



Laden Sie den **OttoMath** von www.lernspiele.at herunter und sehen Sie selbst, wie Ihre Schülerinnen und Schüler / Ihre Kinder die Welt der Zahlen begreifen, sich mühelos in kleinen und großen Zahlenräumen bewegen, die grundlegenden Rechenoperationen verstehen, erlernen und anwenden und Freude und Spaß beim Kopfrechnen entwickeln!

Durch die konkrete Anschauung und die Interaktion mit dem motivierenden Programm lernen die Kinder bei fortgesetzter Nutzung des OttoMath beinahe automatisch rechnen, denn zuerst wird das Fundament des Verständnisses von Zahlen, Mengen und Rechenoperationen gelegt und erst auf dieser Grundlage gerechnet.

Dyskalkulie? Angst vor Mathematik? Keine Lust auf Mathe? – Schluss damit, jetzt gibt es den **OttoMath zum Rechnenlernen** !

Der OttoMath enthält fein differenzierte Aufgaben für Kinder aller Leistungsniveaus, auch für mathematisch besonders Begabte!

Der OttoMath zum Rechnenlernen

wurde von Dipl.-Päd. Otto Mantler, Lehrer für Grundschulen, Sonderpädagogik und Informatik, aus der Unterrichtspraxis heraus entwickelt. Ebenso wie die in tausenden Schulen erfolgreich eingesetzte Lernsoftware "LESEN 2000 plus Rechtschreibtrainer" und "LESEKINO - Lesen im Rhythmus der Silben" sowie das Brettspiel mit der Zahlentreppe.

Einsatzbereiche des Programmpakets:

Grundschulen / Primarschulen / Volksschulen
Mittelschulen / Hauptschulen / Realschulen
Sonderpädagogik und Förderunterricht,
Dyskalkulie-Therapie, spezifische Lernförderung,
Lerntherapie, Lernhilfe, Förderung zu Hause,
Begabungsförderung und Begabtenförderung

Das Programm läuft auf Windows-PC, Apple Mac, Linux und Tablets mit Android. Versionen für den Google Play Store und für iPads und iPhones via App Store sind in Vorbereitung.

Der OttoMath ist ein riesiges Programmpaket von weit über hundert Lernmodulen aus dem mathematischen Bereich, zum Beispiel:

Edelsteine auf der Zahlentreppe (Addieren und Subtrahieren mit Zehnerübergang, auch Orientierung im Zahlenraum und Zahlen in Worten), Eier in Zehnerkartons, im Zwanzigerfeld und im Hunderterfeld, Tausendermengen, Erkennen und Nutzen von Rechenvorteilen durch besondere Anordnungen, Geldbeträge bestimmen, das Einmaleins verstehen, anwenden, üben und bei Bedarf Hilfsaufgaben nutzen, Einmaleins automatisieren (Stop Corona Multiplication Game), Nüsse in Säckchen füllen (aufteilen), Erdbeeren verteilen (Dividieren mit und ohne Rest), Eisenbahnzüge aus Waggonen in Cuisine-Farben zusammenstellen (alle Grundrechenarten) u.v.m.

Die SchülerInnen sind hoch motiviert, jede Übungseinheit vollständig durchzuführen, denn danach kommt das dieser Übung speziell zugeordnete Bonusspiel:

Hier gibt es z. B. Phenakistiscope (Wunderräder), Tierfoto-Schiebepuzzles, Zukunftsvisionen mit dem Zauberspiegel, Suchbildrätsel mit berühmten Kunstwerken und den Mathe-Star auf Weltraumfotos.

Der OttoMath zum Rechnenlernen

ist als Download erhältlich. Die Privatausgabe wird auf den Namen lizenziert. Bei der Schulausgabe lautet die Lizenz auf die betreffende Schule und bezieht sich auf die Gesamtzahl der digitalen Endgeräte, auf denen die Software genutzt werden kann. Die Einzelplatzlizenz ist auch auf CD-ROM erhältlich.

Privatlizenz für PC, Mac oder Tablet: 42 €

Lizenzen für Schulen:

Einzelplatzlizenz für PC, Mac oder Tablet: 65 €

Mehrplatzlizenz für 8 PC, Mac oder Tablets: 179 €

Mehrplatzlizenz für 16 PC, Mac oder Tablets: 259 €

Mehrplatzlizenz für 24 PC, Mac oder Tablets: 329 €

Schulhauslizenz für alle PC, Mac oder Tablets: 399 €

Die Lieferung erfolgt als Download mit PDF-Rechnung,

Bestellen Sie direkt beim Programmautor:

Dipl.-Päd. Otto Mantler, Eigenverlag Lernspiele.at
Download der Vollversion des OttoMath zum Kennenlernen, aktuelle Infos und Bestellungen aus Deutschland, Österreich und der Schweiz: www.lernspiele.at