

Mildenberger



MATHETIGER

3/4

Version 2.1

Das Mathematik-Lernprogramm
für die **dritte** und **vierte** Klasse



Systemvoraussetzungen	Seite	3
Support/Upgrade Version 2.1	Seite	4
Versionen	Seite	5
Hilfsfunktionen	Seite	6
Schwierigkeitsstufen	Seite	7
Ausdruckbares Material	Seite	8
Programmelemente	Seite	9
Bedienelemente	Seite	12
Aufgaben-Info	Seite	14
Einzelstatistik	Seite	23



Impressum

Konzeption: Matthias Heidenreich, Sebastian Küßner,
Thomas Laubis, Britta Witulski

Grafik & Illustration: Katrin Wulfers

Programmierung: Sebastian Küßner, Moritz Uibel, Wolfram v. d. Weiden

Drehbuch: Sebastian Küßner, Britta Witulski

Musik: Tobias Schwab, tobias-schwab@gmx.net

Produktion: Sebastian Küßner, Offenburg

MATHETIGER 3/4

ist ein Produkt der Mildenerger Verlag GmbH

© 2005 **Mildenerger Verlag GmbH**

Im Lehbühl 6, 77652 Offenburg

Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Kein Verleih!

Internetadresse: www.mildenerger-verlag.de, E-Mail: info@mildenerger-verlag.de

Klassenversion, Einzellizenz Bestell-Nr. 3503-10, ISBN 978-3-619-35310-1

Klassenversion, Schullizenz Bestell-Nr. 3503-11, ISBN 978-3-619-35311-8

Homeversion, Einzellizenz Bestell-Nr. 3503-12, ISBN 978-3-619-35312-5

Made with Macromedia is a trademark of Macromedia, Inc.

V12 – Portions of code are Copyright, (c)1994–96 Integration New Media, Inc.



Minimale Konfiguration

- Windows 98, 2000, XP, Vista™
(Achtung: kein 95 und NT!)
- Pentium PC 166 MHz
- mind. 32 MB Arbeitsspeicher
- 15"-Farbmonitor
- 4fach-CD-ROM-Laufwerk
- VGA-Grafikkarte mit einer Auflösung von mind. 800 x 600 Pixeln
- 34 MB freier Festplattenspeicher bei Minimalinstallation (Home- und Klassenversion/Einzellizenz)
700 MB (Klassenversion/Schullizenz)
- Acrobat®-Reader mind. Version 4
(auf der CD-ROM enthalten)
- Quicktime (auf der CD-ROM enthalten)

Empfohlene Konfiguration

- Pentium II-PC 300 MHz
- 64 MB RAM

Installation

Beim Einlegen der CD-ROM startet das Setup automatisch.

Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Programmstart

Danach startet Mathetiger immer automatisch, sobald die CD-ROM in das Laufwerk eingelegt wird.

(Für die Schullizenz ist nach erfolgter Installation keine CD-ROM mehr notwendig. Der Programmstart erfolgt manuell.)

Zusatzgeräte (optional)

- Soundkarte
- Lautsprecher/Kopfhörer
- Maus
- Tastatur
- Drucker

Mathetiger im Internet

Unter www.mathetiger.de finden Sie Informationen zum Programm, Neuigkeiten rund um den Mathetiger und eine Liste mit häufig gestellten Fragen. Sollten Probleme mit dem Programm auftreten, finden Sie dort immer die aktuellsten Hinweise und Lösungsvorschläge.

Viele weitere interessante Angebote – auch im Bereich Software – finden Sie im Gesamtprogramm des Mildenerger Verlages unter: www.mildenerger-verlag.de.

Hotline

Wenn Sie **Fragen zum Programm** oder **Probleme bei der Nutzung** haben, schicken Sie eine E-Mail an support@mathetiger.de.

Für inhaltliche oder didaktische

Fragen wenden Sie sich bitte direkt an den Mildenerger Verlag unter info@mildenerger-verlag.de oder Sie schicken ein Fax an 07 81 / 91 70 50.

Upgrade Version 2.1

Datenbank der Version 1.0 und 2.0 in Version 2.1 einspielen

Die Datenbanken der Vorgängerversionen können in die Version 2.1 eingespielt und weiterhin genutzt werden.

Gehen Sie dazu wie folgt vor:

- Sichern Sie die Daten der alten Version. (Vgl. S. 12)
- Deinstallieren Sie Mathetiger 3/4. Dazu benötigen Sie die Mathetiger-CD der alten Version.
- Installieren Sie Mathetiger 3/4 Version 2.1
- Spielen Sie die zuvor gesicherten Daten wieder ein (Vgl. S. 12)

Die Daten der alten Version stehen danach vollständig zur Verfügung.

