

Verlagsprogramm Lernmittel

- Für alle Schulcomputer
- Ab einem Euro pro Schüler
- Mit Schülerverwaltung
- Voll netzwerkfähig
- Leistungsorientierte Software für viele Fächer
- Individuelle Förderung
- Ideal für Unterricht, Projekt- und Freiarbeit



Schul- und Schülersoftware
von der 1. bis zur 8. Klasse



KHSweb.de
Bildungssoftware GmbH

Qualitativ hochwertige Lernsoftware

- **Motiviert Schüler zum Lernen**
- **Fördert das selbstständige Lernen**
- **Bietet Chancen zur individuellen Förderung**
- **Hilft Lernlücken zu schließen**
- **Erleichtert den differenzierten Unterricht**
- **Unterstützt eine attraktive Unterrichtsgestaltung**
- **Schafft Freiräume für die Lehrkräfte**
- **Bietet nahezu unendliche Übungsmöglichkeiten**
- **Trainiert den Umgang mit Computern**
- **Verschafft mehr Freude am Lernen und an der Schule**
- **Führt auch Leistungsschwache zum Erfolg**
- **Schöpft Potenziale von Leistungsstarken aus**
- **Verfügt über übermenschliche GEDULD**

Gründe genug, die Einsatzmöglichkeiten einer Schullizenz auch in Ihrer Schule zu prüfen.

Ihr Cedric Ballin

Verlagsleiter und das KHSweb-Team



SCHULLIZENZEN

Alle Titel in diesem Katalog sind Schullizenzen, die Sie auf allen Computern in Ihrer Schule installieren können. Die Produkte können auf einzelnen Computern oder für das gesamte Netzwerk ohne Einschränkung installiert werden.



Vorteile für Lehrer und Schüler

Jeder Lehrer wünscht sich mehr Zeit für die individuelle Förderung seiner Schüler. Mit diesen Lernprogrammen schaffen Sie sich als Lehrer neue Freiräume. Schon die Jüngsten können selbstständig mit der einfach zu bedienenden Software spielerisch und mit Spaß elementare Lerninhalte erarbeiten.

Die Vorteile auf einen Blick

- ◆ Unterstützung der frühkindlichen Förderung
- ◆ Durch Vollvertonung nutzbar ohne Lesekenntnisse
- ◆ Förderung des Sprachschatzes und des Spracherwerbs
- ◆ Einfache Bedienung unterstützt den Umgang mit dem Computer
- ◆ Ausdruckbare Ausmalbilder (z. B. der Zahlen und Buchstaben)
- ◆ Informative Übersichtsgrafik mit Lernstandsangabe
- ◆ Sowohl geeignet für leistungsschwache als auch –starke Schüler
- ◆ Flexibel in verschiedenen Fächern einsetzbar

Einzellizenz 19,95,- € je Titel

Schullizenz 99,- € je Titel

Geeignet für Terminalserver

FIT FÜR DEN SCHULSTART: FARBEN



In vielen spielerisch gestalteten Übungen erlernen die Schüler Farben differenziert zu benennen. Über die Grundfarben lernen sie z. B. Mischfarben dadurch kennen, indem die Farben übereinander „wandern“. Weitere Beispiele: Förderung des Wahrnehmungsvermögens beim „Tanz der Mäuse“, Farben aus Naturfotos erkennen, merken und wiedergeben.

6 Lernbausteine mit 31 Schwierigkeitsstufen, Ausmalbilder für die Freiarbeit:

- ◆ Unsere Malkastenfarben
- ◆ Bilder ausmalen
- ◆ Welche Farbe hat ...?
- ◆ Schau genau
- ◆ Farbige Natur

FIT FÜR DEN SCHULSTART: BUCHSTABEN



12 Lernbausteine mit 34 Schwierigkeitsstufen:

- ◆ Buchstaben-Merkbilder
- ◆ Fange die Buchstaben und die Merkbilder
- ◆ Buchstaben „hören“
- ◆ Räuberjagd: Gesuchte Buchstaben entdecken
- ◆ Buchstaben-Merkspiel mit Kärtchen
- ◆ Falschfahrer: Buchstaben im ABC-Bus
- ◆ Gedächtnis-Training: Pärchen merken
- ◆ Klabaftermann: Wörter basteln
- ◆ Buchstabensalat
- ◆ Bilder-Buchstaben Merkspiel
- ◆ Buchstaben im Wasserfall
- ◆ Diashow: Tieralphabet

FIT FÜR DEN SCHULSTART: ZAHLEN



10 Lernbausteine mit 55 Schwierigkeitsstufen:

- ◆ „Zahlen malen“ mit der Maus
- ◆ Zahlen erkennen im Bildsalat
- ◆ Zahlen ordnen mit dem Zahlenwurm
- ◆ Puzzle: Zahlenschnipseleien
- ◆ Roboterbauteile: Anzahl erkennen
- ◆ Mit den Zwergen Pärchen finden
- ◆ Schneckenrennen (Ordnungszahlen)
- ◆ Einfache Rechenspiele
- ◆ Wie viel Finger zeigt die Hand?
- ◆ Kärtchenspiel: Anzahl
- ◆ Im Garten: Größer, kleiner
- ◆ Kärtchenspiel: Summe
- ◆ Finger-Rechnen

FIT FÜR DEN SCHULSTART: FORMEN



6 Lernbausteine mit 43 Schwierigkeitsstufen:

- ◆ Welche Formen gibt es und wie entstehen sie?
- ◆ Erkennst du die Form?
- ◆ Entdecke gesuchte Formen in deiner Umwelt!
- ◆ Formenbaukasten für lustige Abbildungen
- ◆ Wer hast dich eingeschmuggelt? (Ähnlichkeiten)
- Vorgestellte Formen mit Ausmalbildern: Kreise, Halbkreise, Ovale, Dreiecke, Vierecke, Quadrate, Rechtecke, Fünfecke, Sechsecke, Vielecke, ...

FIT IN DEUTSCH: RECHTSCHREIBUNG 1. BIS 4. KLASSE



Dem Schüler wird mit altersgerechten und spannenden Lernwortgeschichten der Grundwortschatz der jeweiligen Klasse vermittelt. Die Rechtschreibung wird mit insgesamt 1.000 Lernwörtern trainiert.

