

Konzentrationsspiele

Der Name "Ursula Lauster" steht seit Jahrzehnten für kindgerechte und effektive Lernkonzepte. Konzentration ist eine der schwierigsten Disziplinen, die der Schulbetrieb zu vermitteln sucht. Mit diesem Lauster-Programm eignen sich die Kinder spielerisch diese so wichtige Fähigkeit an. Konzentrationsvermögen und Merkfähigkeit sind entscheidende Voraussetzungen für den Erfolg des Kindes in der Schule. Ursula Lausters "Konzentrationsspiele" helfen, die Konzentrationsfähigkeit erheblich zu steigern. Auf Grund der spielerischen Herangehensweise und der genauen Abstimmung des Schwierigkeitsgrades auf den Entwicklungsstand der Kinder, machen die Übungen Spass und regen zum Weitermachen an.



Zielgruppen

Kindergarten bis Unterstufe, Kindergarten aber mit Unterstützung der Lehrperson

Ursula Lauster hat aufgrund ihrer langjährigen Erfahrung als Pädagogin Lernspiele entwickelt, die genau an die schulischen Anforderungen der jeweiligen Jahrgangsstufe und die Bedürfnisse der Kinder angepasst sind. Ihr Name steht heute längst für gezieltes Lerntraining und dauerhafte Verbesserung schulischer Leistungen verbunden mit maximalem Spass für die Kinder. Geeignet für den Einzelunterricht, für Zuhause (ab 4 Jahren) oder in einer Klasse als spielerische Ergänzung.

Konzentrationsspiele für das 1. und 2. Schuljahr

ISBN: 978-3-8032-4263-1

Konzentrationsspiele für das 3. und 4. Schuljahr

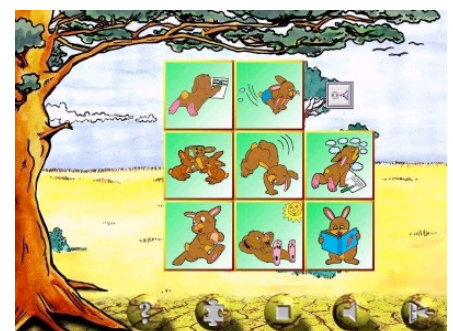
ISBN: 978-3-8032-4264-8

Arbeitsweise

Mit dieser sehr preiswerten Lernsoftware können Kinder auf 4 Schwierigkeitsstufen ihre Konzentrationsfähigkeit, Ausdauer und Merkfähigkeit verbessern. Geübt wird vor allem an Aufgabenstellungen aus den Bereichen Mathematik und Deutsch. Die Inhalte sind abgestimmt auf Deutsche Lehrpläne, was aber für einen Einsatz mit Schweizer Schulkindern keine Nachteile bringt. Die Übungen machen Spass und sind lernmotivierend gestaltet. Bei der vorliegenden CD - ROM können zahlreiche Lernspiele zu den Themen ABC, Lesen, Rechtschreiben, Wortschatz und Konzentration durchlaufen werden. Als äusserer Rahmen dient Afrika. Ein Löwe erklärt und kommentiert den Ablauf des Programms und der Lernspiele. Eine eigentliche Spielhandlung existiert nicht. Die Aufgaben sind in drei Schwierigkeitsgrade eingeteilt und müssen zum Teil in verschiedenen Spielarten bearbeitet werden. Nach dem korrekten Lösen sämtlicher zum Teil recht umfangreicher und anspruchsvoller Aufgaben erscheint ein Bild. Bevor die einzelnen Aufgaben gelöst werden können, werden sie vorgestellt und für Kinder verständlich erklärt. Die korrekten Lösungen können vor dem Start der Spiele gelernt werden. Die Arbeiten der Kinder werden gespeichert und protokolliert.

Didaktische Aspekte

- Steigerung von Geduld und Konzentrationsfähigkeit
- Förderung der Merkfähigkeit
- kleine Unterschiede erkennen
- Lückenwörter ergänzen
- Zahlenreihen ordnen und vervollständigen
- Unsinnssätze erkennen
- ABC-Folge festigen
- Wort-Memories
- Buchstaben ergänzen
- Zuordnungsspiele
- Bilderrätsel
- Hörverständnisübungen



Ursula Lauster-Spiele stehen für Abwechslung. Das motiviert Kinder, denn keine Aufgabe ist wie die andere.

Technik

Zum Starten der CD - ROM ist keine Installation erforderlich. Die Erklärungen zu den Hilfsfunktionen können jederzeit abgerufen werden. Der Bedienungskomfort des Programms ist jedoch nur mässig. Wenig computererfahrene Kinder brauchen deshalb Unterstützung beim Durchlaufen des Spiels.

Es ist ein Vorteil, dass man das Programm nicht installieren muss und es direkt ab CD laufen lassen kann. Dies hat aber leider den Nachteil, dass lange Nachladezeiten und Zeitverzögerungen durch Wartezeiten entstehen (und dies selbst bei einem 32 x CD-ROM-Laufwerk). Es ist jedoch möglich, die gesamte CD auf die Festplatte zu kopieren und ab PC laufen zu lassen.

