



Neue Software für das LeapPad-Lernsystem

Let's go

In 26 Kapiteln macht diese Lernsoftware Kinder spielerisch mit der englischen Sprache bekannt. Im LeapPad-Buch tippen sie mit dem Stift auf die englischen Wörter, die das LeapPad ihnen dann vorspricht. Die Kinder können die Wörter auch in ein Mikrofon nachsprechen. Das LeapPad-Lernsystem lobt die kleinen Sprachschüler für die korrekte Aussprache. Die richtige Schreibweise der englischen Begriffe sehen die Kinder im LeapPad-Buch.

Die Lernsoftware „Let's Go“ entstand in Zusammenarbeit mit der renommierten Oxford University Press, dem weltweit größten Universitätsverlag. Das Softwarepaket umfasst die ersten beiden von insgesamt sieben Bänden des „Let's go“-Programms sowie das Mikrofon.

Geeignet für Kinder von 5-7 Jahren.



König der Löwen

Das LeapPad liest den Kindern die Geschichte des jungen Löwenkönigs Simba vor. Sie erleben, wie Simba versucht, in die Fußstapfen seines Vaters Mufasa zu treten, von seinem Onkel Scar vom Thron gestoßen wird. Mit Simba zusammen feiern sie nach seiner Flucht in den Dschungel schließlich auch den Sieg über Scar. Dabei lernen die Kinder viele neue Tiere kennen.

Zusätzlich zu Simbas Geschichte bietet die Lernsoftware den Kindern verschiedene Spiele, mit denen sie ihre Lesefähigkeit trainieren und neue Worte lernen können. So müssen sie beispielsweise Tiernamen die richtigen Anfangsbuchstaben zuweisen. Verbindet das Kind also den Anfangsbuchstaben „N“ mit dem Bild des Nashorns, wird es dafür vom LeapPad gelobt.

Seit seinem Start im November 1994 begeisterte der Film „Der König der Löwen“ in Deutschland über 11,6 Millionen Kinobesucher. Der kleine Löwenkönig ist eine der beliebtesten Disney Comic-Figuren.

Geeignet für Kinder ab 4 Jahren.



SpongeBob Schwammkopf Meeres-Geschichten

Die SpongeBob-Software enthält zwei Abenteuer des bekannten lustigen Schwammes, die das LeapPad-Lernsystem den Kindern vorliest. Zudem umfasst die Software Spiele, in denen die Kleinen ihr grammatikalisches Wissen beweisen können: In Lückentexte müssen sie Adjektive, Verben oder Substantive korrekt einsetzen.

Die Super RTL-Serie „SpongeBob“ ist nicht nur bei Kindern beliebt. Auch Erwachsene amüsieren sich über die Erlebnisse des Schwammes in Bikini Bottom. Im Dezember 2004 ist in Deutschland der „Der SpongeBob-Schwammkopf Film“ in den Kinos angelaufen.

Geeignet für Kinder von 6-8 Jahren.



Jede Menge Honigtöpfe

Walt Disney's Winnie Puuh ist die Hauptfigur dieses Lernspiels. Der Bär gibt einige seiner geliebten Honigtöpfe ab, um anderen eine Freude zu machen und Kindern die ersten Schritte in Welt des Rechnens zu erleichtern. Spielerisch lernen Kinder, die Zahlen von 1 bis 10 zu erkennen und bis 10 zu zählen, indem sie Mengen richtig einschätzen und zuordnen: „Welche der abgebildeten Pflanzen ist so hoch wie die drei Würfel auf dieser Seite?“ Bei der richtigen Antwort werden die Kleinen natürlich sofort gelobt.

Seit seinem ersten Auftritt in einem Disney-Trickfilm im Jahr 1966 hat der kleine Honigbär sich weltweit eine große Fangemeinde geschaffen.

Geeignet für Kinder ab 4 Jahren.



Hüpf, Tigger, hüpf!

„Hüpf, Tigger, hüpf“ ist eine ideale Geschichte für Leseanfänger. Winnie Puuhs Freund Tigger ist im Hundertmorgenwald auf einen Baum gehüpft und braucht Hilfe, um wieder herunter zu kommen. Während sie das Abenteuer von Tigger miterleben, trainieren die Kinder grundlegende Fähigkeiten des Textverständnisses und können sie im Spiel ausbauen: So werden sie z. B. nach Charakteren und Handlungselementen gefragt, die sie durch Berührung des LeapPads mit dem Stift bestimmen. Außerdem können sie sich den ganzen Text oder einzelene Wörter vorlesen sowie alle Wörter einzeln buchstabieren lassen.

Geeignet für Kinder ab 5 Jahren.



Das Angelabenteuer

Zusammen mit der Frosch-Familie erleben die Kinder viele Abenteuer beim Angeln – und lernen dabei Neues über die Bildung zusammengesetzter Wörter. Sie fischen alle möglichen Dinge, vom Plastikkoffer bis hin zur Hühnerkeule. Plötzlich kommt ein Unwetter auf, und die Angler werden nur knapp gerettet. Bei diesem Angelabenteuer lernen die Kinder viele neue, zusammengesetzte Wörter kennen.

Im Spiel können sie diese Wörter anwenden und neue dazulernen, indem sie nacheinander zwei Gegenstände im LeapPad-Buch berühren: so wird aus „Gold“ und „Fisch“ das neue Wort „Goldfisch“.

Geeignet für Kinder ab 5 Jahren.

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
--	---