Leistungsmerkmale

- Je Klasse über 20 lebensnahe, spannende und vertonte Lernwort-Geschichten
- Sofortige Kontrolle der Eingaben auf Korrektheit
- Karteikasten zur Aufnahme falsch geschriebener Wörter
- Illustriertes Lernwort-Lexikon mit detaillierten, vertonten Rechtschreibhinweisen
- Lehrer können gezielt eigene Lernwortpakete zusammenstellen.
- Animierende Benutzeroberfläche mit kindgerechten Videos
- „Abschlussprüfung“ zur Leistungsermittlung
- Speicherung der Lernstände aller Schüler
- Austausch der Lerndaten zwischen heimischen und schulischem PC möglich



Das Programm entlastet von didaktischen Routine-Arbeiten und hat sich in über 10.000 Grund- und Förderschulen bewährt.



Je Klasse 11 Lernbausteine mit insgesamt über 80 Lernwort-Paketen:

- ◆ Purzelwörter ◆ Aufbauwörter ◆ Geheimschrift
- ◆ Wortschlangen ◆ Silbenrätsel ◆ Silbenklatschen
- ◆ Lückentexte ◆ Lernwörter klicken ◆ Nachschreiben ◆ Buchstabenlücken ◆ Lernwortlücken



Schullizenz 129,- € je Titel

Einzellizenz 19,95 € je Titel

FIT IN DEUTSCH: DIKTATTRAINER 1. BIS 4. KLASSE



Mit dem Diktattrainer können Schüler alleine und selbstständig Diktate und Nachschriften üben. Die Texte werden von einer Sprecherin in Sprechakten vorgelesen. Bereits bei der Eingabe wird jeder Buchstabe auf Richtigkeit geprüft. Versuchte Falscheingaben werden vom Programm erkannt, auf Rechtschreibunsicherheiten hin analysiert und den Rechtschreibregeln zugeordnet.



Zu allen Rechtschreibregeln durchsucht das Programm den kompletten Grundwortschatz und präsentiert Entscheidungsfälle: z. B. V_h mit ie oder i? Für alle Rechtschreibregeln werden derartige interaktive Übung zur Verfügung gestellt:

- ◆ nicht erkannte Doppellaute (aa, ee,...ll, mm)
- ◆ s-Laute (s, ss oder ß)
- ◆ langes ie oder kurzes i
- ◆ ks-Laut (x, chs oder ks)
- ◆ ei oder ai
- ◆ Mitlautverdopplung
- ◆ silbentrennendes- und Dehnungs-h
- ◆ doppelter Selbstlaut (Vokal)
- ◆ u. v. m.



Bearbeitungsstand und Schwächen werden individuell gespeichert. Alle Übungen können als DIN-A4-Arbeitsblätter ausgedruckt werden.



Das in allen Diktattrainern enthaltene Diktatstudio erlaubt es Lehrkräften oder auch Schülern eigene Diktate und Lernwörter zu erstellen. So können z. B. in einer Arbeitsgemeinschaft gemeinsam Diktate erstellt und selbstständig vertont werden.

Schullizenz 129,- € je Titel

Einzellizenz 19,95 € je Titel

FIT IN DEUTSCH: DIKTATTRAINER 5. BIS 8. KLASSE



Auch in den höheren Klassen beherrschen viele Schüler noch nicht sicher die Rechtschreibung. Mit diesen Diktattrainern können individuelle Rechtschreibschwierigkeiten beseitigt werden.

In kurzen Sprechakten können sich die Schüler Texte vorlesen lassen. Ihrem Leistungsstand entsprechend können sie sich die Sprechakte beliebig oft anhören. Die Texte umfassen Sachthemen aus den Fächern Deutsch, Mathe, Biologie, Kunst, Erdkunde, etc. – also Themen des Schulalltags. Somit wird nicht nur die Rechtschreibung trainiert.

Durch die fachübergreifenden Diktate wird neben der Rechtschreibung auch Fachwissen vermittelt.

Alle Diktate sind an den Lehrplänen orientiert und bieten so für jede Klassenstufe den richtigen Anspruch. Nach jedem Diktat bietet die Software eine Fehlerauswertung mit integrierter Benotung

Das in allen Diktattrainern enthaltene Diktatstudio erlaubt es Lehrkräften oder auch Schülern eigene Diktate zu erstellen. So können Schülern in einer Arbeitsgemeinschaft ein Diktat gemeinsam erstellen und dann selbstständig vertonen. Die erstellten Diktate können dann von allen anderen Schülern geübt werden.

Schullizenz 149,- € je Titel

Einzellizenz 21,95 € je Titel

Geignet für Terminalserver

FIT IN DEUTSCH: GRAMMATIK 5. BIS 7. KLASSE



- ◆ Kleinschrittiges Vorgehen macht Erfolge schnell sichtbar
- ◆ Ausführliche Musterlösungen zur Kontrolle
- ◆ Tests mit Notenschlüssel zur Selbstbewertung
- ◆ Von erfahrenen Pädagogen entwickelt
- ◆ Ausführliche Hilfen
- ◆ Prägnante Beispiele
- ◆ Abwechslungsreiche Übungen

Motivierendes Training zu den Basisfertigkeiten im Bereich der deutschen Grammatik für das 5., 6. und 7. Schuljahr. Jedes der 44 bzw. 39 Grammatikthemen wird übersichtlich dargestellt und ausführlich mit Beispielen erläutert. Hunderte von interaktiven Übungen steigern den Lernerfolg. Kurztests mit Notenschlüssel ermöglichen die selbstständige Kontrolle des Lernfortschritts. Mit Lernstandsspeicherung und Lesezeichen.

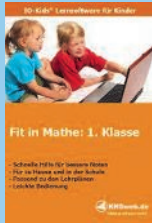
Die bewährte MANZ-Lernhilfe jetzt auch als Lernsoftware! Ideal auch zur Förderung von schwächeren Schülern geeignet. Das Programm berücksichtigt die neuen Lehrpläne für 8-jährige Gymnasien. Bestens geeignet für Schülerinnen und Schüler an weiterführenden Schulen. Aber auch Lehrer, die Zusatzmaterial für schwächere Schüler benötigen sowie Nachhilfeeinstitute und Lernberatungen werden ebenfalls großen Nutzen von diesem Lernprogramm haben.

