

2.
Klasse

Fragenbär

Lerne mehr mit Fragenbär!

Richtig rechnen

Der versunkene Purpurdiamant

Für
1-5 Spieler

An den Lehrplänen
der Bundesländer
orientiert



SL | Spielend
Lernen
Verlag

Der versunkene Purpurdiamant

Die Glückspilze brauchen Hilfe! Die Pechspucker haben einige von ihnen entführt und den wertvollen Purpurdiamanten auf dem Meeresgrund versenkt. Zusammen mit Fit, Findig und Fragenbär muss der Spieler an 15 verschiedenen Stationen Glückspilze »freirechnen«. Jeder Glückspilz bedeutet einen Pluspunkt. Pechspucker sind Minuspunkte.

Nach dem Zusammenbau des U-Bootes geht es in einer abenteuerlichen Tauchfahrt hinab zum Meeresgrund. Für die Bergung des Purpurdiamanten erhält der Spieler 100 Punkte.

Pädagogisches Konzept

Am Ende der 2. Klasse sollen die vier Grundrechenarten und die Fähigkeit, räumliche Beziehungen zu erfassen, beherrscht werden. Dazu sind intensives Kopfrechentraining und Orientierungsübungen im Raum unerlässlich. In der Schule vermitteltes Wissen wird spielerisch angewendet und durch Wiederholen vertieft. Das Lernspiel bietet zu allen Rechenarten immer wieder neue Rechenaufgaben, die in eine spannende Rahmenhandlung integriert sind. Die Lerninhalte orientieren sich an den Lehrplänen der Bundesländer.

Starten der CD

PC

1. CD-ROM in das Laufwerk einlegen.
2. Das Programm startet automatisch.
3. Sollte der Autostart nicht aktiviert sein: Doppelklick auf »FB_Rechnen_K2.exe« im CD-Laufwerk

Mac

1. CD-ROM in das Laufwerk einlegen.
2. Doppelklick auf Fragenbär-Icon »FB_Rechnen_K2«
3. Doppelklick auf Fragenbär-Icon »FB_Rechnen_K2.osxx«



Quicktime Installer:

Das Programm prüft zu Beginn, ob auf dem Rechner der erforderliche Quicktime-Player in der Version 6.51 (oder höher) vorhanden ist. Wenn nicht, wird dieser nach Klick auf »Ja, jetzt installieren« automatisch installiert oder aktualisiert. Wenn Sie die Installation ablehnen, können programmwichtige Teile nicht angezeigt werden.

Fehlerliste und Spielstand



Die **Fehlerliste** und der **Spielstand** können mit Klick auf das **rote F** aufgerufen werden. Die Fehler und der aktuelle Punktstand werden jeweils zu Beginn der nächsten Übung angezeigt. Bei Abbruch innerhalb einer Übung werden diese Punkte nicht gespeichert.

Beim Spielstand sind die Minuspunkte bereits von den Pluspunkten abgezogen. Jeder Spieler erfährt hier außerdem, wie viele Minuten er schon gespielt hat.

Hauptmenü



Im Hauptmenü kann man sich für ein Einzel-, ein Gruppenspiel oder den Übungsmodus entscheiden.

Spielstandfunktion und die Zeitmessung durch die Tankanzeige werden nur beim Einzel- oder Gruppenspiel aktiviert.

Das Spiel besteht aus 15 Übungen, die mit »Pause« jederzeit unterbrochen werden können. Es können maximal 155 Punkte erreicht werden.

Alle Aufgabentexte werden eingeblendet und zusätzlich vorgelesen.

Anmelden Einzelspiel



Wer noch nicht gespielt hat, schreibt seinen Namen in das Namenfeld und klickt auf »neues Spiel«. Bereits angemeldete Spieler klicken auf ihren Namen und dann auf »weiter nach Pause« oder »neues Spiel«. Wenn das Spiel mit der »Pause«-Taste unterbrochen wird, wird der erreichte Punktestand gespeichert.

Am Ende des Spiels kann eine Urkunde ausgedruckt werden.

