



MATHETIGER 1/2

Version 2.1

Das Mathematik-Lernprogramm
für die **erste** und **zweite** Klasse



Inhaltsübersicht

Systemvoraussetzungen	Seite 3
Support	Seite 4
Versionen	Seite 5
Hilfsfunktionen	Seite 6
Schwierigkeitsstufen	Seite 7
Ausdruckbares Material	Seite 8
Programmelemente	Seite 9
Bedienelemente	Seite 12
Aufgaben-Info	Seite 14
Einzelstatistik	Seite 22
Impressum	Seite 23



Minimale Konfiguration

- Windows 98, 2000, XP, Vista™ (Achtung: kein 95 und NT!)
- Pentium PC mit PowerPC-Prozessor 166 MHz
- mind. 32 MB Arbeitsspeicher
- 15"-Farbmonitor
- 4fach-CD-ROM-Laufwerk
- VGA-Grafikkarte mit einer Auflösung von mind. 800 x 600 Pixeln
- 34 MB freier Festplattenspeicher bei Minimalinstallation (Home- und Klassenversion/ Einzellizenz) 392 MB (Klassenversion/ Schullizenz)

Empfohlene Konfiguration

- Pentium II-PC 300 MHz
- 64 MB RAM
- Acrobat®-Reader mind. Version 4 (auf der CD-ROM enthalten)

Zusatzgeräte (optional)

- Soundkarte
- Lautsprecher / Kopfhörer
- Maus
- Tastatur
- Drucker

Installation

Beim Einlegen der CD-ROM startet das Setup automatisch. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.

Programmstart

Danach startet Mathetiger immer automatisch, sobald die CD-ROM in das Laufwerk eingelegt wird. (Für die Schullizenz ist nach erfolgter Installation keine CD-ROM mehr notwendig. Der Programmstart erfolgt manuell.)

Mathetiger im Internet

Unter www.mathetiger.de finden Sie Informationen zum Programm, Neuigkeiten rund um den Mathetiger und eine Liste mit häufig gestellten Fragen. Sollten Probleme mit dem Programm auftreten, finden Sie dort immer die aktuellsten Hinweise und Lösungsvorschläge.

Viele weitere interessante Angebote – auch im Bereich Software – finden Sie im Gesamtprogramm des Mildenerger Verlages unter: www.mildenerger-verlag.de.

Hotline

Wenn Sie **Fragen zum Programm** oder **Probleme bei der Nutzung** haben, schicken Sie eine E-Mail an support@mathetiger.de.

Für **inhaltliche** oder **didaktische** Fragen wenden Sie sich bitte direkt an den Mildenerger Verlag unter info@mildenerger-verlag.de oder Sie schicken ein Fax an 07 81 / 91 70 50.

Mathetiger steht in drei Versionen zur Verfügung:

HOMEVERSION / Einzellizenz

- kann von maximal 3 Kindern genutzt werden
- die CD-ROM muss sich im Laufwerk des Computers befinden
- darf nur auf einem Computer installiert werden

KLASSENVERSION / Einzellizenz

- kann von maximal 40 Kindern genutzt werden
- die CD-ROM muss sich im Laufwerk des Computers befinden
- darf nur auf einem Computer installiert werden

KLASSENVERSION / Schullizenz

- kann von maximal 40 Kindern genutzt werden
- ist ohne CD-ROM lauffähig
- darf auf jedem Computer der Schule installiert werden

Lehrer-Tool

Die Klassenversion / Einzel- und Schullizenz beinhalten darüber hinaus ein spezielles Tool zur Auswertung der Lernprofile.

So wird der Lehrperson die Möglichkeit gegeben, auf die in den Nutzerprofilen gespeicherten Daten zuzugreifen, um sie detailliert auszuwerten und für eine gezielte Förderung nutzen zu können. In diesem Tool besteht die Möglichkeit,

- vorhandene Profile zu löschen oder zu bearbeiten
- neue Profile mit entsprechenden Voreinstellungen anzulegen.

Die Profile können mithilfe dieses Tools auch unabhängig vom eigentlichen Mathetiger-Programm geladen und im „rtf“-Textformat exportiert oder direkt ausgedruckt werden.

Aktive Bearbeitungshilfe

Sämtliche Hilfsfunktionen werden vom Mathetiger übernommen.

Er kennt sich im Programm aus und kann dem Kind jederzeit weiterhelfen. Er wird über das Tigerlogo aufgerufen.

