

STEFANIE PROBST

Besser lernen mit Bewegung

Das Lernspiel „Lernerfolg Grundschule Power Mathe“ bietet ein neues multimediales Rechnerlebnis

Die vier Grundrechenarten zu erlernen, kann vielen Grundschulern schnell Kopfzerbrechen bereiten. Da hilft leider nur üben, üben, üben. Je höher die Zahlen, desto mehr kommen die grauen Zellen ins Schwitzen. Die Gesellschaft für Gehirntraining e.V. Hamburg hat in Zusammenarbeit mit dem Berliner Spielepublisher Tivola ein neuartiges Lernkonzept geschaffen, das eine ideale Ergänzung zum Mathematikunterricht der Grundschulklassen bietet.



Abb. 1: Der Kopfrechentrainer mit dem Vampir Freddy ist der erste WII-Mathetrainer in der Games Branche.

Unter dem Motto „Besser lernen mit Bewegung“ sollen Grundschul Kinder mit Spaß und guter Laune die mathematischen Grundrechenarten verinnerlichen und trainieren. „Lernerfolg Grundschule Power Mathe – Der Kopfrechentrainer“ für Nintendos Bewegungskonsole Wii ist ein vielseitiges Lernspiel für Grundschüler, welches Rechenfähigkeiten ganz individuell trainiert. Der neue Kopfrechentrainer stellt den ersten WII-Mathetrainer in der Games-Branche dar.

Mentales Aktivierungstraining

Die kindgerechten Denksportaufgaben basieren auf dem „Mentalen Aktivierungstraining“ (Abkürzung: MAT). Dieses von Wissenschaftlern der Gesellschaft für Gehirntraining e.V. (GfG) entwickelte Training bietet die ideale Basis für eine gute geistige Fitness der Schüler.

Die GfG existiert seit 1989 und ist heute das größte Forum Deutschlands für geistige Fitness. Die vielseitigen MAT-Übungen sprechen gezielt den Arbeitsspeicher des Gehirns an und sorgen somit für eine gute geistige Beweglichkeit. In „Lernerfolg Grundschule Power Mathe – Der Kopfrechentrainer“ werden Bewegung und Denksportaufgaben so kombiniert, dass die grauen Zellen ordentlich in Schwung kommen. Konzentrationsvermögen, Informationsverarbeitung und Merkfähigkeit werden nachhaltig gesteigert. Die geistige Fitness ist in Bewegung bis zu 20% höher als im Ruhezustand. Ein eigenes Spielerprofil hält dabei die Stärken, Schwächen und Entwicklung der Grundschüler fest.

Alle Aufgaben bestehen jeweils aus drei Phasen: 1. Phase: Aufwärmen der grauen Zellen mit MAT-Übungen, 2. Phase: Intensives Training der vier Grundrechenarten mit viel Bewegung und Spaß und 3. Phase: Regenerieren durch leichtes MAT-Training. Sowohl die liebevoll gestaltete Lernumgebung als auch zusätzliche Features wie die automatische Anpassung des Schwierigkeitsgrads machen diesen neuen Kopfrechentrainer zu einem ganz besonderen und bisher einzigartigen Lernerlebnis.

Spielerisch Mathe lernen

Im Zentrum von „Lernerfolg Grundschule Power Mathe – Der Kopfrechentrainer“ steht Vampir Freddy, der sympathische Protagonist der Reihe „Lernerfolg Grundschule“. Grundschüler lernen nie alleine – der kleine Blutsauger hilft, wenn das Kind einmal nicht weiterkommt. Mit Tipps, Witz und einer gewissen Portion Charme unterstützt Freddy die Kinder beim Lösen der Rechenaufgaben.

Vor dem intensiven Mathetraining stehen leichte Aufwärmübungen auf dem Programm. Gezielte MAT-Aufgaben lassen den geistigen Motor des Gehirns langsam „warmlaufen“. Grundschüler können sich so besser konzentrieren und Informationen rascher verarbeiten. So gilt es beispielsweise, in dem Spiel „Bilder-Memory“ die passenden Paare zu finden. Unter welchen zwei Karten verbirgt sich die Harfe? Wo ist das Klavier versteckt? Per Wii-Fernbedienung und Nunchuk wählt der Spieler die identischen Symbole aus. Auch die Übung „Spiegelungen“ bringt die grauen Zellen der Grundschüler ordentlich in Schwung. Im oberen Bereich ist eine Dose mit einem bestimmten Muster abgebildet. Nun gilt es, im unteren Abschnitt die passende Dose mit dem gespiegelten Muster zu finden. Hat der Spieler alle Aufwärmübungen mit Bravour gelöst, setzt die zweite Phase ein.