Schullizenz 129,- € je Titel

Einzellizenz 19,95 € je Titel

Geignet für Terminalserver

FIT IN MATHE: LERNPROGRAMM 1. KLASSE



Freude an Mathe gewinnen. Dies gelingt dem Lernprogramm durch motivierende, animierende und kindgerechte Übungen.

- Frei wählbarer Zahlenbereich 1 - 10 oder 0 - 20
- Vier Schwierigkeitsstufen
- Ohne Lesekenntnisse nutzbar - Vollvertonung
- Speicherung der Lernstände aller Schüler

18 Lernbausteine mit über 130 Übungstypen decken den Lernstoff der Klassenstufe komplett ab:

- ◆ **Zahlenwelt:** Nachbarzahlen, Zwanzigerfeld, Schüttelbox, Zahlenvergleich, Zahlenfolgen,
- ◆ **Rechenwelt:** Rechenhaus, Rechendreieck, Verdoppeln, Halbieren, Schnellrechnen
- ◆ **Geo-Land:** Orientierung, Formen, Spiegelbilder, Zahlenstrahl
- ◆ **Sachaufgaben:** Rechengeschichten, Euro, Cent, Uhrzeiten

FIT IN MATHE: LERNPROGRAMM 2. KLASSE



Das Programm besteht durch kreative Übungen und bedeutet eine Bereicherung für den Mathe-Unterricht. **19 Lernbausteine** mit über 150 Übungstypen decken den Lernstoff der Klassenstufe komplett ab:

- ◆ **Zahlenwelt:** Zehner/Einer, Größer, Kleiner, Nachbarzahlen, Hunderterfeld, Zahlen vergleichen, Zahlenfolgen, Zahlen ordnen
- ◆ **Rechenwelt:** Plus-Aufgaben, Minus-Aufgaben, Einmaleins, Teilen, Rechenturm, Schnellrechnen
- ◆ **Geo-Land:** Längen messen, Zahlenstrahl, Spiegelung, Spiegelschrift, Körperformen, Flächenformen,
- ◆ **Sachaufgaben:** Rechengeschichten, Textaufgaben, Rechnen mit Geld, Uhrzeiten, Tabellen.

Schullizenz 169,- € je Titel

Einzellizenz 25,95 € je Titel

FIT IN MATHE: LERNPROGRAMM 3. KLASSE



Effektive Unterstützung für einen leistungsorientierten und differenzierenden Unterricht.

- Ideal zur Vorbereitung von Orientierungsarbeiten
- Zahlreiche Lernspiele - z.B. Quadratzahlen-Memo
- Ausführliche Fehleranalysen und -hinweise
- Musterprüfungen für alle Lernbausteine
- Speicherung der Lernstände aller Schüler

26 Lernbausteine mit 155 Übungstypen decken den Lernstoff der Klassenstufe komplett ab:

- ◆ **Zahlenwelt (bis 10.000):** Zahlen größer 100, Stellenwerttafel, Zahlenstrahl, Größer-, Kleinerzeichen, ...
- ◆ **Geo-Land:** Gitternetze, Formen, Figuren, Würfel, Spiegelung, ...
- ◆ **Rechenwelt - Zusammenzählen:** Kopfrechnen, halbschriftlich und schriftlich, magische Quadrate,
- ◆ **Rechenwelt - Abziehen:** Kopfrechnen, halbschriftlich, schriftlich: Ergänzungsverfahren, Abziehverfahren, ...
- ◆ **Rechenwelt - Malnehmen:** Kopfrechnen, halbschriftlich, Quadratzahlen, ...
- ◆ **Rechenwelt - Teilen:** Kopfrechnen, halbschriftlich, ...
- ◆ **Sachaufgaben:** Längen, Entfernungen, Gewicht, Geld, Zeit, Dauer, ...

Hunderte von Übungen werden anhand von Beispielen und Musterlösungen von einer Sprecherin ausführlich erklärt. Besonderer Wert wird auf Kopfrechnen, gängige Rechenverfahren und kreative Übungen (z. B. Geldautomat mit Euromünzen und -scheinen, Schätzübungen, Figuren legen, ...) gelegt. Mit der Hausaufgaben-Hilfe können eigene Rechenaufgaben überprüft werden.

Schullizenz 199,- €

Einzellizenz 29,95 €

FIT IN MATHE: LERNPROGRAMM 4. KLASSE



Mit dem Einsatz in über 10.000 Grund- und Förderschulen gehört „Fit in Mathe: 4. Klasse“ zu den erfolgreichsten Grundschulprogrammen.

- Zahlreiche Übungen entsprechend den neuen KMK-Bildungsstandards
- Hausaufgaben-Kontrollen für das selbstständige Überprüfen eigener Lösungen
- Ausführliche Fehleranalysen und -hinweise
- Auch vorbereitend für den Übertritt
- Setzen eines Lesezeichens möglich
- Speicherung der Lernstände aller Schüler

26 Lernbausteine mit 254 Übungstypen decken den Lernstoff der Klassenstufe komplett ab:

- ◆ **Zahlenwelt:** Stellenwerte, Große Zahlen, Zahlenstrahl, Größer / Kleiner, Runden, Überschlag, Zahlen zerlegen, Hunderter-, Tausender-Ergänzung
- ◆ **Rechenwelt 1:** Bezeichnungen, Addieren, Ergänzungs-, Abziehverfahren, Umkehraufgaben, Schriftlich Multiplizieren / Dividieren
- ◆ **Geo-Land:** Flächen, Körper: Würfel, Würfelbauten, Quader, Spiegelung, Verschieben, Drehen, Gitternetze
- ◆ **Sachaufgaben:** Maßeinheiten, Längen, Cent, Euro, Gewichte, Füllungen (Volumen), Zeiten, Dauer, Tabellen, Schaubilder, Würfeln (Häufigkeiten), Mengendiagramme
- ◆ **Rechenwelt 2:** Zahlenfolgen, Kopfrechnen, Geschick Addieren / Subtrahieren, Rechnen im Kreis, Rechengesetze

Der zufallsgesteuerte Aufgabengenerator erzeugt automatisch hunderte von Zusatzaufgaben.

