      | ◆ <a href="#">Subtraktion von Zahlen</a>              |
| ◆ <a href="#">Sicher landen</a>   | ◆ <a href="#">Divisions-Gedächtnistraining</a>                             | ◆ <a href="#">Addition von Zahlen</a>                 |
| ◆ <a href="#">Sonnensystem</a>  | ◆ <a href="#">Subtraktions-Gedächtnisspiel gegen Tux</a>                   | ◆ <a href="#">Gleichheits-Zahlenmampfer</a>           |
| ◆ <a href="#">Steuere ein Unterseeboot</a>                              | ◆ <a href="#">Subtraktions-Gedächtnistraining</a>                          | ◆ <a href="#">Faktoren-Zahlenmampfer</a>              |
| ◆ <a href="#">Zeitliche Abläufe</a>                                     | ◆ <a href="#">Multiplikations- und Divisions-Gedächtnisspiel gegen Tux</a> | ◆ <a href="#">Ungleichheits-Zahlenmampfer</a>         |
| ◆ <a href="#">Learn decimal numbers</a>                                 | ◆ <a href="#">Multiplikations- und Divisions-Gedächtnisspiel</a>           | ◆ <a href="#">Additions with decimal numbers</a>      |
| ◆ <a href="#">Übe das Addieren mit einem Dartspiel</a>                  | ◆ <a href="#">Multiplikations- und Divisions-Gedächtnisspiel</a>           | ◆ <a href="#">Subtractions with decimal numbers</a>   |
| ◆ <a href="#">Errate die Rechnung</a>                                   | ◆ <a href="#">Multiplikations-Gedächtnisspiel gegen Tux</a>                | ◆ <a href="#">Lerne die Uhrzeit</a>                   |
| ◆ <a href="#">Grundrechenarten- Gedächtnisspiel gegen Tux</a>           | ◆ <a href="#">Multiplikations-Gedächtnisspiel</a>                          | ◆ <a href="#">Spiegle das Bild</a>                    |
| ◆ <a href="#">Grundrechenarten- Gedächtnisspiel</a>                     | ◆ <a href="#">Multiplikations-Gedächtnisspiel</a>                          | ◆ <a href="#">Entdecke die Brailleschrift</a>         |
| ◆ <a href="#">Additions- und Subtraktions-Gedächtnisspiel gegen Tux</a> | ◆ <a href="#">Multiplikations-Gedächtnisspiel</a>                          | ◆ <a href="#">Das klassische Galgenmännchen-Spiel</a> |
|   |  | ◆ <a href="#">Zuordnung</a>                           |

Spiele für Kinder ab 7 Jahren (rot Sterne): 3 

- |   |  |   |
|---|--|---|
| ◆ <a href="#">Lichter aus</a>   | ◆ <a href="#">Additions-Gedächtnisspiel gegen Tux</a>                      | ◆ <a href="#">Multiplikation von Zahlen</a>         |
| ◆ <a href="#">Sudoku, platziere Symbole in einem Gitter</a>             | ◆ <a href="#">Additions-Gedächtnistraining</a>                             | ◆ <a href="#">Division von Zahlen</a>               |
| ◆ <a href="#">Analoge Elektrizität</a>                                  | ◆ <a href="#">Divisions-Gedächtnisspiel gegen Tux</a>                      | ◆ <a href="#">Subtraktion von Zahlen</a>            |
| ◆ <a href="#">Digitale Elektrizität</a>                                 | ◆ <a href="#">Divisions-Gedächtnistraining</a>                             | ◆ <a href="#">Addition von Zahlen</a>               |
| ◆ <a href="#">Zeitliche Abläufe</a>                                     | ◆ <a href="#">Subtraktions-Gedächtnisspiel gegen Tux</a>                   | ◆ <a href="#">Gleichheits-Zahlenmampfer</a>         |
| ◆ <a href="#">Finde die Region</a>                                      | ◆ <a href="#">Subtraktions-Gedächtnistraining</a>                          | ◆ <a href="#">Ungleichheits-Zahlenmampfer</a>       |
| ◆ <a href="#">Errate eine Zahl</a>                                      | ◆ <a href="#">Multiplikations- und Divisions-Gedächtnisspiel gegen Tux</a> | ◆ <a href="#">Primzahlen-Mampfer</a>                |
| ◆ <a href="#">Übe das Addieren mit einem Dartspiel</a>                  | ◆ <a href="#">Multiplikations- und Divisions-Gedächtnisspiel</a>           | ◆ <a href="#">Lerne die Uhrzeit</a>                 |
| ◆ <a href="#">Errate die Rechnung</a>                                   | ◆ <a href="#">Multiplikations-Gedächtnisspiel gegen Tux</a>                | ◆ <a href="#">Finde den Tag</a>                     |
| ◆ <a href="#">Grundrechenarten-Gedächtnisspiel gegen Tux</a>            | ◆ <a href="#">Multiplikations-Gedächtnisspiel</a>                          | ◆ <a href="#">Braille-Spiel</a>                     |
| ◆ <a href="#">Grundrechenarten-Gedächtnisspiel</a>                      | ◆ <a href="#">Multiplikations-Gedächtnisspiel gegen Tux</a>                | ◆ <a href="#">Schwierige Farben</a>                 |
| ◆ <a href="#">Additions- und Subtraktions-Gedächtnisspiel gegen Tux</a> | ◆ <a href="#">Multiplikations-Gedächtnisspiel</a>                          | ◆ <a href="#">Spiele Schach gegen Tux</a>           |
| ◆ <a href="#">Additions- und Subtraktions-Gedächtnisspiel</a>           | ◆ <a href="#">Verteile die Süßigkeiten</a>                                 | ◆ <a href="#">Spiele Schach gegen Deinen Freund</a> |
|   |  | ◆ <a href="#">Schach-Endspiele</a>                  |



## Inhaltsverzeichnis

Entdecke den Computer .....	15
Einfache Tastatur .....	15
Baby mouse .....	16
Eine einfache Textverarbeitung .....	17
Vervollständige das Puzzle .....	19
Wirf den Ball zu Tux .....	20
Klicken und Zeichnen .....	21
Klick mich an .....	22
Bewege die Maus oder berühre den Bildschirm .....	23
Klicken oder Berühren .....	24
Steuere den Wasserschlauch .....	25
Gold-Bergbau .....	26
Strafstoß .....	28
Zahlen mit Würfeln .....	29
Klicke oder tippe zweimal .....	30
Einfache Buchstaben .....	31
Fallende Wörter .....	32
Logik .....	33
Einfärben von Graphen .....	33
Positionen .....	34
Eisenbahnaktivität .....	35
Logische Beziehungen .....	36
Einfache Türme von Hanoi .....	37
Superhirn .....	38
Ein Schiebe-Puzzle .....	39
Lichter aus .....	40
Sudoku, platziere Symbole in einem Gitter .....	41
path decoding .....	42
path decoding relative .....	43
path encoding .....	44
path encoding relative .....	45
Das Fünfzehn-Spiel .....	46
Die Türme von Hanoi .....	47
Künste .....	48
Setze das Puzzle zusammen .....	48

Finde die Details.....	49
<b>Musik .....</b>	<b>50</b>
Spielen am Piano .....	50
Rhythmus spielen.....	51
Melodie.....	52
Audio-Gedächtnisspiel gegen Tux.....	53
Audio-Gedächtnistraining .....	54
Komponieren am Piano.....	55
Entdecke Musik aus aller Welt .....	57
Musikinstrumente .....	58
Benenne die Note.....	59
<b>Experiment .....</b>	<b>60</b>
Bediene eine Schleuse.....	60
Entdecke Tiere auf dem Bauernhof.....	61
Binäre Lampen .....	62
Schwerkraft .....	64
Wasserkreislauf.....	66
Farben mischen.....	68
Lichtfarben mischen .....	69
Entdecke Tiere aus aller Welt.....	70
Sicher landen .....	71
Erneuerbare Energie .....	73
Sonnensystem.....	74
Steuere ein Unterseeboot .....	76
Analoge Elektrizität.....	78
Digitale Elektrizität.....	82
<b>Geschichte.....</b>	<b>87</b>
Familie.....	87
Zeige auf die Verwandten .....	88
Die Geschichte von Louis Braille.....	89
Römische Ziffern .....	90
Zeitliche Abläufe.....	92
<b>Geografie.....</b>	<b>93</b>
Finde die Länder .....	93
Entdecke Denkmäler .....	94

Finde die Region .....	95
<b>Fun/Spaß.....</b>	<b>96</b>
Das Fußballspiel.....	96
Labyrinth .....	97
Bilder-Memory gegen Tux .....	98
Bildermemory .....	99
Programmier-Labyrinth.....	100
Male einfache Zeichnungen .....	102
Kugelkiste.....	103
Sechseck.....	105
Bilderrätsel .....	106
Relatives Labyrinth.....	107
Unsichtbares Labyrinth.....	108
<b>Nummerierung.....</b>	<b>109</b>
Einfache Tastatur .....	109
Zahlen malen.....	110
Zähle die Gegenstände .....	111
Errate eine Zahl.....	113
Lerne die Zahlen .....	115
Lerne Mengen (Learn quantities) .....	116
Aufzählungs-Gedächtnisspiel.....	118
Intervalle zählen .....	119
Zahlen mit Würfeln .....	120
Zahlen mit Dominosteinen.....	122
Zahlenfolge .....	124
Gerade und ungerade Zahlen .....	125
Zahlen in Reihenfolge .....	127
Zahlwort-Gedächtnistraining .....	128
Reihenfolge von Zahlen .....	129
Learn decimal numbers.....	131
<b>Arithmetik.....</b>	<b>132</b>
Der Zauberhut - Subtraktion.....	132
Der Zauberhut - Addition .....	133
Lerne die Addition .....	134
Lerne die Subtraktion .....	135

Übe das Addieren mit einem Dartspiel .....	136
Vielfaches-Zahlenmampfer .....	137
Errate die Rechnung .....	139
Grundrechenarten-Gedächtnisspiel gegen Tux.....	140
Grundrechenarten-Gedächtnisspiel.....	141
Additions- und Subtraktions-Gedächtnisspiel gegen Tux .....	142
Additions- und Subtraktions-Gedächtnisspiel.....	143
Additions-Gedächtnisspiel gegen Tux .....	144
Additions-Gedächtnistraining .....	145
Divisions-Gedächtnisspiel gegen Tux .....	146
Divisions-Gedächtnistraining .....	147
Subtraktions-Gedächtnisspiel gegen Tux.....	148
Subtraktions-Gedächtnistraining .....	149
Multiplikations- und Divisions-Gedächtnisspiel gegen Tux.....	150
Multiplikations- und Divisions-Gedächtnisspiel.....	151
Multiplikations-Gedächtnisspiel gegen Tux .....	152
Multiplikations-Gedächtnisspiel .....	153
Verteile die Süßigkeiten .....	154
Multiplikation von Zahlen .....	155
Division von Zahlen .....	156
Subtraktion von Zahlen .....	157
Addition von Zahlen.....	158
Gleichheits-Zahlenmampfer .....	159
Faktoren-Zahlenmampfer.....	160
Ungleichheits-Zahlenmampfer.....	161
Additions with decimal numbers .....	162
Subtractions with decimal numbers.....	163
Primzahlen-Mampfer .....	164
<b>Maße .....</b>	<b>165</b>
Geld.....	165
Gib Tux sein Wechselgeld.....	166
Gib Tux sein Wechselgeld, inkl. Cents .....	167
Geld mit Cents.....	168
Balanciere die Waage genau aus.....	169
Wiege mit dem Internationalen Einheitensystem.....	170

Wiege mit dem Imperiale Einheitensystem .....	171
Kalender .....	172
Lerne die Uhrzeit .....	173
Finde den Tag .....	174
<b>Puzzle</b> .....	<b>175</b>
Einfaches Puzzle .....	175
Setze das Puzzle zusammen .....	176
Zeichne das Bild nach .....	177
Baue das gleiche Modell .....	178
Finde die linken und die rechten Hände .....	179
Baue das Mosaik wieder auf .....	180
Spiegle das Bild .....	181
Ein Tangram-Puzzle .....	182
<b>Buchstaben</b> .....	<b>184</b>
Einfache Tastatur .....	184
Eine einfache Textverarbeitung .....	185
Buchstaben malen .....	186
Reihenfolge im Alphabet .....	187
Klicke auf einen Kleinbuchstaben .....	188
Klicke auf einen Großbuchstaben .....	189
Einfache Buchstaben .....	190
Buchstaben-Gedächtnisspiel gegen Tux .....	191
Buchstaben-Gedächtnisspiel .....	192
Reihenfolge von Buchstaben .....	193
Entdecke die Brailleschrift .....	195
Braille-Spiel .....	197
<b>Wörter</b> .....	<b>198</b>
Buchstaben in Wörtern .....	198
Fehlende Buchstaben .....	199
Horizontale Leseübung .....	200
Vertikale Leseübung .....	201
Fallende Wörter .....	202
Benenne Bilder .....	203
Reihenfolge von Wörtern in Sätzen .....	204
Das klassische Galgenmännchen-Spiel .....	205

---

Vokabeln.....	206
Zusammengehörige Teile.....	206
Farben.....	207
Zuordnung.....	208
Bereichere Dein Vokabular .....	209
Schwierige Farben .....	210
Strategie .....	211
Kugelspiel (gegen Tux) .....	211
Vier gewinnt (mit einem Freund) .....	212
Vier gewinnt (gegen Tux) .....	213
Kugelspiel (mit einem Freund).....	214
Mühle (gegen Tux) .....	215
Mühle (mit einem Freund) .....	216
Play oware (against Tux).....	217
Play oware (mit einem Freund) .....	219
Tic Tac Toe (gegen Tux) .....	221
Tic Tac Toe (mit einem Freund) .....	222
Spiele Dame gegen den Rechner .....	223
Spiele Dame gegen Deinen Freund .....	224
Spiele Schach gegen Tux .....	225
Spiele Schach gegen Deinen Freund.....	226
Schach-Endspiele .....	227



## Entdecke den Computer

# Einfache Tastatur

Für Kinder von 2-6 Jahren ★		Level: 0
		Aufgaben: 0

### Spielbeschreibung:

Eine einfache Aktivität zur Erkundung der Tastatur

### Lernbereich:

Tastatur

### Lernziel:

Erkundung der Tastatur

### Anweisung/Handbuch:

Gib eine beliebige Taste auf der Tastatur ein.

### Bild- und Tonausgabe/Tastatursteuerung:

- Buchstaben, Zahlen und andere Zeichentasten zeigen das entsprechende Zeichen auf dem Bildschirm an.
- Wenn eine entsprechende Stimme vorhanden ist, wird sie abgespielt. Anderenfalls wird eine Piepton ausgegeben.
- Andere Tasten geben nur einen Klick-Sound wieder.



## Entdecke den Computer

# Baby mouse

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★</p>		Level: 0
		Aufgaben: 0

### Spielbeschreibung:

Bewege die Maus oder berühre den Bildschirm und beobachte das Ergebnis.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung

### Lernbereich:

Maus

### Lernziel:

Bei der Verwendung der Maus wird audiovisuelles Feedback gegeben, um ihre Verwendung für kleine Kinder zu entdecken.

### Anweisung/Handbuch:

Der Bildschirm hat drei Abschnitte:

- die Spalte ganz links enthält 4 Enten. Ein Klick auf eine davon erzeugt einen Ton und eine Animation.
- der mittlere Bereich enthält eine blaue Ente. Wenn der Mauszeiger bewegt oder eine Ziehgeste auf einem Touchscreen ausgeführt wird, bewegt sich die blaue Ente.
- im Pfeilbereich bewegt sich die blaue Ente durch Anklicken in die entsprechende Richtung.

Ein einfacher Klick im mittleren Bereich zeigt eine Markierung an der Klickposition.





## Entdecke den Computer

# Eine einfache Textverarbeitung

<p><b>Für Kinder von 2-6 Jahren</b></p> <p>★</p>	<p>Hallo 5</p> 	<p><b>Level: 0</b></p>
		<p><b>Aufgaben: 0</b></p>

### Spielbeschreibung:

Eine einfache Textverarbeitung, um Kinder mit der Tastatur und Buchstaben experimentieren zu lassen.

### Lernbereich:

Tastatur und Buchstaben

### Lernziel:

Erkunde die Tastatur und die Buchstaben.

### Anweisung/Handbuch:

Tippe auf deiner richtigen oder der virtuellen Tastatur wie in einer Textverarbeitung.

Wenn du auf den "Titel"-Knopf drückst, wird der Text größer.

Der "Untertitel"-Knopf macht den Text etwas weniger groß.

Wenn Du auf "Absatz" klickst, wird die Formatierung entfernt.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigiere im Text

Umschalttaste + Pfeiltasten: Auswahl eines Textteils

Strg + A: Auswahl des ganzen Textes

Strg + C: Kopiert ausgewählten Text

Strg + X: Schneidet ausgewählten Text aus.

Strg + V: Fügt kopierten oder ausgeschnittenen Text ein

Strg + D: Löscht ausgewählten Text

Strg + Z: Rückgängig

Strg + Umschalttaste + Z: Wiederherstellen



## Entdecke den Computer

# Vervollständige das Puzzle

Für Kinder von 2-6 Jahren ★	A screenshot of a puzzle game interface. It shows a wooden surface with several small, colorful objects scattered on it: an orange, a blue square with a white plus sign, a white bottle, a red square with a white plus sign, a yellow coin, and a blue square with a white plus sign.	Level: 7
		Aufgaben: 11

### Spielbeschreibung:

Ziehe die Gegenstände auf das passende Ziel.

### Lernbereich:

Maus

### Lernziel:

Festigung der Motorik bei der Mausbewegung.

### Anweisung/Handbuch:

Vervollständige das Puzzle durch Ziehen der Teile aus der Seite auf den passenden Platz im Puzzle.



## Entdecke den Computer

# Wirf den Ball zu Tux

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★</p>	An illustration of a penguin standing on a sandy beach. The penguin is holding a large blue ball. In the background, there is a blue sea with a white sailboat, and mountains under a blue sky. Two hands are shown on the beach, one on each side of the ball, indicating a touch-screen interaction.	<p>Level: 9</p> <hr/> <p>Aufgaben: 9</p>
---	--	--

### Spielbeschreibung:

Drücke die linke und rechte Pfeiltaste gleichzeitig, um den Ball gerade zu werfen.

### Lernbereich:

Tastatur/Touchscreen

### Lernziel:

Bedienung der Pfeiltasten (gleichzeitig).

### Anweisung/Handbuch:

Drücke die linke und rechte Pfeiltaste gleichzeitig, um den Ball gerade zu werfen. Auf einem Touchscreen musst du die beiden Hände gleichzeitig berühren.



## Entdecke den Computer

# Klicken und Zeichnen

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 9
		Aufgaben: 9

### Spielbeschreibung:

Zeichne das Bild durch Anklicken der hervorgehobenen Punkte.

### Voraussetzung:

Kann die Maus bewegen und genau auf Punkte klicken.

### Lernbereich:

Maus

### Lernziel:

Maus-Training

### Anweisung/Handbuch:

Zeichne das Bild durch Anklicken der Punkte in der richtigen Reihenfolge. Jedes Mal, wenn Du einen Punkt angeklickt hast, erscheint der nächste blaue Punkt.



## Entdecke den Computer

# Klick mich an

Für Kinder von 2-6 Jahren ★		Level: 6
		Aufgaben: 67

### Spielbeschreibung:

Klicke auf alle Fische, bevor sie aus dem Aquarium schwimmen.

### Voraussetzung:

Kann die Maus bewegen und gezielt klicken.

### Lernbereich:

Maus/Touchscreen

### Lernziel:

Motorische Fähigkeiten: Die Hand präzise bewegen.

### Anweisung/Handbuch:

Klicke mit der Maus oder berühre den Touchscreen, bis alle Blöcke verschwunden sind.



## Entdecke den Computer

# Bewege die Maus oder berühre den Bildschirm

Für Kinder von 2-6 Jahren ★	A close-up photograph showing a person's hand holding a computer mouse, with the mouse button being pressed. The background is blurred, showing some yellow sticky notes.	Level: 6
		Aufgaben: 36

### Spielbeschreibung:

Bewege die Maus oder berühre den Touchscreen, um Felder zu löschen und den Hintergrund freizulegen.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung

### Lernbereich:

Maus/Touchscreen

### Lernziel:

Motorische Fähigkeiten


### Anweisung/Handbuch:

Klicke mit der Maus oder berühre den Touchscreen, bis alle Blöcke verschwunden sind.



## Entdecke den Computer

# Klicken oder Berühren

Für Kinder von 2-6 Jahren ★		Level: 6
		Aufgaben: 36

### Spielbeschreibung:

Klicke mit der Maus oder berühre den Touchscreen, um Felder zu löschen und den Hintergrund freizulegen.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung

### Lernbereich:

Maus/Touchscreen

### Lernziel:

Motorische Fähigkeiten

### Anweisung/Handbuch:

Klicke mit der Maus oder auf dem Touchscreen auf die Blöcke, bis alle verschwunden sind.





## Entdecke den Computer

# Steuere den Wasserschlauch

Für Kinder von 2-6 Jahren ★	A screenshot from the game 'Steuere den Wasserschlauch'. It shows a red fire truck on a green hill with a blue sky and white clouds. A grey hose is being unrolled from the truck towards a fire on the right. At the bottom of the screen, there are several icons: a question mark, a home button, and a number 2 with arrows.	Level: 8
		Aufgaben: 8

### Spielbeschreibung:

Der Feuerwehrmann muss das Feuer löschen, aber die Leitung ist verstopft.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung

### Lernbereich:

Maus/Touchscreen

### Lernziel:

Feinmotorische Fähigkeiten

### Anweisung/Handbuch:

Bewege die Maus oder Deinen Finger auf dem Touchscreen über den roten Teil der Wasserleitung. Dadurch wird sie Stück für Stück freigelegt, bis zum Feuer. Pass auf, wenn Du den Mauszeiger oder Deinen Finger aus der Leitung herausbewegst, geht der rote Abschnitt zurück.



## Entdecke den Computer

# Gold-Bergbau

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★</p>		<b>Level: 3</b>
		<b>Aufgaben: 16</b>

### Spielbeschreibung:

Finde das Funkeln und vergrößere den Bereich. Zeige mit dem Mauszeiger auf das Funkeln und benutze das Mausehrad. Wenn Du ein Tastfeld hast, zeige auf das Funkeln und ziehe einen Finger auf der rechten Seite oder zwei Finger in der Mitte nach unten. Auf einem Touchscreen musst Du zwei Finger gleichzeitig in verschiedene Richtungen von dem Funkeln wegbewegen.

Verwende das Mausehrad, um Dich der Felswand zu nähern, und suche nach Gold.

### Voraussetzung:

Du solltest mit dem Bewegen der Maus und mit dem Klicken vertraut sein.

### Lernbereich:

Maus/Touchscreen

### Lernziel:

Lerne das Mausehrad zu verwenden oder auf einem Touchscreen die Vergrößerungs- und Verkleinerungs-Geste, um die Ansicht zu vergrößern oder zu verkleinern.

### Anweisung/Handbuch:

Wenn Du auf die Felswand schaust, kannst Du irgendwo ein Funkeln sehen. Gehe neben dieses Funkeln und vergrößere die Ansicht mit dem Mausehrad oder der Vergrößerungs-Geste. Wenn Du die maximale Vergrößerung erreicht hast, erscheint ein Gold-Klumpen an der Position des Funkelns. Klicke auf das Gold-Klumpen, um es einzusammeln.

Nachdem Du das Nugget eingesammelt hast, vergrößere die Ansicht mit dem Mausehrad oder der Wisch-Geste wieder. Wenn Du die minimale Vergrößerung erreicht hast, erscheint ein weiteres Funkeln, das den nächsten Gold-Klumpen anzeigt, den

Du einsammeln kannst. Sammle genug Gold-Klumpen, um die Spielstufe abzuschließen.

Die Lore in der unteren rechten Ecke des Bildschirms zeigt die Anzahl der bereits gesammelten Gold-Klumpen und die Gesamtzahl der Gold-Klumpen, die Du in dieser Spielstufe noch finden musst.

Wenn Du ein Tastfeld hast, zeige auf das Funkeln und ziehe einen Finger auf der rechten Seite oder zwei Finger in der Mitte nach unten.

Auf einem Touchscreen musst Du zwei Finger gleichzeitig in verschiedene Richtungen von dem Funkeln wegbewegen.



## Entdecke den Computer

# Strafstoß

<p><b>Für Kinder von 2-6 Jahren</b></p> <p>★</p>		<p><b>Level: 9</b></p>
		<p><b>Aufgaben: 9</b></p>

### Spielbeschreibung:

Klicke doppelt oder tippe doppelt auf den Ball, um auf irgendeine Seite des Tores zu treffen und zu punkten.

Doppelklicke mit der linken Maustaste oder auf dem Touchscreen auf die Seite des Tors, wohin Du den Ball schießen möchtest.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung

### Lernbereich:

Maus/Touchscreen

### Lernziel:

Lerne die linke Maustaste zu verwenden

### Anweisung/Handbuch:

Klicke doppelt oder tippe doppelt auf eine Seite des Tores, um den Ball zu schießen. Du kannst dafür die linke, rechte oder mittlere Maustaste verwenden (auf einem Touchscreen tippe mit dem Finger). Wenn Du nicht schnell genug klickst, fängt Tux den Ball. Du musst den Ball anklicken, um ihn auf seine ursprüngliche Position zurückzubringen.



## Entdecke den Computer

# Zahlen mit Würfeln

<p><b>Für Kinder von 2-6 Jahren</b></p> <p>★ - ★★ ★★ ★★★★★</p>		<p><b>Level: 9</b></p>
		<p><b>Aufgaben: 144</b></p>

### Spielbeschreibung:

Zähle die Punkte auf dem Würfel, bevor er den Boden erreicht.

### Voraussetzung:

Zählen

### Lernbereich:

Tastatur

### Lernziel:

Zähle Punkte in begrenzter Zeit

### Anweisung/Handbuch:

Gib die Anzahl der Punkte (0-9) auf jedem fallenden Würfel ein.

- Gib die Zahl auf dem Würfel ein, von 1 bis 2.
- Gib die Zahl auf dem Würfel ein, von 1 bis 3.
- Gib die Zahl auf dem Würfel ein, von 1 bis 4.
- Gib die Zahl auf dem Würfel ein, von 1 bis 5.
- Gib die Zahl auf dem Würfel ein, von 1 bis 6.
- Gib die Zahl auf dem Würfel ein, von 1 bis 7.
- Gib die Zahl auf dem Würfel ein, von 1 bis 8.
- Gib die Zahl auf dem Würfel ein, von 1 bis 9.
- Gib die Zahl auf dem Würfel ein, von 0 bis 9.

### Tastatursteuerung:

Zahlen: Gib Deine Antwort ein.

[Inhaltsverzeichnis](#)



## Entdecke den Computer

# Klicke oder tippe zweimal

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 6
		Aufgaben: 36

### Spielbeschreibung:

Doppelklicke mit der Maus oder auf den Touchscreen, um Felder zu löschen und den Hintergrund freizulegen.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung

### Lernbereich:

Maus/Touchscreen

### Lernziel:

Motorische Fähigkeiten

### Anweisung/Handbuch:

Doppelklicke mit der Maus oder auf den Touchscreen auf Rechtecke, bis alle verschwunden sind.



## Entdecke den Computer

# Einfache Buchstaben

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 6
		Aufgaben: 262

### Spielbeschreibung:

Gib die fallenden Buchstaben ein, bevor sie unten ankommen.

### Voraussetzung:

Tastatur-Handhabung

### Lernbereich:

Tastatur

### Lernziel:

Buchstaben-Erkennung zwischen Bildschirm und Tastatur

### Anweisung/Handbuch:

Gib die fallenden Buchstaben ein, bevor sie unten ankommen.



## Entdecke den Computer

# Fallende Wörter

<p><b>Für Kinder von 2-6 Jahren</b></p> <p>★ ★</p>		<p><b>Level: 3</b></p>
		<p><b>Aufgaben: 45</b></p>

### Spielbeschreibung:

Gib die fallenden Wörter ein, bevor sie den Boden erreichen.

Die Buchstaben werden beim Tippen einzeln ausgesprochen.

Es erfolgt ein Hupgeräusch, wenn ein Buchstabe falsch eingegeben wurde.

### Voraussetzung:

Tastatur-Handhabung

### Lernbereich:

Tastatur

### Lernziel:

Tastatur-Training

### Anweisung/Handbuch:

Gib das vollständige Wort ein, während es fällt, bevor es den Boden erreicht.



**Logik**

# Einfärben von Graphen

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★</p>		Level: 14
		Aufgaben: 14

### Spielbeschreibung:

Färbe den Graphen so ein, dass keine zwei benachbarten Knoten dieselbe Farbe haben.