Die Hilfsfunktion ist kontextbezogen auf die aktuelle Aufgabe und den jeweiligen Bearbeitungsstand, aus dem sie aufgerufen wird: Der Tiger erläutert beispielsweise, welche Aktionen auf dem entsprechenden Screen durchzuführen sind.

Als tiefer gehende Variante kann von hier aus zusätzlich eine visuelle und akustische Lösungshilfe angefordert werden, die Hinweise und Tipps zum Lösen der Aufgabe animiert darstellt. Sie wird automatisch aktiviert, wenn eine Aufgabe zum ersten Mal bearbeitet wird.

Hilfe nach dem 1. Fehler

Wird eine Aufgabe einmal falsch gelöst, gibt der Tiger eine Hilfestellung und die gleiche Aufgabe wird ein zweites Mal gestellt. Wird die Aufgabe zum zweiten Mal falsch gelöst, wird die richtige Lösung angezeigt.

Automatische Erläuterung

Erfolgt innerhalb eines beliebigen Programmteils für ca. 20 Sekunden keine Aktivität durch den User, wird ein Hinweis zur Vorgehensweise für den aktuellen Screen aufgerufen. Diese Hilfe kann in den Optionen abgestellt werden.

Aktive Bedienhilfe

Sobald eines der Bedienelemente mit der rechten Maustaste (Windows) oder mit gleichzeitigem Drücken der „ctrl“-Taste (Macintosh) angeklickt wird, erscheint eine Funktionserklärung, die auch akustisch ausgegeben wird. Diese Funktion kann in den Optionen abgestellt werden.

Statusanzeige

Bei der Bearbeitung der Aufgaben wird die Menge der zu bearbeitenden Aufgaben und die Nummer der aktuellen Aufgabe angezeigt.

Themenübergreifender Auswertungsscreen

Vom Tigerflieger aus kann über einen Button eine Gesamtübersicht mit den Bearbeitungsständen aller Themen aufgerufen werden. Hier wird ersichtlich, welche Aufgaben wie häufig und mit welchem Erfolg bearbeitet wurden.

Die Übungen liegen in drei Schwierigkeitsabstufungen vor.

Wenn ein Kind einen jeweils festgelegten Anteil der Aufgaben falsch löst, wird es automatisch, ohne es zu bemerken, in die leichtere Schwierigkeitsstufe verlegt. Analog dazu erfolgt eine Höherstufung, wenn ein festgelegter Anteil der Aufgaben richtig gelöst wurde.

Die leichte Schwierigkeitsstufe ist hierbei jeweils voreingestellt. Sofern eine Übung in Abstufungen sowohl für die erste als auch die zweite Klasse vorhanden ist, ist auch eine klassenübergreifende Höher- bzw. Herunterstufung möglich.

Bei Beherrschung der höchsten Schwierigkeitsstufe und adäquat bei nicht richtiger Lösung der niedrigsten Schwierigkeitsstufe erfolgt ein Verweis auf inhaltlich verwandte Themen.

Leicht

Die Lösung dieser Aufgaben ist jedem Kind möglich und kann auch lernschwache Schüler zur Weiterarbeit motivieren. In dieser Stufe wird die visuelle und akustische Hilfestellung besonders betont. Diese Stufe ist bei allen Übungen zunächst voreingestellt.

Mittel

Diese Stufe ist für durchschnittliche Schüler lösbar. Auch hier werden akustische und/oder visuelle Hilfestellungen gegeben.

Schwer

In dieser Stufe wird weitgehend auf Hilfestellungen verzichtet und häufiger eine abstraktere Darstellungsform gewählt. Nur wenn eine Aufgabe falsch gelöst wurde, wird eine Hilfe gegeben. Sie richtet sich nicht ausschließlich an besonders gute Schüler, sondern ist bei Interesse auch für „durchschnittliche“ Kinder lösbar.

Für jede bearbeitete Übung wird der Schwierigkeitsgrad zum Zeitpunkt des Verlassens der Übung gespeichert; bei einer Übungswiederholung wird der gespeicherte Schwierigkeitsgrad eingestellt.

Die Schwierigkeitsstufen sind sowohl aufwärts als auch abwärts durchlässig; beherrscht ein Kind eine Übung aus dem Themenbereich des 1. Schuljahres besonders gut, wird es automatisch in die mittlere Schwierigkeitsstufe des 2. Schuljahres eingestuft, ohne dass diese Änderung kenntlich gemacht wird.