Anmelden Gruppenspiel



Die Anmeldung einer Gruppe funktioniert wie beim Einzelspiel, allerdings müssen die Namen aller Spieler eingegeben werden.

Im Gruppenspiel können bis zu 5 Spieler nacheinander spielen.

Am Ende des Spiels kann der Punktestand für jeden Spieler abgerufen werden.

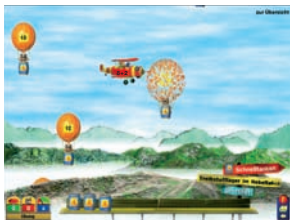
Übersicht Übungsmodus



ROLLOVER macht die Lerninhalte der Übungen lesbar, durch Anklicken werden sie einzeln geöffnet. Bei Klick auf eine Tour können 5 Spiele zusammenhängend gespielt werden. Bei Einzelspielen werden die Punkte nicht addiert. Die Spiele lassen sich durch Klick auf »zur Übersicht« abbrechen.

Das Aufrufen der Fehlerliste ist zu jeder Zeit möglich.

Tankspiel



Addieren und Subtrahieren bis 20

Am Anfang der Tour muss der Tank des Flugzeuges aufgefüllt werden. Mit den Pfeiltasten muss das Flugzeug gegen die Ballone mit dem richtigen Ergebnis gesteuert werden.

Achtung: Eine Tankfüllung reicht für 1/2 Stunde Spielzeit! Danach wird das Tankspiel wieder eingeblendet.

Geheimtipp: Wer das Tankspiel überspringen möchte, klickt einfach auf »Schnelltanken«!

1. Grüne Spinne



Addieren bis 20

Aufgaben mit wechselndem Platzhalter

Die Zahl, die im Spinnennetz aufleuchtet, ist das Ergebnis einer der drei Rechenaufgaben auf den Schatztruhen. Bei Klick auf die richtige Truhe kann ein Glückspilz aus dem Netz der grünen Spinne entkommen.

Achtung: Es gibt nur eine richtige Lösung!

2. Edelsteintor



Zahlen bis 100

Zerlegen einer Zahl in Zehner und Einer

Um das Tor zu öffnen, müssen für jeden Zehner einer Zahl entsprechend viele Edelsteine in die Mitte eines Ringes geschoben werden. Für jeden Einer sind entsprechend viele Perlen erforderlich. Die betreffende Zahl leuchtet jeweils an dem Ring auf.

3. Riesenkrokodile



Das kleine Einmaleins

Einmaleinsreihen ergänzen

Über den Sumpf der Riesenkrokodile führen Stege aus Zahlenbretern. Sie müssen mit Brettern mit den richtigen Zahlen ergänzt werden.

Ein Tipp: Es werden nur Zahlen aus den Einmaleinsreihen gesucht.

4. Gefängnisinsel



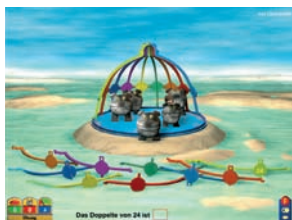
Zahlen bis 100 Zweistellige Zahlen halbieren

Die auf der Gefängnisinsel eingesperrten Pechspucker versuchen zu entkommen. Ihre Boote zerbrechen, wenn die Zahlen richtig halbiert werden.

Ein Tipp: Die Eingaben können so lange korrigiert werden, bis der Pechspucker das andere Ufer erreicht hat.

Achtung: Die Boote werden immer schneller!

5. Eiserner Käfig



Zahlen bis 100 Zweistellige Zahlen verdoppeln

Der Käfig der Pechspucker muss repariert werden. Die Käfigstangen schließen sich, wenn alle Zahlen richtig verdoppelt werden.

Achtung: Ein einziger Fehler genügt – und alle Pechspucker sind frei.

6. Flugdrachen



Addieren und Subtrahieren bis 100 Lösen von Gleichungen

Ganz schön schlau! Die Glückspilze versuchen, ihren Bewachern zu entkommen. Die Flugdrachen stürzen ab, wenn die Rechenaufgaben richtig gelöst werden.