### Voraussetzung:

Fähigkeit verschiedene Farben und Formen zu unterscheiden und relative Positionen zu erkennen.

### Lernbereich:

Farben und Formen

### Lernziel:

Lerne zwischen unterschiedlichen Farben und Formen zu unterscheiden und sie relativ zueinander zu positionieren.

### Anweisung/Handbuch:

Lege Farben/Formen so im Graphen ab, dass keine zwei benachbarten Knoten die gleiche Farbe haben. Wähle einen Knoten und dann ein Element in der Liste aus, um es auf dem Knoten abzulegen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten links und rechts: Navigation

Leertaste: Auswahl eines Elements



## Logik Positionen

Für Kinder von 2-6 Jahren  ★ - ★ ★		Level: 4
		Aufgaben: 26

### Spielbeschreibung:

Finde die Position des Jungen im Verhältnis zur Schachtel.

### Voraussetzung:

Lesen können

### Lernbereich:

Relative Positionen erkennen

### Lernziel:

Die relative Position eines Objekts beschreiben.

### Anweisung/Handbuch:

Du siehst verschiedene Bilder mit einem Jungen und einer Schachtel. Du musst die Position des Jungen im Verhältnis zur Schachtel herausfinden und die richtige Antwort auswählen.

"Wähle das Bild aus, in dem sich das Kind hinter/neben/in/über/unter der Schachtel befindet."

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Ausgewählte Antwort überprüfen



**Logik**

# Eisenbahnaktivität

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★</p>		<b>Level: 10</b>
		<b>Aufgaben: 3</b>

### Spielbeschreibung:

Baue das Zugmodell am oberen Rand des Bildschirms neu auf.

### Lernbereich:

Gedächtnistraining

### Lernziel:

Gedächtnistraining

### Anweisung/Handbuch:

Ein Zug wird für einige Sekunden angezeigt. Baue ihn am oberen Rand des Bildschirms neu auf, indem Du die passenden Teile dahinziehst. Entferne ein Teil, indem Du es nach unten ziehst.

Beobachte und merke Dir den Zug, bevor die Zeit endet und dann greife die Teile, um den gleichen Zug nachzubauen.

Falls Du die Positionen vergisst, kannst Du den Hinweis-Knopf drücken, um sie nochmal anzuzeigen.

### Tastatursteuerung:

Pfeile: Bewege Dich in der Antwort- oder Vorlage-Zone

Leertaste: Füge ein Teil aus der Vorlagen-Zone in die Antwort-Zone ein oder tausche zwei Teile in der Antwort-Zone

Entfernen- oder Rücktaste: Entfernt ein ausgewähltes Teil aus der Antwort-Zone

Eingabe- oder Rücktaste: Antwort abgeben

**Logik****Logische Beziehungen**

<b>Für Kinder von 2-6 Jahren</b> ★ ★		<b>Level: 7</b>
		<b>Aufgaben: 21</b>

**Spielbeschreibung:**

Vervollständige die Reihe der Früchte.

**Lernbereich:**

Logik-Training

**Lernziel:**

Logik-Training

**Anweisung/Handbuch:**

Betrachte die zwei Reihenfolgen. Jede Frucht in der ersten Reihe wurde durch eine andere Frucht in der zweiten Reihe ersetzt. Vervollständige die zweite Reihe mit den richtigen Früchten.


**Tastatursteuerung:**

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Auswahl eines Elements

**Logik**

# Einfache Türme von Hanoi

Für Kinder von 2-6 Jahren ★ ★		Level: 6
		Aufgaben: 6

**Spielbeschreibung:**

Baue den gegebenen Turm nach.

Bau an der leeren Stelle den Turm auf der rechten Seite nach.

**Voraussetzung:**

Maus-Handhabung

**Lernbereich:**

Logik-Training

**Lernziel:**

Bau den rechten Turm im leeren Bereich rechts nach.

**Anweisung/Handbuch:**

Bewege die obersten Teile von einem Stapel zum anderen, um den rechten Turm im leeren Bereich rechts nachzubauen.



## Logik Superhirn

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		<b>Level: 6</b>
		<b>Aufgaben: 48</b>

### Spielbeschreibung:

Tux hat einige Gegenstände versteckt. Finde sie in der richtigen Reihenfolge.

### Lernbereich:

Logik-Training

### Lernziel:

Tux hat einige Gegenstände versteckt. Finde sie in der richtigen Reihenfolge.

### Anweisung/Handbuch:

Klicke auf die Felder auf der rechten Seite, bis Du glaubst, eine richtige Antwort gefunden zu haben. Dann klicke auf den "OK"-Knopf. Ein schwarzer Punkt bedeutet, dass Du die richtige Antwort an der richtigen Stelle gefunden hast, während ein weißer Punkt bedeutet, dass die Antwort zwar richtig ist, sich aber an der falschen Stelle befindet. In den unteren Stufen gibt Tux Dir einen Hinweis, wenn Du ein richtiges Feld entdeckt hast, indem er das Feld mit einem schwarzen Quadrat markiert und mit einem weißen Quadrat eine richtige Antwort an der falschen Stelle markiert. In den Stufen 4 und 8 kann eine Farbe oder Form mehrfach versteckt sein.

Du kannst die rechte Maustaste benutzen, um die Farben oder Formen in der umgekehrten Reihenfolge auszuwählen. Im Farbauswähler kannst Du Farben oder Formen direkt festlegen. Wenn Du ein Farbfeld zwei Sekunden gedrückt hältst, kannst Du automatisch die dort zuletzt gewählte Farbe oder Form wieder auswählen. Klicke doppelt auf eine zuvor ausgewählte Farbe oder Form eines vergangenen Zugs, um sie als "richtig" zu markieren. Solche markierten Felder werden automatisch in Deinen aktuellen und zukünftigen Zügen vorausgewählt. Du kannst die Markierung wieder aufheben, indem Du nochmal auf sie doppelt klickst.

**Logik**

# Ein Schiebe-Puzzle

Für Kinder von 2-6 Jahren ★ ★		Level: 13
		Aufgaben: 65

**Spielbeschreibung:**

Schiebe das rote Auto vom Parkplatz durch das rechte Tor.

**Lernbereich:**

Logik-Training

**Lernziel:**

Logik-Training

**Anweisung/Handbuch:**

Jedes Auto kann sich nur waagerecht oder senkrecht bewegen. Du musst etwas Platz schaffen, damit das rote Auto durch das Tor auf der rechten Seite fahren kann.



## Logik Lichter aus

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★★★★★★</p>		<p>Level: 99</p>
		<p>Aufgaben: 99</p>

### Spielbeschreibung:

Ziel ist es alle Lichter auszuschalten.

### Lernbereich:

Logik-Training

### Lernziel:

Ziel ist es alle Lichter auszuschalten.

### Anweisung/Handbuch:

Das Drücken eines Fensters hat dessen Umschalten zur Folge, als auch das der unmittelbaren senkrechten und waagerechten Nachbarn. Du musst alle Lichter ausschalten. Die Lösung wird gezeigt, wenn Du auf Tux klickst.





**Logik**

# Sudoku, platziere Symbole in einem Gitter

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★★★★ - ★★★</p>		Level: 13
		Aufgaben: 68

## Spielbeschreibung:

Jeder Wert muss in jeder Zeile, jeder Spalte und ggf. in jeder Region einzigartig sein.

## Voraussetzung:

Um das Puzzle zu lösen, benötigt man Geduld und logisches Denken.

## Lernbereich:

Logik-Training

## Lernziel:

Das Ziel dieses Puzzles ist es, in jeder Zelle eines vorgegebenen Gitters Symbole oder Zahlen zwischen 1 und 9 einzugeben. In der ursprünglichen Sudoku-Variante ist das Gitter 9x9 Felder groß und besteht aus 3x3 Untergittern (genannt "Blöcke"). In GCompris fangen wir in den unteren Spielstufen mit einer vereinfachten Variante an, in der Symbole genutzt werden und es keine Blöcke gibt. Beim Start des Spiels sind einige Felder mit verschiedenen Symbolen oder Zahlen schon vorbelegt (die "Vorgaben"). In jeder Zeile, Spalte und jedem Block darf jeder Wert oder jedes Symbol nur einmal vorkommen.

## Anweisung/Handbuch:

Wähle eine Zahl oder ein Symbol auf der linken Seite aus und klicke auf die Zielposition. GCompris verhindert, dass Du ungültige Züge machst.



**Logik**

## path decoding

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★</p>		<p><b>Level: 7</b></p>
		<p><b>Aufgaben: 7</b></p>

### Spielbeschreibung:

Befolge die angegebenen Anweisungen, um Tux dabei zu helfen, das Ziel zu erreichen.

### Lernbereich:

Logik-Training

### Anweisung/Handbuch:

Klicke auf die Gitterquadrate, um Tux gemäß den angegebenen Anweisungen zu bewegen.

Die Richtungen sind absolut, sie hängen nicht von der aktuellen Ausrichtung von Tux ab.



**Logik**

## path decoding relative

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★</p>		<p><b>Level: 7</b></p>
		<p><b>Aufgaben: 7</b></p>

### Spielbeschreibung:

Befolge die angegebenen Anweisungen, um Tux dabei zu helfen, das Ziel zu erreichen.

### Lernbereich:

Logik-Training

### Lernziel:

Tastatur-Training

### Anweisung/Handbuch:

Klicke auf die Gitterquadrate, um Tux gemäß den angegebenen Anweisungen zu bewegen.

Die Richtungen sind relativ, sie hängen von der aktuellen Ausrichtung von Tux ab.

Das bedeutet, dass sich Tux bei ↑ nach oben/vorne, ↓ nach unten/hinten,

← zur linken Seite und → zur rechten Seite bewegt.



## Logik path encoding

Für Kinder ab 7 Jahren ★		Level: 7
		Aufgaben: 7

### Spielbeschreibung:

Bewege Tux den Pfad entlang, um das Ziel zu erreichen.

### Lernbereich:

Logik-Training

### Lernziel:

Tastatur-Training

### Anweisung/Handbuch:

Verwende die Pfeiltasten, um Tux entlang des Pfads zu bewegen, bis er das Ziel erreicht. Die Richtungen sind absolut, sie hängen nicht von der aktuellen Ausrichtung von Tux ab.

### Tastatursteuerung:

Pfeile: Richtungen



**Logik**

## path encoding relative

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★</p>		Level: 7
		Aufgaben: 7

### Spielbeschreibung:

Bewege Tux den Pfad entlang, um das Ziel zu erreichen.

### Lernbereich:

Logik-Training

### Lernziel:

Tastatur-Training

### Anweisung/Handbuch:

Verwende die Pfeiltasten, um Tux entlang des Pfads zu bewegen, bis er das Ziel erreicht. Die Richtungen sind relativ, sie hängen von der aktuellen Ausrichtung von Tux ab.

Das bedeutet, dass sich Tux bei  $\uparrow$  nach oben/vorne,  $\downarrow$  nach unten/hinten,

$\leftarrow$  zur linken Seite und  $\rightarrow$  zur rechten Seite bewegt.

### Tastatursteuerung:

Pfeile: Richtungen

**Logik**

# Das Fünfzehn-Spiel

Für Kinder ab 7 Jahren ★ ★		Level: 13
		Aufgaben: 13

**Spielbeschreibung:**

Bewege jedes Teil, um das Bild wiederherzustellen.

**Lernbereich:**

Logik-Training

**Lernziel:**

Ordne die Teile in der richtigen Reihenfolge.

**Anweisung/Handbuch:**


Klicke oder ziehe ein Teil neben ein leeres Feld, um es dort abzulegen.

**Tastatursteuerung:**

Pfeile: Verschiebe ein Teil in ein leeres Feld.

**Logik**

# Die Türme von Hanoi

Für Kinder ab 7 Jahren ★ ★		Level: 3
		Aufgaben: 3

**Spielbeschreibung:**

Bewege den Turm auf die rechte Seite.

**Lernbereich:**

Logik-Training

**Lernziel:**

Das Ziel des Spiels ist es, den ganzen Turm auf einen anderen Stapel zu bewegen und folgende Regeln einzuhalten:

Es kann nur eine Scheibe gleichzeitig bewegt werden.

Scheiben dürfen nicht auf kleinere Scheiben gelegt werden.

**Anweisung/Handbuch:**

Bewege nur die obersten Teile von einem Stapel zum anderen, um den Turm auf der linken Seite im leeren Bereich nachzubauen.

**Künste****Setze das Puzzle zusammen**

Für Kinder von 2-6 Jahren 		Level: 22
		Aufgaben: 22

**Spielbeschreibung:**

Fügt die Teile zu den Originalgemälden zusammen.

**Voraussetzung:**

Maus-Handhabung: Bewegung, Ziehen und Ablegen

**Lernbereich:**

Puzzeln

**Lernziel:**

Räumliche Darstellung

**Anweisung/Handbuch:**

Ziehe die Teile an die richtige Stelle, um das Bild wiederherzustellen.



**Künste**

# Finde die Details

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★ - ★</p>		<b>Level: 21</b>
		<b>Aufgaben: 21</b>

**Spielbeschreibung:**

Ziehe die Gegenstände auf das passende Ziel.

**Voraussetzung:**

Maus-Handhabung: Bewegung, Ziehen und Ablegen

**Lernbereich:**

Puzzeln

**Lernziel:**

Räumliche Darstellung


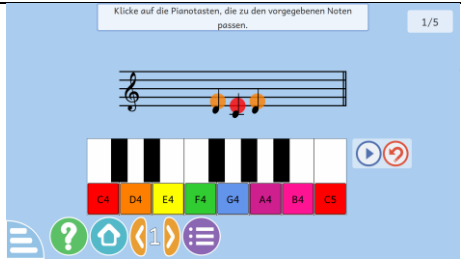
**Anweisung/Handbuch:**

Vervollständige das Puzzle durch Ziehen der Teile von der Seite auf den passenden Platz im Puzzle.



## Musik

# Spielen am Piano

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> 		<p><b>Level: 10</b></p>
		<p><b>Aufgaben: 50</b></p>

### Spielbeschreibung:

Klicke auf die Pianotasten, die zu den vorgegebenen Noten passen.

### Voraussetzung:

Wissen über musikalische Notation und Notenlinien.

### Lernbereich:

Piano

### Lernziel:

Verstehe, wie man auf den Pianotasten Musik erzeugt, die auf den Notenlinien geschrieben steht.

### Anweisung/Handbuch:

Einige Noten werden auf dem Notensystem gespielt. Klicke auf die Tastatur, passend zu den Noten im Notensystem.

In den Stufen 1 bis 5 übst du Noten im Violinschlüssel und in den Stufen 6 bis 10 im Bassschlüssel.

### Tastatursteuerung:

Leertaste: Spielen

Zahlen von 1 bis 7: Weiße Tasten

F2 bis F7: Schwarze Tasten

Rücktaste oder Löschtaste: Zurücknehmen



## Musik

# Rhythmus spielen

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★</p>		<p>Level: 9</p>
		<p>Aufgaben: 27</p>

### Spielbeschreibung:

Klicke auf die Pianotasten, die zu den vorgegebenen Noten passen.

### Voraussetzung:

Einfaches Verstehen von musikalischen Rhythmen.

### Lernbereich:

Rhythmus

### Lernziel:

Lerne, einem Rhythmus genau zu folgen.

### Anweisung/Handbuch:

Höre Dir den gespielten Rhythmus an. Wenn Du bereit bist, klicke in demselben Rhythmus auf die Trommel. Wenn Du zu dem richtigen Zeitpunkt geklickt hast, wird ein anderer Rhythmus gespielt. Wenn nicht, musst Du es erneut versuchen.

Ungerade Stufen zeigen eine vertikale Linie im Notensystem an, die dem Rhythmus folgt: Klicke auf die Trommel, wenn sich die Linie in der Mitte der Noten befindet.

Gerade Stufen sind schwieriger, weil es keine vertikale Linie gibt. Du musst die Notenlänge ablesen und den Rhythmus entsprechend spielen. Du kannst auch auf das Metronom klicken, um die Viertelnoten als Referenz zu hören.

Klicke auf "Neu laden", wenn Du den Rhythmus erneut abspielen möchtest.

### Tastatursteuerung:

Leertaste: Klick auf die Trommel

Eingabe- oder Rücktaste: Rhythmus erneut abspielen

Pfeil aufwärts und Pfeil abwärts: Erhöht oder verringert das Tempo

Tabulatortaste: Startet oder stoppt das Metronom, wenn es sichtbar ist.

[Inhaltsverzeichnis](#)



## Musik

# Melodie

<b>Für Kinder von 2-6 Jahren</b> ★ ★		<b>Level: 10</b>
		<b>Aufgaben: 50</b>

### Spielbeschreibung:

Gib eine Tonfolge wieder.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung

### Lernbereich:

Melodien

### Lernziel:

Hör-Übung

### Anweisung/Handbuch:

Höre Dir die gespielte Tonfolge an und wiederhole sie, indem Du auf die Klangstäbe des Xylofons klickst. Du kannst die Tonfolge nochmal hören, indem Du auf den Mund-Knopf klickst.

**Musik**

# Audio-Gedächtnisspiel gegen Tux

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		<p>Level: 7</p>
		<p>Aufgaben: 7</p>

**Spielbeschreibung:**

Drehe die Karten um, um passende Klangpaare zu finden. Du spielst gegen Tux.

**Lernbereich:**

Audio-Gedächtnis

**Lernziel:**

Trainiere Dein Audio-Gedächtnis

**Anweisung/Handbuch:**

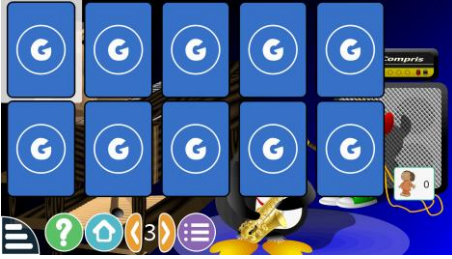
Jede Karte spielt einen Klang, wenn Du sie umdrehst, und jede Karte hat eine zweite Karte mit genau demselben Klang. Klicke auf eine Karte, um den versteckten Klang zu hören und versuche die Karte mit dem gleichen Klang zu finden. Du kannst nur zwei Karten auf einmal umdrehen. Also musst Du Dir den Klang der Karten merken, während Du nach der Karte mit dem gleichen Klang suchst. Wenn Du die zusammengehörenden Karten umdrehst, verschwinden sie beide.

**Tastatursteuerung:**

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um.

**Musik****Audio-Gedächtnistraining**

Für Kinder von 2-6 Jahren ★ ★		Level: 7
		Aufgaben: 7

**Spielbeschreibung:**

Drehe die Karten um, um passende Klangpaare zu finden.

**Lernbereich:**

Audio-Gedächtnis

**Lernziel:**

Trainiere Dein Audio-Gedächtnis

**Anweisung/Handbuch:**

Jede Karte spielt einen Klang, wenn Du sie umdrehst, und jede Karte hat eine zweite Karte mit genau demselben Klang. Klicke auf eine Karte, um den versteckten Klang zu hören und versuche die Karte mit dem gleichen Klang zu finden. Du kannst nur zwei Karten auf einmal umdrehen. Also musst Du Dir den Klang der Karten merken, während Du nach der Karte mit dem gleichen Klang suchst. Wenn Du die zusammengehörenden Karten umdrehst, verschwinden sie beide.

**Tastatursteuerung:**

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um.



## Musik

# Komponieren am Piano

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		<p>Level: 7</p>
		<p>Aufgaben: 7</p>

### Spielbeschreibung:

Lerne, wie die Pianotasten funktionieren und wie Noten aufgeschrieben werden.

### Voraussetzung:

Vertrautheit mit Konventionen zu Notennamen.

### Lernbereich:

Musikkompositionen

### Lernziel:

Entwickle ein Verständnis für Musikkomposition und steigere Dein Interesse am Musikmachen mit einer Pianotastatur. Diese Aktivität deckt viele grundlegende Aspekte der Musik ab, aber es gibt viel mehr bzgl. Der Musikkomposition zu erleben.

### Anweisung/Handbuch:

Diese Aktivität hat mehrere Stufen, wobei jede Stufe eine neue Funktionalität zu der Vorherigen hinzufügt.

Stufe 1: Einfache Klaviertastatur (nur weiße Tasten), auf der Du experimentieren kannst mit dem Anklicken der farbigen Rechtecktasten, um Musik zu schreiben.

Stufe 2: Das Notensystem wechselt in den Bassschlüssel, die Noten sind also tiefer als in der vorherigen Stufe.

Stufe 3: Wahlmöglichkeit zwischen Violin- und Bassschlüssel. Hinzufügen von schwarzen Tasten.

Stufe 4: Die flache Notation wird für schwarze Tasten verwendet.

Stufe 5: Auswahl einer Notendauer (ganze, halbe, viertel, achte Noten)

Stufe 6: Hinzufügen von Pausen (ganze, halbe, viertel, achte Pausen)

Ebene 7: Speichern Deiner Kompositionen und laden von vordefinierten oder gespeicherten Melodien.

[Inhaltsverzeichnis](#)

**Tastatursteuerung:**

Zahlen 1 bis 7: Weiße Tasten

F2 bis F7: Schwarze Tasten

Leertaste: Spielen

Pfeile nach links und rechts: Umschalten der Tastatur-Oktave

Rücktaste: Zurücknehmen

Löschen: Löscht eine ausgewählte Note oder alles





## Musik

# Entdecke Musik aus aller Welt

<p><b>Für Kinder ab 7 Jahren</b></p> <p>★</p>	<p>Italien</p>  <p>Italien ist berühmt für seine Opern. Eine Oper ist ein musikalisches Theater, in dem Opernsänger eine Geschichte durch Schauspiel und Gesang erzählen. Opernsänger, männliche wie weibliche, lernen besondere Techniken des Operngesangs.</p>	<p><b>Level: 1</b></p>
	<p><b>Aufgaben: 21</b></p>	

### Spielbeschreibung:

Lerne Musik aus aller Welt kennen.

### Lernbereich:

Musik aus aller Welt

### Lernziel:

Entwickle ein besseres Verständnis für die verschiedenen Musikstile aus aller Welt.

### Anweisung/Handbuch:

Es gibt drei Spielstufen in dieser Aktivität:

In der ersten Spielstufe kannst Du Musik aus aller Welt erkunden. Klicke auf jeden Koffer, um mehr über die Musik aus dieser Region zu erfahren und eine kurze Probe zu hören. Lerne gut, denn Du wirst in Stufe 2 und 3 getestet.

In der zweiten Spielstufe hörst Du ein Musikbeispiel und musst den Ort auswählen, der zu dieser Musik passt. Klicke auf die Wiedergabetaste, wenn Du die Musik erneut hören möchtest.

In der dritten Spielstufe musst Du den Ort auswählen, der zu der Textbeschreibung auf dem Bildschirm passt.

**Musik**

# Musikinstrumente

Für Kinder ab 7 Jahren ★		Level: 9
		Aufgaben: 54

**Spielbeschreibung:**

Klicke auf die richtigen Musikinstrumente.

**Lernbereich:**

Musikinstrumente

**Lernziel:**

Lerne Musikinstrumente zu erkennen.

**Anweisung/Handbuch:**

Klicke auf die richtigen Musikinstrumente.

**Tastatursteuerung:**

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Auswahl eines Elementes

Tabulatortaste: Klang des Instruments wiederholen



## Musik

# Benenne die Note

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★</p>		<p>Level: 18</p>
		<p>Aufgaben: 18</p>

### Spielbeschreibung:

Lerne das Benenne der Noten, im Bass- und Violinschlüssel.

### Lernbereich:

Noten

### Lernziel:

Zum Entwickeln eines guten Verständnisses von Position und Benennung von Noten. Zur Vorbereitung für die Aktivitäten: Spielen am Piano und Komponieren am Piano.

### Anweisung/Handbuch:

Erkenne die Noten richtig und erreiche ein Ergebnis von 100%, um die Spielstufe zu schaffen.

Diese Aktivität wird Dir beibringen, Noten vom F1 im Bassschlüssel bis hoch zum D6 im Violinschlüssel, zu lesen.



In jeder Spielstufe wirst Du neue Noten lernen und die bereits Gelernten üben.

Hinweise zu den Noten sind rot gefärbt und helfen Dir beim Lesen der umliegenden Noten.



## Experiment

# Bediene eine Schleuse

Für Kinder von 2-6 Jahren 		<b>Level: 1</b>
		<b>Aufgaben: 1</b>

### Spielbeschreibung:

Tux ist in Schwierigkeiten und muss sein Schiff durch eine Schleuse bringen. Hilf Tux und verstehe, wie eine Schleuse funktioniert.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung

### Lernbereich:

Logik-Training

### Lernziel:

Verstehe, wie eine Schleuse funktioniert.

### Anweisung/Handbuch:

Dein Ziel ist es, Tux durch die Schleuse zu bringen, um die Holzstämme einzusammeln, während Du verschiedene Arten von verfügbaren Wassertoren benutzt.

Die vertikalen, farbigen Balken repräsentieren die Wassertore, die durch Anklicken gesteuert werden können. Zwei Tore des gleichen Typs können nicht gleichzeitig genutzt werden.

Die Wasserhöhe innerhalb der Schleuse ändert sich durch die Verbindung zur jeweiligen Seite des Kanals. Nutze diese Eigenschaft, um Tux bei der Arbeit zu helfen.

Du bist für die Schleuse verantwortlich. Öffne die Tore und Schließstore in der richtigen Reihenfolge, sodass Tux in beide Richtungen durch die Schleuse fahren kann.



## Experiment

# Entdecke Tiere auf dem Bauernhof

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		<p><b>Level: 1</b></p>
		<p><b>Aufgaben: 30</b></p>

### Spielbeschreibung:

Lerne etwas über Tiere auf dem Bauernhof, was für Geräusche sie machen und weitere interessante Fakten.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung + Ton-Ausgabe

### Lernbereich:

Tierstimmen und Aussehen kennenlernen

### Lernziel:

Lerne Stimmen und Aussehen von Tieren

### Anweisung/Handbuch:

In diesem Spiel gibt es drei Spielstufen:

In Spielstufe 1 erkunden Spieler jedes Tier auf dem Bildschirm. Klicke auf ein Tier und erfahre mehr darüber, wie es heißt, welche Laute es macht und wie es aussieht. Lerne diese Informationen gut, denn in Spielstufe 2 und 3 wirst du abgefragt.

In Spielstufe 2 wird ein zufälliger Tierlaut abgespielt und Du musst herausfinden, welches Tier diesen Laut erzeugt. Klicke auf das entsprechende Tier. Wenn der Tierlaut erneut wiedergegeben werden soll, so klicke auf die Wiedergabetaste. Wenn Du für alle Tiere die richtige Übereinstimmung gefunden hast, gewinnst Du!

In Spielstufe 3 wird ein zufälliger Text angezeigt und Du musst auf das Tier klicken, das im Text beschrieben ist. Wenn Du für alle Texte die richtige Übereinstimmung gefunden hast, gewinnst Du!



## Experiment

# Binäre Lampen

<p><b>Für Kinder von 2-6 Jahren</b></p> <p>★ ★ ★</p>		<b>Level: 8</b>
		<b>Aufgaben: 38</b>

### Spielbeschreibung:

Diese Aktivität hilft Dir dabei, das Konzept der Umwandlung vom dezimalen Zahlensystem in das binäre Zahlensystem zu erlernen.

### Voraussetzung:

Dezimales Zahlensystem

### Lernbereich:

Binäres Zahlensystem

### Lernziel:

Das Binäre Zahlensystem kennenlernen.

### Anweisung/Handbuch:

Schalte die richtigen Lampen ein, um die Binärzahl passend zur vorgegebenen Dezimalzahl darzustellen. Wenn Du es geschafft hast, drücke OK.

0=0000

1=0001

2=0010

3=0011

4=0100

5=0101

6=0110

7=0111

8=1000

9=1001

[Inhaltsverzeichnis](#)

10=1010

11=1011

12=1100

13=1101

14=1110

15=1111

Computer nutzen Transistoren zum Zählen. Transistoren haben nur zwei Zustände (0 und 1). Mathematisch werden diese Zustände durch 0 und 1 dargestellt, was das binäre System des Zählens ausmacht.

In der Aktivität werden 0 und 1 durch Lampen simuliert, die ein- und ausgeschaltet werden.

Das Binärsystem nutzt die Nummern sehr wirksam und erlaubt das Zählen von 0 bis 255 mit nur 8 Bits.

Jedes Bit ergänzt einen zunehmenden Wert, der Leistung von 2 entsprechend, ansteigend von rechts nach links:

Bit 1 →  $2^0=1$

Bit 2 →  $2^1=2$

Bit 3 →  $2^2=4$

Bit 4 →  $2^3=8$

Bit 5 →  $2^4=16$

Bit 6 →  $2^5=32$

Bit 7 →  $2^6=64$

Bit 8 →  $2^7=128$

Um eine dezimale 5 in einen binären Wert umzuwandeln, werden 1 und 4 addiert.