Umgekehrt erfolgt das Herunterstufen in die mittlere Schwierigkeitsstufe Klasse 1, wenn im 2. Schuljahr die Bearbeitung einer Aufgabe auch in der einfachen Stufe nicht zu befriedigenden Ergebnissen führt.

Als „Zugabe“ steht zu allen Themen ausdrückbares Material zur Verfügung. Sobald das Kind ein bestimmtes Aufgabenpensum abgearbeitet hat, kann es, unabhängig von Schwierigkeitsgrad und der Anzahl der Fehler, darauf zugreifen. Dieses Material regt zur rechnerunabhängigen Beschäftigung an und vermittelt weniger mathematische Inhalte. Es ist inhaltlich, so weit möglich, am Rahmen der Aufgabe orientiert.

Dschungeltaler-Konto

Für jedes Profil wird bei der Erstellung automatisch ein „Dschungeltaler-Konto“ angelegt. Darauf können die Kinder beim Üben mit dem Programm Dschungeltaler sammeln. Über den entsprechenden Button in der blauen Menüleiste gelangt man zu einer Auswertung des Kontos. Hier besteht auch die Möglichkeit eine persönliche Mathetiger-Urkunde mit der aktuell erreichten Anzahl der Dschungeltaler auszudrucken.

Das für Grundschüler motivierende Sammeln von „**Dschungeltalern**“ kann durchaus zu einem Wettbewerb in der Klasse werden. Die ausgedruckten Urkunden können im Klassenzimmer aufgehängt werden und bieten somit Anreiz, sich weiter mit Mathematik auseinander zu setzen. Schicken oder faxen Sie uns die Urkunden der fleißigsten Dschungeltaler-Sammler. Wir veröffentlichen die Schülerin/den Schüler mit den meisten Talern im Internet unter www.mathetiger.de.

Unabhängig vom Schuljahr werden in der Schwierigkeitsstufe „leicht“ ein Taler, in „mittel“ zwei und in „schwer“ drei Taler vergeben, wenn die entsprechende Aufgabe bzw. der Aufgabensatz richtig gelöst wurde.



Anmeldung

Hier kann man aus verschiedenen Bildern eines auswählen, indem man mit der Maus darauf klickt. Hier kann auch ein eigenes Bild geladen werden.

ACHTUNG:

Sollen eigene Bilder benutzt werden, MÜSSEN diese im so genannten „JPEG“- oder „Bitmap“-Format vorliegen. Zu erkennen sind diese Formate an den Dateierweiterungen „.jpg“ oder „*.jpeg“ bzw. „*.bmp“. Als Bildmaße reichen 150 x 175 Pixel bei einer Bildauflösung von 72 dpi aus. Andere Maße können zu einer verzerrten Darstellung führen.*

Anschließend muss ein Name eingegeben werden. Innerhalb des so angelegten Profils werden alle Aktivitäten des Kindes protokolliert. In der Homeversion können bis zu 3 Profile angelegt werden, in der Klassenversion dürfen maximal 40 Kinder am Mathetiger arbeiten.

Bedienung: Maus, Tastatureingabe

Besonderheiten: Möglichkeit, eigenes Bild zum Profil zu laden.

Start

Hier sind alle Optionen zum Starten von Mathetiger enthalten:

- Der Tigerflieger beinhaltet alle Übungen.
- Das beschriebene Blatt öffnet eine Statistik der Bearbeitungsstände für

sämtliche Übungen. Darin sind auch alle Bestenlisten einsehbar, in denen der aktuelle Benutzer platziert ist.

- Hinter dem Paket verbirgt sich eine Option, die die Bearbeitungsstände auswertet und entsprechende Übungsvorschläge macht.
- Um direkt zur letzten bearbeiteten Übung zu springen, genügt ein Klick auf den einzelnen Banner.

Auf diesem Screen wird auch der aktuelle Benutzer angezeigt.

Bedienung: Maus

Besonderheiten: Direkter Sprung zur letzten bearbeiteten Übung durch Klick auf den einzelnen Banner.

Tigerflieger

Auf den Bannern, die der Mathetiger hinter seinem Flugzeug herzieht, befinden sich Symbole für sämtliche Übungen innerhalb des Programms. Ein Mausklick auf einen der Banner startet die Aufgabe. Ein Klick mit der rechten Maustaste, und der Inhalt der Übung wird kurz vorgestellt.

Bedienung: Maus

Aufgabenvorschlag (Paket)

Mathetiger kann anhand der protokollierten Tätigkeiten der Schüler und einer nach didaktischen Gesichtspunkten festgelegten Aufgabenliste Vorschläge zur Arbeit mit dem Programm machen.

