

MEINE FINGER REICHEN NICHT! ... FÜR DIE GROSSEN ZAHLEN!

# Mit Zweistein Mathematik am Computer trainieren



**Zur Person:**  
Anke Daumann;  
Schulleiterin der  
Grundschule Hitzacker,  
Englischlehrerin,  
verantwortlich für die  
Begabtenförderung

„Da sehe ich, was die meinen. Das kann ich auch und ich brauche nicht immer zu zählen. Meine Finger reichen sowieso nicht für die großen Zahlen!“

Im Nachmittagskurs „Knobelaufgaben Mathematik“ am Mittwoch geht jedes Kind seinen eigenen Weg. Die eine Gruppe löst Sachaufgaben, die nächste baut Figuren mit Steckwürfeln nach und eine dritte Gruppe ist am PC. Hier läuft die Spielversion des Computerprogramms *Zweistein* und die Kinder sind voll bei der Sache.

Der kleine grüne *Zweistein*-Drache hat es ihnen angetan. In dem spannenden Abenteuerspiel geht es darum, eine Spielfigur zu führen, die die schöne Inselwelt Trillion retten kann. Aber was hat das in einer Mathematik-Stunde zu suchen? Ganz einfach – nur wer die Rechenaufgaben und Zahlenrätsel löst, kommt ans Ziel.

„Da wird einem nie langweilig.“

Die Kinder finden diese Kombination sehr gelungen. Sie ermöglicht ihnen auf spielerische Weise, nahezu unbemerkt, die eigenen Rechenfähigkeiten zu testen und zu erweitern. „Die Aktionen, die ich mit Bernhard machen kann, sind einfach toll. Die Aufgaben sind was für mich, die sind auch mal schwerer“, beschreibt Albert seine

Motivation, immer wieder dieses Spiel zu wählen. Bernhard ist eine der Spielfiguren.

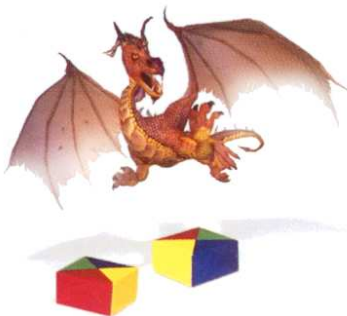
Auch die anderen Kinder der Gruppe sind begeistert. „Man kann viele Fernpunkte einsammeln und auch Schätze.“, so Marcel. „So macht Mathe wirklich Spaß und ich kann länger arbeiten als im Heft.“ Auch Felix ist überzeugt: „Da wird einem nie langweilig. Die Aufgaben sind immer neu und mit den Figuren kann man richtig gut spielen. Bernhard schwimmt sogar, wenn er ins Wasser fällt!“

## Stärkt das Selbstvertrauen

Die Spielversion von *Zweistein* eignet sich aber nicht nur für den Einsatz in der Begabtenförderung und zur Förderung der Konzentration. Ein weiterer wichtiger Bereich ist die Nutzung für Kinder mit einer Rechenschwäche (Dyskalkulie). Da die zu lösenden Aufgaben in drei unterschiedlichen Niveaus (leicht, mittel, schwer) angeboten werden, haben auch sie gute Chancen, Erfolge zu erzielen. Der Drang, die Abenteurerinsel zu erobern und ein neues, höheres Level zu erreichen, lässt diese Kinder fast vergessen, dass sie sich tatsächlich an Mathematikaufgaben herantrauen. Das stärkt auch im alltäglichen Unterricht ihr Selbstvertrauen.

## Trainieren am Computer mit der Trainingsversion – auch mit Dyskalkulie

In der Trainingsversion, die zusätzlich angeboten wird, sind 18 Trainingsspiele enthalten. Sie werden in fünf unterschiedlichen Niveaus angeboten und ermöglichen es den Kindern, sich mit speziellen Gebieten vertiefend zu beschäftigen. Besonders anschaulich können so Aufgaben mit der Hundertertabelle oder aus dem 1x1-Bereich gelöst werden. Da besonders für Kinder mit einer Rechenschwäche die Anschauung im Vordergrund stehen sollte, erweist es sich als vorteilhaft, dass die Kinder exakt sehen, was sie tun. Die räumlich-visuelle Wahrnehmung wird geschult. Auf der Hundertertabelle ist es den Kindern z. B. möglich, mit ihrer Spielfigur auf ein Lösungsfeld zu sprin-



Mit der Hundertertabelle kann sehr anschaulich das Einmaleins geübt werden.



