

CD-ROM für Kinder: wieso, weshalb, warum, wer nicht spielt bleibt dumm

Die abenteuerliche Suche nach Ponkine

München: Engel Edition, 2000 ISBN 3-932258-48-7 DM 39,95
 Ponkys Freundin ist auf einer geheimnisvollen Inseln verschollen. Auf der Suche nach ihr bekommt Ponky spannende Aufträge und knifflige Aufgaben. Rechen- und Schreibspaß für Grundschüler.

Addy Junior Musik

Dreieich: Havas, 2001 ISBN: 2-84226-361-8 DM 69,95
 Spielerischer Einstieg in die Welt der Musik. Für Kinder ab 4 Jahre.
 (2 CD-ROM mit Beiheft)

Addy Euro

Havas Interactive, 2000 ISBN: 2-84226-339-1 DM 39,95
 Addy Euro bildet in der für Schüler konzipierten Reihe eine Ausnahme. Die Texte und Inhalte (Europäische Union und Weltwirtschaft, die Gründung der EU, die Geschichte Europas von der Antike bis zur Gegenwart und natürlich alles Wissenswerte rund um die neue Währung) sind auch für Erwachsene interessant.
 (3 CD-ROM mit Beiheft)

Addy kids, Deutsch, Klasse 1 und 2

Langen: Vivendi Universal Interactive Publ, 2001 ISBN 2-84226-407-X DM 89,95
 Abgestimmt auf die Lehrpläne der Schulen. Zum Lernen und Spielen.
 (2 CD-ROM, Beiheft)

Alberts mysteriöse Insel

Berlin: Tivola, 2001 ISBN 3-934789-51-X DM 69,-
 Experimente, Rätsel und Geheimnisse. Das neue Abenteuer von Albert spielt auf einer sehr fernen Insel. Man muss viele Aufgaben lösen bevor man Alberts gut behüteten Schatz findet. Ab 8 Jahren.

Anne Frank Haus

Mattel Interactive, 2000 ISBN: 3-89627-336-1 DM 69,95
 Interaktiver Rundgang durch das rekonstruierte Anne-Frank-Haus mit historischen Fotografien, Filmaufnahmen und Texten. Ab 11 Jahren.
 (CD-ROM mit Beiheft)

Alphabet

Berlin: Tivola, 1999 ISBN: 3-931372-67-7 DM 69,-
 Viele phantasievolle Spiele, um die Buchstaben des Alphabets kennen zulernen. Für Kinder ab 4 Jahre.

Artus jagt das Kunst-Phantom

Berlin: Cornelsen, 2001 ISBN 3-464-90958-1 DM 69,-
 Artus muss das Kunst-Phantom daran hindern, Bilder zu zerstören. Durch spielerisches Lernen werden Kinder in die Welt der Malerei eingeführt. Ab 7 Jahren.

Der Atlas für Kinder

Hamburg: DTP Neue Medien, 2001 ISBN 3-89788-647-2 DM 19,90
 Über Besonderheiten, Traditionen und Sehenswürdigkeiten der verschiedenen Länder. Mit Videos und Spielen. Für Kinder ab 5 Jahren.

Around the Town

Berlin: Cornelsen, 2000 ISBN: 3-464-31009-4 DM 79,-
 Mit Julius und Calico sind die ersten Schritte in der englischen Sprache kinderleicht und spannend. Für Kinder ab 8 Jahre.
 (2 CD-ROM mit Kopfhörer)

Auftrag Deutsch 5. Klasse

Berlin: Cornelsen, 2000 ISBN 3-464-90063-0 DM 99,-
 Multimediale Lernsoftware, für die Übung mit Rechtschreibung, Grammatik und die Arbeit mit Texten. In einer Detektivgeschichte kann das Gelernte gleich umgesetzt werden.

Brand im Hafen

Stuttgart: Heureka-Klett, 2002 ISBN: 3-12-135068-4 € 49,90
 Während Jannys Ferienjob auf dem Hafengelände bricht dort ein Feuer aus. Auf eigen Faust beginnt sie Nachforschungen anzustellen. Wer dieses Krimi-Lern-Adventure lösen will, braucht eine Menge Spürsinn und Kombinationsgabe. Für Kinder ab 11 Jahren.
 (CD-ROM mit Beiheft)

Carolina, die Kometenjägerin

München: Terzio, 2001 ISBN 3-932992-78-4 DM 49,95
 Ein schlechter Aufsatz, ein blauer Brief, Carolina kommt unglücklich von der Schule nach Hause. Daheim findet sie im Keller eine Rakete, doch die geht verkehrt los und Carolina landet im Inneren der Erde. Auch dort gibt es bewohnte Planeten. Aber wie findet Carolina wieder nach Hause? Für Kinder ab 8 Jahren.