Diese Option ist auf dem Startscreen abrufbar und wird innerhalb der Übungen automatisch initialisiert, wenn das schwierige Aufgabenniveau bereits beherrscht wird oder im leichten Niveau keine befriedigenden Ergebnisse erzielt wurden.

Der automatische Aufgabenvorschlag innerhalb der Übungen kann bei den Voreinstellungen deaktiviert werden.

Besonderheiten: Wird innerhalb der Übungen automatisch abgerufen; kann optional deaktiviert werden.

Auswertungsscreen (Blatt)

Die von hier aus erreichbare allgemeine Bearbeitungsübersicht ermöglicht einen Überblick der Bearbeitungsstände sämtlicher Aufgaben.

Angegeben werden die Anzahl der richtig und falsch gelösten Aufgaben, und ob das Tigerrechnen bzw. die Berechtigung, Ausdrucke zu wählen, bereits erreicht wurde.

Detailliertere Auswertungsmöglichkeiten liefert das für die Klassenversion verfügbare Lehrer-Tool.

Besonderheiten: Einfache Visualisierung der Bearbeitungsstände; detailliertere Daten liefert das Lehrer-Tool der Klassenversion.

Voreinstellungen

Hier kann die aktive Bedienungshilfe ein- bzw. ausgeschaltet werden. Unter Timeout kann eingestellt werden, ob das Programm nach dem Öffnen einer Bildschirmseite automatisch einen Hinweis zur Bearbeitung anzeigt, wenn ca. 20 Sekunden lang keine Useraktivität erfolgte. Die Option der Aufgabenvorschläge durch den Mathetiger kann bei Bedarf abgestellt werden.

Tigerrechnen

Innerhalb der Schwierigkeitsstufen „mittel“ und „schwer“ ist das Tigerrechnen erreichbar, wenn die Aufgaben der mittleren Schwierigkeitsstufe einmal fehlerfrei gelöst wurden. Das Tigerrechnen muss für jede Klassenstufe getrennt erarbeitet werden. Den Aufgaben liegt immer die mittlere Schwierigkeitsstufe zugrunde. Hier soll eine möglichst hohe Anzahl von Aufgaben innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens ohne Hilfen und direkte Rückmeldung gelöst werden. Die ablaufende Zeit wird auf dem Bildschirm mithilfe eines Balkens visualisiert.

Bedienung: Variabel, entsprechend der jeweiligen Aufgabe.

Besonderheiten: Entspricht immer der Schwierigkeitsstufe mittel. Tigerrechnen muss für jede Klassenstufe getrennt erarbeitet werden.

Bestenliste

Zu jedem Tigerrechnen existiert eine Bestenliste mit maximal 5 Einträgen (Klassenversion: 10).

Um in diese Liste aufgenommen zu werden, muss im Tigerrechnen mindestens eine Aufgabe richtig gelöst worden sein. Für die Platzierung ist zunächst die Anzahl der gelösten Aufgaben entscheidend, dann die der gemachten Fehler. In der über das beschriebene Blatt auf dem Start-Screen erreichbaren Statistik (s. Seite 6) sind die Bestenlisten erreichbar, in denen der aktuelle Benutzer platziert ist. Einfach auf den verkleinerten Tigerrechnen-Button klicken.

Ausdrucke

Als „Zugabe“ steht zu allen Themen ausdrückbares Material zur Verfügung. Sobald das Kind eine bestimmte Menge an Aufgaben abgearbeitet hat, kann es darauf, unabhängig vom aktuellen Schwierigkeitsgrad und der Anzahl seiner Fehler, zugreifen. Die Themen der Ausdrucke sollen zur Beschäftigung unabhängig vom Computer anregen und vermitteln keine mathematischen Inhalte. Sie orientieren sich inhaltlich – so weit möglich – an den gestellten Aufgaben.

Bedienung: Maus

Besonderheiten: In einigen Aufgaben variable Ausdrücke. Eine einmal erlangte Erlaubnis zum Ausdrucken wird nicht mehr rückgängig gemacht.

Dschungeltaler-Konto

Wenn eine Aufgabe richtig gelöst wurde, erhält man Dschungeltaler. Als Beweis für die erreichten Taler kann eine „Mathetiger-Urkunde“ ausgedruckt werden.

Besonderheiten: Ausdruck einer Mathetiger-Urkunde.