Mathetiger steht in drei Versionen zur Verfügung:

HOMEVERSION/Einzellizenz

- kann von maximal 3 Kindern genutzt werden
- die CD-ROM muss sich im Laufwerk des Computers befinden
- darf nur auf einem Computer installiert werden

KLASSENVERSION/Einzellizenz

- kann von maximal 40 Kindern genutzt werden
- die CD-ROM muss sich im Laufwerk des Computers befinden
- darf nur auf einem Computer installiert werden

KLASSENVERSION/Schullizenz

- kann von maximal 40 Kindern genutzt werden
- ist ohne CD-ROM lauffähig
- darf auf jedem Computer der Schule installiert werden

Die Klassenversion/Einzel- und Schullizenz beinhalten darüber hinaus ein spezielles Tool zur Auswertung der Lernprofile.

So wird der Lehrperson die Möglichkeit gegeben, auf die in den Nutzerprofilen gespeicherten Daten zuzugreifen, um sie detailliert auswerten zu können.

In diesem Tool besteht die Möglichkeit,

- vorhandene Profile zu löschen oder zu bearbeiten
- neue Profile mit entsprechenden Voreinstellungen anzulegen.

Die Profile können mithilfe dieses Tools auch unabhängig vom eigentlichen Mathetiger-Programm geladen und im „rtf“-Textformat exportiert oder direkt ausgedruckt werden.

Aktive Bearbeitungshilfe

Sämtliche Hilfsfunktionen werden vom Mathetiger übernommen.

Er kennt sich im Programm aus und kann dem Kind jederzeit weiterhelfen. Er wird über das Tigerlogo aufgerufen.

Die Hilfsfunktion ist kontextbezogen auf die aktuelle Aufgabe und den jeweiligen Bearbeitungsstand, aus dem sie aufgerufen wird: Der Tiger erläutert beispielsweise, welche Aktionen auf dem entsprechenden Screen durchzuführen sind.

Als tiefer gehende Variante kann von hier aus zusätzlich eine visuelle und akustische Lösungshilfe angefordert werden, die Hinweise und Tipps zum Lösen der Aufgabe animiert darstellt. Sie wird automatisch aktiviert, wenn eine Aufgabe zum ersten Mal bearbeitet wird.

Hilfe nach dem 1. Fehler

Wird eine Aufgabe einmal falsch gelöst, gibt der Tiger eine Hilfestellung und die gleiche Aufgabe wird ein zweites Mal gestellt. Wird die Aufgabe zum zweiten Mal falsch gelöst, wird die richtige Lösung angezeigt.

Automatische Erläuterung

Erfolgt innerhalb eines beliebigen Programmteils für ca. 20 Sekunden keine Aktivität durch den User, wird ein Hinweis zur Vorgehensweise für den aktuellen Screen aufgerufen. Diese Hilfe kann in den Optionen abgestellt werden.

Aktive Bedienhilfe

Sobald eines der Bedienelemente mit der rechten Maustaste angeklickt wird, erscheint eine Funktionserklärung, die auch akustisch ausgegeben wird. Diese Funktion kann in den Optionen abgestellt werden.

Statusanzeige

Bei der Bearbeitung der Aufgaben wird die Menge der zu bearbeitenden Aufgaben und die Nummer der aktuellen Aufgabe angezeigt.

Themenübergreifender Auswertungsscreen

Vom Tigerflieger aus kann über einen Button eine Gesamtübersicht mit den Bearbeitungsständen aller Themen aufgerufen werden. Hier wird ersichtlich, welche Aufgaben wie häufig und mit welchem Erfolg bearbeitet wurden.

Die Übungen liegen in drei Schwierigkeitsabstufungen vor.

Wenn ein Kind einen jeweils festgelegten Anteil der Aufgaben falsch löst, wird es automatisch, ohne es zu bemerken, in die leichtere Schwierigkeitsstufe verlegt. Analog dazu erfolgt eine Höherstufung, wenn ein festgelegter Anteil der Aufgaben richtig gelöst wurde.

Die leichte Schwierigkeitsstufe ist hierbei jeweils voreingestellt. Sofern eine Übung in Abstufungen sowohl für die erste als auch die zweite Klasse vorhanden ist, ist auch eine klassenübergreifende Höher- bzw. Herunterstufung möglich.

Bei Beherrschung der höchsten Schwierigkeitsstufe und adäquat bei nicht richtiger Lösung der niedrigsten Schwierigkeitsstufe erfolgt ein Verweis auf inhaltlich verwandte Themen.