Schullizenz 199,- €

Einzellizenz 29,95 €

10. komplett überarbeitete NEU-AUFLAGE

FIT IN MATHE: LERNPROGRAMM 5. KLASSE



Motivierendes Training zu den Basisfertigkeiten im Bereich Mathematik

- Kleinschrittiges Vorgehen mit abwechslungsreichen Übungen
- Übersichtliche Darstellungen, prägnante Beispiele, ausführliche Erläuterungen
- Ausführliche Musterlösungen
- Tests mit Notenschlüssel zur Selbstbewertung
- Setzen eines Lesezeichens möglich
- Speicherung der Lernstände aller Schüler

31 Lernbausteine mit 175 Übungstypen decken den Lernstoff der Klassenstufe komplett ab:

- ◆ Rechnen mit natürlichen Zahlen
- ◆ Rechnen mit Größen
- ◆ Geometrische Grundbegriffe
- ◆ Brüche, negative Zahlen
- ◆ Sachaufgaben

FIT IN MATHE: LERNPROGRAMM 6. KLASSE



31 Lernbausteine mit 162 Übungstypen decken den Lernstoff der Klassenstufe komplett ab:

- ◆ **Teilbarkeit, Rechnen mit Brüchen:** Primzahlen, ggV, kgV, Erweitern, Kürzen, Grundrechenarten
- ◆ **Dezimalzahlen:** Dezimalzahl und Bruch, periodische Dezimalzahlen, Runden, Anwendungen
- ◆ **Winkel, Abbildungen:** Maße, Kreise, Mittelsenkrechte, Winkelhalbierende, Spiegelung, Drehung, Verschieben
- ◆ **Ganze Zahlen:** Zahlenstrahl, Grundrechenarten mit neg. Zahlen, Terme, einfache Gleichungen

Schullizenz 129,- €

Einzellizenz 19,95 €

FIT IN MATHE: LERNSPIELE 1. KLASSE



- ◆ Links oder rechts? ◆ Stelle die Uhr ◆ Bezahle passend - Rechnen mit Geld ◆ Baue ein Bild
- ◆ Schnellrechnen - Addition bis 20 ◆ Geschwindigkeiten ◆ Wie viele? - Zahlen erkennen ◆ Ernte im Garten - Addieren bis 10 und 20 ◆ Muster legen
- ◆ Dixis Spielzeug - Zählen lernen ◆ Detektiv Dixi - Sorten und Mengen

FIT IN MATHE: LERNSPIELE 2. KLASSE



- ◆ Malen nach Zahlen ◆ Stelle die Uhr ◆ Gib heraus - mit Geld rechnen ◆ Bingo - Erfassen von Mengen bis 20 ◆ Schnellrechnen - Quadratzahlen ◆ Suchfix - Vielfaches von Zahlen ◆ Fotos entdecken - Konstruieren von Figuren ◆ Wie kalt ist es? - Balkendiagramm ◆ Kreuzzahlenrätsel

FIT IN MATHE: LERNSPIELE 3. KLASSE



- ◆ Was passt nicht? – Teilbarkeit ◆ Analoguhr – Digitaluhr ◆ Einstellen einer Digitaluhr ◆ Rechnen mit Geld – Passend bezahlen ◆ Bingo – Kopfrechnen im Tausenderraum ◆ Drehpuzzle - Kopfrechnen im Hunderterraum ◆ Geometrie: Vergrößern von Figuren ◆ Balkendiagramme ◆ Größen

FIT IN MATHE: LERNSPIELE 4. KLASSE



- ◆ Bilder ausmalen - Erkennen von großen Zahlen
- ◆ 4- bis 6-stellige Ziffern ◆ Stelle die Uhr - Zeitdifferenzen einstellen ◆ Kasse - Mit Geld rechnen lernen als Kassierer ◆ Bingo - Erfassen von großen Zahlen
- ◆ Schnellrechnen - Umgang mit Quadratzahlen
- ◆ Suchfix - Vielfaches von Zahlen ◆ Fotos entdecken

FIT IN MATHE: LERNSPIELE 5. KLASSE



- ◆ Kommazahlen ◆ Zeitrechnung ◆ Rechnen mit Geld
- ◆ Kopfrechnen ◆ Division mit Rest ◆ Rechnen mit Gewichtseinheiten ◆ Ergänzen von Teilen (Geometrie) ◆ Teilbarkeit ◆ Schriftlich rechnen
- ◆ Aufmerksamkeitstraining und Reaktionszeit

FIT IN MATHE: LERNSPIELE 6. KLASSE



- Bruchteile ◆ Vielfache ◆ Primzahlen ◆ größter gemeinsamer Teiler ◆ kleinstes gemeinsames Vielfache ◆ ganzzahlige Division ◆ Dezimalzahl – Bruch ◆ Dezimalzahl als Ergebnis einer Rechnung
- ◆ Quersumme ◆ Potenz ◆ Flächeninhalte in Kästchen ◆ Gleichungssysteme ◆ Runden ◆ Merksätze – richtig oder falsch?

Einzellizenz 15,95 €

Schullizenz 79,- € je Titel

Themenorientiert Mathematik trainieren

FIT IN MATHE: PROZENTRECHNEN

Schullizenz 87,- €



Ab 7. Klasse

„Fit im Prozentrechnen“ gehört seit mehr als 10 Jahren zu den erfolgreichsten Lernprogrammen, das sich sowohl für den Einsatz im Unterricht als auch zur Einzel-Schülerhilfe besonders eignet.

Das Programm ist klar strukturiert:

Der Lernstoff wird in 5 Kapiteln vermittelt. Jedes Kapitel besteht aus 4 Modulen: Lernen, Üben, Zusammenfassung, Test. Alle fünf Kapitel bieten zwischen 6 und 8 Übungsteile, um das Gelernte ausführlich zu trainieren. Insgesamt stehen über 40 Übungsteile zur Auswahl. Zu jedem Kapitel gibt es eine Zusammenfassung des Stoffes, die hilft bereits Gelerntes kurz zu wiederholen.

Das Programm passt sich dem Niveau der Schüler an und findet somit immer das richtige Lerntempo und den richtigen Lernweg. Lernsoftware „nur“ zum Üben und Trainieren verwenden.

FIT IN MATHE: TEILBARKEIT

Schullizenz 87,- €



Ab 5. Klasse

Die Schüler entdecken Teilbarkeitsregeln und lernen die Primfaktorzerlegung kennen und anzuwenden. Sie vertiefen dabei ihre Einsicht in den Aufbau der natürlichen Zahlen und verschaffen sich die Grundlage für das Rechnen mit Brüchen in der nächsten Jahrgangsstufe. Zahlreiche Übungstypen mit beliebigen zufallsgesteuerten Aufgaben garantieren, dass die erlernten Themen ausführlich trainiert werden.