Menüleiste

Innerhalb des Programms werden immer wieder die gleichen Bedienelemente in Form von Buttons benutzt. Am linken Bildschirmrand befindet sich innerhalb von Mathetiger die **BLAUE MENÜLEISTE**.

Sobald der Mauszeiger sie „berührt“, wird sie auf den Bildschirm geschoben. Die darauf untergebrachten Buttons sind im gesamten Programm verfügbar und haben **folgende Funktionen:**



Ermöglicht einen schnellen **Benutzerwechsel** mit anschließendem Sprung zur Stelle, von der aus gewechselt wurde.



Öffnet die **Voreinstellungen**



Regelt die **Lautstärke** in 5 Abstufungen



Öffnet die **Backup-Funktion**. Anschließend können die Mathetiger-Datenbanken gesichert bzw. wieder eingespielt werden.



Beendet Mathetiger



Führt auf direktem Weg **zum Start-Bildschirm**



Öffnet das **Dschungeltaler-Konto**

Sonstige

Weitere Bedienelemente befinden sich INNERHALB DER ÜBUNGEN. Diese Buttons erscheinen immer auf dem eigentlichen Screen und ihre Funktion bezieht sich auch immer auf das aktuelle Bild.



Führt zum **Startbildschirm** des **aktuellen** Themas zurück



Schließt den **aktuellen** Bildschirm (Beendet also NICHT das Programm!)



Taucht auf, wenn das **Tigerrechnen aktiv** ist und startet es



Bestätigt eine Eingabe oder bedeutet einfach „**OK**“



Öffnet aus dem Dialogfenster zur „Mathetiger-Hilfe“ ein Fenster mit einem **Hilfefilm** zur aktuellen Aufgabe, der Tipps zur Lösung oder eine detaillierte Aufgabenbeschreibung enthält



Taucht bei der Anmeldung auf; bei Klick darauf kann der **Name oder das Bild des Profils geändert** werden. In der Klassenversion können Änderungen nur im Lehrer-Tool vorgenommen werden.



Erscheint, wenn die Berechtigung für Ausdrucke besteht und führt zum Screen mit den wählbaren **Ausdrucken**



Ermöglicht es bei einigen Aufgaben, die **Aufgabenstellung wiederholen** zu lassen.



Und wenn man einmal nicht mehr weiter weiß: Ein Klick auf den Mathe-tiger-Kopf öffnet eine inhaltliche, auf den aktuellen Screen bezogene **Hilfe**.

Der verrückte Apfelbaum



– Übungen zur Anzahlerfassung

Viele **rote Äpfel** wachsen am Baum. Wie viele sind es?

Bedienung:

- Zahleneingabe per Mausclick
- Zahleneingabe per Tastatur

Schwierigkeitsstufen:

1. Schuljahr: Zahlenraum bis 20
 2. Schuljahr: Zahlenraum bis 120
- 5 bis 10 Aufgaben pro Übung

Rechenraupe



– Zahlzerlegungen

In jedem Stock des **Rechenhauses** befindet sich die gleiche Anzahl **Zimmer**. Wie sind sie aufgeteilt?

Bedienung:

- per Maus
- Zahleneingabe per Tastatur

Tipp: Die Kugeln auf der Rechenraupe über dem Haus können verschoben werden. Das Kind kann so die Zerlegungen finden.

Schwierigkeitsstufen:

1. Schuljahr: Alle Zahlen von 3 bis 10 müssen erarbeitet werden

Karla Krokodil



– Zahlen vergleichen

Karla hat Zahlen zum Fressen gern. Zunächst will sie aber wissen, welche Zahl größer oder kleiner ist, oder welche Zahlen gleich sind.

Bedienung:

- per Maus
- Zahleneingabe per Tastatur

Schwierigkeitsstufen:

1. Schuljahr: Zahlenraum bis 20
- 6 bis 10 Aufgaben pro Übung

Raumfähre H.I.E.R.



– Ordinalzahlen/Zahlen anordnen

Panik im Weltraum! Der Autopilot der **Raumfähre H.I.E.R.** ist ausgefallen, nun muss sie von Hand zu den Zielplaneten und -kratern gesteuert werden.