• Leicht

Die Lösung dieser Aufgaben ist jedem Kind möglich und kann auch lernschwache Schüler zur Weiterarbeit motivieren. In dieser Stufe wird die visuelle und akustische Hilfestellung besonders betont. Diese Stufe ist bei allen Übungen zunächst voreingestellt.

• Mittel

Diese Stufe ist für durchschnittliche Schüler lösbar. Auch hier werden

akustische und/oder visuelle Hilfestellungen gegeben.

• Schwer

In dieser Stufe wird weitgehend auf Hilfestellungen verzichtet und häufiger eine abstraktere Darstellungsform gewählt. Nur wenn eine Aufgabe falsch gelöst wurde, wird eine Hilfe gegeben. Sie richtet sich nicht ausschließlich an besonders gute Schüler, sondern ist bei Interesse auch für „durchschnittliche“ Kinder lösbar.

Für jede bearbeitete Übung wird der Schwierigkeitsgrad zum Zeitpunkt des Verlassens der Übung gespeichert; bei einer Übungswiederholung wird der gespeicherte Schwierigkeitsgrad eingestellt.

Die Schwierigkeitsstufen sind sowohl aufwärts als auch abwärts durchlässig; beherrscht ein Kind eine Übung aus dem Themenbereich des 3. Schuljahres besonders gut, wird es automatisch in die mittlere Schwierigkeitsstufe des 4. Schuljahres eingestuft, ohne dass diese Änderung kenntlich gemacht wird.

Umgekehrt erfolgt das Herunterstufen in die mittlere Schwierigkeitsstufe Klasse 3, wenn im 4. Schuljahr die Bearbeitung einer Aufgabe auch in der einfachen Stufe nicht zu befriedigenden Ergebnissen führt.

Als „Zugabe“ steht zu allen Themen ausdrückbares Material zur Verfügung. Sobald das Kind ein bestimmtes Aufgabenspensum abgearbeitet hat, kann es, unabhängig von Schwierigkeitsgrad und der Anzahl der Fehler, darauf zugreifen. Dieses Material regt zur rechnerunabhängigen Beschäftigung an und vermittelt weniger mathematische Inhalte. Es ist inhaltlich, so weit möglich, am Rahmen der Aufgabe orientiert.

Dschungeltaler-Konto

Für jedes Profil wird bei der Erstellung automatisch ein „Dschungeltaler-Konto“ angelegt. Darauf können die Kinder beim Üben mit dem Programm Dschungeltaler sammeln. Über den entsprechenden Button in der blauen Menüleiste gelangt man zu einer Auswertung des Kontos. Hier besteht auch die Möglichkeit eine persönliche Mathetiger-Urkunde mit der aktuell erreichten Anzahl der Dschungeltaler auszudrucken.

Das für Grundschüler motivierende Sammeln von „**Dschungeltalern**“ kann durchaus zu einem Wettbewerb in der Klasse werden. Die ausgedruckten Urkunden können im Klassenzimmer aufgehängt werden und bieten somit Anreiz, sich weiter mit Mathematik auseinander zu setzen. Schicken oder faxen Sie uns die Urkunden der fleißigsten Dschungeltaler-Sammler. Wir veröffentlichen die Schülerin/den Schüler mit den meisten Talern im Internet unter **www.mathetiger.de**.

Unabhängig vom Schuljahr werden in der Schwierigkeitsstufe „leicht“ ein Taler, in „mittel“ zwei und in „schwer“ drei Taler vergeben, wenn die entsprechende Aufgabe bzw. der Aufgabensatz richtig gelöst wurde.

Anmeldung

Hier kann man aus verschiedenen Bildern eines auswählen, indem man mit der Maus darauf klickt. Hier kann auch ein eigenes Bild geladen werden.

ACHTUNG: Sollen eigene Bilder benutzt werden, MÜSSEN diese im so genannten „JPEG“- oder „Bitmap“-Format vorliegen.

Zu erkennen sind diese Formate an den Dateiendungen „.jpg“ oder „*.jpeg“ bzw. „*.bmp“. Als Bildmaße reichen 150 x 175 Pixel bei einer Bildauflösung von 72 dpi aus. Andere Maße können zu einer verzerrten Darstellung führen.*

Anschließend muss ein Name eingegeben werden. Innerhalb des so angelegten Profils werden alle Aktivitäten des Kindes protokolliert. In der Homeversion können bis zu 3 Profile angelegt werden, in der Klassenversion dürfen maximal 40 Kinder am Mathetiger arbeiten.

Bei der Anmeldung kann man aus verschiedenen Bildern eines auswählen, indem man mit der Maus darauf klickt. Hier kann auch ein eigenes Bild geladen werden (siehe Booklet S. 11). Anschließend muss ein Name eingegeben werden.