Falls der Schüler eine Aufgabe nicht lösen kann, erklärt das Programm den richtigen Lösungsweg Schritt für Schritt.



FIT IN MATHE: BRUCHRECHNEN

Schullizenz 87,- €



Ab 6. Klasse

Die Schüler vertiefen ihre Grundkenntnisse und lernen anwendungsorientiert die Grundrechenarten mit positiven rationalen Zahlen (Brüche) kennen:

- ♦ den Hauptnenner über das kgV ermitteln
- ♦ Addition und Subtraktion von Brüchen
- ♦ Multiplikation und Division (inkl. Kehrwert)
- ♦ Verbindung der vier Grundrechenarten

Zahlreiche Übungen werden anhand von Beispielen und Musterlösungen von einer Sprecherin ausführlich erklärt. Mit der „Hausaufgaben-Kontrolle“ können Ergebnisse zu Hause oder im Unterricht selbstständig überprüft und mit einem speziellen Taschenrechner nachgerechnet werden. Das Programm ist für den Unterrichtseinsatz optimiert. Für zahlreiche Aufgaben können Arbeitsblätter ausgedruckt werden. Eine Prüfung und das integrierte „Mathe-Lexikon“ runden das Lernprogramm ab.

FIT IN MATHE: ADDITION & SUBTRAKTION

Nur 87,- €



Ab 5. Klasse

Das Lernprogramm vertieft die in der Grundschule erworbenen Kenntnisse. In 7 Lernbausteinen mit über 50 Übungstypen werden die im Unterricht praktizierten schriftlichen Rechenverfahren vorbereitet und intensiv eingeübt. Rechenvorteile, Umkehraufgaben und Rechengesetze werden eben-so behandelt wie Kopfrechen-, Text- und Sachaufgaben. Mit dem eigens entwickelten Additions- und Subtraktionsrechner können Hausaufgaben selbstständig nachgeprüft und nachgerechnet werden.

Einzellizenz 7,95 € je Titel

FIT IN ENGLISCH: LERNPROGRAMM 5.BIS 6. KLASSE



- ◆ Kleinschrittiges Vorgehen macht Erfolge schnell sichtbar
- ◆ Ausführliche Musterlösungen zur Kontrolle
- ◆ Tests mit Notenschlüssel zur Selbstbewertung
- ◆ Von erfahrenen Pädagogen entwickelt
- ◆ Ausführliche Hilfen
- ◆ Prägnante Beispiele
- ◆ Abwechslungsreiche Übungen

Die bewährte MANZ-Lernhilfe jetzt auch als Lernsoftware! - Motivierendes Training zu den Basisfertigkeiten. Die Schüler können sich Erklärungen anzeigen lassen, Übungen ausfüllen, sich bewerten lassen und in Tests selbst ausprobieren, wie gut sie schon sind. Es wird angezeigt, welche Übungen schon gelöst sind und wie der Schüler dabei abgeschnitten hat. So können gezielt die Übungen, bei denen das Ergebnis nicht ganz richtig war, noch einmal wiederholt werden.

Ideal auch zur Förderung von schwächeren Schülern geeignet. Das Programm berücksichtigt die neuen Lehrpläne für 8-jährige Gymnasien. Bestens geeignet für Schülerinnen und Schüler an weiterführenden Schulen. Aber auch Lehrer, die Zusatzmaterial für schwächere Schüler benötigen sowie Nachhilfeinstitute und Lernberatungen werden ebenfalls großen Nutzen von diesem Lernprogramm haben.

Schullizenz 129,- € je Titel

Einzellizenz 19,95 € je Titel

Geeignet für Terminalserver

NEU



NEU

FIT IM DENKEN: SPIELEKISTE

Ab 6 Jahre



Die Spielekiste wurde vom ISB, dem Bayrischen Staatsinstitut für Schulqualität u. Bildungsforschung, ausdrücklich für den Unterricht empfohlen. Sie fördert Merkfähigkeit, Kombinationsvermögen, logisches Denken, Aufmerksamkeit, Konzentrationsfähigkeit, Reaktionsvermögen und Zahlengedächtnis.

➤ Einsatzmöglichkeiten: Einzelförderung, Stillarbeit, Vertretung, Nachmittagsbetreuung, Schulfeste, Die Spiele: Bildermax ♦ Sag wie weit! ♦ Leg das Glei! ♦ Na logisch! ♦ Auf Safari ♦ Jahrmarkt ♦ Kugelraten ♦ Fang die Maus! ♦ Pärchen merken ♦ Such mal ♦ Puzzle ♦ Räuberjagd ♦ Schieb mich! ♦ Rette Mr. Gal! ♦ Schätz die Zeit! ♦ Was ist anders?



Einzellizenz 15,95 €

Schullizenz 79,- €

FIT IM DENKEN: BRAINJOGGING

Ab 12 Jahre



„Brainjogging“ entstand im Rahmen des Modellversuchs „Vernetztes Denken“ im Auftrag des Bundesinstituts für Berufsbildung.

Auf acht dreidimensional gestalteten Inseln fordern 36 Denksportaufgaben, Wahrnehmungsübungen, Bilder-geschichten und Rätsel die volle Aufmerksamkeit.

„Brainjogging“ fördert Schlüsselqualifikationen:

- ◆ Gedächtnis & Kombinationsvermögen
- ◆ Logisches Denken & Assoziatives Denken
- ◆ Entscheidungskompetenz & Flexibilität
- ◆ Abstraktionsfähigkeit
- ◆ Wahrnehmungsfähigkeit



Einzellizenz 19,95 €

Schullizenz 99,- €

Vorteile für Lehrer und Schüler

Die Reihe für den Spaß beim Englischlernen. Mit „Level 1“ können Sie bereits in der 1. Klasse starten. Natürlich ist auch der Beginn in einer späteren Klassenstufe sinnvoll. Die Level sind unabhängig voneinander.

Motivation und Anreiz werden erreicht durch: Rekorde erzielen, Punkte erringen, Zeiten unterbieten, Singen und Tanzen mit der Figur Dixi.