Die zugehörigen Bits werden auf 1 gesetzt, die anderen werden auf 0 gesetzt. Die dezimale 5 entspricht der binären 101.



## Experiment

# Schwerkraft

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★★★</p>		Level: 6
		Aufgaben: 6

### Spielbeschreibung:

Einführung in das Konzept der Schwerkraft.

### Voraussetzung:

Tastatur-Handhabung (Pfeiltasten)

### Lernbereich:

Schwerkraft

### Lernziel:

Hör-Übung

### Anweisung/Handbuch:

Bewege das Raumschiff, ohne die Planeten zu treffen und die Raumstation zu erreichen.

Bewege das Raumschiff mit der linken und rechten Taste oder mit den Knöpfen auf dem Bildschirm bei mobilen Geräten. Versuche, nahe der Mitte des Bildschirms zu bleiben und beachte die Größe und Richtung des Pfeils, der die Schwerkraft anzeigt.

Die Schwerkraft ist allgemeingültig und Newtons Naturgesetz der allgemeingültigen Schwerkraft erweitert die Schwerkraft über die Erde hinaus. Die Gravitationsanziehungskraft ist direkt abhängig von der Masse beider Objekte und umgekehrt proportional zum Quadrat der Entfernung zwischen beiden Massezentren.

Da die Gravitationskraft direkt proportional zur Masse beider Objekte ist, ziehen sich schwerere Objekte mit größerer Kraft an. Diese Kraft ist allerdings umgekehrt proportional zum Abstand zwischen den beiden Objekten im Quadrat. Deshalb hat ein größerer Abstand zwischen den Objekten eine schwächere Gravitationsanziehungskraft zur Folge.



Das Ziel ist es, das Raumschiff zu bewegen und dabei nicht die Planeten zu treffen, bis du die Raumstation erreichst. Der Pfeil zeigt die Richtung und die Stärke der Schwerkraft auf dein Schiff.

Versuche, nahe der Bildschirmmitte zu bleiben und beachte die Größe und Richtung des Pfeils.


**Tastatursteuerung:**

Pfeiltasten links und rechts: Bewegt das Raumschiff



## Experiment

# Wasserkreislauf

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★ ★</p>		<p>Level: 1</p>
		<p>Aufgaben: 1</p>

### Spielbeschreibung:

Tux ist mit seinem Boot vom Fischen zurückgekommen. Stelle den Wasserkreislauf wieder her, sodass er duschen kann.

### Voraussetzung:

Lesen + Maus-Handhabung

### Lernbereich:

Lerne den Wasserkreislauf

### Lernziel:

Hör-Übung

### Anweisung/Handbuch:

Klicke auf verschiedene aktive Elemente (Sonne, Wolke, Wasserpumpe, Kläranlage), um den gesamten Wasserkreislauf wieder zu aktivieren. Wenn das System wieder läuft und Tux in Dusche ist, kannst Du den Duschknopf für ihn drücken.

Der Wasserkreislauf (auch bekannt als hydrologischer Zyklus) ist die Reise, die das Wasser macht, wenn es vom Land in die Luft und zurück zirkuliert. Die Hitze der Sonne liefert Energie, durch die Wasser aus Ozeanen verdampft.

Auch Pflanzen verlieren Wasser an die Luft, durch Pflanzenverdunstung. Der Wasserdampf kühlt sich schließlich ab und bildet dabei winzige Tröpfchen in Wolken. Wenn Wolken auf kalte Luft über dem Land treffen, wird Niederschlag ausgelöst und fällt als Regen zur Erde.

Etwas von dem Wasser versickert in Gestein oder Tonschichten und wird dann Grundwasser genannt. Aber das meiste Wasser fließt als Regenwasser ab und kehrt über Flüsse schließlich in die Ozeane zurück.

Dein Ziel ist es, den Wasserkreislauf zu schließen, bevor Tux zu Hause ankommt. Klicke auf die verschiedenen Elemente, die den Wasserkreislauf ausmachen. Klicke

zuerst auf die Sonne, dann die Wolken, die Wasserpumpanlage neben dem Fluss, die Kläranlage und betätige zuletzt den Schalter, um Tux Dusche mit Wasser zu versorgen.



## Experiment

# Farben mischen

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★</p>		Level: 6
		Aufgaben: 36

### Spielbeschreibung:

Entdecke das Mischen von Farben.

### Voraussetzung:

Farben kennen

### Lernbereich:

Mischen von Farben (subtraktives Mischen)

### Lernziel:

Mische Primärfarben, um die angezeigte Farbe herzustellen.

### Anweisung/Handbuch:

Diese Aktivität lehrt, wie das Mischen von Primärfarben funktioniert (subtraktives Mischen).

Bilder und Tinten absorbieren unterschiedliche Farben des auftreffenden Lichts, welches von dem abgezogen wird, was Du siehst. Je mehr Tinte Du hinzufügst, desto mehr Licht wird absorbiert und desto dunkler werden die kombinierten Farben. Mit nur drei Primärfarben kann man viele neue Farben mischen. Die Primärfarben für Farbe/Tinte sind Cyan (ein spezieller Blauton), Magenta (ein rosa Farbton) und Gelb.

Ändere die Farbe, indem Du die Schieberegler auf den Farbtuben bewegst oder auf sie Schaltflächen + und - klickst. Klicke dann auf die Schaltfläche OK, um Deine Antwort zu bestätigen.



## Experiment

# Lichtfarben mischen

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★</p>		Level: 6
		Aufgaben: 36

### Spielbeschreibung:

Entdecke das Mischen von Lichtfarben.

### Voraussetzung:

Kennen der Primärfarben.

### Lernbereich:

Mischen von Lichtfarben (additives Mischen)

### Lernziel:

Mische Primärfarben, um die angezeigte Farbe herzustellen.

### Anweisung/Handbuch:

Diese Aktivität lehrt, wie das Mischen von Primärfarben funktioniert (additives Mischen).

Mischen von Licht ist genau gegenteilig zum Mischen von Farben. Je mehr Licht Du hinzufügst, desto heller wird die entstehende Farbe. Die Primärfarben sind Rot, Grün und Blau.

Ändere die Farbe, indem Du die Schieberegler auf den Taschenlampen bewegst oder auf den Schaltflächen + und - klickst. Klicke dann auf die Schaltfläche OK, um Deine Antwort zu bestätigen.

**Experiment****Entdecke Tiere aus aller Welt**

Für Kinder ab 7 Jahren ★		Level: 3
		Aufgaben: 15

**Spielbeschreibung:**

Lerne etwas über Tiere aus aller Welt, interessante Tatsachen und ihr Vorkommen auf einer Karte.

**Lernbereich:**

Lerne verschiedene wilde Tiere kennen.

**Lernziel:**

Lerne mehr über verschiedene wilde Tiere aus der ganzen Welt und merke Dir, wo sie leben.

**Anweisung/Handbuch:**

Es gibt zwei Spielstufen in diesem Spiel.

In Spielstufe 1 erkunden die Spieler jedes Tier auf dem Bildschirm. Klicke auf das Fragezeichen und erfahre mehr über das Tier, seinen Namen und sein Aussehen. Lerne diese Informationen gut, denn in Spielstufe 2 wirst Du abgefragt.

In Spielstufe 2 wird ein zufälliger Text angezeigt und Du musst auf das Tier klicken, das im Text beschrieben ist.



## Experiment

# Sicher landen

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ - ★ ★</p>		<p><b>Level: 1</b></p>
		<p><b>Aufgaben: 1</b></p>

### Spielbeschreibung:

Steuere das Raumschiff in den grünen Landebereich.

### Lernbereich:

Beschleunigung

### Lernziel:

Beschleunigung aufgrund von Schwerkraft verstehen.

### Anweisung/Handbuch:

Die Beschleunigung aufgrund der Schwerkraft, welcher das Raumschiff ausgesetzt ist, ist direkt proportional zur Masse des Planeten und umgekehrt proportional zum Quadrat der Entfernung vom Planetenzentrum. Somit unterscheidet sich die Beschleunigung je nach Planeten und erhöht sich, je näher das Raumschiff dem Planeten ist.

In den ersten Spielstufen verwende die Auf-/Ab-Tasten zur Steuerung des Schubs und die Rechts-/Links-Tasten zur Steuerung der Richtung. Auf Touchscreens kannst Du die Rakete über die entsprechenden Bildschirmtasten steuern.

In höheren Spielstufen kannst Du die Links-/Rechts-Tasten verwenden, um das Raumschiff zu drehen. Indem Du das Raumschiff drehst, kannst Du durch die Hoch-/Runter-Tasten auch in nicht-vertikaler Richtung beschleunigen.

Die Landeplattform ist grün, solange die Geschwindigkeit eine sichere Landung erlaubt.

Der Beschleunigungsmesser am rechten Rand zeigt die vertikale Gesamtbeschleunigung an, in der die Anziehungskraft enthalten ist. Im oberen grünen Bereich des Beschleunigungsmessers ist die Beschleunigung höher als die Anziehungskraft. Im unteren roten Bereich ist sie geringer und auf der blauen Grundlinie im gelben mittleren Bereich haben sich die beiden Kräfte gegenseitig auf.

Benutze die Hoch- und Runter-Taste, um den Schub zu steuern.

Benutze die Links- und Rechts-Taste, um die Richtung zu kontrollieren.

Du musst Tux Raumschiff auf den Landebereich steuern.

Der Landebereich wird grün, wenn das Raumschiff langsam genug ist, um sicher landen zu können.

**Tastatursteuerung:**

Pfeil aufwärts und Pfeil abwärts: Steuert den Schub des Heckantriebs



Pfeile nach links und rechts: in der ersten Spielstufe zur Seite bewegen; in höheren Spielstufen Drehen des Raumschiffs.





## Experiment

# Erneuerbare Energie

Für Kinder ab 7 Jahren 		Level: 3
		Aufgaben: 3

### Spielbeschreibung:

Tux ist mit seinem Boot vom Fischen zurückgekommen. Stelle den Stromkreis wieder her, sodass er Licht in seiner Wohnung hat.

### Lernbereich:

Erneuerbare Energie

### Lernziel:

Lerne etwas über ein elektrisches System mit erneuerbarer Energie.

### Anweisung/Handbuch:

Klicke auf verschiedene aktive Elemente (Sonne, Wolke, Staudamm, Solarzellen, Windpark und Transformator), um den gesamten Stromkreis wieder zu aktivieren.


Wenn das System wieder läuft und Tux zuhause ist, kannst Du den Lichtschalter für ihn drücken. Um zu gewinnen, musst Du alle Verbraucher einschalten, wenn die Erzeuger in Betrieb sind.

Es ist nicht möglich, mehr elektrische Energie zu verbrauchen als erzeugt wird. Es gibt, mit wenigen Ausnahmen, eine grundlegende Einschränkung bei der Verteilung von Elektrizität. Elektrische Energie kann nicht gespeichert und muss deshalb erzeugt werden, wenn sie benötigt wird. Ein ausgeklügeltes Steuersystem ist daher notwendig, um sicherzustellen, dass die Energieerzeugung möglichst dem Verbrauch entspricht. Wenn Erzeugung und Verbrauch nicht im Gleichgewicht sind, können Kraftwerke und Übertragungsgeräte abgeschaltet werden, was schlimmstenfalls zu einem großen regionalen Stromausfall führen kann.



## Experiment

# Sonnensystem

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ ★</p>		<p><b>Level: 2</b></p>
		<p><b>Aufgaben: 112</b></p>

### Spielbeschreibung:

Beantworte die Fragen mit einer Genauigkeit von 100%.

### Lernbereich:

Sonnensystem

### Lernziel:

Lerne Informationen über das Sonnensystem.

### Anweisung/Handbuch:

Klicke auf einen Planeten oder die Sonne und beantworte die zugehörigen Fragen. Jede Frage besitzt 4 Optionen. Eine von diesen ist 100% korrekt. Versuche die Fragen zu beantworten, bis Du 100% in der Genauigkeitsleiste erreichst.

Modus: Lernen

Es gibt zwei Modi in dieser Aktivität, die Du über das Konfigurationsfenster umstellen kannst:

1. Lernmodus - In diesem Modus kannst Du spielen und etwas über das Sonnensystem erfahren.
2. Prüfungsmodus - In diesem Modus kannst Du Dein Wissen über das Sonnensystem testen.

Klicke auf die Sonne oder irgendeinen Planeten, um Fragen zu erhalten. Für jede Frage gibt es vier Antworten, von denen eine richtig ist.

Nachdem ein Planet angeklickt oder angetippt wurde, zeigt die Genauigkeitsleiste unten rechts auf dem Bildschirm den Grad der Korrektheit Deiner gewählten Antworten. Die am wenigsten korrekte Antwort wird mit 1% angezeigt. Versuche es nochmal, bis Du 100% Genauigkeit erreichst, während Du auf die Leiste achtest. Ist das Hinweissymbol sichtbar, klicke darauf, um einen Tipp für die richtige Antwort zu erhalten.

[Inhaltsverzeichnis](#)

**Tastatursteuerung:**

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Auswahl

Esc: Zurück zum vorherigen Bildschirm

Tabulatortaste: Zeigt einen Hinweis, nur wenn das Hinweissymbol sichtbar ist.



## Experiment

# Steuere ein Unterseeboot

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ ★</p>		<p>Level: 10</p>
		<p>Aufgaben: 10</p>

### Spielbeschreibung:

Fahre das Unterseeboot zum Endpunkt.

### Voraussetzung:

Bewegen und klicken mit der Maus, Grundlagen der Physik

### Lernbereich:

Steuerung eines Unterseebootes

### Lernziel:

Lerne ein Unterseeboot zu steuern.

### Anweisung/Handbuch:

Steuere die verschiedenen Teile des U-Bootes (den Motor, die Ballasttanks und Tiefenruder), um das Ziel zu erreichen.

Bewege das Unterseeboot auf die andere Seite des Bildschirmes.

Die Anzeige ganz links im Kontrollbereich ist der Motor des Unterseebootes - sie zeigt das aktuelle Tempo an.

Erhöhe oder verringere die Geschwindigkeit des Unterseebootes mithilfe des Motors.

Drücke den Knopf +, um die Geschwindigkeit zu erhöhen, oder den Knopf -, um die Geschwindigkeit zu verringern.

Die Anzeige neben dem Motor zeigt den Ballasttank.

Die Ballasttanks werden zum Steigen und Sinken unter Wasser genutzt.

Wenn die Ballasttanks leer sind, wird das Unterseeboot steigen. Wenn die Ballasttanks voll von Wasser sind, wird das Unterseeboot sinken.

Zum Öffnen oder Schließen des oberen Ventils ermöglicht oder stoppt das Befüllen des Ballasttanks, um das Abtauchen zu ermöglichen.

Zum Öffnen oder Schließen des unteren Ventils ermöglicht oder stoppt das Entleeren des Ballasttanks, um das Auftauchen zu ermöglichen.

Die Anzeige ganz rechts im Kontrollbereich steuert die Tauchflächen des Unterseebootes.

Die Tauchflächen werden genutzt, um die Tiefe eines Unterseebootes exakt zu steuern, wenn es sich unter Wasser befindet.

Wenn das Unterseeboot einmal unter Wasser ist, wird das Erhöhen und Verringern des Winkels der Tauchflächen die Tiefe des Unterseebootes erhöhen und verringern.

Der Knopf + wird die Tiefe des Unterseebootes erhöhen, während der Knopf - die Tiefe des Unterseebootes verringern wird.

Hole die Krone, um das Tor zu öffnen.

Lies im Hilfemenü die Beschreibung der Tastatursteuerung.

### **Tastatursteuerung:**

Motor

D oder Pfeil rechts: Erhöhung der Geschwindigkeit

A oder Pfeil links: Verringerung der Geschwindigkeit

Ballasttanks

W oder Pfeil aufwärts: Füllen des mittleren Ballasttanks umschalten

S oder Pfeil abwärts: Entleeren des mittleren Ballasttanks umschalten

R: Füllen des linken Ballasttanks umschalten

F: Entleeren des linken Ballasttanks umschalten

T: Füllen des rechten Ballasttanks umschalten

G: Entleeren des rechten Ballasttanks umschalten

Tiefenruder

+: Winkel der Tiefenruder vergrößern

-: Winkel der Tiefenruder verringern

**Experiment****Analoge Elektrizität**

Für Kinder ab 7 Jahren ★ ★ ★		Level: 13
		Aufgaben: 13

**Spielbeschreibung:**

Erstelle und simuliere einen analogen elektrischen Stromkreis.

**Voraussetzung:**

Benötigt Grundwissen über das Konzept der Elektrizität.

**Lernbereich:**

Analoge Elektrizität

**Lernziel:**

Erstelle einen analogen elektrischen Stromkreis mit Echtzeit-Simulation.

**Anweisung/Handbuch:**

Ziehe die elektrische Komponente aus dem Auswahlbereich und lege sie im Arbeitsbereich ab. Im Arbeitsbereich kannst Du die Komponenten durch Ziehen verschieben. Um eine Komponente oder ein Kabel zu löschen, verwende das Löschwerkzeug über der Komponentenliste und wähle die Komponente oder die Leitung aus. Du kannst auf die Komponente und dann auf die Drehtasten klicken, um sie zu drehen, oder auf die Info-Schaltfläche, um Informationen darüber zu erhalten. Du kannst auf den Schalter klicken, um ihn zu öffnen und zu schließen. Du kannst den Wert des Schiebewiderstandes ändern, indem Du den Schieberegler verstellst. Um zwei Anschlüsse zu verbinden, klicke auf den ersten Anschluss und dann auf den zweiten Anschluss. Um die Auswahl eines Anschlusses aufzuheben, klicke auf einen leeren Bereich. Um eine defekte Lampe oder LED zu reparieren, klicke nach dem Trennen des Stromkreises auf das Teil. Die Simulation wird durch jede Benutzeraktion sofort aktualisiert.

### Level 1:

Eine Lampe leuchtet, wenn Strom durch sie hindurchfließt. Wenn es eine Lücke im Leitungsweg gibt, kann der Strom nicht fließen und die elektrischen Geräte funktionieren nicht.

Der Leitungsweg wird Stromkreis genannt. Elektrische Geräte funktionieren nur in einem geschlossenen Stromkreis. Mit Drähten kannst Du Geräte verbinden und den Stromkreis schließen.

Für eine detailliertere Beschreibung von Batterie und Lampe, klicke darauf und klicke dann auf den Info-Knopf.

Schalte die Lampe mit der vorhandenen Batterie ein. Um zwei Anschlüsse zu verbinden, klicke auf einen ersten Anschluss und dann auf den zweiten Anschluss.

### Level 2:

Beim Verbinden zweier Anschlüsse, die nicht verbunden werden sollen, entsteht ein Kurzschluss im Stromkreis.

Wenn die beiden Pole einiger Batterien direkt miteinander verbunden oder kurzgeschlossen sind, dann bilden diese Batterien einen Spannungsquellenkurzschluss und können nicht als Spannungsquelle für den Stromkreis dienen.

Wenn zum Beispiel zwei Pole einer Batterie direkt miteinander verbunden sind, entsteht ein Spannungsquellenkurzschluss.

Oder wenn zwei Batterien zusammen einen geschlossenen Stromkreis bilden, entsteht ein Spannungsquellenkurzschluss.

Erstelle einen Spannungsquellenkurzschluss mit den mitgelieferten Batterien. Klicke dann auf das Warnfeld, damit es verschwindet, und klicke auf den Knopf OK.

### Level 3:

Zuviel Strom in einem Stromkreis kann die angeschlossenen Geräte beschädigen.

Um eine defekte Lampe zu reparieren, klicke nach dem Trennen des Stromkreises auf das Teil. Vergiss nicht die Löschtaaste zu deaktivieren, nachdem Du die angeschlossenen Drähte entfernt hast.

Zerstöre die Lampe, indem Du sie mit den beiden Batterien verbindest.

### Level 4:

Ein Schalter kann den Weg des Stromes im elektrischen Stromkreis verbinden und trennen.

Du kannst auf den Schalter klicken, um ihn zu öffnen und zu schließen.

Erstelle einen Schaltkreis und benutze dazu die bereitgestellten Komponenten, sodass die Lampe nur leuchtet, wenn der Schalter eingeschaltet ist.

### Level 5:

Ein einfacher Verbindungspunkt zum Verbinden mehrerer Leitungen in einem elektrischen Schaltkreis.

Erstelle einen Schaltkreis, sodass eine Lampe immer leuchtet; die andere nur leuchtet, wenn der Schalter eingeschaltet ist.

Level 6:

Elektrische Stromstärke oder einfach Strom ist ein Fluss von elektrischer Ladung. Du kannst Dir das wie ein Fluss von Elektronen vorstellen.

Das gebräuchliche Symbol für Strom ist  $I$ . Die Einheit des Stroms ist Ampere nach dem Internationalen Einheitensystem und wird mit  $A$  bezeichnet.

Spannung oder elektrische Potentialdifferenz ist das, was ein Strom in einem Stromkreis macht. Sie ist wie ein "Schub" oder "Zug" für elektrische Ladung.

Das gebräuchliche Symbol für Spannung ist  $V$ . Die Einheit der Spannung ist Volt nach dem Internationalen Einheitensystem und wird mit  $V$  bezeichnet.

Erleuchte die Lampe und beobachte die angezeigten Werte.

Level 7:

Ein Widerstand begrenzt den Stromfluss in einem elektrischen Stromkreis. Die Begrenzung des Stroms wird als Widerstand bezeichnet.

Das gebräuchliche Symbol für Widerstand ist  $R$ . Die Einheit des Widerstands ist Ohm nach dem Internationalen Einheitensystem und wird mit  $\Omega$  bezeichnet.

Erleuchte die Lampe mit den mitgelieferten Bauteilen, sodass die Lampe mit 5 V leuchtet.

Level 8:

Ein Schiebewiderstand wird verwendet, um den Widerstand in einem Stromkreis zu verändern.

Du kannst den Wert des Schiebewiderstands ändern, indem Du den Schieberegler verstellst.

Schließe die Lampe an die entsprechenden Klemmen des Schiebewiderstands an, sodass die Helligkeit der Lampe beim Ziehen des Schiebereglers verändert werden kann.

Level 9:

Ein Schiebewiderstand funktioniert wie ein einfacher Widerstand, wenn die Klemmen der Anschlüsse in einem Stromkreis verbunden sind.

Schließe die Lampe an die entsprechenden Klemmen des Schiebewiderstands an, sodass die Helligkeit der Lampe beim Ziehen des Schiebereglers nicht verändert werden kann.

Level 10:



Schließe die Lampe an die entsprechenden Klemmen des Schiebewiderstands an und stelle den Schieberegler so ein, dass der Spannungsabfall an der Glühlampe 10 V beträgt. Beachte, dass sich die Helligkeit der Lampe beim Ziehen des Schiebereglers verändert.

Level 11:

Eine rote LED wandelt unter bestimmten Umständen elektrische Energie in rote Lichtenergie um.

Die erste Bedingung ist, dass der Strom in Richtung des Pfeils fließt. Das heißt, der Pluspol der Batterie ist mit dem Anschluss am Ende des gezeigten Pfeils und der Minuspol an der Kopfseite verbunden. Dieser Zustand wird Vorwärtsspannung genannt.

Elektrische Energie, die einen bestimmten Grenzwert überschreitet, kann eine LED zerstören. In dieser Aktivität kannst Du auf die kaputte rote LED nach der Trennung vom Schaltkreis klicken, um sie zu reparieren.

Schließe die mitgelieferte rote LED an die Batterie in Vorwärtsrichtung an. Kümmere Dich nicht um die defekte LED.

Level 12:

Die Batterie liefert zu viel Energie an die LED.

Man kann die elektrische Energie begrenzen, indem man den Stromfluss in einen Stromkreis verringert. Das bedeutet die Verwendung eines Widerstands.

Schalte die rote LED ein und benutze dazu die bereitgestellten Eingänge.

Level 13:

Erstelle eine Schaltung so, dass der Spannungsabfall in beiden Lampen wie die Spannungsquelle (Batterie) ist.



## Experiment

# Digitale Elektrizität

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ ★ ★</p>		Level: 28
		Aufgaben: 28

### Spielbeschreibung:

Erstelle und simuliere einen digitalen elektrischen Stromkreis.

### Voraussetzung:

Benötigt Grundwissen über das Konzept der digitalen Elektronik.

### Lernbereich:

Digitale Elektrizität

### Lernziel:

Erstelle einen digitalen elektrischen Stromkreis mit Echtzeit-Simulation.

### Anweisung/Handbuch:

Ziehe elektrische Komponenten aus der Seitenleiste und lege sie im Arbeitsbereich ab.

- \* Um zwei Anschlüsse mit einer Leitung zu verbinden, klicke auf einen ersten Anschluss und dann auf einen zweiten Anschluss.
- \* Die Simulation wird durch jede Benutzeraktion sofort aktualisiert.
- \* Im Arbeitsbereich kannst Du die Komponenten durch Ziehen verschieben.
- \* In der Seitenleiste kannst Du auf das Werkzeugsymbol klicken, um auf das Werkzeugmenü zuzugreifen.
- \* Um eine Komponente oder eine Leitung zu löschen, wähle das Löschwerkzeug (Kreuzsymbol) aus dem Werkzeugmenü aus und klicke auf die Komponente oder die Leitung, die Du löschen möchtest.
- \* Klicke auf einen leeren Bereich, um die Auswahl eines Anschlusses oder des Löschwerkzeuges aufzuheben.

\* Du kannst die ausgewählte Komponente mit den Drehtasten (Kreispeilsymbole) im Werkzeugmenü drehen.

\* Du kannst Informationen über die ausgewählte Komponente über die Info-Schaltfläche (i-Symbol) im Werkzeugmenü lesen.

\* Du kannst den Arbeitsbereich mit den Tasten + und -, mit den Zoomtasten im Werkzeugmenü oder mit Vergrößerungs- und Verkleinerungsgeste auf einem Touchscreen vergrößern oder verkleinern.

\* Du kannst den Arbeitsbereich verschieben, indem Du auf einen leeren Bereich klickst und ihn ziehst.

\* Du kannst auf den Schalter klicken, um ihn zu öffnen und zu schließen.

Level 1:

Das digitale Licht leuchtet, wenn sein Endpunkt mit einem Eingang von 1 verbunden ist.

Schalte das digitale Licht ein und benutze dazu die bereitgestellten Eingänge. Um zwei Anschlüsse zu verbinden, klicke auf einen ersten Anschluss und dann auf den zweiten Anschluss.

Level 2:

Das AND-Gatter gibt einen Ausgang von 1 aus, wenn beide seiner Eingabe-Endpunkte den Wert 1 besitzen.

Schalte das digitale Licht ein und benutze dazu das AND-Gatter und die bereitgestellten Eingänge.

Level 3:

Das OR-Gatter gibt einen Ausgang von 1 aus, wenn mindestens einer seiner Eingangs-Endpunkte den Wert 1 besitzt.

Schalte das digitale Licht ein und benutze dazu das OR-Gatter und die bereitgestellten Eingänge.

Level 4:

Hinweis: Du kannst mehrere Drähte an den Ausgangs-Endpunkt einer Komponente zeichnen.

Schalte das digitale Licht ein und benutze dazu die bereitgestellten Eingänge.

Level 5:

Das NOT-Gatter nimmt einen einzelnen binären Eingang auf und dreht den Wert im Ausgang.

Schalte das digitale Licht ein und benutze dazu die bereitgestellten Eingänge.

Level 6:

DAS NAND-Gatter nimmt zwei binäre Eingänge auf und gibt einen binären Ausgang aus.

Der Ausgang eines NAND-Gatters ist 0, wenn seinen beiden Eingänge 1 sind. Ansonsten ist der Ausgang 1.

Für eine detailliertere Beschreibung des NAND-Gatters wähle es aus und klicke auf den INFO-Knopf.

Erleuchte die Lampe und benutze dazu das bereitgestellte NAND-Gatter.

Level 7:

Erstelle einen Schaltkreis und benutze dazu die bereitgestellten Komponenten, sodass die Lampe nur leuchtet, wenn beide Schalter eingeschaltet sind.

Level 8:

Erstelle einen Schaltkreis und benutze dazu die bereitgestellten Komponenten, sodass die Lampe leuchtet, wenn einer der beiden Schalter eingeschaltet ist.

Level 9:

Erleuchte die Lampe und benutze dazu die drei Schalter, sodass die Lampe leuchtet, wenn alle drei Schalter eingeschaltet sind.

Level 10:

Erleuchte die Lampe und benutze die drei Schalter, sodass die Lampe leuchtet, wenn einer der Schalter eingeschaltet ist.

Level 11:

Nutze die Gatter, sodass die Lampe nur leuchtet, wenn der Schalter eingeschaltet ist.