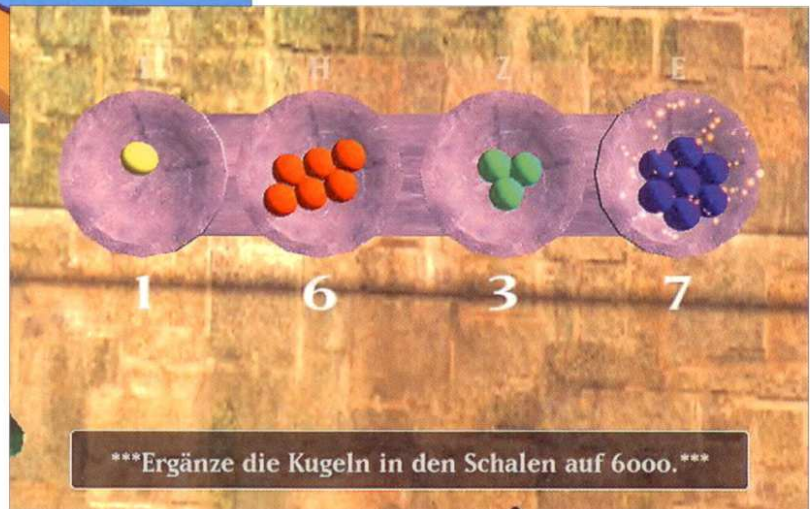
VON LERNFRUST  
ZU LERNLUST...  ... IST ES NUR EIN  
KLEINER KLICK!



Albert ist ganz begeistert von Zweistein.



Mit fliegenden Teppichen kommt man von einer Seite des Raumes zur anderen. Dabei werden Reaktion und Wahrnehmung geschult.



Das Training am Computer bringt Abwechslung und Spaß. Es gibt insgesamt 18 unterschiedliche Trainingsspielversionen.

gen, das dann zusammen mit dem Pfad dorthin aufleuchtet. Ist die Aufgabe richtig gelöst, gibt es sofort eine positive Rückmeldung. Ist die Aufgabe falsch, kommen aufmunternde Worte und eine neue Aufgabe. Je nach gewählter Leistungsstufe können diese leichter oder schwieriger sein.

### Schulung von Wahrnehmung und Reaktion

Auch das Überwinden von tiefen Schluchten, um in einem Raum von einer Seite auf die andere zu gelangen, kann trainiert werden. Hier ist es wichtig, auf fliegenden Teppichen den richtigen Weg zu finden. Reaktion und Wahrnehmung werden geschult, um Defiziten, die bei Kindern mit einer Dyskalkulie in einem höheren Maße vorliegen, entgegenzuwirken.

Eine weitere sehr gelungene Umsetzung der Übungen bei einer Rechenschwäche ist die Stellenwertsystemübung. Hier wird die Chance geboten, durch selbstständiges Hantieren Lösungen zu finden. In vier Schälchen sollen Kugeln gelegt werden, wobei jedes Schälchen einer Stelle entspricht. Die Kugeln können auch wieder entnommen werden. Bei dieser Übung gibt es sogar fünf Steigerungsmöglichkeiten.

### „Meine Finger reichen sowieso nicht für die großen Zahlen!“

Tim, bei dem eine Dyskalkulie diagnostiziert wurde, spielt hier mit Begeisterung. „Da sehe ich, was die meinen. Das kann ich auch und



ich brauche nicht immer zu zählen. Meine Finger reichen sowieso nicht für die großen Zahlen!“. Er bekommt eine Förderung parallel zum Unterricht in seiner Klasse. Mit *Zweistein* arbeitet er in dieser Zeit konzentriert und mit Erfolg. Dieses Training am Computer bringt Abwechslung und Spaß in die Förderstunden – neben dem Wiederholen von immer wieder denselben Aufgabentypen mit Abakus und Rechenkette, Steckwürfeln und Zahlenstrahl. Und es gibt insgesamt 18 unterschiedliche Trainingsspielversionen.

Die Kategorien der Trainingsspiele tauchen auch im Spiel selbst auf – dann allerdings als Hindernis, das es zu überwinden gilt. Beim Wechseln zwischen Spiel und Training können also isoliertes Üben und damit Langeweile und erhöhter Lernfrust vermieden werden.

ANKE DAUMANN



**Zweistein**  
Lernen – Trainieren – Spielen  
Trainingsversion mit  
Fachbuch und Gamepad  
zum Steuern  
DVD-ROM (Einzellizenz für  
PC und MAC)  
€ 98,00  
[Best.-Nr. 901 670]  
ISBN 978-3-464-90167-0