Die CD-ROM mit der Maus 2

Berlin: Tivola, 2001 ISBN 3-934789-06-4 DM 49,95
 Spannende Mausgeschichten, Bilder- und Sprachrätsel, Konzentrations- und Geschicklichkeitsspiele mit den Figuren aus der Sendung mit der Maus. Für Kinder ab 5 Jahren.

Deutsch 3. und 4. Klasse – Durchstarten mit Ponky

München: Engel-Edition, 2000 ISBN 3-932258-44-4 DM 49,95
 Lehrplan-abgestimmte Übungen zu Deutsch mit Spielen.

Die ??? – das Geheimnis des Magiers

United Soft Media, 2000 ISBN: 3-8032-4412-9 DM 49,95
 Über Rocky Beach gerät ein Propellerflugzeug ins Schlingern und einige Koffer fallen aus dem Laderaum. Ein berühmter Magier behauptet, die Koffer gehörten ihm und er bittet die ??? ihm zu helfen. Für Kinder ab 8 Jahre.

3D Dinosaurier

München: United Soft Media ISBN: 3-8032-1501-3 DM 49,90
 Wie lebten die Dinosaurier, das ist eine Frage, die Kinder ab 10 Jahre brennend interessiert.
 (2 CD-ROM)

Englisch 6. Klasse – Tim 7 und die Erinnerungen eines Vergessenen

Stuttgart: Heureka-Klett, 2000 ISBN 3-12-132109-9 DM 69,-
 Auf den Lehrplan abgestimmt. Durch Einbindung in ein Lernabenteuer wird spielerisch entdeckt, gelernt und trainiert.
 (CD-ROM mit Beiheft)

Es war einmal das Leben

Deisenhofen: Mattel interact., 1999 ISBN 3-932992-76-8 DM 49,95
 Spielerische und zugleich lehrreiche Reise durch den menschlichen Körper. Für Kinder ab 8 Jahre.
 (2 CD-ROM mit Beiheft)

Emil und Pauline bei den Piraten

München: United Soft Media, 2001 ISBN 3-8032-4123-5 DM 32,80
 1x1 Rechenspiele mit Emil und Pauline auf dem Piratenschiff. Ab 7 Jahren

Emil und Pauline auf Safari

München: United Soft Media, 2000 ISBN: 3-8032-4109-X DM 29,95
 Eine spannende Safari durch Afrika mit Emil und Pauline vermittelt den Lernstoff der 5. Klasse auf unterhaltsame Weise.

Feuer

Eppelheim: Theodor-Heuss-Grundschule, 2001 DM 22,80
 Alles Rund ums Feuer. Eine CD-ROM, die von den Schülern selber gemacht wurde.
 Ab 6 Jahren

Findus bei den Mucklas

Hamburg: Oetinger, 2001 ISBN 3-7891-8022-X DM 69,90
 Im Haus von Pettersson und Findus gibt es nicht nur Küche und Schlafzimmer, es gibt auch die geheimnisvollen Welten der Mucklas, kleine trollartige Geschöpfe, die nichts als Unsinn im Kopf haben. Ab 6 Jahren.

Flugzeuge bauen mit Willy Werkel

München: Terzio, 2001

ISBN 3-932992-22-9

DM 69,-

Aus Krims Krums eines verlassenen Hangars baut Willy Werkel Flugzeuge. Mit Flugsimulator und 3D Flugzeugen. Ab 6 Jahren.

(CD-ROM mit Beiheft)

Fritz & Fertig – Schach lernen und trainieren

München: Terzio, 2002

ISBN:3-932992-04-0

€36,00

Der kleine Prinz Fritz und seine Cousine Bianca begleiten den Spieler auf seinem Weg durch die unterschiedlichen Spiel- und Trainingsstationen rund um das Thema Schach.. Für Kinder ab 8 Jahren.

Fünf Freunde auf Entführerjagd

Ravensburg: Ravensburger, 2000

ISBN: 3-473-65097-8

DM 49,-

Gemeinsam mit dem kleinen Eddy erkunden die fünf Freunde in ihren Ferien das alte Quartier einer Schmugglerbande. Plötzlich ist Eddy verschwunden ... Für Kinder ab 7 Jahre.