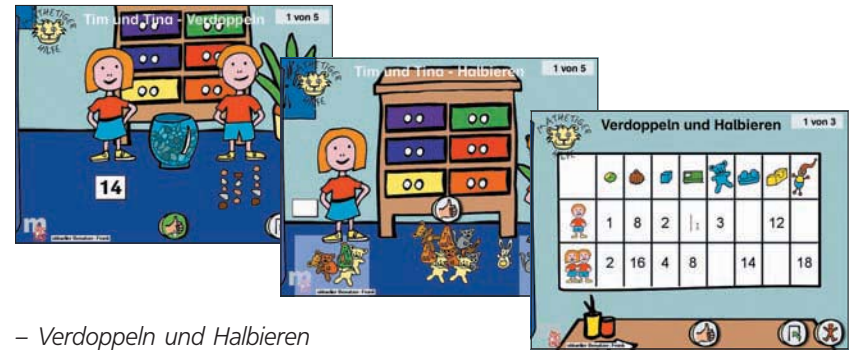
Bedienung:

- per Maus oder Pfeiltasten

Schwierigkeitsstufen:

1. Schuljahr: Zahlenraum bis 20
2. Schuljahr: Zahlenraum bis 100
- 3 bis 5 Aufgaben pro Übung

Die Zwillinge Tim und Tina



– Verdoppeln und Halbieren

Bei den **Zwillingen** geht es gerecht zu. Jeder bekommt die gleiche Menge Spielzeug.

Bedienung:

- per Maus
- Zahleneingabe per Tastatur

Schwierigkeitsstufen:

Tim und Tina – Verdoppeln

1. Schuljahr: Zahlenraum bis 30
- 3 bis 5 Aufgaben pro Übung

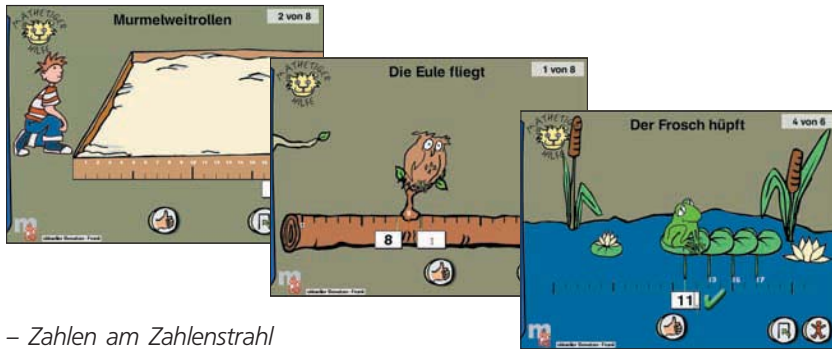
Tim und Tina – Halbieren

1. Schuljahr: Zahlenraum bis 30
- 3 bis 5 Aufgaben pro Übung

Tim und Tina – Verdoppeln und Halbieren

1. Schuljahr: Zahlenraum bis 30
- 2-mal 5 bis 2-mal 10 Aufgaben pro Übung
2. Schuljahr: Zahlenraum bis 120,
- 2-mal 5 bis 2-mal 10 Aufgaben pro Übung

Murmelweitrollen



– Zahlen am Zahlenstrahl

Peter ist klasse beim Murmelweitrollen. Wie weit schafft er es diesmal? Die **neugierige Eule** möchte immer wissen, welche Zahlen vor und hinter ihr sind.
Der kleine grüne **Frosch** weiß nicht so genau, wohin er als Nächstes springen muss.

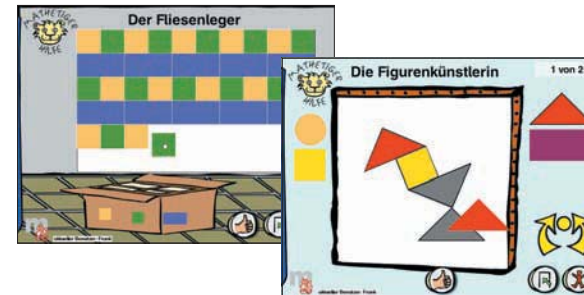
Bedienung:

– Zahleneingabe per Tastatur

Schwierigkeitsstufen:

- 1. Schuljahr: Zahlenraum bis 30
- 2. Schuljahr: Zahlenraum bis 120
- 5 bis 10 Aufgaben pro Übung
- (Frosch 4 bis 8 Aufgaben pro Übung)

Das Formenzauberhaus



– Parkettierung und Figurenlegen

Der **Fliesenleger** braucht eine Pause. Seine Arbeit soll vollendet werden. Die Kunstwerke der **Figurenkünstlerin** müssen aus farbigen Formen nachgebaut werden.

Bedienung:

– per Maus

Schwierigkeitsstufen:

- 1. und 2. Schuljahr:
- verschiedene Farben und Formen
- bis zu 4 Aufgaben pro Übung

Im Eurocenter



– Rechnen mit Geld

Frau Nett möchte ihre Kasse am Bankschalter sortieren.