Level 12:

Das XOR-Gatter nimmt zwei binäre Eingänge auf und gibt einen binären Ausgang ab.

Der Ausgang eines XOR-Gatters ist 1, wenn die Anzahl der 1 im Eingang ungerade ist. Ansonsten ist der Ausgang 0.

Erleuchte die Lampe und benutze dazu das bereitgestellte XOR-Gatter.

Level 13:

Erleuchte die Lampe und benutze dazu die zwei Schalter, sodass die Lampe leuchtet, wenn ein Schalter eingeschaltet und der andere ausgeschaltet ist.

Level 14:

Erleuchte die Lampe und benutze dazu die drei Schalter, sodass die Lampe leuchtet, wenn eine ungerade Anzahl an Schaltern eingeschaltet sind.

Level 15:

Ein NOR-Gatter nimmt zwei binäre Eingänge auf und gibt einen Ausgang von 1 aus, wenn beide 0 sind. Ansonsten gibt es einen Ausgang von 0 aus.

Für eine detailliertere Beschreibung des NOR-Gatters wähle es aus und klicke auf den Info-Knopf.

Erleuchte die Lampe und benutze dazu das bereitgestellte NOR-Gatter.

Level 16:

Nutze die Gatter, sodass die Lampe nur leuchtet, wenn der Schalter ausgeschaltet ist, und ausbleibt, wenn der Schalter eingeschaltet wird.

Level 17:

Erstelle einen Schaltkreis und benutze dazu die bereitgestellten Komponenten, sodass die Lampe nur leuchtet, wenn beide Schalter eingeschaltet sind.

Level 18:

Erstelle einen Schaltkreis und benutze dazu die bereitgestellten Komponenten, sodass die Lampe leuchtet, wenn einer der beiden Schalter eingeschaltet ist.

Level 19:

Erstelle einen Schaltkreis und benutze dazu die bereitgestellten Komponenten, sodass die Lampe nur leuchtet, wenn beide Schalter ausgeschaltet sind.

Level 20:

Schalte die Lampe mit den mitgelieferten Komponenten, sodass die Lampe leuchtet, wenn der erste Schalter eingeschaltet ist oder wenn sowohl der zweite als auch der dritte Schalter eingeschaltet sind.

Level 21:

Nutze die Gatter, sodass die Lampe leuchtet, wenn der Schalter ausgeschaltet ist und ausbleibt, wenn der Schalter eingeschaltet wird.

Level 22:

Erstelle einen Schaltkreis und benutze dazu die bereitgestellten Komponenten, sodass die Lampe nur leuchtet, wenn beide Schalter eingeschaltet sind.

Level 23:

Erstelle einen Schaltkreis und benutze dazu die bereitgestellten Komponenten, sodass die Lampe leuchtet, wenn einer der beiden Schalter eingeschaltet ist.

Level 24:

Erstelle einen Schaltkreis und benutze dazu die bereitgestellten Komponenten, sodass die Lampe leuchtet, wenn mindestens einer der beiden Schalter ausgeschaltet ist.

Level 25:

Ein Komparator nimmt 2 Nummern (A und B) als Eingang auf und gibt 3 Werte als Output aus. Der erste Wert ist 1, wenn A > B ist.

Erstelle mit den bereitgestellten Komponenten einen Schaltkreis, sodass die Lampe leuchtet, wenn der Ausgang des ersten Schalters kleiner oder gleich dem Ausgang des zweiten Schalters ist.

Level 26:

Die Komponente in der Mitte ist ein BCD-to-7-Segment-Konverter. Es nimmt 4 Bits als Eingang auf, repräsentiert im Format einer binär codierten Dezimalzahl (BCD), und konvertiert die BCD-Zahl in einen 7-Segment-Code.

Der Ausgang eines Konverters ist verbunden mit einer Sieben-Segment-Anzeige, um den Wert des bereitgestellten Eingangs zu zeigen.

Zeige die Zahl "6" in der 7-Segmentsanzeige.

Level 27:

Der Signalgenerator auf der linken Seite wird genutzt, um alternierende Signale zwischen 0 und 1 in der gewählten Zeitspanne als Eingang zu generieren. Die Zeitspanne liegt normalerweise bei 1 Sekunde, kann aber zwischen 0,25 und 2 Sekunden verändert werden.

DER BCD-Zähler, der darunter platziert ist, ist eine spezielle Art von Zähler, der von 0 bis 9 und rückwärts zu 0 auf Anfrage eines Taktsignals zählen kann.

Verbinde die Komponenten, um sicherzugehen, dass die Zahlen von 0 bis 9 im bereitgestellten 7-Segment-Display sichtbar sind.

Level 28:

Erleuchte die Lampe und benutze dazu beide Schalter, sodass die Lampe nur leuchtet, wenn entweder der erste Schalter eingeschaltet und der zweite Schalter ausgeschaltet ist oder der erste Schalter ausgeschaltet und der zweite Schalter eingeschaltet ist.



## Geschichte

# Familie

<p><b>Für Kinder von 2-6 Jahren</b></p> <p>★ ★</p>		<b>Level: 18</b>
		<b>Aufgaben: 18</b>

### Spielbeschreibung:

Wähle den Namen für das Familienmitglied.

### Voraussetzung:

Lesefähigkeit

### Lernbereich:

Familienbeziehungen

### Lernziel:

Lerne die Beziehungen in einer Familie passend zum Abstammungssystem, welches in den meisten westlichen Gesellschaften genutzt wird.

### Anweisung/Handbuch:

Ein Stammbaum wird angezeigt.

Die Kreise sind mit Linien verbunden, um die Beziehungen anzuzeigen.

Verheiratete Paare sind mit einem Ring auf der Verbindung markiert.

Du bist die Person im weißen Kreis.

Wähle den Namen, mit dem Du die Personen im orangenen Kreis anreden solltest.



## Geschichte

# Zeige auf die Verwandten

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		<p><b>Level: 18</b></p>
		<p><b>Aufgaben: 18</b></p>

### Spielbeschreibung:

Klicke auf ein Paar, das der angegebenen Beziehung entspricht.

### Voraussetzung:

Lesen, die Maus bewegen und mit der Maus klicken.

### Lernbereich:

Familienbeziehungen

### Lernziel:

Lerne die Beziehungen in einer Familie passend zum Abstammungssystem, welches in den meisten westlichen Gesellschaften genutzt wird.

### Anweisung/Handbuch:

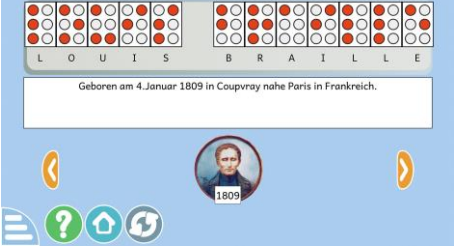
Ein Stammbaum mit ein paar Anweisungen wird angezeigt. Die Kreise sind mit Linien verbunden, um die Beziehungen anzuzeigen. Verheiratete Paare sind mit einem Ring auf der Verbindung markiert. Klicke auf ein Paar von Familienmitgliedern, die zur vorgegebenen Beziehung passen.





## Geschichte

# Die Geschichte von Louis Braille

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★</p>		<p><b>Level:</b></p> <p><b>Aufgaben:</b></p>
--	--	---

### Spielbeschreibung:

Lese die wichtigsten Daten über den Erfinder des Braille-Systems.

### Lernbereich:

Louis Braille

### Anweisung/Handbuch:

Lies die Geschichte von Louis Braille, seinen Lebenslauf und der Erfindung des Braille-Systems.

Klicke auf die Knöpfe Zurück und Weiter, um zu den entsprechenden Teilen der Geschichte zu kommen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Auswahl eines Elements und Ändern seiner Position



## Geschichte

# Römische Ziffern

<b>Für Kinder ab 7 Jahren</b> 		<b>Level: 14</b>
		<b>Aufgaben: 102</b>

### Spielbeschreibung:

Lese die wichtigsten Daten über den Erfinder des Braille-Systems.

### Lernbereich:

Römische Zahlen

### Lernziel:

Lerne, wie Du römische Ziffern liest und wie Du sie in und aus arabischen Ziffern umrechnest.

### Anweisung/Handbuch:

Die römischen Ziffern sind ein Zahlensystem, das seinen Ursprung im alten Rom hat und in ganz Europa bis ins späte Mittelalter die übliche Schreibweise für Zahlen war. Zahlen werden in diesem System durch Kombinationen von Buchstaben aus dem lateinischen Alphabet dargestellt.

Lerne die Regeln zum Lesen von römischen Ziffern und übe die Umwandlung von Zahlen in und aus arabischen Ziffern.

Klicke auf die Schaltfläche OK, um die Antwort zu überprüfen.

Die römischen Zahlen werden aus diesen Zeichen zusammengesetzt:

I und V (1 und 5 für Zahlen von 1 bis 9)

X und L (10 und 50 für Zahlen von 10 bis 90)

C und D (100 und 500 für Zahlen von 100 bis 900) und

M (1000).

Es gibt bei den römischen Zahlen keine Null.

Level 1: Schreibe die römische Zahl ... in arabischer Schreibweise.

Alle Zahlen kleiner als 10, außer 4 und 9, werden aus der Summe von I und V gebildet: I, II, III, V, VI, VII, VIII.

Die Zahlen 4 und 9 werden durch Subtraktion gebildet: IV (5-1) und IX (10-1).

Alle Zahlen von 10 bis 100, außer 40 und 90, werden aus der Summe von X und L gebildet: X, XX, XXX, L, LX, LXX, LXXX.

Die Zahlen 40 und 90 werden durch Subtraktion gebildet: XL (50-10) und XC (100-10)

Alle Zahlen von 100 bis 1000, außer 400 und 900, werden aus der Summe von C und D gebildet: C, CC, CCC, D, DC, DCC, DCCC.

Die Zahlen 400 und 900 werden durch Subtraktion gebildet: CD (500-100) und CM (1000-100)

Summen von M werden für Zahlen größer 1000 benutzt: M, MM, MMM.

Es können nicht mehr als 3 gleiche Symbole zusammengefügt werden. Daher können nicht nur Summen für alle Zahlen benutzt werden, auch die Subtraktion wird benötigt. Außerdem wird durch diese Regel die größte römische Zahl auf 3999 (MMMCMXCIX) begrenzt

Level 11: Jetzt kennst Du die Regeln und Zahlen in römischen Ziffern lesen und schreiben.

### **Tastatursteuerung:**

Zahlen: Eingabe von arabischen Ziffern

Buchstaben: Eingabe von römischen Ziffern mit I, V, X, L, C, D und M

Eingabetaste: Überprüfe Deine Antwort



## Geschichte

# Zeitliche Abläufe

<b>Für Kinder ab 7 Jahren</b> ★ ★ - ★ ★ ★		<b>Level: 6</b>
		<b>Aufgaben: 13</b>

### Spielbeschreibung:

Bewege Gegenstände an ihren Platz, um eine Geschichte anzuordnen.

### Voraussetzung:

Erzähle eine kurze Geschichte.

### Lernbereich:

Geschichte

### Lernziel:

Ordne die Bilder in der Reihenfolge der Geschichte.

### Anweisung/Handbuch:

Wähle aus den Bildern auf der Seite und lege sie in der richtigen Reihenfolge auf die Punkte. Klicke auf den OK-Knopf, um Deine Antwort zu überprüfen.

**Geografie****Finde die Länder**

Für Kinder von 2-6 Jahren ★ ★		Level: 14
		Aufgaben: 14

**Spielbeschreibung:**

Ziehe die Teile an die richtige Stelle, um die Karte zu vervollständigen.

**Voraussetzung:**

Maus-Handhabung

**Lernbereich:**

Kontinente + Länder

**Anweisung/Handbuch:**

Ziehe die Kartenstücke auf die richtigen Stellen, um die Karte zu vervollständigen.

**Geografie****Entdecke Denkmäler**

Für Kinder von 2-6 Jahren ★★★		Level: 6
		Aufgaben: 49

**Spielbeschreibung:**

Entdecke Denkmäler aus aller Welt.

**Voraussetzung:**

Wissen über verschiedene Denkmäler.

**Lernbereich:**

Denkmäler

**Lernziel:**

Lerne etwas über verschiedene Denkmäler aus aller Welt und merke Dir deren Standort.

**Anweisung/Handbuch:**

Klicke auf die Zeichen, um mehr über die Denkmäler zu erfahren, und suche sie dann auf der Karte.



## Geografie

# Finde die Region

Für Kinder ab 7 Jahren ★ ★ ★		Level: 17
		Aufgaben: 17

### Spielbeschreibung:

Ziehe die Regionen, um die Landkarten zu vervollständigen.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung.

### Lernbereich:


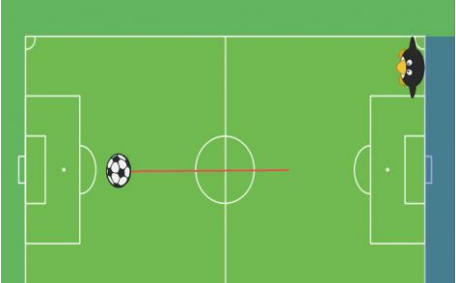
Regionen

### Anweisung/Handbuch:

Ziehe die verschiedenen Regionen eines Landes auf die korrekten Stellen, um die Karte zu vervollständigen.

**Fun/Spaß**

# Das Fußballspiel

Für Kinder von 2-6 Jahren 		Level: 8
		Aufgaben: 8

**Spielbeschreibung:**

Schieß den Ball ins Tor.

**Voraussetzung:**

Maus-Handhabung.

**Lernbereich:**

Das Fußballspiel

**Lernziel:**

Schieß den Ball in das schwarze Loch hinter dem Torwart auf der rechten Seite.

**Anweisung/Handbuch:**

Ziehe eine Linie von dem Ball, um seine Geschwindigkeit und Richtung anzugeben.  
Dann lasse los, um den Ball zu schießen.





## Fun/Spaß

# Labyrinth

Für Kinder von 2-6 Jahren ★		Level: 25
		Aufgaben: 25

### Spielbeschreibung:

Hilf Tux aus diesem Labyrinth zu kommen.

### Lernbereich:

Labyrinth

### Lernziel:

Schieß den Ball in das schwarze Loch hinter dem Torwart auf der rechten Seite.

### Anweisung/Handbuch:

Benutze die Pfeiltasten oder wische auf dem Touchscreen, um Tux bis zur Tür zu bewegen.

In den ersten Stufen läuft Tux gemütlich einen Schritt bei jedem Befehl, den du ihm gibst.

In größeren Labyrinth gibt es eine besondere Laufweise, die „Siebenmeilenstiefel“. Mit „Siebenmeilenstiefeln“ läuft Tux automatisch so weit, bis er eine Weggabelung erreicht und Du entscheiden musst, welchen Weg er weiter gehen soll.

Ob die „Siebenmeilenstiefel“ aktiviert sind oder nicht, kannst Du an Tux Füßen erkennen: Wenn Tux barfuß läuft, sind die Siebenmeilenstiefel“ nicht aktiv. Wenn er rote Sportschuhe trägt, dann geht er mit "Siebenmeilenstiefeln“.

In höheren Stufen sind die „Siebenmeilenstiefel“ automatisch eingeschaltet. Wenn Du sie bereits in früheren Stufen ein-, oder in den höheren Stufen ausschalten möchtest, klicke dafür auf das „Barfuß/Sportschuh“-Symbol in der oberen linken Ecke.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren



**Fun/Spaß**

## Bilder-Memory gegen Tux

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★</p>		Level: 6
		Aufgaben: 6

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten um, um passende Paare zu finden. Du spielst gegen Tux.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung.

### Lernbereich:

Memory

### Lernziel:

Trainiere Dein Gedächtnis und entferne alle Karten.

### Anweisung/Handbuch:

Ein Satz verdeckter Karten wird angezeigt. Jede Karte hat ein Bild auf der anderen Seite und jede Karte hat ein Zwilling. Klick auf eine Karte, um sie umzudrehen und das versteckte Bild zu sehen. Versuche ihren Zwilling zu finden. Jedoch kannst Du immer nur zwei verdeckte Bilder gleichzeitig betrachten. Du musst Dir die Position der Bilder merken, um sie in Verbindung zu bringen. Um ein Kartenpaar zu entfernen, musst Du beide umdrehen. Tux macht das gleiche.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um.



## Fun/Spaß Bildermemory

Für Kinder von 2-6 Jahren ★		<b>Level: 6</b>
		<b>Aufgaben: 6</b>

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten so um, sodass Du passende Paare herausfindest.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung.

### Lernbereich:

Memory

### Lernziel:

Trainiere Dein Gedächtnis und entferne alle Karten.

### Anweisung/Handbuch:

Ein Satz verdeckter Karten wird angezeigt. Jede Karte hat ein Bild auf der anderen Seite und jede Karte hat ein Zwilling. Klick auf eine Karte, um sie umzudrehen und das versteckte Bild zu sehen. Versuche ihren Zwilling zu finden. Jedoch kannst Du immer nur zwei verdeckte Bilder gleichzeitig betrachten. Du musst Dir die Position der Bilder merken, um sie in Verbindung zu bringen. Um ein Kartenpaar zu entfernen, musst Du beide umdrehen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um.



**Fun/Spaß**

# Programmier-Labyrinth

<p><b>Für Kinder von 2-6 Jahren</b></p> <p>★ - ★ ★ ★</p>		<p><b>Level: 15</b></p>
		<p><b>Aufgaben: 15</b></p>

**Spielbeschreibung:**

Mit dieser Aktivität lernst Du Tux so zu programmieren, dass er sein Ziel mit einfachen Anweisungen wie vorwärtsbewegen, nach links oder rechts erreicht.

**Voraussetzung:**

Kann Anweisungen lesen und logisch denken, um einen Weg zu finden.

**Lernbereich:**

Programmierung

**Lernziel:**

Tux ist hungrig. Hilf ihm Fische zu finden, indem Du ihn zum richtigen Eisplatz programmierst.

**Anweisung/Handbuch:**

Wähle die Anweisungen aus dem Menü aus und ordne sie in der Reihenfolge an, um Tux zu seinem Ziel zu führen.

*Anweisungsbereich:*

Es gibt 3 Anweisungen, mit denen Du Tux programmieren und zu den Fischen führen kannst:

1. Vorwärts gehen: Bewegt Tux einen Schritt vorwärts in die richtige Richtung, in die er schaut.
2. Links drehen: Dreht Tux nach links
3. Rechts drehen: Dreht Tux nach rechts.

*Hauptfunktion:*

Die Ausführung des Programms beginnt hier.

Klicke auf eine beliebige Anweisung im Anweisungsbereich, um sie zur Hauptfunktion hinzuzufügen.

Anweisungen werden der Reihe nach ausgeführt, bis keine mehr übrig ist oder bis zu einer Sackgasse oder bis Tux den Fisch erreicht.

*Prozedur:*

Eine Prozedur ist eine wiederverwendbare Gruppe von Anweisungen, die im Programm verwendet werden können, indem Du sie bei Bedarf aufrufst.

Um zwischen dem Anweisungsbereich und dem Hauptbereich zu wechseln und die Anweisung hinzuzufügen, klicke auf die Beschriftung Prozedur oder Hauptfunktion.

*Schleifen:*

Eine Schleife ist eine Folge von Anweisungen, die kontinuierlich so oft wiederholt wird, wie es durch die darin enthaltene Zahl definiert ist.

Um zwischen dem Schleifenbereich und dem Hauptfunktionsbereich zu wechseln, um Ihren Code hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schleife oder die Hauptfunktionsbezeichnung.

### **Tastatursteuerung:**

Linker und rechter Pfeil: Navigiere innerhalb des ausgewählten Bereichs

Aufwärts- und Abwärtspfeile: Erhöhe oder verringere den Schleifenzähler, wenn der Schleifenbereich ausgewählt ist.

Leertaste: Wähle eine Anweisung aus oder hänge die ausgewählte Anweisung im Haupt-/Prozedur-/Schleifenbereich an.

Tabulatortaste: Umschalten zwischen Anweisungsbereich und Haupt-/Prozedur-/Loop-Bereich.

Entf-Taste: Ausgewählte Anweisung aus dem Haupt-/Prozedur-/Schleifenbereich entfernen.

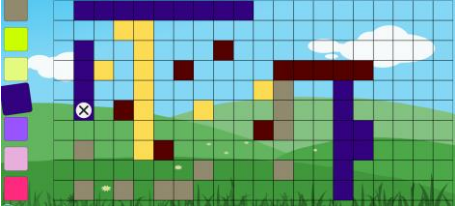
Eingabetaste: Das Programm ausführen oder Tux zurücksetzen, wenn er den Fisch nicht erreicht.

Um eine Anweisung im Haupt-/Prozedur-/Loop-Bereich hinzuzufügen, wähle sie im Anweisungsbereich aus, wechsle dann zum Haupt-/Prozedur-/Loop-Bereich und drücke die Leertaste.

Um eine Anweisung im Haupt-/Prozedur-/Schleifenbereich zu ändern, wähle sie im Haupt-/Prozedur-/Schleifenbereich aus, wechsle dann in den Anweisungsbereich und drücke die Leertaste.

**Fun/Spaß**

# Male einfache Zeichnungen

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★</p>		<b>Level:</b> 27
		<b>Aufgaben:</b> 27

**Spielbeschreibung:**

Male Deine eigene Zeichnung.

**Voraussetzung:**

Maus-Handhabung.

**Lernbereich:**

Förderung der Kreativität

**Lernziel:**

Verbessere Deine kreativen Fähigkeiten.

**Anweisung/Handbuch:**

Wähle eine Farbe aus, mit der Du die Rechtecke nach Belieben einfärben kannst, um eine Zeichnung zu erstellen.

**Tastatursteuerung:**

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Malen

Tabulatortaste: Wechselt zwischen der Farbauswahl und dem Malbereich



## Fun/Spaß

# Kugelkiste

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 23
		Aufgaben: 23

### Spielbeschreibung:

Steuere die Kugel durch Kippen der Kiste zur Tür.

### Voraussetzung:

Tastatur-Handhabung.

### Lernbereich:

Digitales Balancieren

### Lernziel:

Übe feinmotorische Bewegungen und einfaches Zählen.

### Anweisung/Handbuch:

Navigiere den Ball zur Tür. Achte darauf, dass er nicht in die Löcher fällt. Die nummerierten Kontaktasten in der Box müssen in der richtigen Reihenfolge berührt werden, um die Tür zu entriegeln. Du kannst den Ball bewegen, indem Du Dein Mobilgerät neigst. Verwende auf dem Desktop die Pfeiltasten, um das Kippen zu simulieren.

Im Menü mit den Aktivitätseinstellungen kannst Du zwischen der Standardeinstellung "Eingebaut" und einer von Dir selbst definierten Stufe ("Benutzer") wählen. Um einen Satz von Spielstufen zu erstellen, wähle den Satz "Benutzer" aus und starte den Editor, indem Du auf die entsprechende Schaltfläche klickst.

Im Level-Editor kannst Du eigene Spielstufen erstellen. Wähle eines der Bearbeitungswerkzeuge auf der Seite, um die Kartenzellen der aktuell gespielten Spielstufe im Editor zu ändern:

Kreuz: Löscht die Zelle der Karte vollständig

Horizontale Wand: Füge eine horizontale Wand am unteren Rand einer Zelle hinzu oder entferne sie.

Vertikale Wand: Füge eine vertikale Wand am rechten Rand einer Zelle hinzu oder entferne sie.

Loch: Füge ein Loch in eine Zelle oder entferne es.

Ball: Lege die Startposition des Balles fest.

Tür: Lege die Türposition fest.

Kontakt: Füge einen Kontaktknopf hinzu oder entferne ihn. Mit dem Drehfeld kannst Du die Zahl des Kontaktknopfes einstellen. Es ist nicht möglich, einen Wert mehr als einmal auf einer Karte festzulegen.

Alle Werkzeuge (außer dem Löschwerkzeug) schalten ihr jeweiliges Ziel in der angeklickten Zelle um: Ein Element kann durch Klicken auf eine leere Zelle platziert werden. Wenn Du mit demselben Werkzeug erneut auf dieselbe Zelle klickst, kannst Du es wieder entfernen.

Du kannst eine geänderte Ebene testen, indem Du auf die Schaltfläche "Test" neben der Editoransicht klickst. Du kannst aus dem Testmodus zurückkehren, indem Du auf die Home-Taste in der Leiste klickst oder die ESC-Taste auf Deiner Tastatur oder die Zurück-Taste auf Deinem Mobilgerät drückst.

Im Editor kannst Du die aktuell bearbeitete Ebene mithilfe der Pfeiltasten in der Leiste ändern. Zurück im Editor kannst Du die aktuelle Ebene weiterbearbeiten und sie bei Bedarf erneut testen. Wenn Dein Level beendet ist, kannst Du ihn in einer Datei speichern, indem Du auf die Schaltfläche "Speichern" an der Seite klickst.


Um zu den Aktivitätseinstellungen zurückzukehren, klicke auf die Home-Schaltfläche in der Leiste oder drücke die ESC-Taste auf Deiner Tastatur oder die Zurück-Taste auf Deinem Mobilgerät.

Um Deinen Satz an Spielstufen zu laden, klicke abschließend auf die Schaltfläche "Gespeicherte Level laden".





## Fun/Spaß Sechseck

Für Kinder von 2-6 Jahren ★ ★		Level: 12
		Aufgaben: 12

### Spielbeschreibung:

Finde die Erdbeere durch Anklicken der blauen Felder.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung.

### Lernbereich:

Logik-Training

### Lernziel:

Schieß den Ball in das schwarze Loch hinter dem Torwart auf der rechten Seite.

### Anweisung/Handbuch:

Versuche die Erdbeere unter den blauen Feldern zu finden. Die Felder werden umso röter, je näher Du der Erdbeere kommst.



## Fun/Spaß Bilderrätsel

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>	<p>Klicke auf die Unterschiede zwischen den beiden Bildern.</p> <p>0/4</p>	<p><b>Level: 10</b></p>
		<p><b>Aufgaben: 35</b></p>

### Spielbeschreibung:

Finde die Unterschiede zwischen den beiden Bildern.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung.

### Lernbereich:

Visuelles Unterscheidungsvermögen

### Lernziel:

Optische Wahrnehmung

### Anweisung/Handbuch:

Schaue Dir die beiden Bilder sehr genau an. Es gibt einige feine Unterschiede zwischen ihnen. Wenn Du einen Unterschied entdeckt hast, musst Du ihn anklicken.

**Fun/Spaß**

# Relatives Labyrinth

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★ ★</p>		Level: 25
		Aufgaben: 25

**Spielbeschreibung:**

Hilf Tux aus diesem Labyrinth zu kommen (Bewegungen sind relativ).

**Voraussetzung:**

Tastatur-Steuerung

**Lernbereich:**

Relatives Labyrinth

**Anweisung/Handbuch:**

Benutze die Pfeiltasten oder wische auf dem Touchscreen, um Tux bis zur Tür zu bewegen.

In diesem Labyrinth sind die Bewegungen relativ (aus Deiner Sicht). Mit „Links“ und „Rechts“ kannst Du Tux drehen und mit „Hoch“ vorwärtsbewegen.

In den ersten Stufen läuft Tux gemütlich einen Schritt bei jedem Befehl, den du gibst.

In größeren Labyrinthen gibt es eine besondere Laufweise, die „Siebenmeilenstiefel“. Mit „Siebenmeilenstiefeln“ läuft Tux automatisch so weit, bis er eine Weggabelung erreicht und Du entscheiden musst, welchen Weg er weiter gehen soll.

Ob die „Siebenmeilenstiefel“ aktiviert sind oder nicht, kannst Du an Tux Füßen erkennen: Wenn Tux barfuß läuft, sind die „Siebenmeilenstiefel“ nicht aktiv. Wenn er rote Sportschuhe trägt, dann geht er mit Siebenmeilenstiefeln“.

In höheren Stufen sind die „Siebenmeilenstiefel“ automatisch eingeschaltet. Wenn Du sie bereits in früheren Stufen ein-, oder in den höheren Stufen ausschalten möchtest, klicke dafür auf das „Barfuß/Sportschuh“-Symbol in der oberen linken Ecke.

**Tastatursteuerung:**

Pfeil links und rechts: Nach links und rechts drehen

Pfeil abwärts: Umdrehen; Pfeil aufwärts: Vorwärts gehen

[Inhaltsverzeichnis](#)



**Fun/Spaß**

# Unsichtbares Labyrinth

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★</p>		<p><b>Level:</b> 25</p>
		<p><b>Aufgaben:</b> 25</p>

## Spielbeschreibung:

Führe Tux aus dem unsichtbaren Labyrinth.

## Lernbereich:

Unsichtbares Labyrinth

## Anweisung/Handbuch:

Benutze die Pfeiltasten oder wische auf dem Touchscreen, um Tux bis zur Tür zu bewegen.