Innerhalb des so angelegten Profils werden alle Aktivitäten des Kindes protokolliert. In der Homeversion können bis zu 3 Profile angelegt werden, in der Klassenversion dürfen

maximal 40 Kinder am Mathetiger arbeiten.

Ist in der Homeversion nur ein Profil angelegt, gelangt man nach dem Programmstart direkt in die Aufgabenauswahl. Erst nach dem Verlassen der Auswahl erscheint die Anmeldemaske, in der dann das Anlegen weiterer Profile möglich ist.

Bedienung: Maus, Tastatureingabe

Besonderheiten: Möglichkeit, eigenes Bild zum Profil zu laden.

Start

Hier sind alle Optionen zum Starten von Mathetiger enthalten:

- Der Tigerflieger beinhaltet alle Übungen.
- Das beschriebene Blatt öffnet eine Statistik der Bearbeitungsstände für sämtliche Übungen. Darin sind auch alle Bestenlisten einsehbar, in denen der aktuelle Benutzer platziert ist.
- Hinter dem Paket verbirgt sich eine Option, die die Bearbeitungsstände auswertet und entsprechende Übungsvorschläge macht.
- Um direkt zur letzten bearbeiteten Übung zu springen, genügt ein Klick auf den einzelnen Banner.

Auf diesem Screen wird auch der aktuelle Benutzer angezeigt.

Bedienung: Maus

Besonderheiten: Direkter Sprung zur letzten bearbeiteten Übung durch Klick auf den einzelnen Banner.

Tigerflieger

Auf den Bannern, die der Mathetiger hinter seinem Flugzeug herzieht, befinden sich Symbole für sämtliche Übungen innerhalb des Programms. Ein Mausklick auf einen der Banner startet die Aufgabe. Ein Klick mit der rechten Maustaste, und der Inhalt der Übung wird kurz vorgestellt.

Bedienung: Maus

Aufgabenvorschlag (Paket)

Mathetiger kann anhand der protokollierten Tätigkeiten der Schüler und einer nach didaktischen Gesichtspunkten festgelegten Aufgabenliste Vorschläge zur Arbeit mit dem Programm machen.

Diese Option ist auf dem Startscreen abrufbar und wird innerhalb der Übungen automatisch initialisiert, wenn das schwierige Aufgabenniveau bereits beherrscht wird oder im leichten Niveau keine befriedigenden Ergebnisse erzielt wurden.

Der automatische Aufgabenvorschlag innerhalb der Übungen kann bei den Voreinstellungen deaktiviert werden.

Besonderheiten: Wird innerhalb der Übungen automatisch abgerufen; kann optional deaktiviert werden.

Auswertungsscreen (Blatt)

Die von hier aus erreichbare allgemeine Bearbeitungsübersicht ermöglicht einen Überblick der Bearbeitungs-

stände sämtlicher Aufgaben.

Angegeben werden die Anzahl der richtig und falsch gelösten Aufgaben, und ob das Tigerrechnen bzw. die Berechtigung, Ausdrücke zu wählen, bereits erreicht wurde.

Detailliertere Auswertungsmöglichkeiten liefert das für die Klassenversion verfügbare Lehrer-Tool.

Besonderheiten: Einfache Visualisierung der Bearbeitungsstände; detailliertere Daten liefert das Lehrer-Tool der Klassenversion.

Voreinstellungen

Hier kann die aktive Bedienhilfe ein- bzw. ausgeschaltet werden.

Unter Timeout kann eingestellt werden, ob das Programm nach dem Öffnen einer Bildschirmseite automatisch einen Hinweis zur Bearbeitung anzeigt, wenn ca. 20 Sekunden lang keine Useraktivität erfolgte.

Die Option der Aufgabenvorschläge durch den Mathetiger kann bei Bedarf abgestellt werden.

Tigerrechnen

Innerhalb der Schwierigkeitsstufen „mittel“ und „schwer“ ist das Tigerrechnen erreichbar, wenn die Aufgaben der mittleren Schwierigkeitsstufe einmal fehlerfrei gelöst wurden. Das Tigerrechnen muss für jede Klassenstufe getrennt erarbeitet werden.

Den Aufgaben liegt immer die mittlere Schwierigkeitsstufe zugrunde.

Hier soll eine möglichst hohe Anzahl von Aufgaben innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens ohne Hilfen und direkte Rückmeldung gelöst werden.

Die ablaufende Zeit wird auf dem Bildschirm mithilfe eines Balkens visualisiert.

Bedienung: Variabel, entsprechend der jeweiligen Aufgabe.

Besonderheiten: Entspricht immer der Schwierigkeitsstufe mittel. Tigerrechnen muss für jede Klassenstufe getrennt erarbeitet werden.