Geheimnisse der Erde

München: United Soft Media, 2002

ISBN: 3-8032-4603-2

€24,90

Kleine Geschichten vermitteln den Kindern Wissen über unsere Erde, das Leben von Pflanzen, Tieren und Menschen. Zum kreativ sein laden die zahlreichen Motive zum Ausdrucken und die einfach durchzuführenden Experimente ein. Die fünf Kosmokids begleiten den kleinen User dabei. Für Kinder ab 5 Jahren.

Das Janosch-Paket

München: United Soft Media, 2000

ISBN 3-8032-44495-1

DM 49,95

Das Janosch-Paket besteht aus drei CD-ROM: „Der kleine Tiger braucht ein Fahrrad“, „Riesenparty für den Tiger“ und „Ich mach Dich gesund, sagte der Bär“. Für Kinder ab 6 Jahren.

(3 CD-ROM)

Kennst du Europa

Stuttgart: Heureka Klett, 2000

ISBN: 3-12-131754-7

DM 69,-

Zu über 500 Fragen über europäische Länder, dem Euro oder der Europäischen Union werden richtige Antworten gesucht. Für Kinder ab 11 Jahre.

(CD-ROM, Beiheft)

Kennst Du Pippi Langstrumpf?

Hamburg: Oetinger, 2001

ISBN: 3-7891-8024-6

€20,00

In Pippis Welt gibt es allerhand lustiges zu erleben: Pferdespringen, Sachen finden, Onkel Gustavsson füttern oder einfach Grimassen schneiden. Herr Nilson übernimmt die Menüsteuerung und ein Hilfeprogramm steht auch bereit. Für Kinder ab 4 Jahren.

Der kleine Eisbär, das Geheimnis des großen Bären

Berlin: Tivola, 2001

ISBN 3-934789-68-4

DM 39,90

Der kleine Eisbär möchte unbedingt wissen, warum das leuchtende Stenbild am Himmel „Großer Bär“ heißt. Um zu erfahren, ob es ein anderes Tier weiß, macht er sich auf eine spannende Entdeckungsreise durchs ewige Eis. Ab 4 Jahren.

Der kleine Professor erforscht den Körper

Hamburg: Oetinger, 2002

ISBN: 3-7891-8026-2

€25,00

Der kleine Professor führt den Spieler anhand von Fragen, Experimenten und Forschungsaufträgen durch die acht Themenbereiche wie z. B. Skelett und Muskeln, unsere 5 Sinne oder auch die inneren Organe. Für Kinder ab 6 Jahren.

Der kleine Rabe Socke, alles wieder dran!

Berlin: Tivola, 2000

ISBN: 3-931372-99-5

DM 49,90

Auf seinem Streifzug durch den Wald trifft der kleine Rabe viele Freunde und sogar Teile von Eddi-Bärs Dreirad, das er kaputtgefahren hat. Für Kinder ab 4 Jahre.

Die kleinen Gespenster – Spuk um Mitternacht

Berlin: Cornelsen

ISBN: 3-464-90075-4

€19,95

Zusammen mit den vier lustigen Geistern Henri, Luzie, Georg und Eduard wird das Spukschloss und seine Umgebung erkundet. Dabei ergeben sich kleine Spiele: Das abrennen eines Feuerwerks auf dem Schlossturm oder auch die Bepflanzung der leeren Blumentöpfe im Innenhof. Für Kinder ab 3 Jahren.

(CD-ROM mit Beihett)

Knochen, Scherben, Grabbeigaben

München: Terzio, 2000

ISBN: 3-932992-76-8

DM 49,95

Leider hat Professor Jensen keine Zeit, rätselhafte Funde aus der Vorzeit selbst auszugraben. Er braucht Hilfe. Für Kinder ab 10 Jahre.

Kommissar Kugelblitz – Das Geheimnis von Spooky Hill

München: Terzio, 2001

ISBN 3-932992-66-0

DM 49,95

Kommissar Kugelblitz muss einen Erbschleicher überführen, der Lady Lemon um ihr rechtmäßiges Erbe gebacht haben soll. Dafür fährt er nach Schottland ins Spuk-Hotel „Spooky Hill“. Krimi-Spiel für Kinder ab 6 Jahren.

! Kunst

United Soft Media, 1999

ISBN: 3-8032-9375-8

DM 79,90

Die CD-ROM präsentiert eine Auswahl bedeutender Kunstwerke. Ein Glossar erschließt die wichtigsten kunsthistorischen Begriffe und mit der Lupenfunktion können Details der Kunstwerke erkundet werden. Ab 11 Jahren.

Lego Alpha Team

Lego Media, 2000

ISBN: 1-903276-34-9

DM 79,95

Nur wer knobelt und rätselt kann die vierzig Missionen bestehen, um die Erde zu retten. Für Kinder ab 8 Jahre.