Benutze das „Labyrinth“-Symbol oder die Leertaste, um zwischen unsichtbarem und sichtbarem Modus umzuschalten. Der sichtbare Modus gibt Dir nur einen Hinweis zu Deiner Position, wie eine Karte. Du kannst Tux in diesem Modus nicht bewegen.

In den ersten Stufen läuft Tux gemütlich einen Schritt bei jedem Befehl, den du gibst.

In größeren Labyrinthen gibt es eine besondere Laufweise, die „Siebenmeilenstiefel“. Mit „Siebenmeilenstiefeln“ läuft Tux automatisch so weit, bis er eine Weggabelung erreicht und Du entscheiden musst, welchen Weg er weiter gehen soll.

Ob die „Siebenmeilenstiefel“ aktiviert sind oder nicht, kannst Du an Tux Füßen erkennen: Wenn Tux barfuß läuft, sind die „Siebenmeilenstiefel“ nicht aktiv. Wenn er rote Sportschuhe trägt, dann geht er mit „Siebenmeilenstiefeln“.

In höheren Stufen sind die „Siebenmeilenstiefel“ automatisch eingeschaltet. Wenn Du sie bereits in früheren Stufen ein-, oder in den höheren Stufen ausschalten möchtest, klicke dafür auf das „Barfuß/Sportschuh“-Symbol in der oberen linken Ecke.

## Tastatursteuerung:



Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste: Wechselt zwischen unsichtbarem und sichtbarem Modus



## Nummerierung

# Einfache Tastatur

Für Kinder von 2-6 Jahren 		Level: 0
		Aufgaben: 0

### Spielbeschreibung:

Eine einfache Aktivität zur Erkundung der Tastatur.

### Lernbereich:

Tastatur

### Lernziel:

Erkundung der Tastatur

### Anweisung/Handbuch:

Gib eine beliebige Taste auf der Tastatur ein.

### Bild- und Tonausgabe/Tastatursteuerung:

- Buchstaben, Zahlen und andere Zeichentasten zeigen das entsprechende Zeichen auf dem Bildschirm an.
- Wenn eine entsprechende Stimme vorhanden ist, wird sie abgespielt. Anderenfalls wird eine Piepton ausgegeben.
- Andere Tasten geben nur einen Klick-Sound wieder.



## Nummerierung

# Zahlen malen

Für Kinder von 2-6 Jahren ★		Level: 10
		Aufgaben: 10

### Spielbeschreibung:

Verbinde die Punkte, um Zahlen von 0 bis 9 zu malen.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung

### Lernbereich:

Zahlen malen

### Lernziel:

Lerne spielerisch verschiedene Zahlen zu malen.

### Anweisung/Handbuch:

Male die Zahlen, indem Du die Punkte in der richtigen Reihenfolge verbindest.



## Nummerierung

# Zähle die Gegenstände

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ - ★ ★ ★ ★</p>		<p>Level: 14</p>
		<p>Aufgaben: 64</p>

### Spielbeschreibung:

Ordne die Gegenstände so an, dass man sie gut zählen kann.

### Voraussetzung:

Einfaches Aufzählen

### Lernbereich:

Zählen lernen

### Lernziel:

Zählübung

### Anweisung/Handbuch:

Ordne die Gegenstände zuerst so an, dass Du sie zählen kannst. Dann wähle am oberen linken Rand den Gegenstand aus der Liste mit Antworten. Gib die Antwort mit der Tastatur ein.

Level 1:

Zähle bis zu 2 Früchte auf.

Level 2:

Zähle bis zu 3 Früchte auf.

Level 3:

Zähle bis zu 4 Früchte auf.

Level 4:

Gruppieren zwei Arten von Früchten und zähle jede Gruppe mit maximal 3 Früchten auf.

Level 5:

Gruppieren zwei Arten von Früchten und zähle jede Gruppe mit maximal 4 Früchten auf.

[Inhaltsverzeichnis](#)

Level 6:

Gruppriere zwei Arten von Früchten und zähle jede Gruppe mit maximal 5 Früchten auf.

Level 7:

Gruppriere drei Arten von Früchten und zähle jede Gruppe mit maximal 3 Früchten auf.

Level 8:

Gruppriere drei Arten von Früchten und zähle jede Gruppe mit maximal 4 Früchten auf.

Level 9:

Gruppriere zwei Arten von Früchten und zähle jede Gruppe mit maximal 5 Früchten auf.

Level 10:

Gruppriere drei Arten von Früchten und zähle jede Gruppe mit maximal 6 Früchten auf.

Level 11:

Gruppriere vier Arten von Früchten und zähle jede Gruppe mit maximal 6 Früchten auf.

Level 12:

Gruppriere vier Arten von Früchten und zähle jede Gruppe mit maximal 7 Früchten auf.

Level 13:

Gruppriere vier Arten von Früchten und zähle jede Gruppe mit maximal 8 Früchten auf.

Level 14:

Gruppriere vier Arten von Früchten und zähle jede Gruppe mit maximal 9 Früchten auf.

**Tastatursteuerung:**

Pfeil aufwärts: Wählt den nächsten Gegenstand

Pfeil abwärts: Wählt den vorherigen Gegenstand

Zahlen: Antwort für den ausgewählten Gegenstand

Gib folgendes ein: Überprüfe Deine Antwort (wenn die Option "Antworten validieren" auf "OK" gesetzt ist.)





## Nummerierung

# Errate eine Zahl

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ - ★★</p>		Level: 17
		Aufgaben: 17

### Spielbeschreibung:

Hilf Tux aus der Höhle zu fliehen, indem Du die versteckte Zahl findest.

### Voraussetzung:

Zahlen kennen

### Lernbereich:

Zahlen raten

### Lernziel:

Zahlen erraten

### Anweisung/Handbuch:

Lies den Hinweis, der dir den Bereich der gesuchten Zahl angibt. Gib eine Zahl in das Eingabefeld oben rechts ein. Tux sagt Dir, ob Deine Zahl größer oder kleiner ist. Versuche dann eine neue Zahl, um die richtige Antwort zu finden. Die Entfernung zwischen Tux und dem Ausgang auf der rechten Seite zeigt an, wie weit Du von der richtigen Zahl entfernt bist. Wenn Tux über dem Ausgang ist, ist Deine Zahl zu groß. Wenn Tux unter dem Ausgang ist, ist Deine Zahl zu klein.

Level 1:

Errate eine Zahl zwischen 1 und 10.

Level 2:

Errate eine Zahl zwischen 1 und 15.

Level 3:

Errate eine Zahl zwischen 1 und 20.

Level 4:

Errate eine Zahl zwischen 1 und 10.

Level 5:

Errate eine Zahl zwischen 1 und 100.

Level 6:

Errate eine Zahl zwischen 1 und 10.

Level 7:

Errate eine Zahl zwischen 1 und 100.

Level 8:

Errate eine Zahl zwischen 1 und 1000.

Level 9:

Errate eine Zahl zwischen 1 und 10.

Level 10:

Errate eine Zahl zwischen 1 und 100.

Level 11:

Errate eine Zahl zwischen 1 und 1.000.

Level 12:

Errate eine Zahl zwischen 1 und 100.000.

Level 13:

Errate eine Zahl zwischen 1 und 10.

Level 14:

Errate eine Zahl zwischen 1 und 100.

Level 15:

Errate eine Zahl zwischen 1 und 1.000.

Level 16:

Errate eine Zahl zwischen 1 und 100.000.

Level 17:

Errate eine Zahl zwischen 1 und 1.000.000.

### **Tastatursteuerung:**

Zahlen: Eingabe einer Zahl

Rücktaste: Löschen einer Zahl



## Nummerierung

# Lerne die Zahlen

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ - ★ ★ ★</p>		Level: 9
		Aufgaben: 54

### Spielbeschreibung:

Lerne Zahlen von 0 bis 9.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung

### Lernbereich:

Zahlen

### Lernziel:

Lerne Zahlen durch Abzählen ihres zugehörigen Wertes.

### Anweisung/Handbuch:

Eine Zahl steht auf dem Bildschirm. Klicke die zugehörige Zahl von Kreisen an und überprüfe Deine Antwort.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste: Kreis aus- oder abwählen

Eingabetaste: Überprüfe Deine Antwort

Tabulatortaste: Zahl wieder vorlesen



## Nummerierung

# Lerne Mengen (Learn quantities)

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ - ★ ★ ★</p>		<p>Level: 7</p>
		<p>Aufgaben: 38</p>

### Spielbeschreibung:

Lerne eine Menge von Objekten darzustellen.

### Voraussetzung:

Zählen

### Lernbereich:

Mengen

### Lernziel:

Lerne Mengen, indem Du zählst, wie viele Orangen benötigt werden, um die angeforderte Menge darzustellen.

### Anweisung/Handbuch:

Es wird eine Menge angefordert.

Ziehe den Pfeil, um eine Reihe von Orangen auszuwählen, und ziehe die ausgewählten Orangen in den leeren Bereich. Wiederhole diese Schritte, bis die Anzahl der Orangen der gewünschten Menge entspricht. Klicke dann auf die Schaltfläche OK, um Deine Antwort zu bestätigen.

Es wird eine Menge angefordert. Mit dem Pfeil können bis zu 10 Orangen ausgewählt werden.

Ziehe den Pfeil, um eine Reihe von Orangen auszuwählen, und ziehe die ausgewählten Orangen in den leeren Bereich. Wiederhole diese Schritte, bis die Anzahl der Orangen der gewünschten Menge entspricht. Klicke dann auf die Schaltfläche OK, um Deine Antwort zu bestätigen.

Level 1:

Stelle die Menge dar: 2

Level 2:

Stelle die Menge dar: 3

Level 3:

Stelle die Menge dar: 1

Level 4:

Stelle die Menge dar: 4

Level 5:

Stelle die Menge dar: 10

Level 6:

Stelle die Menge dar: 15

Level 7:

Stelle die Menge dar: 45

**Tastatursteuerung:**

Eingabetaste: Überprüfe Deine Antwort



## Nummerierung

# Aufzählungs-Gedächtnisspiel

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ - ★ ★ ★</p>		Level: 8
		Aufgaben: 8

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten um, sodass die Zahl mit dem Bild übereinstimmt.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung

### Lernbereich:

Nummerierung + Gedächtnistraining

### Lernziel:

Nummerierungsübung und Gedächtnistraining

### Anweisung/Handbuch:

Auf jeder Karte ist entweder ein Bild mit einer Anzahl von Gegenständen oder eine Zahl versteckt. Du musst die Zahlen den entsprechenden Bildern zuordnen.

### Tastatursteuerung:

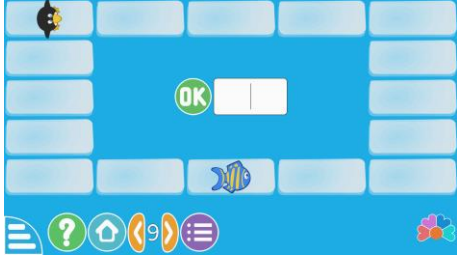
Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um



## Nummerierung

# Intervalle zählen

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> 		<b>Level: 2</b>
		<b>Aufgaben: 10</b>

### Spielbeschreibung:

Tux ist hungrig. Hilf ihm durch Zählen bis zur richtigen Eisscholle, die Fische zu finden.

### Voraussetzung:

Kann Zahlen auf einem Dominostein lesen.

### Lernbereich:

Zählen lernen

### Lernziel:

Tux ist hungrig. Hilf ihm durch Zählen bis zur richtigen Eisscholle, die Fische zu finden.

### Anweisung/Handbuch:

Klicke auf den Dominostein, um anzugeben, wie viele Eisschollen zwischen Tux und dem Fisch liegen. Klicke mit der rechten Maustaste auf die Würfel, um rückwärtszählen. Wenn Du fertig bist, klicke auf den OK-Knopf oder drücke die Eingabetaste.



## Nummerierung

# Zahlen mit Würfeln

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ - ★ ★ ★</p>		Level: 9
		Aufgaben: 144

### Spielbeschreibung:

Zähle die Punkte auf dem Würfel, bevor er den Boden erreicht.

### Voraussetzung:

Zählen

### Lernbereich:

Zählen lernen

### Lernziel:

Zähle Punkte in begrenzter Zeit.

### Anweisung/Handbuch:

Gib die Anzahl der Punkte auf jedem fallenden Würfel mit der Tastatur ein.

Level 1:

Gib die Zahl auf dem Würfel ein, von 1 bis 2.

Level 2:

Gib die Zahl auf dem Würfel ein, von 1 bis 3.

Level 3:

Gib die Zahl auf dem Würfel ein, von 1 bis 4.

Level 4:

Gib die Zahl auf dem Würfel ein, von 1 bis 5.

Level 5:

Gib die Zahl auf dem Würfel ein, von 1 bis 6.

Level 6:

Gib die Zahl auf dem Würfel ein, von 1 bis 7.



Level 7:

Gib die Zahl auf dem Würfel ein, von 1 bis 8.

Level 8:

Gib die Zahl auf dem Würfel ein, von 1 bis 9.

Level 9:

Gib die Zahl auf dem Würfel ein, von 0 bis 9.

**Tastatursteuerung:**

Zahlen: Gib Deine Antwort ein



## Nummerierung

# Zahlen mit Dominosteinen

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ - ★ ★ ★ ★</p>		Level: 9
		Aufgaben: 144

### Spielbeschreibung:

Zähle die Punkte auf den Dominosteinen, bevor sie den Boden erreichen.

### Voraussetzung:

Zählen

### Lernbereich:

Zählen lernen

### Lernziel:

Zählübung in begrenzter Zeit.

### Anweisung/Handbuch:

Gib die Anzahl der Punkte auf jedem fallenden Dominostein mit der Tastatur ein.

Level 1:

Gib die Zahl auf dem Dominostein ein, 1 oder 2.

Level 2:

Gib die Zahl auf dem Dominostein ein, von 1 bis 3.

Level 3:

Gib die Zahl auf dem Dominostein ein, von 1 bis 4.

Level 4:

Gib die Zahl auf dem Dominostein ein, von 1 bis 5.

Level 5:

Gib die Zahl auf dem Dominostein ein, von 1 bis 6.

Level 6:

Gib die Zahl auf dem Dominostein ein, von 1 bis 7.

[Inhaltsverzeichnis](#)

Level 7:

Gib die Zahl auf dem Dominostein ein, von 1 bis 8.

Level 8:

Gib die Zahl auf dem Dominostein ein, von 1 bis 9.

Level 9:

Gib die Zahl auf dem Dominostein ein, von 0 bis 9.



**Tastatursteuerung:**

Zahlen: Gib Deine Antwort ein



## Nummerierung

# Zahlenfolge

Für Kinder von 2-6 Jahren 		Level: 9
		Aufgaben: 9

### Spielbeschreibung:

Klicke die Zahlen in der richtigen Reihenfolge an.

### Voraussetzung:

Zählen können

### Lernbereich:

Zahlenfolge

### Lernziel:

Zahlen-Reihenfolge

### Anweisung/Handbuch:

Zeichne das Bild durch Anklicken jeder Zahl in der richtigen Reihenfolge.



## Nummerierung

# Gerade und ungerade Zahlen

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 4
		Aufgaben: 4

### Spielbeschreibung:

Bewege den Hubschrauber, um die Wolken mit geraden oder ungeraden Zahlen zu fangen.

### Lernbereich:

Unterscheidung gerade/ungerade Zahlen

### Lernziel:

Zählübung/Unterscheidung gerade/ungerade Zahlen

### Anweisung/Handbuch:

Fange die Wolken mit einer geraden oder ungeraden Zahl in der richtigen Reihenfolge. Mit einer Tastatur benutze die Pfeiltasten, um den Helikopter zu bewegen. Mit einem Touchscreen kannst Du klicken oder die Zielposition antippen. Merke Dir, welche Zahl Du als nächste fangen musst, oder schaue in der unteren rechten Ecke nach.

Diese Aktivität lehrt über gerade und ungerade Zahlen.

Gerade Zahlen sind Zahlen, die bei der Division durch 2 den Rest 0 übriglassen.

Was ist ein Rest?

Der Rest ist der Betrag, der nach der Division einer Zahl durch eine andere Zahl „übrigbleibt“.

Wenn 6 durch 2 geteilt wird, ist das Ergebnis 3 und der Rest ist 0.

Wenn 7 durch 2 geteilt wird, ist das Ergebnis 3 und der Rest ist 1.

Gerade Zahlen sind Zahlen, die bei der Division durch 2 einen Rest von 0 übriglassen.

Zum Beispiel: 12, 38, 52, 68, 102, 118, 168, 188, 502, 532, 700, 798, 842, 892, 1000.  
Alle diese Zahlen sind gerade Zahlen. Es bleibt ein Rest von 0 übrig, wenn sie durch 2 geteilt werden.

Ungerade Zahlen sind Zahlen, die nicht den Rest 0 ergeben, wenn sie durch 2 geteilt werden.

Zum Beispiel: 15, 19, 51, 65, 103, 119, 169, 185, 505, 533, 701, 799, 845, 897, 1001.  
Alle diese Zahlen sind ungerade Zahlen. Es bleibt kein Rest von 0 übrig, wenn sie durch 2 geteilt werden.

Übung, um dein Verständnis zu testen:

Wähle die gerade Zahl (2 oder 5)

Wähle die ungerade Zahl (59 oder 52)

Wähle die gerade Zahl (111 oder 108)

**Tastatursteuerung:**

Pfeiltasten: Verschiebt den Hubschrauber



## Nummerierung

# Zahlen in Reihenfolge

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 4
		Aufgaben: 4

### Spielbeschreibung:

Bewege den Hubschrauber, um die Wolken in der richtigen Reihenfolge zu treffen.

### Lernbereich:

Zahlenreihenfolge

### Lernziel:

Zählübung

### Anweisung/Handbuch:

Fange die Wolken in aufsteigender Reihenfolge. Benutze die Pfeiltasten auf Deiner Tastatur, um den Hubschrauber zu steuern. Mit einem Touchscreen kannst Du die Zielposition antippen. Merke Dir die Reihenfolge, in der Du die Wolken fangen musst, oder schaue in der unteren rechten Ecke nach.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Verschiebt den Hubschrauber



## Nummerierung

# Zahlwort-Gedächtnistraining

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★★★</p>		Level: 5
		Aufgaben: 5

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten um, sodass die Ziffer mit dem Namen der Zahl übereinstimmt.

### Voraussetzung:

Lesen

### Lernbereich:

Zahlwort-Gedächtnistraining

### Lernziel:

Zahlen und Erinnerung lesen

### Anweisung/Handbuch:

Hinter jeder Karte verbirgt sich entweder eine Zahl (eine in Ziffern geschriebene Zahl), oder ein Zahlennamen (eine in Worten geschriebene Zahl). Du musst die Ziffern den entsprechenden Zahlennamen zuordnen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um.





## Nummerierung

# Reihenfolge von Zahlen

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★</p>		Level: 8
		Aufgaben: 8

### Spielbeschreibung:

Ordne die gegebenen Zahlen in aufsteigender oder absteigender Reihenfolge, wie gefordert, an.

### Voraussetzung:

Zählen

### Lernbereich:

Zahlenreihenfolge

### Lernziel:

Zahlen vergleichen

### Anweisung/Handbuch:

Du siehst einige Zahlen. Ziehe sie per Drag & Drop in auf- oder absteigender Reihenfolge, wie gefordert, in den oberen Bereich.

Level 1:

Ziehe die Elemente per Drag-and-Drop in absteigender Reihenfolge in den oberen Bereich.

Level 2:

Ziehe die Elemente per Drag-and-Drop in absteigender Reihenfolge in den oberen Bereich.

Level 3:

Ziehe die Elemente per Drag-and-Drop in aufsteigender Reihenfolge in den oberen Bereich.

Level 4:

Ziehe die Elemente per Drag-and-Drop in absteigender Reihenfolge in den oberen Bereich.

Level 5:

Ziehe die Elemente per Drag-and-Drop in aufsteigender Reihenfolge in den oberen Bereich.

Level 6:

Ziehe die Elemente per Drag-and-Drop in absteigender Reihenfolge in den oberen Bereich.

Level 7:

Ziehe die Elemente per Drag-and-Drop in aufsteigender Reihenfolge in den oberen Bereich.

Level 8:

Ziehe die Elemente per Drag-and-Drop in absteigender Reihenfolge in den oberen Bereich.



## Nummerierung

# Learn decimal numbers

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ ★</p>		<p>Level: 2</p>
		<p>Aufgaben: 15</p>

### Spielbeschreibung:

Lerne Dezimalzahlen mit kleinen Zahlen.

### Voraussetzung:

Zählen

### Lernbereich:

Dezimalzahlen

### Lernziel:

Lerne Dezimalzahlen, indem du zählst, wie viele Quadrate benötigt werden, um die Dezimalzahl darzustellen.

### Anweisung/Handbuch:

Eine Dezimalzahl wird angezeigt. Der Balken mit dem Pfeil stellt eine volle Einheit dar, und jedes Quadrat darin repräsentiert ein Zehntel dieser Einheit.

Ziehe den Pfeil, um einen Teil der Leiste auszuwählen, und ziehe den ausgewählten Teil der Leiste in den leeren Bereich. Wiederhole diese Schritte, bis die Anzahl der heruntergefallenen Balken der angezeigten Dezimalzahl entspricht. Klicke dann auf die Schaltfläche OK, um Deine Antwort zu bestätigen.

Level 1:

Anzeige der Zahl: 0,2

Level 2:

Anzeige der Zahl: 1,3

### Tastatursteuerung:

Eingabetaste: Überprüfe Deine Antwort



## Arithmetik

# Der Zauberhut - Subtraktion

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ - ★</p>	A screenshot of the game interface. At the top, it says 'Klicke auf den Hut, um das Spiel zu beginnen.' Below that is a greenboard with a subtraction problem: a top row of 10 stars, a minus sign, and a bottom row of 10 stars. A purple witch hat is on the left. At the bottom, there are navigation icons: a question mark, a home icon, a left arrow with '1', a right arrow, and a list icon. An 'OK' button is on the right.	<b>Level:</b> 35
		<b>Aufgaben:</b> 35

### Spielbeschreibung:

Zähle die Sterne unter dem Zauberhut.

### Voraussetzung:

Subtraktion

### Lernbereich:

Subtraktion


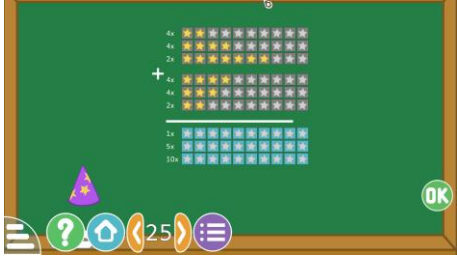
### Lernziel:

Lerne die Subtraktion.

### Anweisung/Handbuch:

Klicke auf den Hut, um ihn zu öffnen. Die Sterne gehen hinein und ein paar Sterne hinaus. Du musst zählen, wie viele sich noch unter dem Hut befinden. Klicke auf den unteren Bereich, um Deine Antwort einzutragen und drücke den OK-Knopf, um Deine Antwort zu bestätigen.

**Arithmetik****Der Zauberhut - Addition**

Für Kinder von 2-6 Jahren 		Level: 35
		Aufgaben: 35

**Spielbeschreibung:**

Zähle die Sterne unter dem Zauberhut.

**Voraussetzung:**

Addition

**Lernbereich:**

Addition

**Lernziel:**

Lerne die Addition.

**Anweisung/Handbuch:**

Klicke auf den Hut, um ihn zu öffnen. Wie viele sich bewegende Sterne kannst Du unter dem Hut sehen?

Zähle sorgfältig.

Klicke auf den unteren Bereich, um Deine Antwort einzutragen und drücke den OK-Knopf, um Deine Antwort zu bestätigen.



## Arithmetik

# Lerne die Addition

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★★★★-★★★★</p>		Level: 3
		Aufgaben: 19

### Spielbeschreibung:

Lerne Addition mit kleinen Zahlen.

### Lernbereich:

Addition

### Lernziel:

Lerne die Addition durch Zählen des Ergebnisses.

### Anweisung/Handbuch:

Eine Addition steht auf dem Bildschirm. Finde das Ergebnis, klicke die zugehörige Zahl von Kreisen an und überprüfe Deine Antwort.


### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste: Kreis aus- oder abwählen

Eingabetaste: Überprüfe Deine Antwort

**Arithmetik****Lerne die Subtraktion**

<b>Für Kinder von 2-6 Jahren</b> ★★★★-★★★★		<b>Level: 3</b>
		<b>Aufgaben: 19</b>

**Spielbeschreibung:**

Lerne Subtraktion mit kleinen Zahlen.

**Lernbereich:**

Subtraktion

**Lernziel:**

Lerne die Subtraktion durch Zählen des Ergebnisses.

**Anweisung/Handbuch:**

Eine Subtraktion steht auf dem Bildschirm. Finde das Ergebnis, klicke die zugehörige Zahl von Kreisen an und überprüfe Deine Antwort.


**Tastatursteuerung:**

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste: Kreis aus- oder abwählen

Eingabetaste: Überprüfe Deine Antwort

**Arithmetik****Übe das Addieren mit einem  
Dartspiel**

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★ - ★ ★ ★</p>		<p><b>Level: 15</b></p>
		<p><b>Aufgaben: 75</b></p>

**Spielbeschreibung:**

Triff die Zielscheibe und zähle Deine Punkte.

**Voraussetzung:**

Kann die Maus bewegen, kann Zahlen lesen und kann für die erste Ebene bis 15 zählen.

**Lernbereich:**

Addition

**Lernziel:**

Wirf Dartpfeile auf eine Zielscheibe und zähle Deine Punkte.

**Anweisung/Handbuch:**

Überprüfe die Geschwindigkeit und die Richtung der Zielscheibe. Klicke dann darauf, um einen Dartpfeil zu werfen. Wenn Du alle Deine Dartpfeile geworfen hast, erscheint ein Fenster, das Dich zum Zählen Deiner Punkte auffordert. Gib die Punktzahl mit der Rechner- oder On-Screen-Tastatur ein.





## Arithmetik

# Vielfaches-Zahlenmampfer

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★ ★</p>	<table border="1"> <tr><td>8</td><td>45</td><td>44</td><td>44</td><td>17</td><td>27</td></tr> <tr><td>53</td><td>8</td><td>44</td><td>26</td><td>36</td><td>18</td></tr> <tr><td>36</td><td></td><td>44</td><td>54</td><td>36</td><td>36</td></tr> <tr><td>26</td><td>44</td><td>27</td><td>53</td><td>54</td><td>27</td></tr> <tr><td>54</td><td>44</td><td>8</td><td>17</td><td>18</td><td>9</td></tr> <tr><td>8</td><td>44</td><td>45</td><td>18</td><td>8</td><td>17</td></tr> </table> <p>Vielfaches von 9</p> <p>Sei vorsichtig, ein Troggel!</p>	8	45	44	44	17	27	53	8	44	26	36	18	36		44	54	36	36	26	44	27	53	54	27	54	44	8	17	18	9	8	44	45	18	8	17	<p>Level: 8</p> <hr/> <p>Aufgaben: 8</p>
	8	45	44	44	17	27																																
53	8	44	26	36	18																																	
36		44	54	36	36																																	
26	44	27	53	54	27																																	
54	44	8	17	18	9																																	
8	44	45	18	8	17																																	

### Spielbeschreibung:

Leite den Zahlenmampfer zu allen Vielfachen der Zahl unten auf dem Bildschirm.

### Lernbereich:

Vielfache und Faktoren

### Lernziel:

Lerne Vielfache und Faktoren.

### Anweisung/Handbuch:

Die Vielfachen einer Zahl sind alle Zahlen, die gleich dieser Zahl mal eine andere Zahl sind. 24, 36, 48 und 60 sind zum Beispiel alle Vielfache von 12. 25 ist kein Vielfaches von 12, weil es keine Zahl gibt, die mit 12 multipliziert 25 ergibt. Wenn eine Zahl ein Faktor einer zweiten Zahl ist, dann ist die zweite Zahl ein Vielfaches der ersten. Du kannst Dir Vielfache wie Familien vorstellen und Faktoren wie die Mitglieder dieser Familien. Der Faktor 5 hat demnach 10 als Eltern, 15 als Großeltern, 20 als Urgroßeltern, 25 als Ur-Urgroßeltern und jeder weitere 5er-Schritt entspricht einem weiteren Ur- davon. Die 5 gehört allerdings nicht zur 8- oder 23-Familie. Es ist nicht möglich 8 oder 23 mit 5ern aufzufüllen, ohne dass ein Rest übrigbleibt. Daher ist weder 8 noch 23 ein Vielfaches von 5. Nur 5, 10, 15, 20, 25 usw. sind Vielfache (oder Eltern) von 5.