Bestenliste

Zu jedem Tigerrechnen existiert eine Bestenliste mit maximal 5 Einträgen (Klassenversion: 10).

Um in diese Liste aufgenommen zu werden, muss im Tigerrechnen mindestens eine Aufgabe richtig gelöst worden sein. Für die Platzierung ist zunächst die Anzahl der gelösten Aufgaben entscheidend, dann die der gemachten Fehler. In der über das beschriebene Blatt auf dem Start-Screen erreichbaren Statistik (s. Seite 10) sind die Bestenlisten erreichbar, in denen der aktuelle Benutzer platziert ist. Einfach auf den verkleinerten Tigerrechnen-Button klicken.

Ausdrucke

Als „Zugabe“ steht zu allen Themen ausdrucksbares Material zur Verfügung. Sobald das Kind eine bestimmte Menge an Aufgaben abgearbeitet hat, kann es darauf, unabhängig vom aktuellen Schwierigkeitsgrad und der Anzahl seiner Fehler, zugreifen.

Die Themen der Ausdrucke sollen zur Beschäftigung unabhängig vom Computer anregen und vermitteln keine mathematischen Inhalte. Sie orientieren sich inhaltlich – so weit möglich – an den gestellten Aufgaben.

Bedienung: Maus

Besonderheiten: In einigen Aufgaben variable Ausdrucke.

Eine einmal erlangte Erlaubnis zum Ausdrucken wird nicht mehr rückgängig gemacht.

Dschungeltaler-Konto

Wenn eine Aufgabe richtig gelöst wurde, erhält man Dschungeltaler. Als Beweis für die erreichten Taler kann eine „Mathetiger-Urkunde“ ausgedruckt werden.

Besonderheiten: Ausdruck einer Mathetiger-Urkunde.

Menüleiste

Innerhalb des Programms werden immer wieder die gleichen Bedienelemente in Form von Buttons benutzt. Am linken Bildschirmrand befindet sich innerhalb von Mathetiger die **BLAUE MENÜLEISTE**. Sobald der Mauszeiger sie „berührt“, wird sie auf den Bildschirm geschoben.

Die darauf untergebrachten Buttons sind im gesamten Programm verfügbar und haben folgende Funktionen:



Ermöglicht einen schnellen Benutzerwechsel mit anschließendem Sprung zur Stelle, von der aus gewechselt wurde.



Öffnet die Backup-Funktion. Anschließend können die Mathetiger-Datenbanken gesichert bzw. wieder eingespielt werden.



Öffnet das Dschungeltaler-Konto



Öffnet die Voreinstellungen



Regelt die Lautstärke in 5 Abstufungen



Beendet Mathetiger



Führt auf direktem Weg zum Start-Bildschirm

Sonstige

Weitere Bedienelemente befinden sich **INNERHALB DER ÜBUNGEN**.

Diese Buttons erscheinen immer auf dem eigentlichen Screen und ihre Funktion bezieht sich auch immer auf das aktuelle Bild.



Führt zum Startbildschirm des aktuellen Themas zurück



Schließt den aktuellen Bildschirm (Beendet also **NICHT** das Programm!)



Taucht auf, wenn das Tigerrechnen aktiv ist und startet es



Bestätigt eine Eingabe oder bedeutet einfach „OK“



Öffnet aus dem Dialogfenster zur „Mathetiger-Hilfe“ ein Fenster mit einem Hilfefilm zur aktuellen Aufgabe, der Tipps zur Lösung oder eine detaillierte Aufgabenbeschreibung enthält



Taucht bei der Anmeldung auf; bei Klick darauf kann der Name oder das Bild des Profils geändert werden. In der Klassenversion können Änderungen nur im Lehrertool vorgenommen werden.



Erscheint, wenn die Berechtigung für Ausdrücke besteht und führt zum Screen mit den wählbaren Ausdrucken

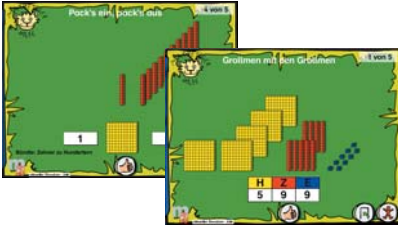


Ermöglicht es bei einigen Aufgaben, die Aufgabenstellung wiederholen zu lassen.



Und wenn man einmal nicht mehr weiter weiß: Ein Klick auf den Mathetiger-Kopf öffnet eine inhaltliche, auf den aktuellen Screen bezogene Hilfe.

Bei den Wiesengrollmen



- Bündeln und Entbündeln
- Umwandeln von Symbolen in Ziffern

Der **Grollm** möchte wissen, wie viele Einer (Zehner, Hunderter, Tausender, Zehntausender) seine Zahlensymbole enthalten.

