



DEMOVERSION

Mildenberger Verlag
 www.mathetiger.de
 CD-ROM
 Windows 98/ME/2000/XP
 ISBN: 3-619-35312-3
 (Home-Version)
 35 €
 3./4. Schuljahr

Inhalt: ☆☆☆
 Umsetzung: ☆☆☆



Mathetiger 3/4

Mit der Auswahl einer lustigen Spielfigur oder eines eigenen Fotos im JPG- oder BMP-Format melden sich in der Home-Version von Mathetiger bis zu drei Spieler an; die Klassenversion verwaltet maximal 40 Schüler. Alle Aufgaben verbergen sich im Startbildschirm hinter 15 Bildsymbolen. Leider wird der Aufgabentyp nicht angezeigt. So bleibt es eine Überraschung, ob man zur Orientierung im Zahlenraum ins Weltall gelangt, zum Rechnen zu Karla Krokodil an den Nil oder zum Knobeln in Zoras Zauberburg geschickt wird. Anhand der Ergebnisse der ersten Aufga-

ben stuft das Programm den Spieler in eine von drei Schwierigkeitsstufen ein; diese Zuordnung passt sich im weiteren Verlauf automatisch an. Eine selbstbestimmte Auswahl der Stufe ist nicht möglich.

Erfreulicherweise kennt der Mathetiger auch Aufgaben aus den oft vernachlässigten Bereichen Geometrie und Größen. Knifflige Denk- und Knobelaufgaben sorgen für Abwechslung und vermitteln spielerisch, wozu Mathe im Alltag nützlich ist. Alle Übungen sind leicht verständlich, sodass die Kinder schnell selbstständig mit dem Programm arbeiten können. Bei Bedienproblemen hilft ein Klick auf das Tigerlogo. Wenn die Lösung einer Aufgabe nicht gelingt, gibt es verständliche Hilfe: Nach der ersten fehlerhaften Antwort hat der Tiger einen Tipp, nach dem zweiten falschen Lösungsversuch erklärt eine kleine Animation, wie es richtig geht. Mit einem Klick auf das Auge kann man eine Erläuterung zur aktuellen Aufgabe anzeigen lassen – so ist das Programm gut auch ohne Ton

nutzbar. Zusatzmaterial zum Ausdrucken ergänzt die ansprechend gestalteten Aufgaben. Für Eltern oder Lehrer werden alle erzielten Leistungen differenziert protokolliert.

Besonders motivierend sind das Tigerrechnen und die Dschungeltaler. Damit es auf dem Talerkonto klingelt, müssen alle Aufgaben einer Übung beim ersten Versuch richtig gelöst werden. Beim Tigerrechnen heißt es, möglichst viele Aufgaben innerhalb einer vorgegebenen

Zeit ohne Hilfe zu lösen. Der Wettbewerb gegen die Uhr startet, sobald Aufgaben der mittleren Schwierigkeitsstufe fehlerfrei bearbeitet wurden.

Mathetiger 3/4 ist unabhängig vom gleichnamigen Schulbuch zu Hause oder in der Schule gut einsetzbar. Es überzeugt durch vielfältige und abwechslungsreiche Aufgaben, mit denen das Rechnen nicht langweilig wird. Das Programm ist ausreichend bebildert, ohne dass überflüssige Animationen oder unnötiger Sound die Konzentration stören. Trotz kleiner didaktischer Schwachstellen, etwa der fehlenden Möglichkeit, einzelne Rechenverfahren gezielt zu üben, ist es rundum empfehlenswert.

(Silke Ollenburg) ■



Weiterer Titel dieser Serie

Mathetiger 1./2. Klasse
 ISBN: 3-619-15312-4

20 €