Wenn Du eine Tastatur hast, kannst Du die Pfeiltasten und die Leertaste benutzen, um eine Zahl zu schlucken. Mit einer Maus kannst Du auf den Block neben der Zahl klicken, um die Zahl zu schlucken. Mit einem Touchscreen kannst Du entweder neben den Block klicken oder den Block in die gewünschte Richtung ziehen. Pass auf, um den Troggels auszuweichen.

Level 1: Vielfaches von 2

Level 2: Vielfaches von 3

Level 3: Vielfaches von 4

Level 4: Vielfaches von 5

[Inhaltsverzeichnis](#)

Level 5: Vielfaches von 6

Level 6: Vielfaches von 7

Level 7: Vielfaches von 8

Level 8: Vielfaches von 9

**Tastatursteuerung:**

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste: Zahlen verschlucken.

**Arithmetik****Errate die Rechnung**

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★★★★ - ★★★</p>		<b>Level: 17</b>
		<b>Aufgaben: 56</b>

**Spielbeschreibung:**

Errate die Rechnung und ziehe die Kästchen so, dass die Rechnung und das Ergebnis gleich werden.

**Voraussetzung:**

Kenntnis arithmetischer Operation.

**Lernbereich:**

Grundrechenarten

**Lernziel:**

Intuition und Übung für algebraische Berechnungen.

**Anweisung/Handbuch:**

Ziehe die passenden Zahlen und die Operatoren in die Kästchen, um das vorgegebene Ergebnis zu erhalten.



## Arithmetik

# Grundrechenarten- Gedächtnisspiel gegen Tux

Für Kinder ab 7 Jahren ★ - ★ ★		Level: 10
		Aufgaben: 10

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten um, um eine Operation ihrem Ergebnis zuzuordnen. Du spielst gegen Tux.

### Voraussetzung:

Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division.

### Lernbereich:

Grundrechenarten

### Lernziel:

Übe Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division.

### Anweisung/Handbuch:

Auf jeder Karte ist entweder eine Operation oder ein Ergebnis versteckt. Du musst die Operation mit ihrem Ergebnis abgleichen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um

**Arithmetik****Grundrechenarten-  
Gedächtnisspiel**

Für Kinder ab 7 Jahren ★ - ★ ★		Level: 10
		Aufgaben: 10

**Spielbeschreibung:**

Drehe die Karten um, um eine Operation ihrem Ergebnis zuzuordnen. Du spielst gegen Tux.

**Voraussetzung:**

Addition, Subtraktion, Multiplikation, Division.

**Lernbereich:**

Grundrechenarten

**Lernziel:**

Übe Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division.

**Anweisung/Handbuch:**

Auf jeder Karte ist entweder eine Operation oder ein Ergebnis versteckt. Du musst die Operation mit ihrem Ergebnis abgleichen.

**Tastatursteuerung:**

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um



## Arithmetik

# Additions- und Subtraktions-Gedächtnisspiel gegen Tux

Für Kinder ab 7 Jahren ★ - ★ ★		Level: 10
		Aufgaben: 10

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten um, um eine Addition oder Subtraktion ihrem Ergebnis zuzuordnen. Du spielst gegen Tux.

### Voraussetzung:

Addition und Subtraktion

### Lernbereich:

Grundrechenarten

### Lernziel:

Übe Addition und Subtraktion.

### Anweisung/Handbuch:

Auf jeder Karte ist entweder eine Operation (Addition oder eine Subtraktion) oder ein Ergebnis versteckt. Du musst die Operation mit ihrem Ergebnis abgleichen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um



## Arithmetik

# Additions- und Subtraktions- Gedächtnisspiel

Für Kinder ab 7 Jahren ★ - ★ ★		Level: 10
		Aufgaben: 10

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten um, um eine Addition oder Subtraktion ihrem Ergebnis zuzuordnen.

### Voraussetzung:

Addition und Subtraktion

### Lernbereich:

Grundrechenarten

### Lernziel:

Übe Addition und Subtraktion.

### Anweisung/Handbuch:

Auf jeder Karte ist entweder eine Operation (Addition oder eine Subtraktion) oder ein Ergebnis versteckt. Du musst die Operation mit ihrem Ergebnis abgleichen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um



## Arithmetik

# Additions-Gedächtnisspiel gegen Tux

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ - ★ ★</p>		Level: 10
		Aufgaben: 10

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten um, um eine Addition ihrem Ergebnis zuzuordnen. Du spielst gegen Tux.

### Voraussetzung:

Addition

### Lernbereich:

Addition

### Lernziel:

Übe das Addieren.

### Anweisung/Handbuch:

Auf jeder Karte ist entweder eine Addition oder ein Ergebnis versteckt. Du musst die Additionen mit ihrem Ergebnis abgleichen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um





## Arithmetik

# Additions-Gedächtnistraining

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ - ★ ★</p>		Level: 10
		Aufgaben: 10

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten um, um eine Addition ihrem Ergebnis zuzuordnen.

### Voraussetzung:

Addition

### Lernbereich:

Addition

### Lernziel:

Übe das Addieren.

### Anweisung/Handbuch:

Auf jeder Karte ist entweder eine Addition oder ein Ergebnis versteckt. Du musst die Additionen mit ihrem Ergebnis abgleichen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um



## Arithmetik

# Divisions-Gedächtnisspiel gegen Tux

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ - ★ ★</p>		Level: 10
		Aufgaben: 10

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten um, um eine Division ihrem Ergebnis zuzuordnen. Du spielst gegen Tux.

### Voraussetzung:

Divisionen

### Lernbereich:

Division

### Lernziel:

Übe das Dividieren.

### Anweisung/Handbuch:

Auf jeder Karte ist entweder eine Division oder ein Ergebnis versteckt. Du musst die Divisionen mit ihrem Ergebnis abgleichen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um



## Arithmetik

# Divisions-Gedächtnistraining

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ - ★ ★</p>		Level: 10
		Aufgaben: 10

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten um, um eine Division ihrem Ergebnis zuzuordnen.

### Voraussetzung:

Divisionen

### Lernbereich:

Division

### Lernziel:

Übe das Dividieren.

### Anweisung/Handbuch:

Auf jeder Karte ist entweder eine Division oder ein Ergebnis versteckt. Du musst die Divisionen mit ihrem Ergebnis abgleichen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um



## Arithmetik

# Subtraktions-Gedächtnisspiel gegen Tux

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ - ★ ★</p>		Level: 10
		Aufgaben: 10

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten um, um eine Subtraktion ihrem Ergebnis zuzuordnen. Du spielst gegen Tux.

### Voraussetzung:

Subtraktion

### Lernbereich:

Subtraktion

### Lernziel:

Übe das Subtrahieren.

### Anweisung/Handbuch:

Auf jeder Karte ist entweder eine Subtraktion oder ein Ergebnis versteckt. Du musst die Subtraktion mit ihrem Ergebnis abgleichen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um



## Arithmetik

# Subtraktions- Gedächtnistraining

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ - ★ ★</p>		Level: 10
		Aufgaben: 10

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten um, um eine Subtraktion ihrem Ergebnis zuzuordnen.

### Voraussetzung:

Subtraktion

### Lernbereich:

Subtraktion

### Lernziel:

Übe das Subtrahieren.

### Anweisung/Handbuch:

Auf jeder Karte ist entweder eine Subtraktion oder ein Ergebnis versteckt. Du musst die Subtraktion mit ihrem Ergebnis abgleichen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um



## Arithmetik

# Multiplikations- und Divisions- Gedächtnisspiel gegen Tux

Für Kinder ab 7 Jahren ★ - ★ ★		Level: 9
		Aufgaben: 9

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten um, um eine Multiplikation oder eine Division ihrem Ergebnis zuzuordnen. Du spielst gegen Tux.

### Voraussetzung:

Multiplikation, Division

### Lernbereich:

Grundrechenarten

### Lernziel:

Übe Multiplikation und Division.

### Anweisung/Handbuch:

Auf jeder Karte ist entweder eine Operation (eine Multiplikation oder eine Division) oder ein Ergebnis versteckt. Du musst die Operationen mit ihrem Ergebnis abgleichen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um



## Arithmetik

# Multiplikations- und Divisions- Gedächtnisspiel

Für Kinder ab 7 Jahren ★ - ★ ★		Level: 9
		Aufgaben: 9

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten um, um eine Multiplikation oder eine Division ihrem Ergebnis zuzuordnen.

### Voraussetzung:

Multiplikation, Division

### Lernbereich:

Grundrechenarten

### Lernziel:

Übe Multiplikation und Division.

### Anweisung/Handbuch:

Auf jeder Karte ist entweder eine Operation (eine Multiplikation oder eine Division) oder ein Ergebnis versteckt. Du musst die Operationen mit ihrem Ergebnis abgleichen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um



## Arithmetik

# Multiplikations-Gedächtnisspiel gegen Tux

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ - ★ ★</p>		Level: 10
		Aufgaben: 10

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten um, um eine Multiplikation ihrem Ergebnis zuzuordnen. Du spielst gegen Tux.

### Voraussetzung:

Multiplikationen

### Lernbereich:

Multiplikation

### Lernziel:

Übe das Multiplizieren.

### Anweisung/Handbuch:

Auf jeder Karte ist entweder eine Multiplikation oder ein Ergebnis versteckt. Du musst die Multiplikationen mit ihrem Ergebnis abgleichen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um





## Arithmetik

# Multiplikations-Gedächtnisspiel

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ - ★ ★</p>		Level: 10
		Aufgaben: 10

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten um, um eine Multiplikation ihrem Ergebnis zuzuordnen.

### Voraussetzung:

Multiplikationen

### Lernbereich:

Multiplikation

### Lernziel:

Übe das Multiplizieren.

### Anweisung/Handbuch:

Auf jeder Karte ist entweder eine Multiplikation oder ein Ergebnis versteckt. Du musst die Multiplikationen mit ihrem Ergebnis abgleichen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um

**Arithmetik****Verteile die Süßigkeiten**

<b>Für Kinder ab 7 Jahren</b> ★ - ★ ★		<b>Level: 15</b>
		<b>Aufgaben: 75</b>

**Spielbeschreibung:**

Versuche die Süßigkeiten auf eine bestimmte Anzahl an Kindern zu verteilen.

**Voraussetzung:**

Zählen können

**Lernbereich:**

Division

**Lernziel:**

Lerne Zahlen zu dividieren.

**Anweisung/Handbuch:**

Befolge die Anleitung auf dem Bildschirm: Ziehe erst die angegebene Anzahl Jungen/Mädchen in die Mitte, ziehe dann die Süßigkeiten in die Rechtecke der Kinder. Wenn es einen Rest gibt, muss dieser in das Bonbonglas gelegt werden.



## Arithmetik

# Multiplikation von Zahlen

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★★★★-★★★★</p>		Level: 11
		Aufgaben: 11

### Spielbeschreibung:

Übe das Multiplizieren.

### Voraussetzung:

Multiplikationstabellen von 1 bis 10.

### Lernbereich:

Multiplikation

### Lernziel:

Lerne Zahlen zu multiplizieren in einem begrenzten Zeitraum.

### Anweisung/Handbuch:

Eine Multiplikation steht auf dem Bildschirm. Finde schnell das Ergebnis und benutze Deine Rechnerastatur oder Deine On-Screen-Tastatur, um es einzugeben. Du musst schnell sein und Dein Ergebnis schreiben, bevor die Pinguine landen.


### Tastatursteuerung:

Zahlen: Gib Deine Antwort ein

Rücktaste: Löscht die letzte Zahl in Deiner Eingabe.

Eingabetaste: Überprüfe Deine Antwort.

**Arithmetik****Division von Zahlen**

Für Kinder ab 7 Jahren ★ ★ - ★ ★ ★		Level: 11
		Aufgaben: 11

**Spielbeschreibung:**

Division von kleinen Zahlen.

**Voraussetzung:**

Multiplikationstabellen von 1 bis 10.

**Lernbereich:**

Division

**Lernziel:**

Ermittle das Ergebnis der Division zweier Zahlen in begrenzter Zeit.

**Anweisung/Handbuch:**

Eine Division steht auf dem Bildschirm. Finde schnell das Ergebnis und benutze Deine Rechnerastatur oder Deine On-Screen-Tastatur, um es einzugeben. Du musst schnell sein und Dein Ergebnis schreiben, bevor die Pinguine landen.

**Tastatursteuerung:**

Zahlen: Gib Deine Antwort ein

Rücktaste: Löscht die letzte Zahl in Deiner Eingabe.

Eingabetaste: Überprüfe Deine Antwort.



## Arithmetik

# Subtraktion von Zahlen

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ ★ - ★ ★ ★</p>		Level: 11
		Aufgaben: 11

### Spielbeschreibung:

Übe das Subtrahieren.

### Voraussetzung:

Subtraktion von kleinen Zahlen.

### Lernbereich:

Subtraktion

### Lernziel:

Ermittle die Differenz zwischen zwei Zahlen in begrenzter Zeit.

### Anweisung/Handbuch:

Eine Subtraktion steht auf dem Bildschirm. Finde schnell das Ergebnis und benutze Deine Rechnerastatur oder Deine On-Screen-Tastatur, um es einzugeben. Du musst schnell sein und Dein Ergebnis schreiben, bevor die Pinguine landen.

### Tastatursteuerung:

Zahlen: Gib Deine Antwort ein

Rücktaste: Löscht die letzte Zahl in Deiner Eingabe.

Eingabetaste: Überprüfe Deine Antwort.



## Arithmetik

# Addition von Zahlen

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ ★ - ★ ★ ★</p>		<p>Level: 11</p>
		<p>Aufgaben: 11</p>

### Spielbeschreibung:

Übe das Addieren von Zahlen.

### Voraussetzung:

Einfache Addition. Kann geschriebene Zahlen erkennen.

### Lernbereich:

Addition

### Lernziel:

Ermittle die Summe zweier Zahlen in begrenzter Zeit.

### Anweisung/Handbuch:

Eine Addition steht auf dem Bildschirm. Finde schnell das Ergebnis und benutze Deine Rechnertastatur oder Deine On-Screen-Tastatur, um es einzugeben. Du musst schnell sein und Dein Ergebnis schreiben, bevor die Pinguine landen.

### Tastatursteuerung:

Zahlen: Gib Deine Antwort ein

Rücktaste: Löscht die letzte Zahl in Deiner Eingabe.

Eingabetaste: Überprüfe Deine Antwort.



## Arithmetik

# Gleichheits-Zahlenmampfer

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★★★★-★★★★</p>	<table border="1"> <tr> <td>17/1</td> <td>4/2</td> <td>24/4</td> <td>9/1</td> <td>36/4</td> <td>15/1</td> </tr> <tr> <td>5/1</td> <td>36/4</td> <td>80/5</td> <td>36/4</td> <td>54/6</td> <td>22/2</td> </tr> <tr> <td>30/5</td> <td>44/4</td> <td>36/4</td> <td>18/2</td> <td>48/6</td> <td>40/5</td> </tr> <tr> <td>8/1</td> <td>40/4</td> <td>65/5</td> <td>25/5</td> <td>16/2</td> <td>9/1</td> </tr> <tr> <td>45/5</td> <td>26/2</td> <td>32/2</td> <td>18/2</td> <td>6/3</td> <td>60/4</td> </tr> <tr> <td>9/1</td> <td>45/5</td> <td>15/3</td> <td>27/3</td> <td>18/2</td> <td>45/5</td> </tr> </table>	17/1	4/2	24/4	9/1	36/4	15/1	5/1	36/4	80/5	36/4	54/6	22/2	30/5	44/4	36/4	18/2	48/6	40/5	8/1	40/4	65/5	25/5	16/2	9/1	45/5	26/2	32/2	18/2	6/3	60/4	9/1	45/5	15/3	27/3	18/2	45/5	<p>Level: 40</p> <hr/> <p>Aufgaben: 40</p>
	17/1	4/2	24/4	9/1	36/4	15/1																																
5/1	36/4	80/5	36/4	54/6	22/2																																	
30/5	44/4	36/4	18/2	48/6	40/5																																	
8/1	40/4	65/5	25/5	16/2	9/1																																	
45/5	26/2	32/2	18/2	6/3	60/4																																	
9/1	45/5	15/3	27/3	18/2	45/5																																	

### Spielbeschreibung:

Leite den Zahlenmampfer zu den Ausdrücken, die der unteren Zahl entsprechen.

### Lernbereich:

Gleichheiten

### Lernziel:

Übe Addition, Multiplikation, Division und Subtraktion.

### Anweisung/Handbuch:

Leite den Zahlenmampfer zu den Ausdrücken, die der unteren Zahl entsprechen.

Wenn Du eine Tastatur hast, kannst Du die Pfeiltasten und die Leertaste benutzen, um eine Zahl zu schlucken.

Mit einer Maus kannst Du auf den Block neben der Zahl klicken, um die Zahl zu schlucken.

Mit einem Touchscreen kannst Du entweder neben den Block klicken oder den Block in die gewünschte Richtung ziehen.

Pass auf, um den Troggels auszuweichen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste: Zahlen verschlucken.

**Arithmetik****Faktoren-Zahlenmampfer**

<b>Für Kinder ab 7 Jahren</b> ★ ★	 Faktor von 4	<b>Level: 40</b>
		<b>Aufgaben: 40</b>

**Spielbeschreibung:**

Leite den Zahlenmampfer zu den Ausdrücken, die der unteren Zahl entsprechen.

**Lernbereich:**

Gleichheiten

**Lernziel:**

Übe Addition, Multiplikation, Division und Subtraktion.

**Anweisung/Handbuch:**

Leite den Zahlenmampfer zu den Ausdrücken, die der unteren Zahl entsprechen.

Wenn Du eine Tastatur hast, kannst Du die Pfeiltasten und die Leertaste benutzen, um eine Zahl zu schlucken.

Mit einer Maus kannst Du auf den Block neben der Zahl klicken, um die Zahl zu schlucken.

Mit einem Touchscreen kannst Du entweder neben den Block klicken oder den Block in die gewünschte Richtung ziehen.

Pass auf, um den Troggels auszuweichen.

**Tastatursteuerung:**

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste: Zahlen verschlucken.





## Arithmetik

# Ungleichheits-Zahlenmampfer

<p><b>Für Kinder ab 7 Jahren</b></p> <p>★★★★-★★★★</p>		<p><b>Level: 40</b></p>
	<p><b>Aufgaben: 40</b></p>	

### Spielbeschreibung:

Leite den Zahlenmampfer zu den Ausdrücken, die nicht der Zahl unten auf dem Bildschirm entsprechen.

### Lernbereich:

Ungleichheiten

### Lernziel:

Übe Addition, Multiplikation, Division und Subtraktion.

### Anweisung/Handbuch:

Leite den Zahlenmampfer zu den Ausdrücken, die nicht der Zahl unten auf dem Bildschirm entsprechen.

Wenn Du eine Tastatur hast, kannst Du die Pfeiltasten und die Leertaste benutzen, um eine Zahl zu schlucken.

Mit einer Maus kannst Du auf den Block neben der Zahl klicken, um die Zahl zu schlucken.

Mit einem Touchscreen kannst Du entweder neben den Block klicken oder den Block in die gewünschte Richtung ziehen.

Pass auf, um den Troggels auszuweichen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste: Zahlen verschlucken



## Arithmetik

# Additions with decimal numbers

(Achtung: Spiel defekt – Antworten falsch)

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 12
		Aufgaben: 12

### Spielbeschreibung:

Addition mit Dezimalzahlen lernen.

### Lernbereich:

Dezimalzahlen

### Lernziel:

Lerne die Addition mit Dezimalzahlen, indem du zählst, wie viele Quadrate benötigt werden, um das Ergebnis darzustellen.

### Anweisung/Handbuch:

Eine Addition mit zwei Dezimalzahlen wird angezeigt. Ziehe den Pfeil, um einen Teil der Leiste auszuwählen, und ziehe den ausgewählten Teil der Leiste in den leeren Bereich. Wiederhole diese Schritte, bis die Anzahl der ausgelassenen Balken dem Ergebnis der Addition entspricht, und klicke auf die Schaltfläche Ok, um die Antwort zu bestätigen. Wenn die Antwort richtig ist, gib das entsprechende Ergebnis ein und klicke auf die Schaltfläche Ok, um die Antwort zu bestätigen.

Ziehe den Pfeil, um einen Teil der Leiste auszuwählen, und ziehe den ausgewählten Teil der Leiste in den leeren Bereich. Wiederhole diese Schritte, bis die Anzahl der ausgelassenen Balken dem Ergebnis der Addition entspricht, und klicke auf die Schaltfläche OK, um die Antwort zu bestätigen.

Wenn die Antwort richtig ist, gib das entsprechende Ergebnis ein und klicke auf die Schaltfläche OK, um die Antwort zu bestätigen.

### Tastatursteuerung:

Eingabetaste: Überprüfe Deine Antwort

Zahlen: gib das Ergebnis ein



## Arithmetik

# Subtractions with decimal numbers

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 12
		Aufgaben: 12

### Spielbeschreibung:

Subtraktion mit Dezimalzahlen lernen.

### Lernbereich:

Dezimalzahlen

### Lernziel:

Lerne die Subtraktion mit Dezimalzahlen, indem du zählst, wie viele Quadrate benötigt werden, um das Ergebnis darzustellen.

### Anweisung/Handbuch:

Eine Subtraktion mit zwei Dezimalzahlen wird angezeigt. Ziehe den Pfeil, um einen Teil der Leiste auszuwählen, und ziehe den ausgewählten Teil der Leiste in den leeren Bereich. Wiederhole diese Schritte, bis die Anzahl der ausgelassenen Balken dem Ergebnis der Subtraktion entspricht, und klicke auf die Schaltfläche Ok, um die Antwort zu bestätigen. Wenn die Antwort richtig ist, gib das entsprechende Ergebnis ein und klicke auf die Schaltfläche Ok, um die Antwort zu bestätigen.

Eine Subtraktion mit zwei Dezimalzahlen wird angezeigt. Der Balken mit dem Pfeil stellt eine volle Einheit dar, und jedes Quadrat darin repräsentiert ein Zehntel dieser Einheit.

Ziehe den Pfeil, um einen Teil der Leiste auszuwählen, und ziehe den ausgewählten Teil der Leiste in den leeren Bereich. Wiederhole diese Schritte, bis die Anzahl der ausgelassenen Balken dem Ergebnis der Addition entspricht, und klicke auf die Schaltfläche OK, um die Antwort zu bestätigen.

Wenn die Antwort richtig ist, gib das entsprechende Ergebnis ein und klicke auf die Schaltfläche OK, um die Antwort zu bestätigen.

### Tastatursteuerung:

Eingabetaste: Überprüfe Deine Antwort; Zahlen: gib das Ergebnis ein



## Arithmetik

# Primzahlen-Mampfer

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ ★ ★</p>	<table border="1"> <tr><td>17</td><td>12</td><td>12</td><td>13</td><td>3</td></tr> <tr><td>20</td><td>14</td><td>15</td><td>19</td><td>15</td><td>17</td></tr> <tr><td>3</td><td>2</td><td>5</td><td>19</td><td>17</td><td>19</td></tr> <tr><td>10</td><td>13</td><td>9</td><td>3</td><td>14</td><td>23</td></tr> <tr><td>3</td><td>11</td><td>14</td><td>3</td><td>7</td><td>13</td></tr> <tr><td>15</td><td>1</td><td>14</td><td>15</td><td>15</td><td>12</td></tr> </table> <p>Primzahlen kleiner als 24</p>	17	12	12	13	3	20	14	15	19	15	17	3	2	5	19	17	19	10	13	9	3	14	23	3	11	14	3	7	13	15	1	14	15	15	12	<p>Level: 8</p>
	17	12	12	13	3																																
20	14	15	19	15	17																																
3	2	5	19	17	19																																
10	13	9	3	14	23																																
3	11	14	3	7	13																																
15	1	14	15	15	12																																
		<p>Aufgaben: 8</p>																																			

### Spielbeschreibung:

Leite den Zahlenmampfer zu allen Primzahlen.

### Lernbereich:

Primzahlen

### Lernziel:

Lerne Primzahlen.

### Anweisung/Handbuch:

Primzahlen sind Zahlen, die nur durch sich selbst und 1 ohne Rest teilbar sind. 3 ist zum Beispiel eine Primzahl, aber 4 nicht (, denn 4 ist auch durch 2 teilbar). Du kannst Dir Primzahlen wie sehr kleine Familien vorstellen, die immer nur zwei Familienmitglieder haben: Sich selbst und 1. Du kannst keine anderen Zahlen in sie hineinstecken, ohne dass etwas übrigbleibt. 5 ist eine dieser einsamen Zahlen (nur  $5 \cdot 1 = 5$ ). Wie Du sehen kannst, hat 6 außerdem noch 2 und 3 als Familienmitglieder ( $6 \cdot 1 = 6$ ,  $2 \cdot 3 = 6$ ). Deshalb ist 6 keine Primzahl.

Wenn Du eine Tastatur hast, kannst Du die Pfeiltasten und die Leertaste benutzen, um eine Zahl zu schlucken. Mit einer Maus kannst Du auf den Block neben der Zahl klicken, um die Zahl zu schlucken. Mit einem Touchscreen kannst Du entweder neben den Block klicken oder den Block in die gewünschte Richtung ziehen.

Pass auf, um den Troggels auszuweichen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste: Zahlen verschlucken



## Maße Geld

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ - ★ ★ ★ ★</p>		<b>Level: 23</b>
		<b>Aufgaben: 23</b>

### Spielbeschreibung:

Übe die Verwendung von Geld.

### Voraussetzung:

Kann zählen.

### Lernbereich:

Geld

### Lernziel:

Du musst verschiedene Gegenstände kaufen und die exakte Geldmenge geben. In höheren Spielstufen werden mehrere Gegenstände gezeigt; da musst Du zuerst die Summe ausrechnen.

### Anweisung/Handbuch:

Klicke oder tippe auf Münzen oder Geldscheine im unteren Bereich, um zu bezahlen. Wenn Du eine Münze oder einen Schein wieder entfernen möchtest, klicke oder tippe im oberen Bereich auf ihn.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten links und rechts: Navigation in einem Bereich

Leertaste oder Eingabetaste: Auswahl eines Elements

Tabulatortaste: Navigiere zwischen dem unteren und dem oberen Bereich.

**Maße**

# Gib Tux sein Wechselgeld

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ - ★ ★ ★ ★</p>		<p><b>Level:</b> 29</p>
		<p><b>Aufgaben:</b> 29</p>

**Spielbeschreibung:**

Übe die Verwendung von Geld durch Rückgabe des Wechselgelds an Tux.

**Voraussetzung:**

Kann zählen.

**Lernbereich:**

Geld

**Lernziel:**

Tux kaufte verschiedene Gegenstände von Dir und zeigt Dir sein Geld. Du musst ihm sein Wechselgeld zurückgeben. In höheren Stufen werden mehrere Gegenstände gezeigt; da musst Du zuerst die Gesamtsumme ausrechnen.

**Anweisung/Handbuch:**

Klicke oder tippe auf Münzen oder Geldscheine im unteren Bereich, um zu bezahlen. Wenn Du eine Münze oder einen Schein wieder entfernen möchtest, klicke oder tippe im oberen Bereich auf ihn.

**Tastatursteuerung:**

Pfeiltasten links und rechts: Navigation in einem Bereich

Leertaste oder Eingabetaste: Auswahl eines Elements

Tabulatortaste: Navigiere zwischen dem unteren und dem oberen Bereich.



**Maße**

# Gib Tux sein Wechselgeld, inkl. Cents

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★★★★</p>		<p><b>Level:</b> 23</p>
		<p><b>Aufgaben:</b> 23</p>

### Spielbeschreibung:

Übe die Verwendung von Geld inklusive Cents.

### Voraussetzung:

Kann zählen.

### Lernbereich:

Geld

### Lernziel:

Du musst die verschiedenen Gegenstände kaufen und die exakte Geldmenge geben. In höheren Stufen werden mehrere Gegenstände gezeigt; da musst Du zuerst die Gesamtsumme ausrechnen.

### Anweisung/Handbuch:

Klicke oder tippe auf Münzen oder Geldscheine im unteren Bereich, um zu bezahlen. Wenn Du eine Münze oder einen Schein wieder entfernen möchtest, klicke oder tippe im oberen Bereich auf ihn.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten links und rechts: Navigation in einem Bereich

Leertaste oder Eingabetaste: Auswahl eines Elements

Tabulatortaste: Navigiere zwischen dem unteren und dem oberen Bereich.



## Maße

# Geld mit Cents

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ - ★ ★</p>		<p>Level: 23</p>
		<p>Aufgaben: 23</p>

### Spielbeschreibung:

Übe die Verwendung von Geld inklusive Cents.

### Voraussetzung:

Kann zählen.