Der **andere Grollm** hat mit Symbolen eine Zahl ins Gras gelegt. Welche Zahl ist es?

Bedienung:

- Zahleneingabe per Tastatur

Schwierigkeitsstufen:

3. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000
4. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000 000
- 5 bis 8 Aufgaben pro Übung

Weltraumabenteurer



- Orientierung am Zahlenstrahl
- Bestimmung von Nachbarzahlen, Vorgänger und Nachfolger

Starte beim **Raketenflieger** die Rakete und bringe sie sicher zum Landepunkt. Ermittle außerdem die Orte des nächsten **Kometeneinschlags**.

Bedienung:

- Zahleneingabe per Tastatur
- Lenken der Rakete per Maus

Schwierigkeitsstufen:

Raketenflieger

3. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000
4. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000 000
- 4 Aufgaben pro Übung

Kometeneinschlag

3. Schuljahr: Zahlenraum bis 10 000
4. Schuljahr: Zahlenraum bis 100 000
- 5 bis 8 Aufgaben pro Übung

Im Eurocenter



- Überschlagsrechnen
- Addition mit und ohne Komma

Reicht dein Geld aus, um im **Zooladen** neue Tiere für den Zoo einzukaufen?

Arbeite an der Kasse im **Möbelmarkt FURNY**.

Bedienung:

- per Maus
- Zahleneingabe per Tastatur

Schwierigkeitsstufen:

Zooladen

- 3. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000
- 4. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000 000
- 3 bis 5 Aufgaben pro Übung

Möbelmarkt

- 3. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000
- 4. Schuljahr: Zahlenraum bis 10 000
- 3 bis 5 Aufgaben pro Übung

Bei den Steingrollmen



- Kopfrechnen
- Überschlagsrechnen

Die **Steingrollme** sind faul und haben Hunger. Füttere sie mit den richtigen Steinen.

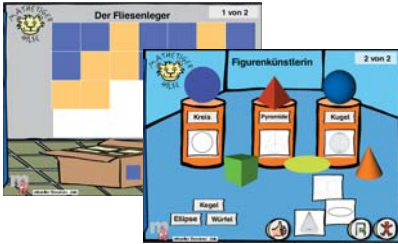
Bedienung:

- per Maus

Schwierigkeitsstufen:

- 3. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000
- 4. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000 000
- 3-mal 3 Aufgaben pro Übung

Formenzauberhaus



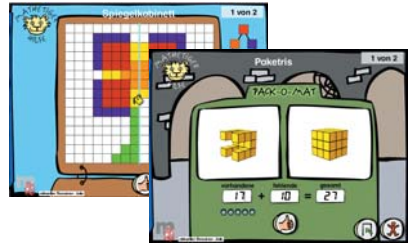
- Parkettierung
- Figurenlegen

Der **Fliesenleger** braucht eine Pause. Seine Arbeit soll vollendet werden.

Hilf der **Figurenkünstlerin** die Ausstellung vorzubereiten.

Im **Spiegelkabinett** gibt es keine halben Sachen. Zeichne die fehlende Hälfte mit der Maus ein.

Bei **Paketris** musst du Formen ergänzen.



- Symmetrie
- räumliches Ergänzen

Bedienung:

- per Maus
- Zahleneingabe per Tastatur

Schwierigkeitsstufen:

3. und 4. Schuljahr:

- verschiedene Farben und Formen

Fliesenleger

1 bis 3 Aufgaben pro Übung

Figurenkünstlerin

2 Aufgaben pro Übung

Spiegelkabinett

1 bis 4 Aufgaben pro Übung

Paketris

2 bis 4 Aufgaben pro Übung

Im Rechenpalast



- Kopfrechnen
- schriftliche Rechenverfahren

Der **Meister** seines Faches möchte sehen, wer ein guter Lehrling ist. Die **Rechenmeisterin** stellt dir schriftliche Plus- und Minus-, Mal- und Geteiltaufgaben.

Im Lehrer-Tool (nur in der Klassenversion verfügbar) können sowohl die Übertragsart bei der Division als auch die möglichen Rechenarten pro Klassenstufe eingestellt werden.

Bedienung:

- Zahleneingabe per Tastatur

Schwierigkeitsstufen:

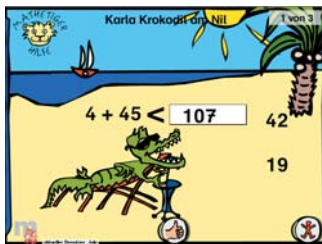
Rechenmeister

- 3. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000
- 4. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000 000
- 5 Aufgaben pro Übung

Rechenmeisterin

- 3. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000
- 4. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000 000
- 3 Aufgaben pro Übung

Karla Krokodil am Nil



- Zahlen vergleichen

Karla hat Zahlen zum Fressen gern. Zunächst will sie aber wissen, wo das größere Ergebnis steht.