Gestaltung

Der Löwe Kibongo begleitet Kinder als Erklärer und Lober durch über 60 Übungen, die in vier Schwierigkeitsstufen unterteilt sind. Deren Vielfalt ist unübertroffen und auf dem Lernspielmarkt einmalig. Die Grafiken sind klar, die Farben sind angenehm, die Gestaltung der Figuren ist nett. Die Sprachwiedergabe ist klar und gut verständlich, der Sprachduktus und die häufigen Wiederholungen einzelner Phrasen erwecken bei längerer Spieldauer jedoch keine Begeisterung. Die sparsame grafische Programmierung und die damit verbundene Verkleinerung der Bildschirmfläche reduziert auch die zur Verfügung stehende Arbeitsfläche.

Mögliche Anwendung

kleine Unterschiede erkennen

Bei den Steinbildchen fehlen kleine Steinchen. Das Kind muss sehr genau hinschauen, um den kleinen Unterschied zu erkennen.

Hörrätsel

Auf den acht Bildchen ist fast die gleiche Darstellung, allerdings unterscheiden sie sich in einem kleinen Detail. Was fehlt, wird von Bild zu Bild vorgesprochen. Jetzt muss nur noch das passende Bild gefunden werden.

Kopfrechnen

Bei den Marienkäfern fehlen immer einige Punkte. Das Kind sollte nun herausfinden, wie viele Punkte bis zur Zahl sechs fehlen.

Anfangsbuchstaben

Wer findet den passenden Anfangsbuchstaben? Acht Bildchen gilt es mit dem richtigen Anfangsbuchstaben zu versehen.

Unsinnsätze

Ist der Satz sinnvoll, kann der lachende Max angeklickt werden (z.B. der Pfleger pflegt). Bei einem falschen Beispiel muss der Hängeohren Max gewählt werden (z.B. die Dose döst).

ABC

Zwischen drei aufeinanderfolgenden Buchstaben fehlt immer ein Buchstabe. Aus acht verschiedenen Kärtchen kann nun der passende Buchstabe ausgewählt werden.

Unterscheidung von ei und ie

Max, der Hase sammelt Wörter, die ein „ei“ beinhalten. Beinhaltet das Wort ein „ie“, lässt Max die Ohren hängen. Sobald es aber ein „ei“ hat, freut er sich darüber und streckt seine Ohren in die Luft.

Lückenwörter

In einem vorgegeben Wort fehlt entweder der Buchstabe „a“ oder „i“. Mittels Tastatur wird nun der fehlende Buchstabe eingetippt.

Spiegelschrift

Ein Buchstabe des Wortes ist in Spiegelschrift geschrieben. Der falsche Buchstabe muss erkannt und richtig eingetippt werden. Dazu kann entweder die Tastatur oder die Maus verwendet werden.

Bilderrätsel

Die Schülerin soll bei dieser Aufgabe versuchen, zwei absolut gleiche Bildchen zu finden. Wieder hat man nur einen Versuch, um alle Rätsel zu lösen.

Zuordnungsspiele

Zuerst kann das Kind acht verschiedene Tiere anhand ihrer Schatten genau lernen. Nach der Lernphase folgen die Zuordnungsübungen, in der für das Schattenbild der Tierbegriff gesucht werden muss.

Hörverständnisübungen

In einem kurzen Satz wird das Bild akustisch erklärt. Es wird auch der Anfangsbuchstabe genannt. Welches Bild entspricht nun der Beschreibung?

plus und minus

+

- Einfache Symbolik der Tastenfunktionen
- grosser Ideenreichtum und viel Kreativität
- die Aufgaben sind durchdacht und haben einen guten Lerneffekt
- tolle Übungsideen, die durch ihre Vielseitigkeit bestechen
- hohe Motivation dank dem Löwen Kibongo
- die 4 Schwierigkeitsstufen sind selbst wählbar

-

- bei einigen Aufgaben ist ein sehr kleines Schriftbild zu bemängeln
- wird ein Fehler gemacht, ertönt lediglich ein frustrierendes „Ohoh“
- Nach dreimaligen Fehlermachen kommt automatisch die Lösung.
- das Programm „denkt“ nicht mit und ist bei neuen Aufgabestellungen nicht fehlerabhängig.
- die Anfangsbuchstaben werden falsch ausgesprochen
- in einer Übung werden ohne Erklärung Grossbuchstaben verlangt

Technische Daten

Links / Bezugsquelle <http://www.usm.de/content-22-22/lernspiele> (in der Suchmaske suchen)

Plattformen Windows Mac OS Linux

Minimalanforderungen gemäss Angaben des Herstellers

Weitere technische Eigenschaften netzwerktauglich nach der Installation ohne CDROM lauffähig

Installation Benutzer Benutzer mit erweiterten Berechtigungen (Administrator)

Softwareart Übungsprogramm Lexikon/Datenbank
 Lernprogramm Lernumgebung
 Interaktives Buch Simulation
 Edutainment

Preise Einzellizenz: 14.90 Fr.

Rezensiert von Bereichsarbeitsgruppe Unterrichtsoftware

September 2015