


exga.de RSS Newsfeeds

RSS Feeds Info

Suche:

Spiel Suchen

Navigation:

- Link Us 
- Spieleforum
- Cheats
- Quests
- Clans / Gilden
- Downloads
- SpieleneWS
- Top Spiele
- Spiele Datenbank
- Screenshots
- Spiele Release
- Testbereich
- Spiele Trailer
- Spielemesse Bilder

Mitgliederbereich

Useraccount Anmelden
Passwort verloren?

Nickname

Login

>> Spiele Datenbank >> Edutainment/ Lernen >> Zweistein: Lernen - Trainieren - Spielen (Zweistein)

Konzentrationsübungen

Anmelden und jeden Monat kostenlose, spannende Übungen erhalten.
www.esprico.de

Mental fit Gehirntraining

Wissenschaftlich fundiert: Test und Übungen, die Spaß machen!
www.mental-aktiv.de



Cheats

Cheats zu Zweistein: Lernen - Trainieren - Spielen:



Bei Amazon bestellen



Google -Anzeigen


Infos zu Zweistein: Lernen - Trainieren - Spielen:

Spiel: Zweistein: Lernen - Trainieren - Spielen (Zweistein)

Englisch: Zweistein: Lernen - Trainieren - Spielen

Genre: Edutainment/ Lernen

Publisher: CDV Software Entertainment AG

Autor:  Andreas Höhne

Bewertung: **XXXXXXXXXX**
(2 Stimmen, 100%)

Bewertung Aktuell (Letzte 30 Tage):
XXXXXXXXXX (70.58 %)
eXga Gamerank: 241

Bewerten: - +

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Abstimmen

Screenshots

Es gibt noch keine Screenshots zu Zweistein: Lernen - Trainieren - Spielen in unserer Datenbank.

Screens hochladen

Mehr Aktionen

Zweistein: Lernen - Trainieren - Spielen auf eXga suchen

Zweistein: Lernen - Trainieren - Spielen im Forum suchen




Neue Foreneinträge

- [B] Full Epic Shadow [S] Horde
- [B] Battlefield Heroes Beta Key [S] Irgendwas mit WoW
- [b] oldschoool schurke/shami (screens) [s]horde priester/in
- Suche Servertrans mit einer Kreditkarte.
- (B) Unbenutzten WoWk-Key!!! (S) Gold auf Sen'jin oder Char

Neue Cheats / Komplettlösungen:

-  Animal Crossing: Wild World - Ar code alle blumen
-  Harvest Moon DS - Heiraten
-  Dark Orbit - Tipps
-  Grand Theft Auto - Cheat Übersicht
-  Marine Sharpshooter 4 - Komplettlösung

Neue Downloads:

-  ICQ 6.5
-  Shalya Client
-  Hollywood - Das Spiel

Beschreibung

Inhalt der Trainingsversion Zweistein: Lernen – Trainieren - Spielen

Die Trainingsversion enthält die vielfach ausgezeichnete Spielversion "Zweistein - Das Geheimnis des roten Drachen". Die Kinder durchlaufen eine Abenteuergeschichte und werden durch den hohen Unterhaltungswert anhaltend motiviert, mathematische Aufgabenstellungen und Konzentrationsübungen zu lösen.

18 separate Trainingslevel

Zusätzlich ermöglichen 18 direkt spielbare Trainingseinheiten, das gezielte Üben von Konzentration, Aufmerksamkeit, Handlungsplanung, Arbeitsgedächtnis sowie räumlichem Denken, Zahlenbegriff und mathematischen Basisfertigkeiten. Die Trainingseinheiten sind individuell auf den Spielenden einstellbar und eignen sich hervorragend das Gelernte zu vertiefen, zu automatisieren und stufenweise seine Konzentrations- und Merkfähigkeit zu erhöhen.

Ausführliches Begleitbuch

Das beiliegende Fachbuch erläutert die theoretischen, konzeptuellen Hintergründe und gibt weiterführende Anregungen für die Praxis. Der Leser kann sich individuell über die Aspekte einer AD(H)S informieren, sich einen Überblick über die Grundlagen von Rechenfertigkeiten und die Hindernisse beim Rechnen lernen verschaffen. Aber auch bedeutende Themen wie Veränderung des Einsatzes von Medien in der Gesellschaft, interessante aktuelle Studien zum Medienkonsum, zu Kriterien einer guten Lernsoftware und deren Bedeutung in der Erziehung sowie im Umgang mit Medien (Medienkompetenz) werden behandelt und diskutiert. Praktische und wertvolle Alltagstipps für das Lernen mit den Kindern dürfen natürlich nicht fehlen und sind in eigenem Kapitel nachzulesen.