Bedienung:

- per Maus

Schwierigkeitsstufen:

- 3. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000
- 4. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000 000
- 3 bis 5 Aufgaben pro Übung

Rette den Prinzen



– räumliches Vorstellungsvermögen

Rette den entführten **Prinzen** und hilf der Prinzessin den Ort zu finden, an dem er gefangen gehalten wird. 2D-Seitenansichten und 3D-Pläne müssen richtig gelesen werden.

Bedienung:

– per Maus

Schwierigkeitsstufen:

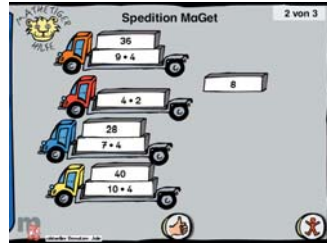
3. Schuljahr:

2 bis 4 Aufgaben pro Übung

4. Schuljahr:

3 bis 5 Aufgaben pro Übung

Spedition MaGet



– Einmaleinsreihen

Auf dem Parkplatz der **Spedition MaGet** stehen die Lkws zur Abfahrt bereit. Aber welcher Container gehört bloß auf welchen Tieflader?

Bedienung:

– per Maus

Schwierigkeitsstufen:

3. Schuljahr:

– Großes Einmaleins mit Umkehrung

– Einmaleins mit Zehner- und Hunderterzahlen

3- bis 5-mal 4 Aufgaben pro Übung

4. Schuljahr:

– Großes Einmaleins mit Umkehrung

– Einmaleins mit Zehner-, Hunderter-, Tausender- und Zehntausenderzahlen

3- bis 5-mal 4 Aufgaben pro Übung

Kofferservice PAX



– Zahlenfolgen

Sortiere Gepäckstücke am Flughafen zu bestimmten Bedingungen.

Bedienung:

– per Maus

Schwierigkeitsstufen:

3. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000

4. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000 000

3 Aufgaben pro Übung

Im Uhrenladen



– Rechnen mit Uhrzeiten

Hier dreht sich alles um die Zeit.

Errechne bei den **Zugfahrzeiten** für den Bahnkunden die fehlende Information, die er noch für seine Reise benötigt.

Frido, der Papagei, möchte, dass die Zeiger seiner Uhr gestellt werden.

Bei der **AnaDig-Uhr** müssen Uhrzeiten digital und analog eingestellt werden.

Bedienung:

– per Maus

– Zahleneingabe per Tastatur

Schwierigkeitsstufen:

3. und 4. Schuljahr:

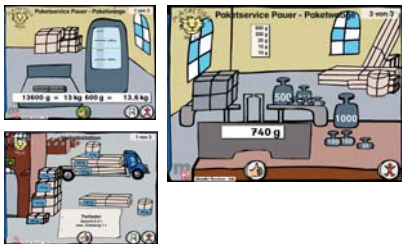
– Stunden-, Minuten- und Sekundenzeiger stellen

– analoge und digitale Uhrzeit synchronisieren

– Zeitspannen, Anfang und Ende berechnen

bis 6 Aufgaben pro Übung

Paketservice Pauer



- Wiegen und Rechnen mit Gewichten

Bei der **Waage** musst du rauskriegen, wie viel der Gegenstand wiegt.

In der **Verladestation** belädst du verschiedene Transporter bis zum höchstzulässigen Gewicht.

Bedienung:

- per Maus
- Zahleneingabe per Tastatur

Schwierigkeitsstufen:

Waage

- 3. Schuljahr: Zahlenraum bis 2 000
- 3 Aufgaben pro Übung
- 4. Schuljahr: Zahlenraum bis 20 000
- 3 bis 5 Aufgaben pro Übung

Verladestation

- 3. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000
- 2 bis 3 Aufgaben pro Übung
- 4. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000 000
- 2 bis 5 Aufgaben pro Übung

Umrechnungsagentur Lang & Breit



- Rechnen mit Maßeinheiten

In der **Umrechnungsagentur** gibt es für dich schon viele Aufträge für die Umrechnung von

- Gewichten,
- Zeit,
- Volumen,
- Längen und
- Geld.