Bedienung:

- per Maus

Der Geldwechsler ist defekt, die Geldbeträge müssen von Hand getauscht werden.

Bedienung:

- per Maus
- Zahleneingabe per Tastatur

Beim Kassieren an der Supermarktkasse müssen Summen berechnet und das Wechselgeld rausgegeben werden.

Bedienung:

- per Maus
- Zahleneingabe per Tastatur

Schwierigkeitsstufen:

- 1. Schuljahr: Geldwert 1 Cent bis 20 Euro
- 2. Schuljahr: Geldwert 1 Cent bis 120 Euro
- 3 bis 10 Aufgaben pro Übung

Im Zoo



– Raum-Lage-Beziehungen

Die **Tiere im Zoo** müssen gefüttert werden. Der Zoowärter muss auf seinem Weg zu den Gehegen begleitet werden.

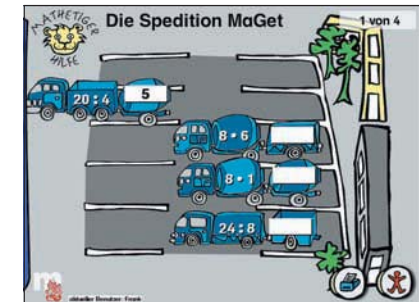
Bedienung:

- per Maus oder Pfeiltasten

Schwierigkeitsstufen:

- 1. und 2. Schuljahr: Unterschiedlich komplexe Zoopläne, Fütterung eines bestimmten Tieres, von bestimmten Tieren auf dem kürzesten Weg, von zwei Tieren in vorgegebener Reihenfolge auf dem kürzesten Weg

Die Spedition MaGet



– Einmaleinsreihen

Auf dem Parkplatz der **Spedition MaGet** stehen die Lkws zur Abfahrt bereit. Aber welcher Container gehört bloß zu welchem Wagen?

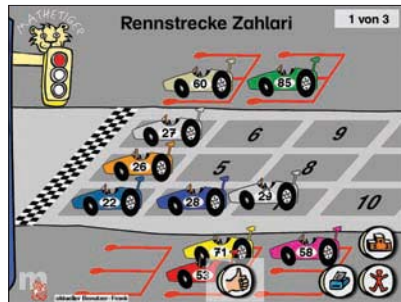
Bedienung:

- per Maus
- Zahleneingabe per Tastatur

Schwierigkeitsstufen:

- 2. Schuljahr: Kleines Einmaleins (mit Umkehrung)
- 2- bis 4-mal 5 Aufgaben pro Übung

Rennstrecke Zahlari



– Zahlen sortieren

Großes Rennen auf der **Zahlari-Rennstrecke**. Die Rennleitung braucht Hilfe beim Aufstellen der Rennautos in der richtigen Reihenfolge am Start.

Bedienung:

– per Maus

Schwierigkeitsstufen:

2. Schuljahr: Zahlenraum bis 100, unterschiedlich komplexe Aufgabenstellungen, 2-mal 5 Aufgaben pro Übung

Im Palast des Rechenmeisters



– Kopfrechnen

Der **Meister** seines Faches möchte sehen, wer ein guter Lehrling ist.

Bedienung:

– Zahleneingabe per Tastatur

Schwierigkeitsstufen:

1. Schuljahr: Zahlenraum bis 20
2. Schuljahr: Zahlenraum bis 100
4 bis 6 Aufgaben pro Übung

Im Uhrenladen



– Uhr, Zeit und Zeitspannen

Hier dreht sich alles um die Zeit. Bei der Lernuhr werden Tätigkeiten einer Uhrzeit zugeordnet.

Bedienung:

– per Maus

Schwierigkeitsstufen:

1. und 2. Schuljahr: Aktivitäten zu Zeit zuordnen
2. Schuljahr: Stundenzeiger stellen, analoge und digitale Uhrzeit synchronisieren, Zeitspannen, Anfang und Ende berechnen



– Stunden- und Minutenzeiger einstellen

Frido, der Papagei, möchte, dass die Zeiger seiner Uhr für ihn gestellt werden.

Bedienung:

– per Maus



Bei der **AnaDig-Uhr** müssen Uhrzeiten digital und analog eingestellt werden.

Bedienung:

- per Maus



Der **Uhrencomputer FutUhrA** hilft beim Rechnen mit Uhrzeiten.

