

# ROOOOAAAAAAR!

## CD-ROM des Monats

Lernen

Der Mathetiger bringt Erst- und Zweitklässler auf Trab

Der Mathetiger ist ein ganz sympathisches Katzentier. Er spricht schön langsam und ist ungeheuer geduldig. Schließlich will er den Kindern ja auch beim Rechnen helfen, und das braucht eben manchmal seine Zeit. Das Programm aus dem Hause Mildnerberger wendet sich an Kinder der ersten und zweiten

Klasse, aber auch Vorschüler dürfen sich heranwagen und ausprobieren. Voraussetzung dabei ist allerdings, mindestens die Zahlen von eins bis zehn zu kennen.

Inhaltlich geht es ums Zahlenzerlegen, etwa wenn an einem Wurm ein paar dicke Kugeln hängen und diese ge-

zählt werden sollen. Bei einer anderen Aufgabe sind es die Äpfel an einem Baum. Das Tolle an diesem Programm ist, dass die Kinder ernst genommen werden. Denn hier wird jede Aufgabe ausführlich vorgestellt und erklärt. Und wenn sie einmal nicht auf Anhieb die richtige Lösung



parat haben, gibt es dennoch eine zweite Chance. Von Hektik und Stress kann hier wirklich nicht die Rede sein. Zur Steuerung stehen große Buttons zur Verfügung, die nicht erst krampfhaft mit der Maus anvisiert werden müssen.

Alles in allem ein schönes Mathe-Programm, mit dem auch der Herr und die Frau LehrerIn etwas anfangen können. Mithilfe des Lehrertools können sie so auch eigene

Einstellungen vornehmen: Ein eigenes Profil erstellen gelingt dabei ebenso mühelos wie eine Auswertung der Statistik. Dass es trotzdem zu sechs Mäusen nicht ganz reicht, hat zwei Gründe: Die Erklärung des Äpfelzählens ist verwirrend und irreführend. Dem Schüler wird dabei suggeriert, er könne die Äpfel mit der Maus in Fünfer-Gruppen einkringeln, nur geht das leider nicht. Ein weiterer Minuspunkt: Irrt sich der Lernende, zeigt das Programm die richtige Lösung – am Tempo der Erklärungen gemessen aber viel zu schnell. Zwar sagt der Tiger, ob es bei einem Fehler zu viel oder zu wenig war. Nur beim richtigen Ergebnis sagt er „gar nüscht“. Und das macht ihn bei aller Sympathie ein wenig zahnlos.

**Fazit:** Pack den Tiger in den PC! Gutes Mathe-Programm mit zwei kleinen Mängeln.



*Mathetiger – Mathematiklernprogramm für die erste und zweite Klasse; Mildnerberger. CD-ROM für Win 95/98/2000/ME/NT/XP und Mac (ab MacOS 7.6), ISBN 3-619-15312-4 (Homeversion), 3-619-15310-8 (Klassenversion); ca. € 35,- (Homeversion), ca. € 70,- (Klassenversion), [www.mildnerberger-verlag.de](http://www.mildnerberger-verlag.de); ab etwa sechs Jahren*



# Jump 'n' Run im Reich Asaquan

Spiel

Action mit Kaan – Barbarian's Blade

Das Reich Asaquan wird von dem bösen Hexer Tothum Siptet, Herrscher des dunklen Reiches Syrkonie, bedroht. Kaan, der Barbar und Held dieses Actiongames/Jump 'n' Run, schwingt sein Schwert und versucht, sich Siptets Gefolgsleute vom Hals zu halten – doch seine Kräfte sind begrenzt. Er schafft es

noch, die Königin Xithana zu retten, bevor die Hauptstadt Fenshixen zerstört wird. Die Königin setzt ihre ganze Hoffnung auf diesen kleinen tapferen Kerl. Wenn es Kaan nicht gelingt, den gestohlenen „Stein der Hoffnung“ wiederzufinden, ist Asaquan dem Untergang geweiht.



Die Menüführung ist zu Beginn etwas unübersichtlich, doch bereits nach wenigen Spielminuten ist auch echten Neulingen in diesem Genre klar, wie Kaan Angriffe abwehrt und wie er selbst am effektivsten angreift. Die Figuren bewegen sich fließend

und innerhalb einer relativ detailreichen Umgebung. Immer wieder tauchen unverhofft Gegner auf und stellen sich Kaan in den Weg. Für erledigte Gegner erhält er einen Bonuspunkt, ebenso wie für das Zertrümmern von Holzkisten und Fässern. Manchmal muss er sich seinen Weg auch durch verschlossene Tore bahnen oder Hindernisse überspringen. Für das leibliche Wohl Kaans sorgen Äpfel oder gebratene Keulen.

**Fazit:** Für Profis ein halbes Gähnen, für Anfänger sicher ein großer Spaß.



*Kaan – Barbarian's Blade; DreamCatcher. CD-ROM für Win 98/2000/XP; ca. € 35,- [www.dreamcatchergames.com](http://www.dreamcatchergames.com) ab etwa sechs Jahren*