Grundschüler verbessern in neun liebevoll aufbereiteten Spielen ihre Rechenfähigkeiten. Egal ob Subtraktion, Addition, Division oder Multiplikation – es wird immer im eigenen Tempo gelernt. Im Spiel „Kanufahren“ werden nach und nach Rechenaufgaben angezeigt. Dabei gilt es, per Wii-Fernbedienung und Nunchuk das Tor mit der richtigen Lösung zu passieren. „Was ergibt $15 + 7?$ “, möchte Freddy wissen. Um durch das mittlere Tor mit der Lösung „22“ zu fahren, führt der Spieler gleichzeitig mit Nunchuk und Wii-Fernbedienung eine Vorwärtsbewegung aus. „Bravo! Das hast du toll gemacht!“, lobt der kleine Vampir. Lust auf eine Partie „Mathe-Basketball“? Sobald auf der Anzeigentafel über dem Korb die richtige Lösung erscheint, wirft der Grundschüler mit einer gekonnten Wurfbewegung den Basketball hinein. Sportlich geht es weiter: In dem Game „Boxen“ hat Vampir Freddy drei Punching-Bälle aufgestellt. Jetzt aufgepasst – Wie lautet das Ergebnis von $20:4$? Durch eine Vorwärtsbewegung mit dem Nunchuk schlägt der Spieler den linken Punching-Ball mit der richtigen Lösung.

Mit weiteren Spielen wie „Schießbude“, „Dosen werfen“, „Luftballons“, „Federball“, „Trommeln“ oder „Angeln“ wird Mathelernen zum großen Spaß. „Mir raucht schon der Kopf vom vielen Lernen“, meint Freddy. Der kleine Vampir hat recht: Wer viel übt, sollte sich danach auch entspannen. In der dritten Phase runden ausgewählte MAT-Aufgaben das Mathetraining ab. Übungen wie Zahlen in die richtige Reihenfolge bringen oder Fehler in Bildern finden sorgen dafür, dass die Grundschüler ihre volle Konzentration und ihre optimale Informationsverarbeitung wieder erlangen. Jede Trainingseinheit (bestehend aus den drei Phasen) dauert im Schnitt 20 Minuten.

Kopfrechenprofi

Übt der Grundschüler regelmäßig mit Tivolas „Lernerfolg Grundschule Power Mathe – Der Kopfrechentrainer“, steigern sich nach und nach die Leistungen. Das Kind gewinnt an Sicherheit und Schnelligkeit

beim Kopfrechnen. Hohe Zahlen bereiten ihm dann kein Kopferbrechen mehr.

Aber das ist noch nicht alles: Zwischen den Lerneinheiten streut der kleine Vampir immer wieder wertvolle Ratschläge ein, die Lernen für die Schule noch einfacher machen: Wann sollte man beim Lernen eine Pause einlegen, wie lange sollte man lernen, welche Lebensmittel sind die idealen „Anti-Stress-Snacks“, was hilft gegen Müdigkeit oder welche Getränke liebt das Gehirn.

Auch für die Eltern ist dieser Kopfrechentrainer bestens geeignet.

AUTORIN

Stefanie Probst ist MAT-Trainerin und Landesvorsitzende der Gesellschaft für Gehirntraining e.V. Hamburg, Dozentin an verschiedenen Akademien, Firmen und Vereinen. Im Jahr 2003 Begründerin des BrainWalkings. Seit 2008 Zusammenarbeit mit dem Verlag Tivola, Entwicklung von Lernspielen.

INFORMATIONEN

www.mehr-ist-denkbar.de
www.tivola.de

Anzeige



NaturaMed
Fachklinik

- **BurnOut**
- **Lebenskrise**
- **Depression**
- **Ängste**
- **chronische Schmerzen**
- **Essstörung**

Ganzheitsmedizinische Ursachendiagnose

Geben auch Sie mehr als Sie bekommen?

Psychosomatisches
Privatkrankenhaus
beihilfefähig

0 75 24 . 990 - 222
88339 Bad Waldsee

naturamed.de

Wir suchen nach versteckten Krankheitsursachen und zeigen naturmedizinische und psychologische Wege zu neuer Kraft. Ambulanz, Schnupperwoche, Kur- oder Krankenhausaufenthalt.

Wagen Sie den NEU-Anfang!

NaturaMed ...wir bringen sie wieder in Schwung!