



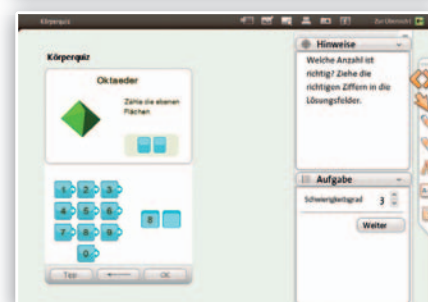
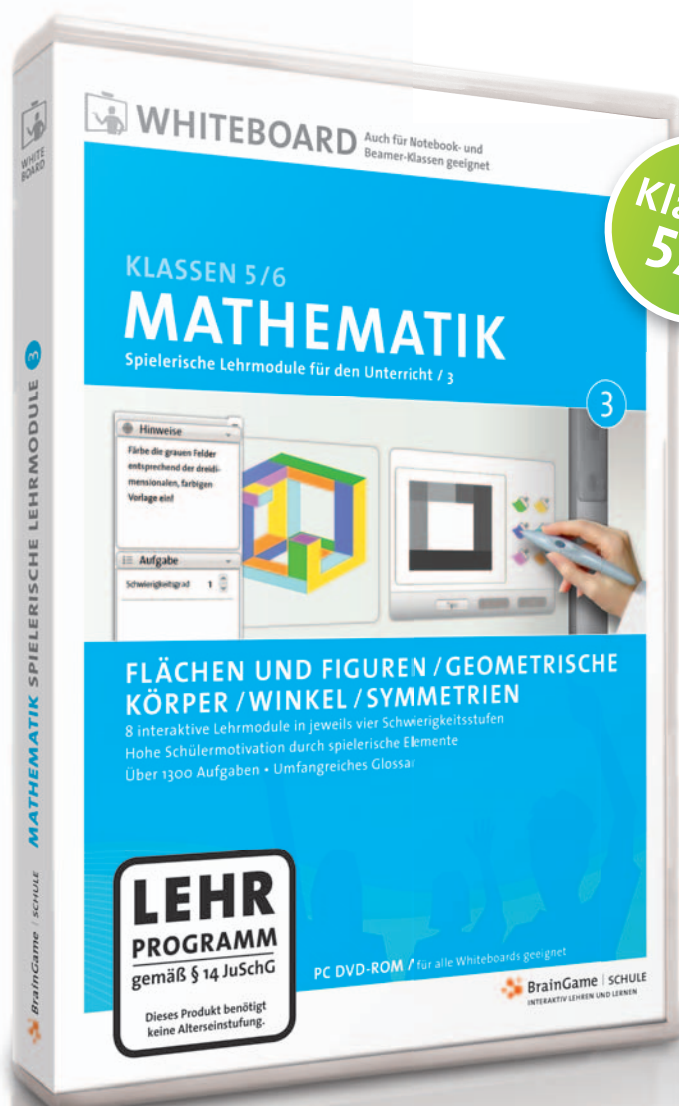
# WHITEBOARD

Auch in Notebook- und Beamer-Klassen einsetzbar

## KLASSEN 5/6

# MATHEMATIK 3

Spielerische Lehrmodule für den Mathematikunterricht 3



Flächen und Figuren

Geometrische Körper

Winkel

Symmetrien

8 interaktive Lehrmodule in jeweils vier Schwierigkeitsstufen

Hohe Schülermotivation durch spielerische Elemente

Über 1.300 Aufgaben

Umfangreiches Glossar

MATHEMATIK - SPIELERISCHE LEHRMODULE 3 ist ein interaktives Mathematiklehrprogramm, das speziell für den Unterrichtseinsatz an interaktiven Whiteboards konzipiert wurde, aber auch in Notebook- und Beamer-Klassen zum Einsatz kommen kann. In zahlreichen, besonders motivierenden Übungen

trainieren und festigen die Schüler ihre mathematischen Kenntnisse und Fähigkeiten. Leicht verständliche Erklärungen mit Verweisen in das umfangreiche Glossar runden den Einsatz des Lehrprogramms auf dem Whiteboard ab und optimieren das selbstständige Lernen auf dem Schüler-PC.



## MATHEMATIK SPIELERISCHE LEHRMODULE 3 Inhalte und Anwendungsmöglichkeiten

Das Lehrprogramm kann als motivierender Einstieg in eine Unterrichtseinheit, zur Visualisierung mathematischer Inhalte und zur Festigung des Gelernten eingesetzt werden. Im Multiplayer-Modus treten einzelne Schüler oder Gruppen gegeneinander an und stellen ihr Können unter Beweis.