Bedienung:

- Zahleneingabe per Tastatur

In der Gärtnerei



- Tauschaufgaben / Multiplikation

Wie viele der wunderschönen **Blumen** wachsen auf den Beeten der Gärtnerei?

Bedienung:

- Zahleneingabe per Tastatur

Schwierigkeitsstufen:

1. Schuljahr: Kleines Einmaleins
2. Schuljahr: 4 bis 6 Aufgaben pro Übung

Die Rechenküche



- Addition, Subtraktion (Klasse 1 + 2)
Multiplikation, Division (Klasse 2)

Wie viele Dinge sind in einer **Küche** untergebracht? Schreibe die Rechentherme auf!

Bedienung:

- Zahleneingabe per Tastatur

Schwierigkeitsstufen:

1. Schuljahr: Zahlenraum bis 24
2. Schuljahr: Zahlenraum bis 100 mit Zehnerübergang
- 3 bis 4 Textaufgaben pro Übung



Die **Einzelstatistik**, erreichbar über das „Blatt“ auf dem Startbildschirm, ermöglicht einen **Überblick der Bearbeitungsstände sämtlicher Aufgaben**.

Angegeben werden die **Anzahl der richtig und falsch gelösten Aufgaben**, und ob das Tigerrechnen bzw. die Berechtigung, Ausdrücke zu wählen, bereits erreicht wurde.

Durch Anklicken der Symbole (Apfelbaum, Rechenraupe etc.) gelangt man zur **Detaillauswertung der jeweiligen Übung**.

Klickt man dort die einzelne Auswertungszeile an, gelangt man zur **genauen Fehleranalyse**.

Das **Lehrer-Tool**, welches der Klassenversion beigelegt ist, bietet Ihnen umfangreiche Möglichkeiten, den Lernstand der Kinder abzufragen und die einzelnen Profile zu bearbeiten oder neu anzulegen. Anhand des detaillierten Fehlerprotokolls erschließen sich Ihnen umfangreiche quantitative und qualitative Diagnosemöglichkeiten.



Innerhalb der Schwierigkeitsstufen „mittel“ und „schwer“ ist das Tigerrechnen erreichbar, wenn die Aufgaben der mittleren Schwierigkeitsstufe einmal fehlerfrei gelöst wurden.

Hier soll eine möglichst hohe Anzahl von Aufgaben innerhalb eines vorgegebenen Zeitrahmens ohne Hilfen und direkte Rückmeldungen gelöst werden.

Die ablaufende Zeit wird auf dem Bildschirm mithilfe eines Balkens visualisiert.



Zu jedem Tigerrechnen existiert eine Bestenliste mit maximal 5 Einträgen (Klassenversion: 10).

Durch Klicken auf den Tigerrechnen-Button auf der Einzelstatistik kann man die jeweilige **Bestenliste** aufrufen.

Konzeption:

Matthias Heidenreich, Thomas Laubis,
Britta Witulski

Grafik & Illustration:

Katrin Wulfers

Programmierung:

Sebastian Kübner,
Wolfram v. d. Weiden, Moritz Uibel

Datenbank:

Wolfram v. d. Weiden

Musik:

Tobias Schwab,
tobias-schwab@gmx.net

Tonproduktion:

track1 audioproductions, Bremen
Stefan Müller-Ruppert

Sprecher:

Stefan Müller-Ruppert:
Mathetiger, Computer, Wechsel-
automat, Rechenmeister, Koch,
Diener des Rechenmeisters, Frido
Anke Homburg:
Frau Nett

Idee und Umsetzung:

Programm 01 GmbH, Bremen

MATHETIGER 1/2

ist ein Produkt der
Mildenerger Verlag GmbH
© 2003, 2008 **Mildenerger Verlag
GmbH**

Im Lehbühl 6, 77652 Offenburg
Alle Urheber- und Leistungs-
schutzrechte vorbehalten. Kein Verleih!

Internetadresse:

www.mildenerger-verlag.de

E-Mail: info@mildenerger-verlag.de

Klassenversion, Einzellizenz

Bestell-Nr. 1503-10,
ISBN 978-3-619-15310-7

Klassenversion, Schullizenz

Bestell-Nr. 1503-11,
ISBN 978-3-619-15311-4

Homeversion, Einzellizenz

Bestell-Nr. 1503-12,
ISBN 978-3-619-15312-1

Made with Macromedia is a trademark
of Macromedia, Inc.

V12 – Portions of code are Copyright
(c)1994–96 Integration New Media, Inc.

