

## ▶ DEMOVERSION

Mildenberger  
www.mildenberger-verlag.de  
CD-ROM  
Windows 98/ME/2000/XP  
ISBN: 3-619-14320-X  
25 €  
1. Klasse

Inhalt: ✨ ✨ ✨  
Umsetzung: ✨ ✨ ✨



## Hexe Trixi mit dem Zauberbesen – Schauen, hören, lesen

Die spielerischen Übungen dieses Lesen- und Schreibtrainers gliedern sich in drei Bereiche: Beobachten, Hören und Lesen. Die Beobachtungs-spiele üben die Merkfähigkeit sowie die Richtungsorientierung – eine wichtige Voraussetzung, um etwa die Buchstaben „d“ und „b“ oder „q“ und „p“ optisch zu differenzieren. Unter den Spielen zum Hören finden sich Übungen zur Lautunterscheidung, zum Erkennen von kurzen und langen Vokalen und zur Wortdurchgliederung auf Silbenbasis. So schult etwa der Besuch bei der Wahrsager-Katze genaues Hören: In ihrer geheimnisvollen Kugel taucht ein Bild auf, zu dem die passenden Silben gesucht sind. Bei den Lesespielen betanken die Kinder eine Rakete, indem sie zu den präsentierten Silben das richtige Bild auswählen oder einen Zauberdrachen mit der passen-

den Blume füttern. Beim Rangieren mit dem Silben-Zug üben sie das Schreiben auf Silbenbasis.

Jeder der drei Bereiche ist in vier Schwierigkeitsstufen unterteilt. Da alle Übungen aufeinander aufbauen, sollen die Hexenschüler mit Stufe 1 und Spiel 1 starten. Das Programm registriert alle Ergebnisse eines Spielers und führt ihn angepasst an den individuellen Lernstand durch die weiteren Stufen und Spiele. Dabei kann ein Kind in der Übungsfolge je nach Leistung hoch-, aber auch einmal zurückgestuft werden. Hexe Trixi steht ihren Zauber-schülern stets zur Seite und verteilt gern mal ein Lob, wenn alles gut klappt. Wer sie anklickt oder einen Fehler macht, bekommt von ihr gute Hilfen. Bei wiederholter falscher Eingabe versucht sie, das Kind aufzumuntern und zeigt die richtige Lösung.

Farbige Bonbons unter den Übungssymbolen zeigen, wie gut es mit diesem Aufgabentyp bisher geklappt hat: Rote Bonbons stehen für viele Fehler, grüne für richtige Lösungen und an weißen Bonbons sind Aufgaben zu erkennen, die das Kind noch nicht bearbeitet hat. Die Zauberbonbons motivieren auch zum Üben, denn wer genug davon gesammelt hat, darf zum Hexenrennen. Je nach erspielter Bonbonzahl kann man dabei den schlichten Besen oder einen flotten Staubsauger benutzen.

Die Software zeichnet sich durch ihre kindgerechte Aufmachung sowie durch die gut strukturierten Übungsfolgen aus. Das detaillierte Fehlerprotokoll ermöglicht eine gezielte Förderung, bei der Kinder die Lust nicht verlieren. Ein Lernprogramm nicht nur für Kinder, denen Lesen und Schreiben noch schwerfällt. (Silke Ollenburg) ■



### Weiterer Titel dieser Serie

Hexe Trixi klix klix klu – Lesen im Nu  
(2. Klasse)  
ISBN: 3-619-14420-6  
25 €