



## Neue Version mit zusätzlichen Lernmodulen und vielen Verbesserungen

© 2022, Dipl.-Päd. Otto Mantler [www.lernspiele.at](http://www.lernspiele.at)

"LESEN 2000 plus Rechtschreibtrainer" hilft Kindern und Jugendlichen beim Ausbau ihrer Fähigkeiten im Lesen und Rechtschreiben.

Rund 40 Lern- und Spielmodule bereiten Spaß und motivieren lang anhaltend. Mit pädagogisch durchdachten Übungsformen und fein einstellbaren Schwierigkeitsgraden bewährt sich das Programmpaket in Schulen, Deutschkursen, in der Logopädie und beim Üben zu Hause.

Jedes Lernmodul bietet rund 600 Aufgaben mit Bildern, Sprachaufnahmen, Rätseln und Wörtern, die für Deutschland, Österreich und die Schweiz separat auswählbar sind.

Für den Rechtschreibtrainer stehen weitere rund 1200 Übungssätze, die ausschließlich aus Grundwortschatzwörtern bestehen, zur Verfügung. Auf Knopfdruck erstellen Sie zu 100 Fehlerschwerpunkten passgenaue Übungen, die wahlweise am PC oder auf Arbeitsblättern zu bearbeiten sind.



## LESEKINO – Lesen im Rhythmus der Silben

© Dipl.-Päd. Otto Mantler [www.lernspiele.at](http://www.lernspiele.at)

Ihr Kind / Ihr Schüler kennt zwar alle Buchstaben, hat aber Schwierigkeiten beim Zusammenlauten? Es gelingt ihm nicht oder nur sehr schwer, neue oder längere Wörter sinnerfassend zu lesen?

Ihr Kind / Ihr Schüler verliest sich oft, liest nur stockend, betont Wörter falsch oder ratet beim Lesen?

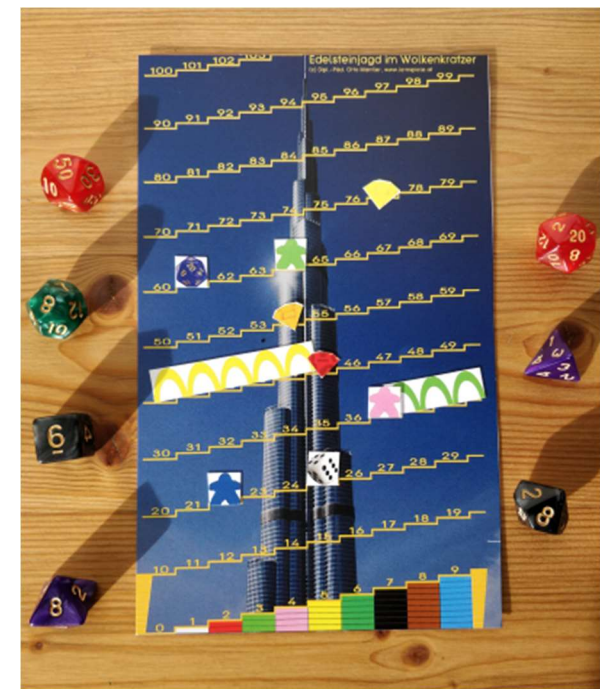
Das Lesen bereitet ihm so viel Mühe, dass er dabei keine Freude entwickeln kann?

Ihrem Kind / Ihren Schülern kann geholfen werden!

Das auf der Silbenanalytischen Methode von Prof. Dr. Christa Röber basierende LRS-Programm „Lesekino – Lesen im Rhythmus der Silben“ eröffnet ihm einen neuen und motivierenden Zugang zu unserer Schriftsprache.

Bei allen Übungen wird der Text als zeitliche Abfolge von Silben dargeboten. Das "LESEKINO" ist das erste und bislang einzige LRS-Programm, das die Silben und deren Anschlussverhältnisse dynamisch visualisiert. Die spezielle Struktur der Schärfungswörter kommt dabei besonders zur Geltung.

Nach Abschluss einer Übungsreihe erhält man ein Bleistiftkino zum Ausdrucken und Ausschneiden. Das obere Blatt über einen Bleistift gerollt und schon heißt es: Film ab!



## Edelsteinjagd im Wolkenkratzer - Das Brettspiel mit der ZAHLENTREPPE

© Dipl.-Päd. Otto Mantler [www.lernspiele.at](http://www.lernspiele.at)

Die Zahlentreppe als Hilfe zur Orientierung im Zahlenraum und zur Entwicklung nützlicher Grundvorstellungen zur Addition und Subtraktion, auch mit Zehnerübergang

Mit diesem aus der Unterrichtspraxis heraus entwickelten Mathematik-Lernspiel erobern Grundschulkinder den Zahlenraum und erwerben eine solide Vorstellung der grundlegenden Rechenoperationen.

Durch die Weiterentwicklung des Zahlenstrahls zur Zahlentreppe und das spielerische Auf und Ab im höchsten Gebäude der Welt wird das Dezimalsystem für die Kinder anschaulich erleb- und begreifbar. Gleichzeitig wird das Kopfrechnen buchstäblich vom Kopf auf die Füße gestellt: Das Treppenlaufen und das lustbetonte "Liftfahren" mit den Zehnerliften im Wolkenkratzer machen den Kopf frei für alternative Rechenwege und wecken auch in bisher rechenschwachen Kindern Lust auf Mathe!

Das Brettspiel macht zu zweit oder zu dritt am meisten Spaß, es ist aber auch zu viert spielbar. Für Einzelspieler gibt es einen Trainingsmodus.