

PRESSE INFORMATION

Wiesbaden, Februar 2010

Bei Rückfragen wenden Sie sich bitte an

Braingame Publishing GmbH
presse@braingame.de

„Mathe Buddy“ und „Spielend MATHE lernen“ von Braingame und scoyo machen das Angstfach Nummer eins zum Abenteuer

Jeder kennt das Lied von Pippi Langstrumpf: Zwei Mal drei macht vier, widdewiddewitt, und drei macht Neune. So einfach ist es aber eben doch nicht. Denn Zahlen sprechen eine klare Sprache. Die zu verstehen helfen jetzt zwei ganz besondere Lernprogramme für den Nintendo DS™: „Mathe Buddy“ für die 5. und 6. Klasse und „Spielend MATHE lernen“. Gemeinsam mit scoyo, Deutschlands führender Online-Lernplattform für Kinder, bringt Braingame mit spielerischen Methoden endlich Licht ins dunkle Labyrinth der Mathematik

Die Basis

An diesem Schulfach scheiden sich die Geister: Den einen fällt es ein für alle Mal leicht, die anderen kommen bald schon nicht mehr hinterher und geben irgendwann verzweifelt auf. Kein anderes Fach sorgt unter Schülern für so viel Angst und bei Eltern für so viel Sorge. Fast die Hälfte aller Mathe-Schüler braucht Nachhilfeunterricht, und auch die andere Hälfte findet den Unterricht oft zu trocken, zu abstrakt, zu weltfremd. Höchste Zeit für ein Lernprogramm, das dem Fach mit dem schlechten Image eine neue Dimension verleiht - dachten sich die Macher von BUDDY, dem coolen Coach für die Hosentasche, der es als Sprachentrainer bereits zu einiger Berühmtheit gebracht hat. In Zusammenarbeit mit scoyo, Deutschlands vielfach ausgezeichnete Online-Lernplattform, präsentiert Braingame „Mathe Buddy 5. Klasse“, „Mathe Buddy 6. Klasse“ und „Spielend MATHE lernen“. Auf humorvolle und motivierende Weise werden mathematische Inhalte vermittelt - und das garantiert Lehrplankonform. So können angehende Vor- und Grundschüler und Schüler der 5. und 6. Klasse ganz einfach per Nintendo DS üben und trainieren - und sich langsam aber sicher mit den komplizierten Zahlen anfreunden.

Die Gleichung

Für alle komplizierten Rechnungen gibt es eine einfache Basis. Und wem die Zahlen von 0-9 in Fleisch und Blut übergegangen sind, dem fällt es später leicht, mit Brüchen und irrationalen Zahlen zu hantieren. „Spielend MATHE lernen“ setzt mit 18 verschiedenen Rechenspielen den Grundstein für ein „Gefühl für Zahlen“. Ohne dass bei den angehenden Rechenkünstlern Lesekenntnisse erforderlich sind, führt das Lernprogramm in die Geheimnisse der Addition und Subtraktion ein - auf dass sie am Ende gar nicht mehr mysteriös erscheinen. Erklärende Filmbeispiele machen die Übungen auch für die Kleinsten verständlich, und eine individuelle Lernfortschrittskontrolle behält den Überblick über die Fortschritte des zukünftigen Mathe-Cracks. Damit ist das Rechenlernprogramm die ideale Vorbereitung auf die Vorschule und 1. Klasse.

Nach dem Ende der Grundschulzeit machen die Lehrplaninhalte noch einmal einen ordentlichen Sprung: Wo vorher nur rationale Zahlen waren, sind plötzlich irrationale, und plötzlich taucht ein „x“ auf, wo vorher ein Wert gestanden hat. Hier kommt der Mathe Buddy für die 5. Klasse und die 6. Klasse ins Spiel. Der kumpelhafte Coach BUDDY kennt nicht nur die Lehrpläne der 5. und 6. Klasse genau, er weiß auch, wo es hapert. Ob Zahlen, Figuren oder Körper - BUDDY weiß, wo es langgeht und hat garantiert eine passende Übung parat. Weil es langsamere und schnellere Lerner gibt, sorgt BUDDY mit vier verschiedenen Schwierigkeitsstufen dafür, dass niemand zurückbleibt - und überprüft genau das in Tests zur Lernfortschrittskontrolle. Wer mal gar nicht weiterweiß, kann im Glossar nachschauen, was gleich nochmal der *kleinste gemeinsame Nenner* war und wie der *Satz des Pythagoras* genau lautete. Für alle anderen Fragen gibt es den Taschenrechner - und einen coolen Mathe-Coach, der immer da ist, wenn man ihn braucht. Damit lautet die BUDDY-Mathe-Gleichung wie folgt:

Die wichtigsten Inhalte der jeweiligen Klassenstufe + optimale Lernfortschrittskontrolle x 4 Schwierigkeitsstufen + Motivierende Bonusspiele + 100 % Mobilität x Spaß & persönliches Engagement (x).