(CD-ROM mit Beiheft)

Lernen macht Spaß – Im Zauberwald

München: Terzio, 2002

ISBN: 3-932992-86-5

€ 26,00

Die Kröte Flöte und die Hexe Sapralotta führen den Zweitklässler mit viel Spaß durch die Aufgabengebiete Mathe, Deutsch, Sachkunde und Konzentration.

Linus in Not

Berlin: Tivola, 2002

ISBN: 3-89887-002-2

€ 26,95

Linus muss seine heißgeliebte Schmusedecke bei Charlie Brown verstecken, da seine Oma zu Besuch kommt und die kann Schmusedecken überhaupt nicht ausstehen. Doch schon bald ist die Decke spurlos verschwunden und die Suche nach dem wertvollen Stück beginnt.

Ein interaktiver Trickfilm mit eingebauten Spielen, die in zwei Schwierigkeitsstufen gespielt werden können.. Für Kinder ab 5 Jahren.

Löwenzahn 5

München: Terzio, 2001

ISBN 3-932992-34-2

DM 49,95

Peter Lustig mit den Themen Auge, Nase, Schnecken, Erfindungen, Watt und Deich, Eisenbahn und Räder, Heil und Giftkräuter. Dazu gibt es „Duftkarten“, mit denen man Gerüche erraten kann. Ab 6 Jahren.

(1 CD-ROM, Duftkarten)

Lexikon der Musik 3

München: United Soft Media, 2001

ISBN 3-8032-9681-1

DM 79,90

Das Lexikon gibt einen umfassenden Einblick in die unterschiedlichen Stilepochen und Schaffensperioden der einzelnen Künstler. Mit vertonter Musik, Notenbeispiele, Instrumentenkunde und anderem. Ab 10 Jahren.

Die lustigen kleinen Krabber, Picknick mit Klaus der Laus

Berlin: Tivola, 2001

ISBN 3-924789-76-5

DM 48,80

Musik und Spiele nach den Geschichten von Anton Krings. Bei Problemen hilft sofort Klaus die Laus. Ab 3 Jahren.

Matheland, Mathematik Lernprogramm Klasse 1 und 2

Berlin: Cornelsen

ISBN 3-90-902-6

DM 99,80

Ein Eingangstest passt den Schwierigkeitsgrad der Übungen an die Fertigkeiten der Lernenden an. Dann kann man mit Übungen und Spielen beginnen. Gesucht wird ein berühmter Magier. Auf dem Weg zur Lösung trifft man auf verschiedene Gestalten, die nichts als Zahlen im Kopf haben und knifflige Aufgaben stellen.

Mathe, Bruchrechnen, 6. Klasse

Stuttgart: Heureka-Klett, 2000 ISBN 3-12-141042-3 DM 69,-
 Lernen, Üben, Tests und auch Spiele zu Bruchrechnen. Zum selbstständigen Lernen
 und als Vorbereitung auf Klassenarbeiten.
 (CD-ROM mit Beiheft)

Max & Mario – Die komplette Sammlung

Kaarst: bhv, 2000 ISBN 3-8287-7866-6 DM 49,95
 Die Sammlung umfasst die Lernspiele: „Die Suche nach dem Zauberstab“, „Die Su-
 che nach dem Goldschatz“, „Die Rache des Dr. Düster“, „Dr. Düstere Schatten“. Ab
 4, bzw. ab 9 Jahren.
 (4 CD-ROM)

Mein Grundschulabschluss

Stuttgart: Heureka-Klett, 2000 ISBN: 3-12-143030-0 DM 99,-
 Schwachstellen und Wissenslücken werden aufgedeckt, die den Übergang in die 5.
 Klasse erschweren können.
 (CD-ROM mit Beiheft)

Mortons Musik-Malkasten

München: United Soft Media, 2002 ISBN:3-8032-4302-5 € 10,00
 Der amerikanische Komponist Morton Subotnik ist davon überzeugt, dass Kinder
 komponieren können.
 Mit seinem Musik-Malkasten hat er eine Methode der musikalischen Früherziehung
 auf visuell- auditiver Basis entwickelt. Das musikalische Verständnis wird gefördert
 ohne die Voraussetzung von Notenkenntnissen. Unterschiedliche Spiele runden die
 Scheibe ab. Für Kinder ab 5 Jahren.

Multimedia Englisch Trainer, Camden Market

Hannover: Diesterweg, 2000 ISBN 3-507-71077-3 DM 29,95
 Mit Übungen in drei Schwierigkeitsgraden und mit extra Vokabeltrainer. Für die
 5. Klasse.