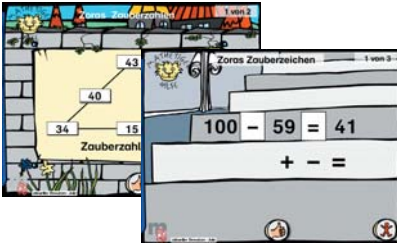
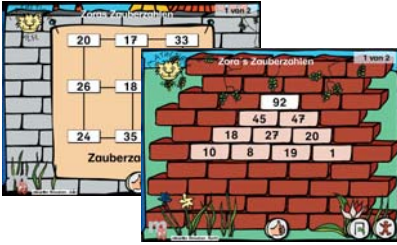
Bedienung:

- Zahleneingabe per Tastatur

Schwierigkeitsstufen:

- 3. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000
- 3 bis 4 Aufgaben pro Übung
- 4. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000 000
- 2 bis 4 Aufgaben pro Übung

Zoras Zauberburg



- *Knobelaufgaben*
- *Terme erstellen*

Kannst du die magischen Rechenmauern, -dreiecke und -quadrate mit den passenden **Zauberzahlen** füllen? Zora sind die **Zauberzeichen** verloren gegangen. Hilf ihr, die fehlenden Rechenzeichen einzusetzen.

Bedienung:

- Zahleneingabe per Tastatur

Schwierigkeitsstufen:

Zauberzahlen

- 3. Schuljahr: Zahlenraum bis 10 000
- 4. Schuljahr: Zahlenraum bis 100 000
- 2 bis 3 Aufgaben pro Übung

Zauberzeichen

- 3. Schuljahr: Zahlenraum bis 1 000
- 4. Schuljahr: Zahlenraum bis 10 000
- 3 Aufgaben pro Übung

Marsdenkspiel



- *Merkmale*

Ein Memo-Spiel mit Merkmalen der Maßeinheiten

- Längen,
- Gewichte,
- Hohlmaße,
- Geld und
- Zeit

Bedienung:

- per Maus

Schwierigkeitsstufen:

- 3. und 4. Schuljahr:
- Paare erkennen
- verdecktes Memo-Spiel

Textaufgaben



Welche Informationen helfen wie weiter? Die Aufgaben zu den Größen Uhrzeit, Mengen, Geld, Gewicht, Volumen, Längen und Flächen trainieren Lösungsstrategien.

Bedienung:

- per Maus
- Zahleneingabe per Tastatur

Schwierigkeitsstufen:

3. Schuljahr:

Eine Frage und bis zu 4 Sätze sind vorgegeben. Aufgabe ist es, die Frage zu beantworten.

4. Schuljahr:

- Eine Frage und bis zu 5 Sätze sind vorgegeben.

1. Stufe: Aufgabe ist es, die Sätze auszuwählen, mit denen die Frage beantwortet werden kann. Es gibt Sätze, die nicht zur Frage passen.
2. Stufe: Aufgabe ist es, mit den ausgewählten Sätzen die Frage zu beantworten.

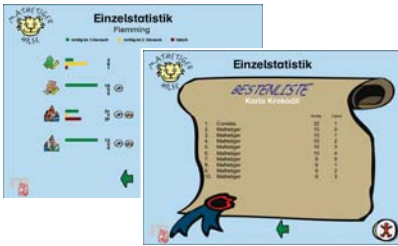
- Bis zu 6 Fragen und bis zu 5 Sätze sind vorgegeben.

1. Stufe: Aufgabe ist es, 2 Fragen und die Sätze auszuwählen, mit denen die Fragen beantwortet werden können. Es gibt Sätze, die nicht zur Frage passen und Fragen, die nicht beantwortet werden können.
2. Stufe: Aufgabe ist es, mit den ausgewählten Sätzen die erste ausgewählte Frage zu beantworten.
3. Stufe: Aufgabe ist es, mit den ausgewählten Sätzen die zweite ausgewählte Frage zu beantworten.

Bis 3 Aufgaben pro Übung

Aufgabenstraße

- Lösen von Textaufgaben
- Unterscheiden von nötigen und unnötigen Informationen
- Unterscheiden von lösbaren und unlösbaren Fragen



Die Einzelstatistik, erreichbar über das „Blatt“ auf dem Startbildschirm, ermöglicht einen Überblick der Bearbeitungsstände sämtlicher Aufgaben. Angegeben werden die Anzahl der richtig und falsch gelösten Aufgaben, und ob das Tigerrechnen bzw. die Berechtigung, Ausdrücke zu wählen, bereits erreicht wurde. Durch Klicken auf den Tigerrechnen-Button kann man die jeweilige Bestenliste aufrufen.



Durch Anklicken der Symbole (Wiesengrollmen, Weltraumabenteuer etc.) gelangt man zur Detaillauswertung der jeweiligen Übung. Klickt man dort die einzelne Auswertungszeile an, gelangt man zur genauen Fehleranalyse.



www.mathetiger.de