Die Vorteile auf einen Blick

- Voll vertont durch einen „native Speaker“
- Liebevoll animiert und illustriert
- Verschiedenen Schwierigkeitsgrade
- An den Lehrplänen orientiert
- Unabhängig vom Schulbuch einsetzbar
- Preisgekrönte Autorin

Jedes Lernspiel besteht aus: Demo-, Lern- und Spielteil. Im Spielteil steht eine ausführliche Hilfe zur Verfügung. Die gesamte Spielführung erfolgt mit einfachen englischen Begriffen und zugehörigen Visualisierungen - z. B. Click on the picture

Schullizenz 99,- € je Titel

Einzellizenz 15,95 € je Titel

FIT IN ENGLISH: LERNSPIELE 1



Keine Lesekenntnisse erforderlich
10 Lernbausteine mit 30 Schwierigkeitsstufen

◆ Initial Sounds - Tieralphabet ◆ The Kid's Room - Gegenstände erkennen und einfärben ◆ At the Greengrocer's - Obst und Gemüse ◆ At the playground - Spielzeuge suchen ◆ My Body - Körperteile berühren ◆ Animals - Aufmerksamkeitstraining ◆ My House and Garden - Zahlen und Zählen ◆ At Home - Zimmer einrichten ◆ Weather and Clothes - Was ziehst du heute an? ◆ Remember! - Konzentrations- und Merktraining

FIT IN ENGLISH: LERNSPIELE 2



Keine Lesekenntnisse erforderlich
10 Lernbausteine mit 28 Schwierigkeitsstufen:

◆ Initial Sounds - Laut- und Objektalphabet ◆ A Picture of Sounds - Bilder nach Lauten malen ◆ My Clock - Uhr- und Tageszeiten ◆ Pictures of London - Bild-, Tonpuzzle ◆ Which Figure is it? - Dixi durch die Landschaft führen ◆ Breakfast - Bild-Wortzuordnung ◆ In the Garden - Früchte zählen ◆ What is the weather like today? - Frage- und Antwortspiel ◆ Seasons - Kärtchenspiel für Jahreszeiten

FIT IN ENGLISH: LERNSPIELE 3



10 Lernbausteine mit 28 Schwierigkeitsstufen:

◆ Shopping - Korrekt bezahlen ◆ Calendar - Datum verstehen ◆ My Digital Clock - Uhrzeit einstellen ◆ Our Trip to London - Sehenswürdigkeiten kennen lernen ◆ Let's dance - Bewegung mit Dixi ◆ Furniture - Einrichtungsgegenstände ◆ Dixi's World - Einfache Sätze bauen ◆ Our Holiday - Merkspiel: Koffer packen ◆ Colors - Zu Bildfolgen Sätze bauen ◆ Multiplication - Rechenspiel mit Dixi

FIT IN ENGLISH: LERNSPIELE 4



10 Lernbausteine mit 28 Schwierigkeitsstufen:

◆ Rhyming Pictures - Reimbilder ◆ Calendar ◆ Vehicles - Wörter bilden ◆ Puzzle Geography - Landkartenbegriffe ◆ Moving Geometry - Tanzspiel für Richtungs-, Raum-, Lagebegriffe ◆ Click and Learn: At School - Dinge des Schulalltags ◆ Dixi's World - Sätze bilden ◆ Logic - Bild-Wortzuordnungen ◆ Talking - Frage- und Antwort ◆ The-Dog-Frog-Song - Karaoke Song

Für den lebendigen Sachkunde-Unterricht

FIT IN SACHKUNDE: VERKEHRSERZIEHUNG



Kinder müssen sichere Verkehrsteilnehmer werden. Deshalb wird in der Primarstufe die Radfahrprüfung durchgeführt. Das Übungs- und Lernprogramm „Fit in Sachkunde: Verkehrserziehung“ bereitet Kinder im Alter zwischen 7 und 10 Jahren spielerisch auf den theoretischen Teil dieser Prüfung und somit auf das richtige Verhalten im Straßenverkehr vor.

Die zahlreichen und vielfältigen Animationen und Übungsaufgaben sowie ein Spiel, sind kindgerecht gestaltet, motivieren zum Lernen und stellen eine wunderbare Ergänzung zum praktischen Teil dar.

Eine nette Rahmengeschichte mit Klaus, der Maus, Ausdrücke zur Wiederholung des Lernstoffs der Klassen 1 und 2 sowie ein großer Abschlusstest zur **Vorbereitung auf die Fahrradprüfung** runden das Lernprogramm ab. Die Inhalte der CD-ROM entsprechen den aktuellen Lehrplänen.

Schullizenz 99,- €



FIT IN SACHKUNDE: PFLANZENVERMEHRUNG



Viele Kinder die im städtischen Umfeld aufwachsen, wissen wenig über Pflanzen und deren Vermehrung. Diese Lernsoftware schlägt die Brücke zwischen Computer und Natur. Neben Experimenten und Spielen wird besonderer Wert auf aktives Handeln der Kinder gelegt. Jeder Schüler kann dann zu Hause z. B. sein eigenes Zitronenbäumchen pflanzen und großziehen.

Schullizenz 79,- €



FIT IN SACHKUNDE: WALD



Natürlich erfahren Kinder am meisten über den Wald, wenn sie mit ihrer Klasse einen Schulausflug in ein nahe gelegenes Waldstück machen. Um aber das Wissen über Bäume, Pilze, Tiere und Pflanzen im Wald zu vertiefen, können die Schüler mit dieser CD alles Spannende nochmals nachschlagen und in interessanten Übungen das Erlernte vertiefen.

Zahlreiche Bilder, spannende Texte und Aufgaben vermitteln alles zum Thema Wald. Der Inhalt deckt den Themenbereich Wald aus dem Lehrplan vollständig ab.

Schullizenz 99,- €

FIT AM COMPUTER: TIPP- UND TASTATURTRAINER



Die CD-ROM mit interaktivem Übungsmaterial richtet sich an SchülerInnen der Primar- und Orientierungsstufe mit geringen Computerkenntnissen. Der Tipp- und Tastaturtrainer trägt dazu bei, fächerübergreifend das Schreiben auf der Tastatur am Computer zu trainieren und Tasten ohne Kenntnis des 10-Fingersystems schnell zu finden. In zwei Kapiteln wird das theoretische Basiswissen zur Tastatur vermittelt. Komplexe Texte können sich die SchülerInnen dabei vorlesen lassen. 33 ausdrückbare Arbeitsblätter unterstützen die Sicherung der Lernergebnisse.