### Lernbereich:

Geld

### Lernziel:

Du musst die verschiedenen Gegenstände kaufen und die exakte Geldmenge geben. In höheren Stufen werden mehrere Gegenstände gezeigt; da musst Du zuerst die Gesamtsumme ausrechnen.

### Anweisung/Handbuch:

Klicke oder tippe auf Münzen oder Geldscheine im unteren Bereich, um zu bezahlen. Wenn Du eine Münze oder einen Schein wieder entfernen möchtest, klicke oder tippe im oberen Bereich auf ihn.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten links und rechts: Navigation in einem Bereich

Leertaste oder Eingabetaste: Auswahl eines Elements

Tabulatortaste: Navigiere zwischen dem unteren und dem oberen Bereich.



**Maße**

# Balanciere die Waage genau aus

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ - ★ ★ ★ ★</p>		<b>Level: 22</b>
		<b>Aufgaben: 54</b>

**Spielbeschreibung:**

Stelle einige Gewichte zusammen, um die Waage auszugleichen.

**Lernbereich:**

Arithmetische Gleichheit

**Lernziel:**

Kopfrechnen, arithmetische Gleichheit.


**Anweisung/Handbuch:**

Stelle die Gewichte auf die linke oder rechte Seite, um die Waage auszubalancieren. Die Gewichte können in beliebiger Reihenfolge angeordnet werden.



## Maße

# Wiege mit dem Internationalen Einheitensystem

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★ - ★</p>		<p>Level: 45</p>
		<p>Aufgaben: 219</p>

### Spielbeschreibung:

Verschiebe einige Gewichte, um die Waage auszugleichen und das Gewicht zu berechnen.

### Lernbereich:

Arithmetische Gleichheit


### Lernziel:

Kopfrechnen, arithmetische Gleichheit, Einheitenumrechnung.

### Anweisung/Handbuch:

Stelle die Gewichte auf die linke oder rechte Seite, um die Waage auszubalancieren. Die Gewichte können in beliebiger Reihenfolge angeordnet werden. Achte auf das Gewicht und die Einheit der Maße. Bedenke, dass ein Kilogramm (kg) genau 1000 Gramm (g) entspricht.

**Maße****Wiege mit dem Imperiale  
Einheitensystem**

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★ - ★</p>		<b>Level:</b> 45
		<b>Aufgaben:</b> 219

**Spielbeschreibung:**

Verschiebe einige Gewichte, um die Waage auszugleichen und das Gewicht zu berechnen.

**Lernbereich:**

Arithmetische Gleichheit

**Lernziel:**

Kopfrechnen, arithmetische Gleichheit.

**Anweisung/Handbuch:**

Stelle die Gewichte auf die linke oder rechte Seite, um die Waage auszubalancieren. Die Gewichte können in beliebiger Reihenfolge angeordnet werden. Achte auf das Gewicht und die Einheit der Maße. Bedenke, dass ein Pfund (lb) genau 16 Unzen (oz) entspricht.



## Maße Kalender

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★</p>		<p>Level: 7</p>
		<p>Aufgaben: 44</p>

### Spielbeschreibung:

Lies die Anweisungen und wähle das richtige Datum im Kalender.

### Vorraussetzung:

Woche, Monat und Jahr

### Lernbereich:

Kalender

### Lernziel:

Lerne einen Kalender zu benutzen.

### Anweisung/Handbuch:

Lies die Anweisungen und wähle das richtige Datum im Kalender. Klicke auf den OK-Knopf, um Deine Antwort zu überprüfen.

In einigen Spielstufen musst Du den Wochentag für ein bestimmtes Datum ermitteln. Klicke in diesem Fall in der Liste auf den entsprechenden Wochentag.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten links und rechts: Navigation in einem Bereich

Leertaste oder Eingabetaste: Auswahl eines Elements

Tabulatortaste: Navigiere zwischen dem unteren und dem oberen Bereich.

**Maße**

# Lerne die Uhrzeit

Für Kinder ab 7 Jahren ★ - ★ ★ ★		Level: 10
		Aufgaben: 50

**Spielbeschreibung:**

Lerne eine analoge Uhr zu stellen.

**Voraussetzung:**

Der Begriff Zeit

**Lernbereich:**

Uhrzeit

**Lernziel:**

Lerne Zeiteinheiten (Stunde, Minute und Sekunde). Stelle die Zeit auf einer analogen Uhr ein.

**Anweisung/Handbuch:**

Stelle die Uhr auf die angegebene Zeit ein. Ziehe die verschiedenen Zeiger, um die jeweilige Einheit zu steuern. Der kürzeste Zeiger zeigt die Stunden an, ein längerer Zeiger zeigt die Minuten an und der längste Zeiger zeigt die Sekunden an.



## Maße

# Finde den Tag

<b>Für Kinder ab 7 Jahren</b> ★ ★ ★		<b>Level: 5</b>
		<b>Aufgaben: 26</b>

### Spielbeschreibung:

Finde das richtige Datum und wähle auf dem Kalender aus.

### Voraussetzung:

Grundlagen des Kalenders

### Lernbereich:

Kalender

### Lernziel:

Lerne Tage zu zählen und ein Datum im Kalender zu finden.

### Anweisung/Handbuch:

Lese die Anweisungen und führe die abgefragte Rechnung durch, um das Datum zu finden. Wähle danach dieses Datum auf dem Kalender aus und überprüfe Deine Antwort durch Klicken auf den Knopf OK.

In einigen Spielstufen musst du den Wochentag für ein bestimmtes Datum ermitteln. Klicke in diesem Fall auf den entsprechenden Wochentag.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigation durch die Antworten

Leertaste oder Eingabetaste: Antwort überprüfen.

**Puzzle****Einfaches Puzzle**

Für Kinder von 2-6 Jahren ★	A colorful illustration of a red train engine pulling several train cars, including a red car with a white roof, a yellow car, and a green car. Below it is a grey silhouette of the same train.	Level: 9
		Aufgaben: 9

**Spielbeschreibung:**

Das Ziel ist es das Puzzle zusammenzusetzen.

**Voraussetzung:**

Maus-Handhabung

**Lernbereich:**

Puzzeln

**Lernziel:**

Das Ziel ist es das Puzzle zusammenzusetzen.

**Anweisung/Handbuch:**

Bewege ein Stück, indem Du es ziehst. Verwende ggf. die Drehtaste.  
Anspruchsvollere Stufen befinden sich im Tangram-Spiel.

**Puzzle****Setze das Puzzle zusammen**

Für Kinder von 2-6 Jahren ★		Level: 22
		Aufgaben: 22

**Spielbeschreibung:**

Füge die Teile zu den Originalgemälden zusammen.

**Voraussetzung:**

Maus-Handhabung: Bewegung, Ziehen und Ablegen

**Lernbereich:**

Puzzeln

**Lernziel:**

Räumliche Darstellung.

**Anweisung/Handbuch:**

Ziehe die Teile an die richtige Stelle, um das Bild wiederherzustellen.





## Puzzle

# Zeichne das Bild nach

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ - ★ ★ ★</p>		Level: 38
		Aufgaben: 38

### Spielbeschreibung:

Zeichne das vorgegebene Bild in dem leeren Gitter genau nach.

### Lernbereich:

Zeichne das Bild nach

### Anweisung/Handbuch:

Wähle zuerst die richtige Farbe aus der Palette und fülle das Gitter an der richtigen Stelle aus.

### Tastatursteuerung:

Zahlen: Auswahl einer Farbe

Pfeiltasten: Navigiere im Gitter

Leertaste oder Eingabetaste: Malen



## Puzzle

# Baue das gleiche Modell

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★★★★☆</p>		Level: 16
		Aufgaben: 16

### Spielbeschreibung:

Benutze den Kran und kopiere das Modell.

### Voraussetzung:

Maus-/Tastaturhandhabung

### Lernbereich:

Motorische Fähigkeiten

### Lernziel:

Feinmotorische Fähigkeiten.

### Anweisung/Handbuch:


Verschiebe die Elemente im blauen Rahmen, sodass sie ihrer Position im Modellrahmen entsprechen. Um ein Element auszuwählen, klicke einfach darauf. Neben dem Kran findest Du vier Pfeile, mit denen Du das ausgewählte Objekt verschieben kannst. Du kannst auch nach oben/unten/links/rechts wischen, um das ausgewählte Element zu verschieben.

### Tastatursteuerung:

Pfeile: Bewege die ausgewählten Elemente

Leertaste oder Eingabetaste oder Tabulatortaste: Auswahl des nächsten Elements

**Puzzle****Finde die linken und die rechten Hände**

<b>Für Kinder von 2-6 Jahren</b> ★★		<b>Level: 6</b>
		<b>Aufgaben: 32</b>

**Spielbeschreibung:**

Erkenne rechte und linke Hände.

**Lernbereich:**

Unterscheidung rechts/links + Räumliche Darstellung

**Lernziel:**

Unterscheide aus verschiedenen Blickwinkeln zwischen der rechten und der linken Hand. Räumliche Darstellung.

**Anweisung/Handbuch:**

Eine Hand wird angezeigt. Stelle fest, ob es eine rechte oder linke Hand ist. Klicke dazu auf den linken roten oder den rechten grünen Knopf.

**Tastatursteuerung:**

Pfeil links: Linke Hand

Pfeil rechts: Rechte Hand



## Puzzle

# Baue das Mosaik wieder auf

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ ★ - ★</p>	A screenshot of the puzzle game interface. It features a 4x4 grid with some pieces already placed, a list of available items below it, and a navigation bar at the bottom with icons for help, home, and a level indicator showing '22'.	<b>Level:</b> 16
		<b>Aufgaben:</b> 16

### Spielbeschreibung:

Setze jeden Gegenstand an den gleichen Platz, wie im vorgegebenen Beispiel.

### Lernbereich:

Baue das Mosaik wieder auf.

### Anweisung/Handbuch:

Wähle zuerst einen Gegenstand aus der Liste und klicke dann auf eine Stelle des Mosaiks, um den Gegenstand zu platzieren.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigation in einem Bereich

Leertaste oder Eingabetaste: Einen Gegenstand wählen oder ablegen

Tabulatortaste: Navigiere zwischen den Gegenständen und dem Mosaik



## Puzzle

# Spiegle das Bild

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★★★★-★★</p>		Level: 21
		Aufgaben: 21

### Spielbeschreibung:

Zeichne das vorgegebene Bild in dem leeren Gitter so, als ob du es in einem Spiegel sehen würdest.

### Lernbereich:

Spiegle das Bild

### Lernziel:

Feinmotorische Fähigkeiten.

### Anweisung/Handbuch:

Wähle zuerst die richtige Farbe aus der Palette und fülle das Gitter an der richtigen Stelle aus.

### Tastatursteuerung:

Zahlen: Auswahl einer Farbe

Pfeiltasten: Navigiere im Gitter

Leertaste oder Eingabetaste: Malen



## Puzzle

# Ein Tangram-Puzzle

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★★★</p>		Level: 42
		Aufgaben: 42

### Spielbeschreibung:

Das Ziel ist es, eine bestimmte Form zu bilden.

### Voraussetzung:

Maushandhabung

### Lernbereich:

Formen

### Lernziel:

Feinmotorische Fähigkeiten.

### Anweisung/Handbuch:

Bewege ein Element, indem Du es verschiebst. Der Wechselknopf wird an Elementen angezeigt, die gespiegelt werden können. Halte den Drehknopf gedrückt, um ein Element durch Maus- oder Fingerbewegungen zu drehen. Im einfachen Puzzle gibt es eine leichte Einführung zum Tangram.

Tangram ist ein chinesisches Legespiel. Obwohl Tangram oft als antik bezeichnet wird, kann seine Existenz nicht weiter als bis ins 19. Jahrhundert belegt werden. Es besteht aus sieben Plättchen, auch "Tans" genannt, die aneinander gelegt ein Quadrat ergeben. Wenn man die Seitenlänge des Quadrats als Basiseinheit betrachtet, erhält man folgende Spielplättchen durch "Zerschneiden" des Quadrats:

5 rechtwinklige, gleichschenklige Dreiecke:

- 2 kleinere (Schenkel der Länge 1)
- 1 mittelgroßes (Schenkel der Länge Wurzel aus 2)
- 2 große (Schenkel der Länge 2)
- 1 Quadrat (Seitenlänge 1) und
- Parallelogramm (Seitenlänge 1 und Wurzel aus 2)

[Inhaltsverzeichnis](#)

**Tastatursteuerung:**



Pfeile: Bewege die ausgewählten Elemente

Leertaste oder Eingabetaste oder Tabulatortaste: Auswahl des nächsten Elements



## Buchstaben

# Einfache Tastatur

Für Kinder von 2-6 Jahren 		Level: 0
		Aufgaben: 0

### Spielbeschreibung:

Eine einfache Aktivität zur Erkundung der Tastatur.

### Lernbereich:

Tastatur

### Lernziel:

Erkunde die Tastatur.

### Anweisung/Handbuch:

Gib eine beliebige Taste auf der Tastatur ein.

- \* Buchstaben, Zahlen und andere Zeichentasten zeigen das entsprechende Zeichen auf dem Bildschirm an.
- \* Wenn eine entsprechende Stimme vorhanden ist, wird sie abgespielt. Anderenfalls wird eine Piepton ausgegeben.
- \* Andere Tasten geben nur einen Klick-Sound wieder.





## Buchstaben

# Eine einfache Textverarbeitung

<p><b>Für Kinder von 2-6 Jahren</b></p> <p>★</p>	Hallo S	<input type="button" value="Titel"/> <input type="button" value="Untertitel"/> <input type="button" value="Absatz"/> <input type="button" value="Laden"/> <input type="button" value="Speichern"/>	<b>Level: 0</b>
			<b>Aufgaben: 0</b>

### Spielbeschreibung:

Eine einfache Textverarbeitung, um Kinder mit der Tastatur und Buchstaben experimentieren zu lassen.

### Lernbereich:

Tastatur und Buchstaben

### Lernziel:

Erkunde die Tastatur und die Buchstaben.

### Anweisung/Handbuch:

Tippe auf deiner richtigen oder der virtuellen Tastatur wie in einer Textverarbeitung.

Wenn du auf den "Titel"-Knopf drückst, wird der Text größer.

Der "Untertitel"-Knopf macht den Text etwas weniger groß.

Wenn Du auf "Absatz" klickst, wird die Formatierung entfernt.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigiere im Text

Umschalttaste + Pfeiltasten: Auswahl eines Textteils

Strg + A: Auswahl des ganzen Textes

Strg + C: Kopiert ausgewählten Text

Strg + X: Schneidet ausgewählten Text aus.

Strg + V: Fügt kopierten oder ausgeschnittenen Text ein



Strg + D: Löscht ausgewählten Text

Strg + Z: Rückgängig

Strg + Umschalttaste + Z: Wiederherstellen

[Inhaltsverzeichnis](#)

**Buchstaben****Buchstaben malen**

Für Kinder von 2-6 Jahren 		Level: 26
		Aufgaben: 26

**Spielbeschreibung:**

Verbinde die Punkte, um Buchstaben zu malen.

**Voraussetzung:**

Maus-Handhabung

**Lernbereich:**

Buchstaben schreiben lernen

**Lernziel:**

Lerne spielerisch verschiedene Buchstaben zu zeichnen.

**Anweisung/Handbuch:**

Zeichne den Buchstaben, indem Du die Punkte in der richtigen Reihenfolge verbindest.



## Buchstaben

# Reihenfolge im Alphabet

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 4
		Aufgaben: 4

### Spielbeschreibung:

Bewege den Hubschrauber, um die Wolken in der Reihenfolge des Alphabets zu treffen.

### Voraussetzung:

Kann Buchstaben erkennen

### Lernbereich:

Alphabet lernen

### Lernziel:

Reihenfolge im Alphabet.

### Anweisung/Handbuch:

Fange die Buchstaben des Alphabets. Bewege den Hubschrauber mit den Pfeiltasten auf der Tastatur. Mit einem Touchscreen einfach auf das Ziel klicken. Merke Dir den Buchstaben, den Du als nächstes fangen musst, oder schaue in der unteren rechten Ecke nach.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Verschiebt den Hubschrauber



## Buchstaben

# Klicke auf einen Kleinbuchstaben

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 11
		Aufgaben: 96

### Spielbeschreibung:

Höre einen Buchstaben und klicke darauf.

### Voraussetzung:

Bildliche Buchstaben-Erkennung

### Lernbereich:

Kleinbuchstaben

### Lernziel:

Buchstaben-Erkennung.

### Anweisung/Handbuch:

Ein Buchstabe wird gesprochen. Klicke auf den zugehörigen Buchstaben auf dem Bildschirm. Du kannst den Buchstaben nochmal hören, wenn Du auf das Mund-Symbol klickst.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste: Auswahl eines Elements

Tabulator: Wiederholt die Frage



## Buchstaben

# Klicke auf einen Großbuchstaben

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 11
		Aufgaben: 96

### Spielbeschreibung:

Höre einen Buchstaben und klicke darauf.

### Voraussetzung:

Bildliche Buchstaben-Erkennung

### Lernbereich:

Großbuchstaben

### Lernziel:

Buchstaben-Erkennung

### Anweisung/Handbuch:

Ein Buchstabe wird gesprochen. Klicke auf den zugehörigen Buchstaben auf dem Bildschirm. Du kannst den Buchstaben nochmal hören, wenn Du auf das Mund-Symbol klickst.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste: Auswahl eines Elements

Tabulator: Wiederholt die Frage



## Buchstaben

# Einfache Buchstaben

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 6
		Aufgaben: 262

### Spielbeschreibung:

Gib die fallenden Buchstaben ein, bevor sie unten ankommen.

### Voraussetzung:

Bildliche Buchstaben-Erkennung

### Lernbereich:

Buchstaben auf Tastatur

### Lernziel:

Buchstaben-Erkennung zwischen Bildschirm und Tastatur

### Anweisung/Handbuch:

Gib die fallenden Buchstaben ein, bevor sie unten ankommen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste: Auswahl eines Elements



## Buchstaben

# Buchstaben-Gedächtnisspiel gegen Tux

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 4
		Aufgaben: 4

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten um, um den gleichen Buchstaben groß- und kleingeschrieben zu finden. Du spielst gegen Tux.

### Voraussetzung:

Kenntnis des Alphabets

### Lernbereich:

Gedächtnistraining

### Lernziel:

Klein- und Großbuchstaben lernen, Gedächtnisspiel

### Anweisung/Handbuch:

Auf jeder Karte ist ein Buchstabe versteckt, klein- oder großgeschrieben. Du musst den gleichen Klein- oder Großbuchstaben desselben Buchstabens zuordnen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um.



## Buchstaben

# Buchstaben-Gedächtnisspiel

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 4
		Aufgaben: 4

### Spielbeschreibung:

Drehe die Karten um, um den gleichen Buchstaben groß- und kleingeschrieben zu finden.

### Voraussetzung:

Kenntnis des Alphabets

### Lernbereich:

Gedächtnistraining

### Lernziel:

Klein- und Großbuchstaben lernen, Gedächtnisspiel

### Anweisung/Handbuch:

Auf jeder Karte ist ein Buchstabe versteckt, klein- oder großgeschrieben. Du musst den gleichen Klein- oder Großbuchstaben desselben Buchstabens zuordnen.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren


Leertaste oder Eingabetaste: Dreht die ausgewählte Karte um.





## Buchstaben

# Reihenfolge von Buchstaben

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> 		<p>Level: 8</p>
		<p>Aufgaben: 8</p>

### Spielbeschreibung:

Ordne die gegebenen Buchstaben in alphabetischer oder umgekehrter alphabetischer Reihenfolge, wie gefordert, an.

### Voraussetzung:

Lesen

### Lernbereich:

Alphabet lernen

### Lernziel:

Lerne die alphabetische Reihenfolge.

### Anweisung/Handbuch:

Du siehst einige Buchstaben. Ziehe sie, wie gewünscht, in alphabetischer Reihenfolge oder in umgekehrter alphabetischer Reihenfolge per Drag & Drop in den oberen Bereich.

Level 1:

Ziehe die Buchstaben per Drag & Drop in alphabetische Reihenfolge.

Level 2:

Ziehe die Buchstaben per Drag & Drop in alphabetische Reihenfolge.

Level 3:

Ziehe die Buchstaben per Drag-and-Drop in umgekehrte alphabetische Reihenfolge.

Level 4:

Ziehe die Buchstaben per Drag-and-Drop in umgekehrte alphabetische Reihenfolge.

Level 5:

Ziehe die Buchstaben per Drag & Drop in alphabetische Reihenfolge.

Level 6:

Ziehe die Buchstaben per Drag-and-Drop in umgekehrte alphabetische Reihenfolge.

Level 7:

Ziehe die Buchstaben per Drag & Drop in alphabetische Reihenfolge.

Level 8:

Ziehe die Buchstaben per Drag-and-Drop in umgekehrte alphabetische Reihenfolge.



## Buchstaben

# Entdecke die Brailleschrift

<p><b>Für Kinder ab 7 Jahren</b></p> <p>★ ★</p>		<p><b>Level: 10</b></p>
		<p><b>Aufgaben: 82</b></p>

### Spielbeschreibung:

Erlerne und präge Dir die Brailleschrift ein.

### Lernbereich:

Brailleschrift lernen

### Lernziel:

Kinder entdecken das System der Brailleschrift.

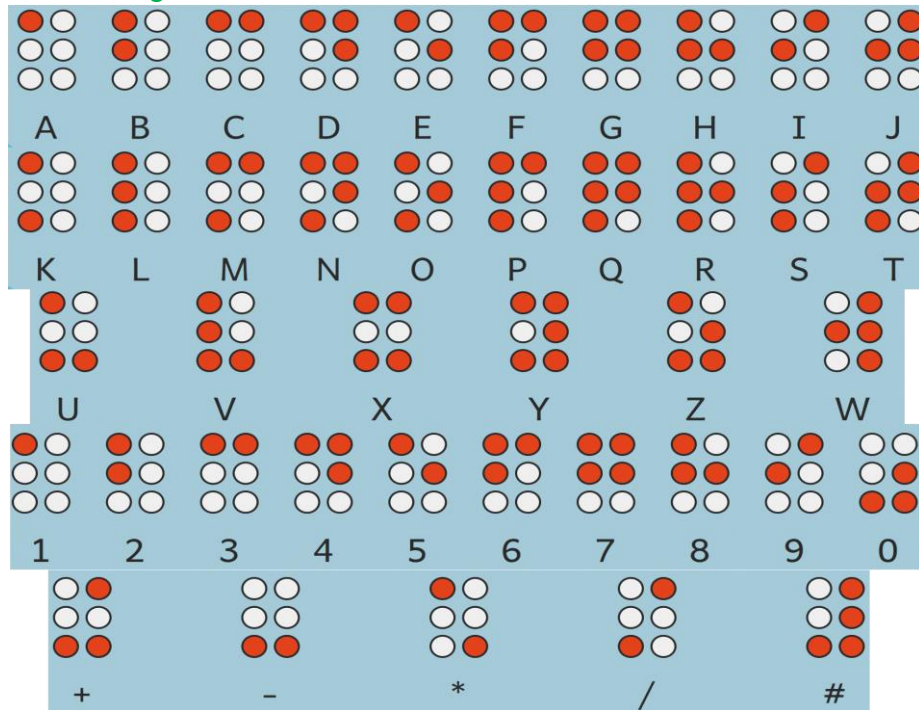
### Anweisung/Handbuch:

Die Brailleschrift wird von Blinden zum Lesen und Schreiben verwendet.

Jedes Zeichen (oder Zelle) der Brailleschrift besteht aus sechs Punkten, die in einem Rechteck aus zwei Spalten und drei Zeilen angeordnet sind. Wie links zu sehen ist, sind die Punkte mit den Zahlen von 1 bis 6 nummeriert.

Der Bildschirm hat 3 Bereiche: Eine interaktive Braille-Zelle, einen Anweisungsbereich, der angibt, welcher Buchstabe einzugeben ist und oben als Referenz die Braille-Buchstaben. Jede Stufe lehrt einen Satz von 10 Buchstaben. Gib das gewünschte Zeichen in der interaktiven Braille-Zelle ein.

Du kannst das Braille-Diagramm öffnen, indem Du auf das blaue Braillezellen-



Symbol klickst.

### Tastatursteuerung:

Ziffern: 1 bis 6 wählen/deaktivieren die entsprechenden Punkte

Leerzeichen: Öffne oder schliesse die Braillezelle



## Buchstaben Braille-Spiel

Für Kinder ab 7 Jahren



Level: 3

Aufgaben: 78

### Spielbeschreibung:

Braille-Spiel mit Buchstaben.

### Voraussetzung:

Braille-Alphabet

### Lernbereich:

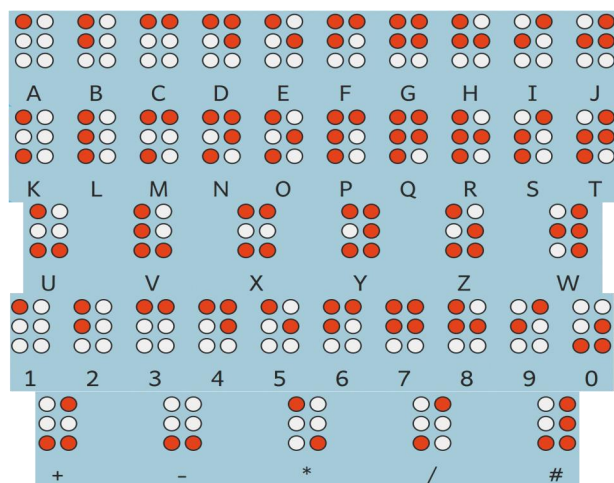
Brailleschrift lernen

### Lernziel:

Brailleschrift lernen.

### Anweisung/Handbuch:

Erstelle die Brillezellen für die Buchstaben auf dem Banner. Überprüfe die Brille-Tabelle, indem Du auf das blaue Brillezellen -Symbol klickst, wenn Du Hilfe benötigst.



### Tastatursteuerung:

Leerzeichen: Öffne oder schließe die Brillezeile



## Wörter

# Buchstaben in Wörtern

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		<p><b>Level: 23</b></p>
		<p><b>Aufgaben: 230</b></p>

### Spielbeschreibung:

Ein Buchstabe wird geschrieben. Ein paar Wörter werden gezeigt und Du musst das Wort oder die Wörter finden, indem diese Buchstaben vorkommen.

### Voraussetzung:

Rechtschreibung, Erkennen von Buchstaben

### Lernbereich:

Buchstaben

### Lernziel:

Finde alle Wörter, die den angegebenen Buchstaben enthalten.

### Anweisung/Handbuch:

Ein Buchstabe wird auf einer Flagge an einem Flugzeug angezeigt. Wähle alle Wörter in der Liste aus, in denen der Buchstabe vorkommt, und drücke dann OK.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste: Auswahl eines Elements

Eingabetaste: Überprüfe Deine Antwort

**Wörter****Fehlende Buchstaben**

Für Kinder von 2-6 Jahren 		Level: 23
		Aufgaben: 1062

**Spielbeschreibung:**

Finde die fehlenden Buchstaben, um das Wort zu vervollständigen.

**Voraussetzung:**

Wörter lesen.

**Lernbereich:**

Buchstaben

**Lernziel:**

Lesen üben.

**Anweisung/Handbuch:**

Ein Bild wird angezeigt und ein unvollständiges Wort daruntergeschrieben. Klicke auf die fehlenden Buchstaben, um das Wort zu vervollständigen oder gebe die Buchstaben auf der Tastatur ein.

**Tastatursteuerung:**

Tabulator: Wiederholt das Wort

**Wörter****Horizontale Leseübung**

Für Kinder von 2-6 Jahren 		<b>Level: 3</b>
		<b>Aufgaben: 3</b>

**Spielbeschreibung:**

Lies eine Liste von Wörtern und bestimme, ob das gesuchte Wort darin vorkam.

**Voraussetzung:**

Lesen

**Lernbereich:**

Leseübung

**Lernziel:**

Lesetraining in begrenzter Zeit.

**Anweisung/Handbuch:**

Ein Wort wird angezeigt. Eine Liste von Wörtern wird horizontal erscheinen und wieder verschwinden. War das angezeigte Wort in der Liste?





## Wörter

# Vertikale Leseübung

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		<b>Level:</b>
		<b>Aufgaben: 3</b>

### Spielbeschreibung:

Lies eine vertikale Liste von Wörtern und bestimme, ob das gesuchte Wort darin vorkam.

### Voraussetzung:

Lesen

### Lernbereich:

Leseübung

### Lernziel:

Lesetraining in begrenzter Zeit.

### Anweisung/Handbuch:

Ein Wort wird angezeigt. Eine Liste von Wörtern wird waagrecht erscheinen und wieder verschwinden. War das angezeigte Wort in der Liste?



## Wörter

# Fallende Wörter

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 3
		Aufgaben: 45

### Spielbeschreibung:

Gib die fallenden Wörter ein, bevor sie den Boden erreichen.