MultiMedia Tierlexikon für Kinder

Ascedo Medienvertrieb, 2000 ISBN 3-89788-219-1 DM 19,95
 Information zu über 300 Tieren, mit Videos, lustigen Bildern und Tiergeräuschen. Für
 Kinder ab 8 Jahren.

Nähen mit Kasimir

München: Terzio, 2000 ISBN: 3-932992-27-X DM 39,95
 Kasimir und sein Freund Freibbe lieben Tante Sieglindes Nähstube, denn hier gibt es
 viel zu entdecken und sogar selber zu machen. Für Kinder ab 3 Jahre.

Oscar der Ballonfahrer fliegt in die Berge

Berlin: Tivola, 2000

ISBN: 3-931372-98-7

DM 69,-

Gemeinsam mit Oscar und seinem Jahreszeitenballon kann man die Tierwelt in den Bergen kennen lernen. Für Kinder ab 4 Jahre.

Robinson Crusoe

Berlin, Tivola

ISBN 3-931372-48-0

DM 69,-

Wie Robinson kann man auf der Insel Abenteuer erleben. Der Sprecher ist Jürgen Vogel. Ab 8 Jahren.

Schnittstelle Gutenberg

Mainz: Hermann Schmidt, 2000

ISBN: 3-87439-493-X

DM 49,80

Gutenbergs Erfindung des Buchdrucks steht für den Eintritt ins Medienzeitalter. Die CD-ROM entführt in die Zeit Gutenbergs, seine Werkstatt und erklärt die Errungenschaften der damaligen Zeit. Ab 12 Jahren.

(CD-ROM mit Beiheft)

Siebenstein 3 – Rudi fliegt ins All

München: Terzio, 2001

ISBN 3-932992-62-8

Euro 29,-

Das Raumschiff des Roboters Lesy ist versehentlich bei Rudi gelandet. Er und Koffer inspizieren das Raumschiff, als es plötzlich wieder losfliegt. Während Lesy am reparieren ist, lösen Rudi und Koffer knifflige Aufgaben. Ab 6 Jahren.

SimsalaGrimm – Der Froschkönig

Berlin: Tivola, 1999

ISBN: 3-934789-26-9

DM 49,95

Die böse Zauberin hat Prinz Eduard in einen Frosch verwandelt. Nur wenn eine echte Prinzessin ihn küsst, wird er wieder zum Prinzen. Prinzessin Mathilde ist von der Idee gar nicht begeistert. Abenteuerspiel für Kinder ab. 4 Jahre.

SOS Tiefsee

München: Terzio, 2001

ISBN 3-932992-19-9

DM 69,-

Auf dem Meer schwimmt ein riesiger Teppich aus toten Fischen. Was für eine Erklärung gibt es für das Fischsterben? Für Kinder ab 10 Jahren.

(CD-ROM mit Beiheft)

TKKG, das Phantombild-Programm

Berlin: Tivola, 2000

ISBN: 3-931372-86-3

DM 39,90

Mit dem Phantombildprogramm können eigene Gesichter kreiert werden, aber nicht nur das: auch Hunde und Katzen entstehen nach eigenen Vorstellungen. Für Kinder ab 8 Jahre.

Das verwandelt sich

Berlin: Cornelsen, 1. Aufl. 2001

ISBN 3-464-90531-4

DM 49,90

Interaktives Bilderbuch von Claude Delafosse. Kurzfilme, Lieder, Geschichten und Übungen zu dem Thema Verwandlung, z.B. wie wird die Raupe zum Schmetterling oder wie wird die Milch zum Käse.

Webmaster

Berlin: Tivola, 2000

ISBN: 3-931372-88-X

DM 69,-

Die Bewohner des Dream Wide Web führen ein ruhiges, beschauliches Leben, bis eines Tages Hacker ihren friedlichen Ort zerstören wollen. Wer kann das Dream Wide Web retten? Für Kinder ab 10 Jahren.

Wicki und die starken Männer: Die Mutprobe

Berlin: Tivola, 2001

ISBN: 3-934789-71-4

DM 49,90

Bevor Wicki mit den starken Männern auf die große Reise darf, hat er einige harte Nüsse zu knacken und verzwickte Aufgaben zu bestehen. Für Kinder ab 8 Jahren.

Wallace & Gromit Fun Pack

Oberhaching: Mattel Interactive, 1999 ISBN 3-89627-223-3

DM 49,90

Spiele, Quiz, Bildschirmschoner, Video und Sound mit den Figuren Wallace und Gromit. Ab 6 Jahren.