Ein Tipp: Die Eingaben können so lange korrigiert werden, bis der Drache auf die andere Seite geflogen ist.

Achtung: Die Flugdrachen werden immer schneller!

7. Schlangenbrücken



Addieren und Subtrahieren bis 100 Erkennen und Ergänzen von Zahlenfolgen

Jede Brücke besteht aus einer Zahlenreihe. Die fehlenden Elemente mit den richtigen Zahlen müssen an die entsprechende Stelle geschoben werden.

Achtung: Die Brücken werden nicht ohne Grund Schlangenbrücken genannt...

8. Goldener Sumpf



Addieren und Subtrahieren bis 100 Aufgaben mit wechselndem Platzhalter

Diese Glückspilze kommen sicher durch den goldenen Sumpf, wenn die Rechenaufgaben durch Klick auf das richtige Feld gelöst werden.

Achtung: Ein einziger Fehler genügt – und der Glückspilz wird zu Gold.

Ein Tipp: Bei null Fehlern wird der vergoldete Pilz wieder zum Leben erweckt!

9. Zahlengitter



Das kleine Einmaleins Einmaleinsreihen erkennen

Der richtige Weg durch das Zahlengitter führt jeweils über eine Einmaleinsreihe.

Durch Betätigen der Cursortasten springen die Glückspilze zur nächsten Zahl.

Achtung: Die Reihenfolge der Zahlen in der Einmaleinsreihe muss unbedingt eingehalten und es darf keine Zahl ausgelassen werden.

10. Sternenschloss



Dividieren von Zahlen aus den Einmaleinsreihen durch 10, 8, 5, 4, 2

Hinter dem Sternenschloss wartet eine Überraschung. Es öffnet sich nur, wenn 12 Rechenaufgaben richtig gelöst werden.

Achtung: Ein einziger Fehler genügt – und das Sternenschloss gibt sein Geheimnis in diesem Spiel nicht mehr frei.

11. Geheimcode



Addieren und Subtrahieren bis 100 Multiplizieren und Dividieren innerhalb der Einmaleinsreihen

Das Tor zu U-Boot-Höhle öffnet sich nur mit dem richtigen Geheimcode. Er besteht aus 12 Steinen, die an die richtige Stelle gehören.

Achtung: Es gibt immer nur einen richtigen Stein. Jeder Fehler ist ein Minuspunkt.

12. U-Boot-Höhle



Orientierungsübungen: links-rechts-oben-unten, vorn-hinten-innen-außen

Das U-Boot muss mit den bereitliegenden Einzelteilen zusammengebaut werden. Durch Ziehen mit dem Mauszeiger gelangen sie an die richtige Stelle.

Achtung: Nichteinhalten der Reihenfolge gibt jeweils einen Minuspunkt

13. Abtauchen



Addieren und Subtrahieren, Multiplizieren und Dividieren, Aufgaben mit wechselndem Platzhalter

Die angezeigte Tiefe wird durch Lösen der Rechenaufgaben erreicht.

Ein Tipp: Die Eingaben können so lange korrigiert werden, bis die ENTER-Taste gedrückt wurde.

Achtung: Der Spieler sollte sich vor den großen Fischen hüten.

14. Meeresgrund



Addieren und Subtrahieren, Multiplizieren und Dividieren, Aufgaben mit wechselndem Platzhalter

Die angezeigte Tiefe wird durch Lösen der Rechenaufgaben erreicht.

Achtung: Der Purpurdiamant bringt 100 Sonderpunkte!

15. Auftauchen



Addieren und Subtrahieren, Multiplizieren und Dividieren, Aufgaben mit wechselndem Platzhalter

Die angezeigte Tiefe wird durch Lösen der Rechenaufgaben erreicht.

Achtung: Wenn die Atemluft verbraucht ist, bevor das U-Boot auftauchen konnte, ist das Spiel vorzeitig zu Ende.