Schullizenz 99,- €

FIT IN SACHKUNDE: GEMÜSE

Schullizenz 79,- €



Das Lern- und Trainingsprogramm besteht aus 14 interaktiven Arbeitsblättern mit 29 Übungsaufgaben:

- ◆ Einteilung der Gemüsearten
- ◆ Aufbau der Kartoffelpflanze
- ◆ Heimisches Gemüse (inkl. Saisonkalender)
- ◆ Kochen mit Gemüse
- ◆ Nährstoffe im Gemüse
- ◆ Einkauf, Lagerung und Zubereitung von Gemüse
- ◆ Gemüselexikon mit über 70 Fotos, Ernährungstipps, Zubereitung, Herkunft, Ernte, ...
- ◆ Ausdruck von „Steckbriefen“.

Alle Themen werden spielerisch erarbeitet (z. B. Frucht-Domino). Ideal für Unterricht, Projekt- und Freiarbeit. Gemüselexikon einsetzbar bis 6. Klasse.



FIT IN SACHKUNDE: OBST

Schullizenz 79,- €



Das Lern- und Trainingsprogramm besteht aus 12 interaktiven Arbeitsblättern mit 27 Übungsaufgaben:

- ◆ Einteilung der Obstarten
- ◆ Marktangebot an Obst (inkl. Saisonkalender)
- ◆ Vielfalt der heimischen Obstarten
- ◆ Aufbau einer Frucht
- ◆ Obst aus aller Welt (inkl. Transportwege)
- ◆ Nährstoffe im Obst
- ◆ Obstlexikon mit über 60 Fotos, Ernährungstipps, Zubereitung, Herkunft, Ernte, ...
- ◆ Ausdruck von „Obst-Steckbriefen“

Alle Themen werden spielerisch erarbeitet (z. B. Obst-Alphabet). Ideal für Unterricht, Projekt- und Freiarbeit. Obstlexikon einsetzbar bis 6. Klasse



Einzellizenz 15,95 € je Titel

FIT IN SACHKUNDE: GESUNDHEIT & ERNÄHRUNG

Nur 99,- €



Kinder in Deutschland leiden immer häufiger unter Übergewicht. Fastfood, Süßigkeiten und mangelndes Wissen über die richtige Ernährung können so langfristig zu schweren gesundheitlichen Problemen führen. In der Kindheit wird das Fundament für die Essgewohnheiten der Zukunft gelegt. Daher ist es sehr wichtig, Kindern frühzeitig zu vermitteln, wie sie sich richtig ernähren können. Die Lernsoftware vermittelt alles Wichtige zum Thema Ernährung und gibt sinnvolle Gesundheitstipps. Auszug aus den Inhalten:

- ◆ Bausteine einer gesunden Ernährung
- ◆ Geruch und Geschmack
- ◆ Verdauung
- ◆ Zahnpflege und Aufbau von Zähnen
- ◆ gesundes (Schul-) Frühstück



FIT IN SACHKUNDE: WIND & WETTER

Nur 99,- €



Die Lernsoftware vermittelt fachübergreifend alles zum Thema Wetter. In einem **Wettertagebuch** können Wetterdaten eingetragen werden, die dann grafisch dargestellt werden. Animationen zum Wasserkreislauf und der Entstehung von Grundwasser und Quellen bieten Abwechslung. Mit fachübergreifenden Übungen wird der Wortschatz zum Thema Wasser und Maßeinheiten vertieft. Zahlreiche Anleitungen für Experimente, die auch ohne Computer durchgeführt werden können, helfen die Nutzung des PCs mit anderen Aktivitäten zu kombinieren. Kreative Bastelanleitungen, begeistern Kinder auch nach dem Unterricht für das Thema. Ergänzend stehen druckbare Arbeitsblätter für die Nutzung im Unterricht zur Verfügung.



Einzellizenz 19,95 € je Titel

FIT IN SACHKUNDE: FEUER & VERBRENNUNG



Feuer wird von Kindern häufig als „Spielzeug“ angesehen, ohne viel über Gefahren zu wissen. Kinder lernen hier spielerisch und gefahrlos den sicheren Umgang mit Feuer. Spannende Animationen mit fachübergreifenden Übungen vermitteln den Stoff kindgerecht. Die Themen:

- ♦ Gut oder schlecht brennbar unterscheiden
- ♦ Untersuchen, ob Stoffe entzündbar sind
- ♦ Abhängigkeit der Entzündbarkeit von der Beschaffenheit feststellen
- ♦ Die Kerze: Aufbau, Funktion, Kerzenflamme
- ♦ Gefahren im Umgang mit offenem Feuer
- ♦ Entstehung von Schadstoffen bei Verbrennungsvorgängen
- ♦ Nutzungsmöglichkeiten von Feuer



FIT IN SACHKUNDE: MAGNETISMUS



Viele Kinder sind von Magneten fasziniert. Mit diesem Lernprogramm lernen Schüler verschiedene Magneten kennen. Neben dem klassischen Hufeisenmagneten und Elektromagneten wird auch die Funktionsweise eines Kompasses erklärt. Spannende Animationen mit fachübergreifenden Übungen vermitteln den Stoff spielerisch und kindgerecht. Die Inhalte:

- ♦ Magnetische Wirkung erkennen
- ♦ Spielzeug mit Permanentmagnet untersuchen
- ♦ Einfache Versuche und Spiele
- ♦ Funktion des Kompasses
- ♦ Die elektromagnetische Wirkung erproben
- ♦ Nutzung von Magnetismus
- ♦ Gefahren und Schäden

Inzellizenz 15,95 € je Titel

FIT IN SACHKUNDE: STROM & ELEKTRIZITÄT



Ohne Strom funktioniert heute kaum noch ein Haushaltsgerät. Häufig sind sich Kinder der Gefahren im Umgang mit Strom nicht bewusst. Die Lernsoftware hilft, Strom und seine Wirkungen zu verstehen sowie die Gefahren richtig einzuschätzen. Animierte Experimente und zahlreiche Übungen vermitteln spielerisch alles zum Thema Strom. Alle Inhalte berücksichtigen die aktuellen Lehrpläne.