Spiel- und Trainingszeit von Zweistein

Die Spielversion enthält 20 Stunden freie Spielzeit. Die Trainingseinheiten bieten zusätzlich weitere 10 bis 15 Stunden Übungszeit. Individuell auf Stärken und Schwächen eines jeden Kindes kann mit den 5 verschiedenen Schwierigkeitsstufen oder im Rahmen unterschiedlich einstellbarer Parameter eingegangen werden. Ein einfaches Auswertungsprofil (Statistik) hilft dabei, die Lernfortschritte zu erfassen und darzustellen.

Zentrale Aspekte in der Entwicklung von Zweistein

Zahlbegriff, mengenorientiertes Rechnen, Stellenwertsystem, Automatisierung der Grundrechenarten, Aufmerksamkeitssteuerung, Impulskontrolle und Konzentrationsübungen, Förderung des Arbeitsgedächtnisses und der Handlungsplanung, Aktivierung bei langsamen Arbeitstempo.

Wissenschaftlicher Hintergrund

Zweistein basiert auf wissenschaftlichen Erkenntnissen aus der ADHS- und Dyskalkulieforschung sowie auf wesentlichen Bestandteilen aus den Bereichen Entwicklungs-, Lern- und Neuropsychologie. Das Spiel orientiert sich zudem an den Inhalten des Schullehrplans 2. - 4. Klasse Grundschule Mathematik.

Ideal zum Fördern und Vertiefen

Es eignet sich hervorragend zur gezielten Förderung oder auch Hilfestellung wenn Lernblockaden und große Widerstände einen konstruktiven Lernprozess verhindern. Das individuelle Üben und Trainieren ermöglichen die einstellbaren Schwierigkeitsgrade.

Einziger Spielspaß

Zweistein ist ein einzigartiges 3D-Computerspiel, das durch Spannung, Spaß und Erfolgserlebnisse die zum Lernen notwendige Motivation erzeugt.

Zentrale Aspekte in der Entwicklung von Zweistein

Zahlbegriff, mengenorientiertes Rechnen, Stellenwertsystem, Automatisierung der Grundrechenarten, Aufmerksamkeitssteuerung, Impulskontrolle und Konzentrationsübungen, Förderung des Arbeitsgedächtnisses und der Handlungsplanung, Aktivierung bei langsamen Arbeitstempo.

Anwendungsmöglichkeiten

Kinder mit AD(H)S und/oder Dyskalkulie profitieren in besonderem Maße von der Zweistein-Trainingsversion. Die 18 Trainingseinheiten ermöglichen das gezielte Einüben der Grundrechenarten und verbessern die Konzentration, Impulskontrolle und Handlungsplanung. Außerdem ist die Trainingsversion ideal dazu geeignet, die Merkfähigkeit und Bereiche des Grundschullehrplans Mathematik zu üben wie zum Beispiel:

- Verstehen der Hundertertafel
- Üben von EinmalEins-Reihen
- Gezieltes Training von Addition, Subtraktion, Multiplikation und Division
- Lösen von Sachaufgaben
- Rechnen über den Zehner

Die dynamische Lösungshilfe zeigt den Spielenden übersichtlich und verständlich den Lösungsweg bei falschen Antworten.

Dadurch ist das Spiel für den ergänzenden Einsatz zu Hause, im Schulunterricht und in der Therapiestunde (Verhaltenstherapie, Ergotherapie, Heilpädagogik, Dyskalkulie-therapie) sehr gut geeignet.

Systemanforderungen

Empfohlen:

- Pentium® 4 mit mindestens 2,0 GHz Prozessor oder kompatibel
- 1 GB Arbeitsspeicher
- 1 GB Festplattenspeicher
- Windows 2000, XP, Vista, MacOSX 10.3 oder höher
- 16-Bit Soundkarte
- 3D-Grafikkarte ab Radeon 7500, GeForce FX 5200