8 interaktive Lehrmodule mit jeweils vier Schwierigkeitsstufen und insgesamt mehr als 1.300 Aufgaben zu folgenden Themen:

- Flächen und Figuren
- Winkel
- Geometrische Körper
- Symmetrien

### Vorteile auf einen Blick

- Optimale Anpassung an die Lernausgangslage durch verschiedene Schwierigkeitsstufen
- Motivierende Multiplayer-Spiele
- Zahlreiche Interaktionsmöglichkeiten zur Einbindung der Schüler
- Leicht verständliche und anschauliche Erklärungen zu jedem Thema
- Umfangreiches Glossar mit zahlreichen Links zu verwandten Themen
- Didaktisch hochwertige Visualisierung
- Intuitive, für den Whiteboard-Einsatz optimierte Benutzerführung
- Keine zeitaufwendige Einarbeitung
- Identische Bedienung auf interaktiven Whiteboards aller Hersteller
- Auch in Notebook- und Beamer-Klassen einsetzbar

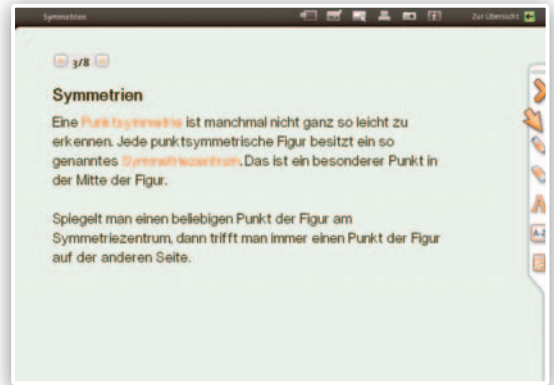
Demoversionen und weiterführende Informationen finden Sie unter [www.brainboard.de](http://www.brainboard.de)

TITEL	MATHEMATIK - SPIELERISCHE LEHRMODULE 3
FACHINHALTE	Mathematik
GEEIGNET FÜR	Klassen 5 und 6
EINZELPLATZLIZENZ*	978-3-938760-90-1 119 €
SCHULLIZENZ (35 PLÄTZE)*	978-3-938760-91-8 399 €
GEBIETS - UND LANDESLIZENZ *	AUF ANFRAGE
SCHULUNG **	AUF ANFRAGE

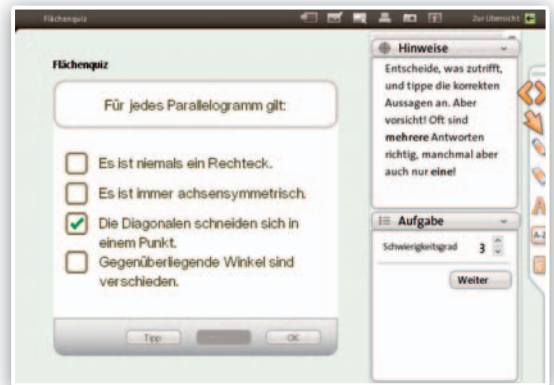
Preisinformationen und spezielle Angebote erhalten Sie von Ihrem Händler, direkt vom Verlag oder unter [www.brainboard.de](http://www.brainboard.de)

\*mit Lehrerversion für die Unterrichtsvorbereitung  
Weitere Informationen finden Sie im Internet unter [www.brainboard.de](http://www.brainboard.de).

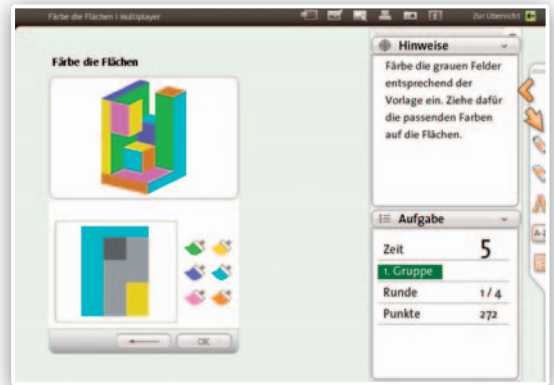
\*\* Gerne bieten wir Ihnen eine Schulung zu MATHEMATIK - SPIELERISCHE LEHRMODULE 3 an. Für Preise und mögliche Schulungstermine kontaktieren Sie uns bitte direkt!



Leicht verständliche Erklärungen mit Verlinkungen in das umfangreiche Glossar liefern einen optimalen Einstieg in das Thema.

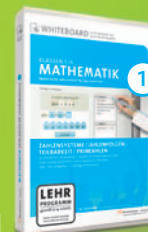


In Multiple-Choice Aufgaben mit steigendem Schwierigkeitsgrad lernen die Schüler die Eigenschaften geometrischer Figuren kennen.



Im Multiplayer-Modus können einzelne Schüler oder Gruppen gegeneinander antreten.

### WEITERE PROGRAMME AUS DIESER REIHE:



MATHEMATIK - SPIELERISCHE LEHRMODULE 1  
Zahlensysteme, Zahlenfolgen, Teilbarkeit, Primzahlen

MATHEMATIK - SPIELERISCHE LEHRMODULE 2  
Kopfrechnen, Größen, Bruchrechnung, Gleichungen und Ungleichungen

Bei der Bestellung von zwei Programmen aus dieser Reihe erhalten Sie das dritte **KOSTENLOS!**