



PRESSEINFORMATION

Das Leapster-Multimedia-Lernsystem begleitet Kinder in die Welt des Wissens

Salzburg, Februar 2005 --- Spielerisch lernen Kinder am besten. Ob es um die Geheimnisse des Lesens oder Rechnens geht oder darum, die Welt der Musik und der Kunst zu entdecken – bei all dem können elektronische Lernhilfen hilfreiche Freunde für die Kleinsten sein. Das Leapster-Multimedia-Lernsystem von LeapFrog beispielsweise ist ein robuster, kleiner Lerncomputer, der mit interaktiven Programmen die Lust am Lernen weckt und selbst komplexe Themen leicht fasslich vermittelt. Das tragbare Gerät ermöglicht spielerisches Lernen an jedem Ort und erschließt Kindern immer neue Dimensionen ihrer Welt.

Das Leapster-Multimedia-Lernsystem arbeitet mit austauschbarer Spiel- und Lernsoftware. Mittlerweile hat LeapFrog eine umfangreiche Bibliothek zu den unterschiedlichsten Themen entwickelt. Die einzelnen Module lassen sich kinderleicht einlegen. Dann nehmen populäre kindliche Helden wie Winnie Puuh oder Nemo die Kleinen an die Hand und begleiten sie bei ihren ersten Schritten in die Welt des Wissens.

Da gilt es beispielsweise, mittels richtig gelöster Rechenaufgaben einer Schar hungriger Hasen zu den Karotten zu verhelfen, die am anderen Flussufer wachsen. Oder das Spiel „SpongeBob Schwammkopf hat alles im Griff“: Zusammen mit dem gelben Schwamm, dessen Abenteuer auf dem Meeresgrund die Kleinen vom Kinderprogramm toggo auf Super RTL kennen, lernen sie den Umgang mit Geld. Auf spielerische und visuell ansprechende Weise saugen sie mit SpongeBob ganz nebenbei auch noch erste Kenntnisse im Buchstabieren und Rechnen auf.



Solche Spiele vermitteln nicht nur Kenntnisse über das jeweilige Wissensgebiet, sondern trainieren zudem Geschicklichkeit, Gedächtnis und Reaktionsschnelligkeit. Ausgestattet mit einem Touchscreen können die Kinder den Leapster mit einem Stift über das Display oder mit Hilfe von Aktionsknöpfen bedienen. Die Steuerung mit dem Stift schult zudem die Motorik und bereitet auf das Schreiben vor. Auf dem übersichtlichen Bildschirm lassen sich selbst kleine Motive problemlos erkennen.

Jedes Spiel wird zum Start ausführlich erklärt und die Spielfigur Edison bietet auf Knopfdruck Hilfe an. Bei richtigen Lösungen ernten die Kinder Lob, bei falschen Antworten helfen ihnen Animationen, den richtigen Lösungsweg zu finden. Die Kleinen können zwischen verschiedenen Schwierigkeitsstufen wählen und die Spielgeschwindigkeit ihren Fähigkeiten anpassen.

Wissenschaftliche Studien und neueste lernpädagogische Erkenntnisse zeigen: Die Lust am Lernen ist nie wieder so hoch wie in den ersten Lebensjahren. Kinder wollen die Welt begreifen, Unbekanntes verstehen, ihre Sinne neuen Erfahrungen öffnen. Diese natürliche Neugier zu wecken und aufrecht zu erhalten, dabei gibt das Leapster-Multimedia-Lernsystem allen Eltern wertvolle Hilfestellung. Es bietet Kindern die Möglichkeit, sich neue Sachverhalte selbst zu erschließen oder schon Gelerntes anzuwenden und zu festigen. Es befriedigt spielend ihre Wissbegier und regt ihre sprachlichen, mathematischen und sozialen Fähigkeiten an.

Um dies zu erreichen, nutzt LeapFrog zur Entwicklung aller neuen Spiele pädagogisches Fachwissen aus vielen Bereichen: Lehrer, Kinderpsychologen und andere Experten für Pädagogik oder Didaktik stellen ein Viertel der Mitarbeiter des Unternehmens. Und bevor die aus Amerika stammenden Spiele auf den deutschsprachigen Markt kommen, werden sie intensiv überarbeitet und an hiesige kulturelle Gewohnheiten und Bedürfnisse angepasst, bevor sie



auf dem deutschsprachigen Markt zum Kauf bereitstehen – auch die Software für der Kinder Leapster Freund.

Neue Software für das Leapster-Multimedia-Lernsystem

Mit Bruno Bleistift lernst du Malen und Schreiben

Kreativität und Phantasie sollten schon in frühester Kindheit gefördert werden. Genau dies ermöglicht die Lernsoftware Bruno Bleistift mit 100 interaktiven Lektionen. Über das Malen hinaus werden Groß- und Kleinschreibung, Handschrift und Zahlenkenntnisse geübt.

Findet Nemo

Der kleine Clownfisch wird schon wieder vermisst. In dem neuen Spiel für den Leapster können Kinder im Alter von vier bis sieben Jahren Nemo mit ihrem Wissen helfen, den Weg nach Hause zu finden. Während des spannenden Unterwasserabenteuers üben sie in zahlreichen Spielen vor allem Rechtschreibung und Addition.

Spiderman

Der Held aus dem gleichnamigen Film unterstützt Kinder im Alter von sechs bis acht Jahren, ihre sprachlichen und mathematischen Fertigkeiten weiter zu entwickeln. Zu den Inhalten des Spiels gehören z. B. Buchstabieren, Grammatik und flüssiges Lesen. Sie vertiefen den Stoff der ersten Schuljahre.

Geeignet für Kinder von 4-8 Jahren

Weitere Informationen zu LeapFrog finden sich im Internet unter www.leapfrog.de.



LeapFrog Enterprises Inc. wurde 1995 von dem Amerikaner Mike Wood gegründet. Das Unternehmen entwickelt und produziert Lernspielzeug, das Kindern durch Spaß und Motivation zu Lernerfolgen verhelfen will. LeapFrog-Produkte sind inzwischen in mehr als 25 Ländern und fünf Sprachen erhältlich.

Lizenznehmer für Deutschland, Österreich und die Schweiz ist seit 2004 die Stadlbauer Ges.m.b.H. in Salzburg. Das 1953 gegründete Familienunternehmen verfügt über langjährige Erfahrungen in der Produktion und Vermarktung von hochwertigen Spielwaren und Lifestyleprodukten (u.a. Carrera und Nintendo).

Pressekontakt:

Jörg Middelkamp KONVOI Agentur für Kommunikation GmbH Niddastraße 84 60329 Frankfurt	Tel.: 069-299 206 42 Fax: 069-299 206 55 Mobile: 0175-22 32 837 joerg.middelkamp@konvoi.info
--	---