



Neue Software für das Leapster-Multimedia-Lernsystem

Findet Nemo

Die neue Software erzählt die Geschichte des kleinen Clownfischs Nemo. In verschiedenen Spielen können die Kinder in eine faszinierende Unterwasserwelt eintauchen und dabei Rechnen üben: So wird z. B. eine Summe vorgegeben, welche die Kinder durch richtiges Addieren erreichen sollen. Dazu müssen sie mit dem Stift Fische und andere Meeresbewohner berühren, die Zahlen auf dem Rücken tragen.

Der computeranimierte Film mit dem kleinen Clownfisch in der Hauptrolle avancierte nach seinem Kinostart 2003 zum bis heute erfolgreichsten Animationsfilm.

Geeignet für Kinder von 4-7 Jahren.



Spiderman

Der Grüne Kobold bedroht die Stadt. Überall stellt er Verkehrszeichen mit vertauschten Buchstaben auf. Spiderman versucht, die Ordnung in der Stadt wiederherzustellen, und die Kinder unterstützen ihn dabei. Mit ihrer Hilfe wird aus „STPO“ wieder ein „STOP“-Schild. Die Anforderungen an die Kleinen steigen dabei im Laufe des Spiels.

Der vor 40 Jahren entstandene Comic-Held hat sich im Laufe der Zeit zu einer Kultfigur entwickelt. 2002 kletterte Spiderman zum ersten Mal in menschlicher Gestalt über die Kinoleinwand. Die Geschichte des Außenseiters Peter Parker, der durch einen Spinnenbiss übermenschliche Fähigkeiten erlangt und seither die Welt gegen das Böse verteidigt, begeisterte Kinozuschauer auf der ganzen Welt.

Geeignet für Kinder von 5-8 Jahren.



Mit Bruno Bleistift lernst du malen und schreiben

Die Figuren Bruno Bleistift und Paula Pinsel führen Kinder ans Malen und Schreiben heran. Mit Bruno Bleistift lernen die Kinder, alle Groß- und Kleinbuchstaben sowie die Zahlen von 0-9 mit dem Stift auf dem Display des Leapster nachzuzeichnen. Sie lernen so schon früh das Alphabet und den Zahlenraum bis neun kennen und trainieren ihre Handschrift.

Paula Pinsel begleitet die Kleinen in die Welt des Malens. Beim Farben mischen, Bilder malen oder beim Ausmalen vorgegebener Formen werden Kreativität und Fantasie schon früh gefördert.

Geeignet für Kinder von 4-7 Jahren.



Disney Prinzessinnen

Mit Meerjungfrau Arielle und Prinzessin Cinderella können Kinder in fünf Spielen Buchstaben sowie das Addieren und Subtrahieren üben. Die große Belohnung für die Kleinen: Beim Lernen verwandeln sie sich von einer kleinen Lady in eine Prinzessin.

Ein fürstliches Vergnügen vor allem für Mädchen, denn gleich zwei der beliebtesten Disney-Heldinnen begleiten sie bei ihrem Spiel.

Geeignet für Kinder von 4-6 Jahren.



Grundschule 2

Die Lernsoftware für Kinder der zweiten Grundschulklasse ist zugleich ein lustiges Hindernisrennen. Die kleinen Spieler reisen mit einer Kinder-Rockband durch fünf verschiedene Spielwelten, um Schalldämpfer zu bekämpfen, der der Welt die Musik gestohlen hat. Die Kinder helfen, Schalldämpfer zu bekehren und der Welt die Musik zurückzugeben. Dazu müssen sie verschiedene Aufgaben meistern, beispielsweise Wörter richtig buchstabieren oder mathematische Gleichungen lösen. Mit vielen abenteuerlichen Entdeckungen vertiefen die Kinder den Stoff der zweiten Grundschulklasse.

Geeignet für Kinder von 6-8 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
--	---