### Voraussetzung:

Tastatur-Handhabung

### Lernbereich:

Wörter

### Lernziel:

Tastatur-Training

### Anweisung/Handbuch:

Gib das vollständige Wort ein, während es fällt, bevor es den Boden erreicht.

Die Buchstaben werden beim Tippen einzeln ausgesprochen.

Es erfolgt ein Hupgeräusch, wenn ein Buchstabe falsch eingegeben wurde.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste: Auswahl eines Elements

Eingabetaste: Überprüfe Deine Antwort

**Wörter****Benenne Bilder**

<p><b>Für Kinder von 2-6 Jahren</b></p> <p>★ ★ ★</p>	<p>Ziehe jedes Objekt über seinen Namen</p> <p>Briefkasten   Segelboot   Lampe</p> <p>Postkarte   Fischkutter   Lampe</p>	<b>Level: 7</b>
		<b>Aufgaben: 7</b>

**Spielbeschreibung:**

Ziehe jedes Objekt über seinen Namen.

**Voraussetzung:**

Lesen

**Lernbereich:**

Bilder benennen

**Lernziel:**

Wortschatz und Lesen.

**Anweisung/Handbuch:**

Ziehe jedes Bild von der linken Seite zu dem passenden Namen im Hauptbereich.  
Klicke auf den OK-Knopf, um Deine Antwort zu überprüfen.

**Wörter****Reihenfolge von Wörtern in Sätzen**

Für Kinder ab 7 Jahren ★		Level: 6
		Aufgaben: 6

**Spielbeschreibung:**

Ordne die vorgegebenen Wörter zu einem sinnvollen Satz an.

**Voraussetzung:**

Lesen

**Lernbereich:**

Satzbau


**Lernziel:**

Ordne Wörter an, um sinnvolle Sätze zu bilden.

**Anweisung/Handbuch:**

Es werden einige Wörter vorgegeben. Ziehe die Wörter in den oberen Bereich, um einen sinnvollen Satz zu bilden.

**Wörter****Das klassische  
Galgenmännchen-Spiel**

Für Kinder ab 7 Jahren ★ ★		<b>Level:</b> 23
		<b>Aufgaben:</b> 1079

**Spielbeschreibung:**

Errate die Buchstaben in einem angegebenen Wort.

**Voraussetzung:**

Lesen

**Lernbereich:**

Galgenmännchen

**Lernziel:**

Das ist eine gute Übung zum Verbessern des Lesens und der Rechtschreibung.

**Anweisung/Handbuch:**

Du kannst die Buchstaben über die virtuelle Tastatur auf dem Bildschirm Deines Mobilgerätes oder die Tastatur Deines Rechners eingeben.

Wenn "Gesuchtes Bild als Hilfestellung anzeigen" aktiviert ist, wird bei jedem falschen Versuch ein Teil des Bilds enthüllt, das das gesuchte Wort darstellt.

Wenn "Lese die zu findenden Wörter vor" aktiviert ist und wenn die zugehörige Stimme vorhanden ist, hörst Du das gesuchte Wort, wenn noch drei Versuche übrig sind.



## Vokabeln

# Zusammengehörige Teile

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★</p>		<b>Level: 7</b>
		<b>Aufgaben: 7</b>

### Spielbeschreibung:

Stelle die Bilder passend zusammen.

### Voraussetzung:

Kulturelle Bezüge.

### Lernbereich:

Zusammengehörigkeit

### Lernziel:

Motorische Fähigkeiten. Verknüpfung von Begriffen.

### Anweisung/Handbuch:

Im Bereich der Haupttafel ist ein Satz von Objekten dargestellt. In der Seitenleiste gibt es weitere Objekte. Jedes dieser Objekte passt exakt zu einem Objekt der Haupttafel. Du musst die logische Verknüpfung zwischen diesen Objekten finden. Ziehe die Objekte in die richtigen Felder der Haupttafel.



## Vokabeln Farben

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★</p>		Level: 3
		Aufgaben: 22

### Spielbeschreibung:

Hör die Farbe und klicke auf die passende Ente.

### Voraussetzung:

Farben erkennen

### Lernbereich:

Farben

### Lernziel:

Die Aktivität lehrt, wie Du verschiedene Farben erkennst.

### Anweisung/Handbuch:

[Klicke auf die richtige Farbe.](#)

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Antwort auswählen

Tabulator: Wiederholt die Frage



## Vokabeln Zuordnung

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ ★ ★ - ★ ★</p>		<p><b>Level:</b> -</p>
		<p><b>Aufgaben:</b> -</p>

### Spielbeschreibung:

Element in richtige und falsche Gruppen einordnen.

### Voraussetzung:

Kann Elemente mit der Maus oder auf dem Touchscreen verschieben.

### Lernbereich:

Zuordnungen

### Lernziel:

Aufbau eines konzeptionellen Denkens und Bereicherung des Wissens.

### Anweisung/Handbuch:

Lies die Anweisungen durch und lege dann die Elemente wie angegeben ab.



**Vokabeln****Bereichere Dein Vokabular**

Für Kinder ab 7 Jahren ★		Level: 23
		Aufgaben: 276

**Spielbeschreibung:**

Vollständige Sprachlernaktivitäten.

**Voraussetzung:**

Lesen

**Lernbereich:**

Vokabular

**Lernziel:**

Bereichere dein Vokabular in deiner Muttersprache oder einer Fremdsprache.

**Anweisung/Handbuch:**

Lerne eine Anzahl von Worten. Jedes Wort wird gesprochen und als Text und Bild gezeigt.

Wenn du damit fertig bist, gibt es einige Übungen, um den Text aus der Stimme und dem Bild zu erkennen, dann nur aus der Stimme, und schließlich eine Übung, um den Text zu tippen.

In den Einstellungen kannst Du die Sprache auswählen, die Du lernen möchtest.



## Vokabeln

# Schwierige Farben

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ ★ ★</p>	<p>Finde den siena-braunen Schmetterling</p>	<p>Level: 8</p>
		<p>Aufgaben: 160</p>

### Spielbeschreibung:

Wähle den Schmetterling mit der richtigen Farbe.

### Voraussetzung:

Kann lesen.

### Lernbereich:

Farben

### Lernziel:

Lerne ungewöhnliche Farben zu erkennen.

### Anweisung/Handbuch:

Du siehst tanzende Schmetterlinge in verschiedenen Farben und eine Frage. Du musst den richtigen Schmetterling finden und ihn berühren.

### Tastatursteuerung:

Pfeiltasten: Navigieren

Leertaste oder Eingabetaste: Auswahl eines Elements

**Strategie****Kugelspiel (gegen Tux)**

Für Kinder von 2-6 Jahren  ★		<b>Level: 4</b>
		<b>Aufgaben: 4</b>

**Spielbeschreibung:**

Klicke auf die Anzahl der Kugeln, die Du in die Löcher legen möchtest. Klicke dann auf Ok. Es gewinnt derjenige, der noch keinen Ball in das rote Loch gelegt hat.

**Voraussetzung:**

Zählen können

**Lernbereich:**

Kugelspiel (gegen Tux)

**Lernziel:**

Lege den Ball nicht in das letzte Loch.

**Anweisung/Handbuch:**

Klicke auf das Ballsymbol, um die Anzahl der Bälle zu wählen. Klicke dann auf den Knopf "Ok", um die Bälle in die Löcher zu legen. Du gewinnst, wenn der Rechner den letzten Ball ablegen muss. Soll Tux anfangen, klicke auf ihn.



## Strategie

# Vier gewinnt (mit einem Freund)

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 1
		Aufgaben: 0

### Spielbeschreibung:

Ordne vier Spielsteine in einer Reihe an.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung

### Lernbereich:

Koordinatendarstellung

### Lernziel:

Bilde eine waagerechte (liegende), senkrechte (stehende) oder diagonale (schräge) Linie mit vier Spielsteinen.

### Anweisung/Handbuch:

**Spiele mit einem Freund.** Klicke die Position in der Reihe an, in der Du einen Spielstein ablegen möchtest. Der erste Spieler mit 4 Steinen in einer Reihe gewinnt.

### Tastatursteuerung:

Pfeil links: Verschiebt den Stein nach links

Pfeil rechts: Verschiebt den Stein nach rechts

Leertaste oder Pfeil abwärts: Lege einen Stein ab



## Strategie

# Vier gewinnt (gegen Tux)

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 6
		Aufgaben: 6

### Spielbeschreibung:

Ordne vier Spielsteine in einer Reihe an.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung

### Lernbereich:

Koordinatendarstellung

### Lernziel:

Bilde eine waagerechte (liegende), senkrechte (stehende) oder diagonale (schräge) Linie mit vier Spielsteinen.

### Anweisung/Handbuch:

Spiele mit dem Rechner. Klicke die Position in der Reihe an, in der Du einen Spielstein ablegen möchtest. Der erste Spieler mit 4 Steinen in einer Reihe gewinnt.

### Tastatursteuerung:

Pfeil links: Verschiebt den Stein nach links

Pfeil rechts: Verschiebt den Stein nach rechts

Leertaste oder Pfeil abwärts: Lege einen Stein ab



## Strategie

# Kugelspiel (mit einem Freund)

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 4
		Aufgaben: 4

### Spielbeschreibung:

Klicke auf die Anzahl der Kugeln, die Du in die Löcher legen möchtest. Klicke dann auf Ok. Es gewinnt derjenige, der noch keinen Ball in das rote Loch gelegt hat.

### Voraussetzung:

Zählen können

### Lernbereich:

Kugelspiel (mit einem Freund)

### Lernziel:

Lege den Ball nicht in das letzte Loch.

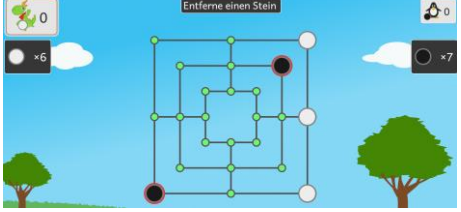
### Anweisung/Handbuch:

Klicke auf das Ballsymbol, um die Anzahl der Bälle zu wählen. Klicke dann auf den Knopf "Ok", um die Bälle in die Löcher zu legen. Du gewinnst, wenn Dein Freund den letzten Ball ablegen muss.



## Strategie

# Mühle (gegen Tux)

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		<p>Level: 5</p> <hr/> <p>Aufgaben: 5</p>
---	--	--

### Spielbeschreibung:

Bilde Mühlen (Reihe aus 3 Steinen), um Steine von Tux aus dem Feld nehmen zu können, bis Tux entweder nur noch zwei Steine hat oder keinen Zug mehr machen kann.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung

### Lernbereich:

Mühle

### Anweisung/Handbuch:

Spiele gegen den Rechner. Wechsle Dich mit dem Rechner ab. Um zuerst alle Steine auf dem Brett zu platzieren und dann mit den Steinen zu platzieren.

Tux und Du startet jeweils mit 9 Steinen. Abwechselnd könnt Ihr Eure Steine auf den freien Feldern platzieren (indem Du auf die Felder klickst).

Wenn Du eine Mühle gebildet hast (Reihe von 3 Steinen), dann kannst Du einen Stein von Tux aus dem Spielfeld entfernen. Steine, die Teil einer Mühle sind können nicht entfernt werden, solange es noch andere Steine auf dem Spielfeld gibt.

Nachdem alle Steine platziert wurden, wechselst Du Dich mit Tux beim Ziehen der Steine ab. Klicke dazu erst einen Deiner Steine und dann ein freies Feld daneben an, um ihn dorthin zu bewegen. Grüne Punkte zeigen an, wohin Du ziehen kannst.

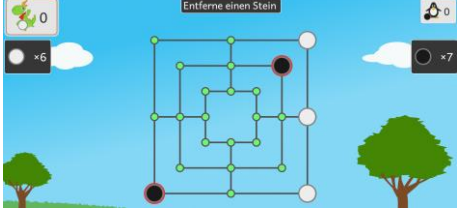
Wenn Du nur noch 3 Steine hast, können sie zu "fliegen" und auf irgendein freies Feld auf dem Brett gesetzt werden.

Wenn der Rechner weniger als 3 Steine hat oder keinen Zug mehr machen kann, gewinnst Du das Spiel.



## Strategie

# Mühle (mit einem Freund)

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		<p>Level: 1</p> <hr/> <p>Aufgaben: 1</p>
---	--	--

### Spielbeschreibung:

Bilde Mühlen (Reihe aus 3 Steinen), um Steine des Gegners aus dem Feld nehmen zu können, bis der Gegner entweder nur noch zwei Steine hat oder keinen Zug mehr machen kann.

### Voraussetzung:

Maus-Handhabung

### Lernbereich:

Mühle

### Anweisung/Handbuch:

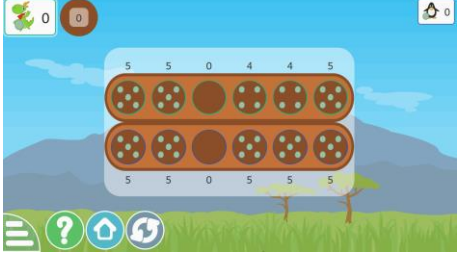
Spiele mit einem Freund. Zuerst platziert Ihr abwechselnd alle neuen Steine auf dem Feld, dann zieht abwechselnd mit euren Steinen.





## Strategie

# Play aware (against Tux)

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		<p>Level: 1</p>
		<p>Aufgaben: 1</p>

### Spielbeschreibung:

Spielen das Oware-Strategiespiel gegen Tux.

### Lernbereich:

Play Oware

### Lernziel:

Das Spiel beginnt mit vier Samen in jedem Haus. Das Ziel des Spiels ist es, mehr Samen als der Gegner zu erbeuten. Da das Spiel nur 48 Samen hat, reicht es aus, 25 zu erobern, um das Spiel zu gewinnen. Da es eine gerade Anzahl von Samen gibt, ist es möglich, dass das Spiel unentschieden endet, wenn jeder Spieler 24 gewonnen hat.

### Anweisung/Handbuch:

Die Spieler bewegen abwechselnd Samen. In einer Runde wählt ein Spieler eines der sechs Häuser unter seiner Kontrolle. Der Spieler entfernt alle Samen aus diesem Haus und verteilt sie, indem er in einem Prozess namens Aussaat einen in jedes Haus gegen den Uhrzeigersinn von diesem Haus fallen lässt. Saatgut wird weder in die Endwertungshäuser noch in das Haus, aus dem gezogen wird, verteilt. Das Starthaus bleibt immer leer; Wenn es 12 (oder mehr) Samen enthielt, wird es übersprungen und der zwölfte Samen wird in das nächste Haus gelegt.

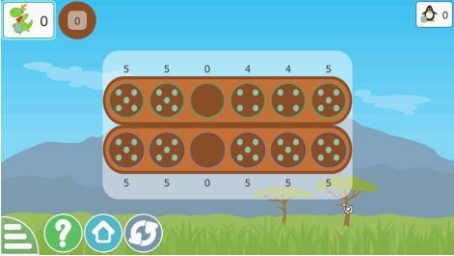
Das Erobern erfolgt nur, wenn ein Spieler mit dem letzten Samen, den er in dieser Runde gesät hat, die Zählung des gegnerischen Hauses auf genau zwei oder drei bringt. Dies fängt immer die Samen im entsprechenden Haus und möglicherweise mehr: Wenn der vorletzte Samen auch ein gegnerisches Haus auf zwei oder drei gebracht hat, werden diese ebenfalls gefangen genommen, und so weiter, bis ein Haus erreicht wird, was nicht der Fall ist zwei oder drei Samen enthalten oder nicht dem Gegner gehören. Die erbeuteten Samen werden in das Wertungshaus der Spieler gelegt. Wenn jedoch ein Zug alle Samen eines Gegners erobern würde, verfällt die Eroberung, da dies den Gegner daran hindern würde, das Spiel fortzusetzen, und die Samen stattdessen auf dem Brett verbleiben.

Wenn alle Gegner leer sind, muss der aktuelle Spieler einen Zug machen, der den Gegnern Samen gibt. Wenn ein solcher Zug nicht möglich ist, erobert der aktuelle Spieler alle Samen in seinem eigenen Territorium und beendet das Spiel.



## Strategie

# Play aware (mit einem Freund)

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		<p>Level: 1</p>
		<p>Aufgaben: 1</p>

### Spielbeschreibung:

Spielen das Oware-Strategiespiel mit einem Freund.

### Lernbereich:

Play Oware

### Lernziel:

Das Spiel beginnt mit vier Samen in jedem Haus. Das Ziel des Spiels ist es, mehr Samen als der Gegner zu erbeuten. Da das Spiel nur 48 Samen hat, reicht es aus, 25 zu erobern, um das Spiel zu gewinnen. Da es eine gerade Anzahl von Samen gibt, ist es möglich, dass das Spiel unentschieden endet, wenn jeder Spieler 24 gewonnen hat.


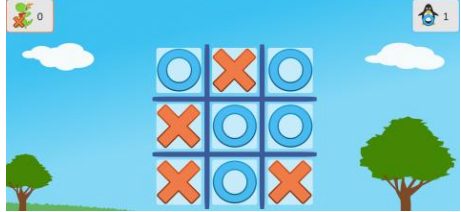
### Anweisung/Handbuch:

Die Spieler bewegen abwechselnd Samen. In einer Runde wählt ein Spieler eines der sechs Häuser unter seiner Kontrolle. Der Spieler entfernt alle Samen aus diesem Haus und verteilt sie, indem er in einem Prozess namens Aussaat einen in jedes Haus gegen den Uhrzeigersinn von diesem Haus fallen lässt. Saatgut wird weder in die Endwertungshäuser noch in das Haus, aus dem gezogen wird, verteilt. Das Starthaus bleibt immer leer; Wenn es 12 (oder mehr) Samen enthielt, wird es übersprungen und der zwölfte Samen wird in das nächste Haus gelegt.

Das Erobern erfolgt nur, wenn ein Spieler mit dem letzten Samen, den er in dieser Runde gesät hat, die Zählung des gegnerischen Hauses auf genau zwei oder drei bringt. Dies fängt immer die Samen im entsprechenden Haus und möglicherweise mehr: Wenn der vorletzte Samen auch ein gegnerisches Haus auf zwei oder drei gebracht hat, werden diese ebenfalls gefangen genommen, und so weiter, bis ein Haus erreicht wird, was nicht der Fall ist zwei oder drei Samen enthalten oder nicht dem Gegner gehören. Die erbeuteten Samen werden in das Wertungshaus der Spieler gelegt. Wenn jedoch ein Zug alle Samen eines Gegners erobern würde, verfällt die Eroberung, da dies den Gegner daran hindern würde, das Spiel fortzusetzen, und die Samen stattdessen auf dem Brett verbleiben.

Wenn alle Gegner leer sind, muss der aktuelle Spieler einen Zug machen, der den Gegnern Samen gibt. Wenn ein solcher Zug nicht möglich ist, erobert der aktuelle Spieler alle Samen in seinem eigenen Territorium und beendet das Spiel.

**Strategie****Tic Tac Toe (gegen Tux)**

Für Kinder von 2-6 Jahren 		Level: 5
		Aufgaben: 5

**Spielbeschreibung:**

Setze drei Zeichen in einer Reihe.

**Lernbereich:**

Tic Tac Toe

**Lernziel:**

Setze drei Zeichen in einer Horizontalen, Vertikalen oder Diagonalen, um das Spiel zu gewinnen.

**Anweisung/Handbuch:**

Spiele mit dem Rechner. Klicke die Position in der Reihe an, in der Du einen Spielstein ablegen möchtest. Der erste Spieler mit 3 Steinen in einer Reihe gewinnt.



## Strategie

# Tic Tac Toe (mit einem Freund)

<p>Für Kinder von 2-6 Jahren</p> <p>★ ★</p>		Level: 1
		Aufgaben: 1

### Spielbeschreibung:

Setze drei Zeichen in einer Reihe.

### Lernbereich:

Tic Tac Toe

### Lernziel:

Setze drei Zeichen in einer Horizontalen, Vertikalen oder Diagonalen, um das Spiel zu gewinnen.

### Anweisung/Handbuch:

Spiele mit einem Freund. Klicke die Position in der Reihe an, in der Du einen Spielstein ablegen möchtest. Der erste Spieler mit 3 Steinen in einer Reihe gewinnt.



## Strategie

# Spiele Dame gegen den Rechner

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★</p>		<p>Level: 5</p>
		<p>Aufgaben: 5</p>

### Spielbeschreibung:

Erbeute alle Steine Deines Gegners, bevor Dein Gegner alle von Dir erbeutet.

### Lernbereich:

Dame-Spiel (Die Version in GCompris ist internationales Dame)

### Anweisung/Handbuch:

Dame wird mit zwei Spielern auf den gegenüberliegenden Seiten des Spielbretts gespielt. Ein Spieler nutzt die dunklen Steine; der andere nutzt die hellen Steine. Es wird abwechselnd gezogen. Die Spieler dürfen nicht die Steine des Gegners verwenden. Ein Zug besteht aus einer diagonalen Bewegung auf ein angrenzendes, nicht besetztes Feld. Wenn ein angrenzendes Feld von einem Spielstein des Gegners besetzt ist und das Feld direkt dahinter ist frei, darf der Spielstein genommen und vom Spielbrett entfernt werden, während der Spieler über ihn springt.


Es werden nur die dunklen Felder auf dem karierten Spielbrett genutzt. Ein Spielstein kann nur diagonal auf ein unbesetztes Feld ziehen. Ziel ist es, Spielsteine einzunehmen. Der Spieler, der keine Spielsteine mehr hat oder wegen einer Blockierung nicht mehr ziehen kann, verliert das Spiel.

Wenn ein Spielstein die gegnerische Grundlinie erreicht (die am weitesten entfernte Zeile), wird er zur Dame (markiert durch das Setzen eines zweiten Spielsteines auf den ersten Spielstein) und erhält zusätzliche Kräfte inklusive der Fähigkeit, rückwärtszuziehen. Befindet sich auf der Diagonalen ein Spielstein, den eine Dame einnehmen kann, darf sie auf der Diagonalen unbegrenzt weit ziehen und gegnerische Spielsteine in jeder Entfernung durch das Überspringen auf unbesetzte und direkt angrenzende Felder einnehmen.



## Strategie

# Spiele Dame gegen Deinen Freund

Für Kinder ab 7 Jahren 		Level: 1
		Aufgaben: 1

### Spielbeschreibung:

Erbeute alle Steine Deines Gegners, bevor Dein Gegner alle von Dir erbeutet.

### Lernbereich:

Dame-Spiel (Die Version in GCompris ist internationales Dame)

### Anweisung/Handbuch:

Dame wird mit zwei Spielern auf den gegenüberliegenden Seiten des Spielbretts gespielt. Ein Spieler nutzt die dunklen Steine; der andere nutzt die hellen Steine. Es wird abwechselnd gezogen. Die Spieler dürfen nicht die Steine des Gegners verwenden. Ein Zug besteht aus einer diagonalen Bewegung auf ein angrenzendes, nicht besetztes Feld. Wenn ein angrenzendes Feld von einem Spielstein des Gegners besetzt ist und das Feld direkt dahinter ist frei, darf der Spielstein genommen und vom Spielbrett entfernt werden, während der Spieler über ihn springt.

Es werden nur die dunklen Felder auf dem karierten Spielbrett genutzt. Ein Spielstein kann nur diagonal auf ein unbesetztes Feld ziehen. Ziel ist es, Spielsteine einzunehmen. Der Spieler, der keine Spielsteine mehr hat oder wegen einer Blockierung nicht mehr ziehen kann, verliert das Spiel.

Wenn ein Spielstein die gegnerische Grundlinie erreicht (die am weitesten entfernte Zeile), wird er zur Dame (markiert durch das Setzen eines zweiten Spielsteines auf den ersten Spielstein) und erhält zusätzliche Kräfte inklusive der Fähigkeit, rückwärtszuziehen. Befindet sich auf der Diagonalen ein Spielstein, den eine Dame einnehmen kann, darf sie auf der Diagonalen unbegrenzt weit ziehen und gegnerische Spielsteine in jeder Entfernung durch das Überspringen auf unbesetzte und direkt angrenzende Felder einnehmen.





## Strategie

# Spiele Schach gegen Tux

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ ★ ★</p>		Level: 5
		Aufgaben: 5

### Spielbeschreibung:

Entdeckung des Schachspiels

### Lernbereich:

Schach-Spiel

### Lernziel:

Versuche Tux Schachmatt zu setzen.

### Anweisung/Handbuch:

In dieser Aktivität kannst Du das Schachspiel entdecken, indem Du gegen den Rechner spielst. Die möglichen Zielpositionen werden für jede ausgewählte Figur angezeigt, was Kindern hilft zu verstehen, wie sich einzelne Spielfiguren bewegen können. In der ersten Spielstufe spielt der Rechner rein zufällig, um den Kindern die besten Gewinnchancen zu lassen. In höheren Spielstufen spielt der Rechner immer besser.

Du kannst schneller schachmatt erreichen, wenn Du die folgenden einfachen Regeln befolgst:

\* Versuche den gegnerischen König in eine Ecke zu treiben.

Erklärung: In einer Ecke hat die gegnerische Spielfigur nur 3 Zugmöglichkeiten anstelle von 8 im besten Fall.

\* "Stelle eine Falle" und benutze Deine Bauern als Köder.

Erklärung: Auf diesem Weg kannst Du den Gegner aus seiner sicheren Position herauslocken.

\* Sei geduldig genug.

Erklärung: Ziehe nicht zu schnell, sei geduldig. Nimm Dir Zeit zum Nachdenken und versuche die zukünftigen Züge Deines Gegners vorherzusehen,

damit Du ihm zuvorkommen oder Deine Spielfiguren vor seinen Angriffen absichern kannst.

[Inhaltsverzeichnis](#)



## Strategie

# Spiele Schach gegen Deinen Freund

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ ★ ★</p>		Level: 1
		Aufgaben: 1

### Spielbeschreibung:

Entdeckung des Schachspiels

### Lernbereich:

Schach-Spiel

### Lernziel:

Versuche Deinen Freund Schachmatt zu setzen.

### Anweisung/Handbuch:

In dieser Aktivität kannst Du das Schachspiel entdecken, indem Du gegen einen Freund spielst. Die möglichen Zielpositionen werden für jede ausgewählte Figur angezeigt, was Kindern hilft zu verstehen, wie sich einzelne Spielfiguren bewegen können.

Du kannst schneller schachmatt erreichen, wenn Du die folgenden einfachen Regeln befolgst:

\* Versuche den gegnerischen König in eine Ecke zu treiben.

Erklärung: In einer Ecke hat die gegnerische Spielfigur nur 3 Zugmöglichkeiten anstelle von 8 im besten Fall.

\* "Stelle eine Falle" und benutze Deine Bauern als Köder.

Erklärung: Auf diesem Weg kannst Du den Gegner aus seiner sicheren Position herauslocken.

\* Sei geduldig genug.

Erklärung: Ziehe nicht zu schnell, sei geduldig. Nimm Dir Zeit zum Nachdenken und versuche die zukünftigen Züge Deines Gegners vorherzusehen,

damit Du ihm zuvorkommen oder Deine Spielfiguren vor seinen Angriffen absichern kannst.

[Inhaltsverzeichnis](#)



## Strategie

# Schach-Endspiele

<p>Für Kinder ab 7 Jahren</p> <p>★ ★ ★</p>		Level: 14
		Aufgaben: 14

### Spielbeschreibung:

Spiele Schach-Endspiele gegen Tux.

### Voraussetzung:

Grundlagen des Schachspiels kennen

### Lernbereich:

Schach-Spiel

### Lernziel:

Zielpositionen beim Schach kennenlernen.

### Anweisung/Handbuch:

In dieser Aktivität kannst Du das Schachspiel entdecken, indem Du nur das Ende einer Partie spielst. Die möglichen Zielpositionen werden für jede ausgewählte Figur angezeigt, was Kindern hilft zu verstehen, wie sich einzelne Spielfiguren bewegen können.

Du kannst schneller schachmatt erreichen, wenn Du die folgenden einfachen Regeln befolgst:

\* Versuche den gegnerischen König in eine Ecke zu treiben.

Erklärung: In einer Ecke hat die gegnerische Spielfigur nur 3 Zugmöglichkeiten anstelle von 8 im besten Fall.

\* "Stelle eine Falle" und benutze Deine Bauern als Köder.

Erklärung: Auf diesem Weg kannst Du den Gegner aus seiner sicheren Position herauslocken.

\* Sei geduldig genug.

Erklärung: Ziehe nicht zu schnell, sei geduldig. Nimm Dir Zeit zum Nachdenken und versuche die zukünftigen Züge Deines Gegners vorherzusehen, damit Du ihm zuvorkommen oder Deine Spielfiguren vor seinen Angriffen absichern kannst.