Themen und Inhalte:

- ♦ Wer nutzt Strom?
- ♦ Wie entsteht Strom?
- ♦ Was ist Strom?
- ♦ Weshalb leiten Stoffe Strom?
- ♦ Warum fließt Strom in einem Kreis?
- ♦ Warum müssen wir Strom sparen?
- ♦ Gefahren!



FIT IN SACHKUNDE: AUGEN & OPTIK



Die Lernsoftware hilft mit zahlreichen Bildern, Erläuterungen und interessanten Übungen die Grundlagen der optischen Wahrnehmung und des menschlichen Sehens besser zu verstehen. Das Programm wurde entsprechend der aktuellen Lehrpläne entwickelt.

Themen und Inhalte:

- ♦ Aufbau der Augen
- ♦ Funktionsweise der Augen
- ♦ Augen anderer Lebewesen
- ♦ Augen betrügen (optische Täuschungen)
- ♦ Sehfehler (Kurz-, Weit- und Stabsichtigkeit, ...)
- ♦ Augenblicke (Augenausdruck)
- ♦ Schutz der Augen

Schullizenz 79,- € je Titel

FIT IN RELIGION: 3 WELTRELIGIONEN

Schullizenz 99,- €



Die Lernsoftware erklärt Schülern die Entstehung des Christentums, Judentums und des Islams sowie deren Bräuche und Besonderheiten. Die Software ist sowohl für Lehrer zur Unterrichtsvorbereitung als auch für Schüler der Klassen 3 bis 6 geeignet und kann im Unterricht und zu Hause genutzt werden. Speziell für den Einsatz im Unterricht bietet die CD zahlreiche Materialien. Stundenentwürfe für bis zu 10 Unterrichtsstunden je Religion beinhalten Konzepte für den Unterricht mit und ohne Computer. Fächerübergreifendes Lernen wird mit speziellen Materialien unterstützt. Ein Lexikon und ein Zeitstrahl helfen Schülern.

Das Judentum

- ◆ Stammväter des jüdischen Volkes
- ◆ 12 Stämme Israels
- ◆ Wo lebte Abraham?
- ◆ Die Tora, Das Schma-Gebet, Das Kaddisch
- ◆ Synagoge: Toraschrein, Ner Tamid, Bima
- ◆ Die 10 Gebote
- ◆ Speisevorschriften

Das Christentum

- ◆ Jesus: Geburt, Leben, Tod, Auferstehung
- ◆ Wo lebte Jesus?
- ◆ Glaubensbekenntnis, Bibel, Rosenkranz, ...
- ◆ Vaterunser
- ◆ Kirche: Altar, Ambo, Tabernakel, ...
- ◆ Die 10 Gebote

Der Islam

- ◆ Anfänge, Wüste, 1. Offenbarung, Medina
- ◆ Wo lebte Mohammed?
- ◆ Schahada, Al-Fatiha, Subha, Koran
- ◆ Midaa, Minarett, Minbar, Mihrab, ...
- ◆ Die 5 Säulen des Islam
- ◆ Speisevorschriften, Fastenmonat

Einzellizenz
19,95 €

FIT IN MUSIK: NOTEN LERNEN



Mit dem Programm lernen die kleinsten Musiker die Grundlagen der Musiknotation. Die Lernsoftware wurde für den Einsatz in der 3. bis 6. Klasse entwickelt. Sie eignet sich ergänzend zum Erlernen eines Musikinstruments.

Bei der Lernsoftware steht das Lernen und Erfassen der Inhalte im Vordergrund. Notenkenntnisse werden nicht vorausgesetzt. Alle Lernlektionen sind im Programm in didaktisch sinnvoller Weise miteinander verbunden, wodurch eine Überforderung durch bestehende Wissenslücken vermieden wird. Die Schüler lernen in 57 Lernlektionen alles zum Thema Noten. Die Themen beinhalten die Notenschrift, das Notensystem und die Klaviertastatur. Die Fantasie-Figuren stellen Aufgaben und geben Hilfestellungen, wenn sie gebraucht werden. In 24 Übungslektionen können die Schüler Medaillen sammeln. Erfolgreich übende Schüler werden „Notenkönig“ und können sich mit einer farbigen Krone belohnen.



Schullizenz 199,- €

Einzellizenz 22,95 €

Nutzungs- und Bestellhinweise

Anz.	Titel	EL	SL	Preis

AUSLIEFERUNG

Schullizenzen (SL) und Einzelexemplare (EL) werden auf CD-ROM ausgeliefert. Einzellizenzen erfordern keine Installation. Schullizenzen sind einfach installierbar.

SCHULLIZENZ

Alle Titel in diesem Katalog sind Schullizenzen, die Sie auf allen Computern in Ihrer Schule installieren können. Die Produkte können auf einzelnen Computern oder im Netzwerk installiert werden.

SYSTEMVORAUSSETZUNGEN FÜR ALLE TITEL

Alle Programme in diesem Verlagsprogramm laufen unter: Windows 98, ME, NT, 2000 und XP, VISTA.

VERLEIHLIZENZEN

Alle Titel können Medienzentren und Bildstellen auch als Verleihlizenz beziehen. Die Verleihlizenzen beinhalten die V&Ö-Rechte für Medienzentren.

ANSICHTSEXEMPLARE

Ansichtsexemplare erhalten Sie über unsere Website www.KHSweb.de. Schullizenzen und Verleihlizenzen sind von der Rückgabe ausgeschlossen. Bitte bestellen Sie zum Test Einzellizenzen (natürlich mit Rückgaberecht). Einzellizenzen rechnen wir beim Kauf einer Schullizenz gerne an.

LIEFERZEIT

Die Lieferung erfolgt gegen Rechnung innerhalb von 5 Werktagen.

VERSANDKOSTEN

Ab einem Bestellwert von 50,- € (Ausland 150,- €) liefern wir versandkostenfrei. Ansonsten berechnen wir 2,40 € Versandpauschale (Ausland 6,90 €).

VERLAGSANSCHRIFT

KHSweb.de Bildungssoftware GmbH
Savitsstr. 11
81929 München
HRB 132480, München
Tel. 089 / 18 90 96 4-0
Fax 089 / 18 90 96 4-19
Mail: Info@KHSweb.de
Internet: www.KHSweb.de oder www.IQKids.de



Alle Titel sind Lehrprogramme gemäß §14 JuSchG.

Wir danken FOTOLIA - www.fotolia.de - für sämtliche Fotomaterialien in diesem Katalog.