Und das ist gleich?

Die Lösung

Richtig: Erfolg. Denn Übung macht immer noch den Meister - auch in Mathe. Seriöse Inhalte, eine etablierte Methodik und jahrelange Erfahrung im Bereich „spielerisches Lernen“ machen Braingame und scoyo zum idealen Team in Sachen Mathe - und fleißige Spieler zu echten Zahlen-Experten. **Fazit:** Wer es leid ist, trotz teurem Nachhilfeunterricht in Mathe immer nur die Hälfte zu verstehen, sollte es mit BUDDY versuchen. Denn in „Spielend MATHE lernen“ und „Mathe Buddy“ für die Klassenstufen 5 und 6 zeigt Buddy, dass er auch in Sachen Mathematik ein Freund für alle Fälle ist ...

Produktinfo:

Titel: Mathe Buddy 5. Klasse
 Mathe Buddy 6. Klasse
 Genre: Mathematik-Lernprogramm
 System: Nintendo DS
 Publisher: Braingame / Deep Silver
 Vertrieb: Koch Media
 Release: 19.03.2010
 USK: ohne
 Empf. VK: 29,95 €


Features:

- Die wichtigsten mathematischen Inhalte der Klassen 5 und 6
- Auf die aktuellen Lehrpläne aller Bundesländer abgestimmt
- Vier Schwierigkeitsstufen für jedes Lernniveau
- Tests zur Lernfortschrittskontrolle
- Umfangreiches Glossar und Taschenrechner
- Motivierende Bonuspiele

Produktinfo:

Titel: Spielend MATHE lernen
 Genre: Rechen-Lernprogramm
 System: Nintendo DS
 Publisher: Braingame / Deep Silver
 Vertrieb: Koch Media
 Release: 19.03.2010
 USK: ohne
 Empf. VK: 29,95 €


Features:

- Für Kinder von 5-7 Jahren
- Keine Lesekenntnisse erforderlich
- 18 unterschiedliche Lernspiele
- Zahlenraum von 0-9
- Addieren und Subtrahieren
- Optimale Vorbereitung auf die Vorschule und 1. Klasse



Über BrainGame

Braingame steht für spielend schlauer werden.

Mit der Schaffung des Genres Lernadventure hat Braingame 1996 den Meilenstein in der Edutainment-Branche gesetzt. Die vielfach preisgekrönten und millionenfach verkauften Spiele des Verlags sind die Basis für den Erfolg des Wiesbadener Unternehmens und beweisen, dass Lernen spielend und mit Spaß möglich ist.

Heute reicht das Braingame-Portfolio von hochwertigen 3D-Adventures, preisgekrönten Kinder- und Familientiteln bis zu einzigartigen Info- und Edutainment-Produkten – sowohl für PC als auch für Nintendo.

Dabei legt man neben aktuellen und spannenden Inhalten besonderen Wert auf die Anwendung neuester Technologien und absolute Qualität. Dafür steht das erfahrene Team aus Pädagogen, Wissenschaftlern sowie Medien- und Gamedesignern. Die Produkte von Braingame werden weltweit vermarktet und das mit großem Erfolg.

Mehr Infos unter www.braingame.de

Über scoyo

scoyo ist eine innovative Online-Lernplattform für Kinder der Klassen 1 bis 7. Scoyo vermittelt spielerisch neues Wissen und festigt relevante Lerninhalte nachhaltig. Die Philosophie von scoyo ist es, die Notwendigkeit zum Lernen mit Spaß am Lernen zu verknüpfen und Eltern, die das Beste für ihr Kind wollen, zu unterstützen. Die scoyo GmbH ist ein Tochterunternehmen der Bertelsmann AG.

Mehr Infos unter www.scoyo.de

Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.