



PRESSE-INFORMATION

Ubi Soft Entertainment GmbH
Ralf Wirsing
Fon 0211/ 338 00 – 75
Fax 0211/ 338 00 - 51
ralf.wirsing@ubisoft.de

Ubi Soft Entertainment GmbH
Stefanie Lange
Fon 0211/ 33800 - 81
Fax 0211/ 33800 - 51
stefanie.lange@ubisoft.de

Lernen mit TIM 7

„Lernen mit TIM 7“ ist eine Reihe von zehn spannenden Lernsoftware-Programmen für die Schulfächer Mathematik, Deutsch und Englisch, die eine optimale Verbindung von Spaß und Lernen darstellt. Alle Programme wurden in enger Zusammenarbeit zwischen Ubi Soft, Heureka-Klett und erfahrenen Pädagogen, Ergonomen und Lernpsychologen entwickelt und richten sich nach den geltenden deutschen Lehrplänen. Jeder einzelne Titel enthält mehr als 500 verschiedene Übungen, gibt den Kindern umfassende Fehlerrückmeldungen und methodische Anleitungen und Tipps zu Arbeitstechniken, ist im High-Tech-Multimedia-Style entwickelt und enthält den direkten Internetzugang zur TIM 7-Homepage .

Die „TIM 7“-Reihe erhielt bereits diverse Auszeichnungen, darunter das Comenius-Gütesiegel, die Goldene Maus von Eltern for Family und Sechs Mäuse vom Kinder-Software Ratgeber 1999.

Alle Programme basieren auf einer einheitlichen Story: Auf der einsamen Insel Amnesia forscht der schreckliche Doktor Gaaf an seinen wissenschaftlichen Pro-jekten. TIM, der sein Gedächtnis verloren hat, versucht dem Doktor zu ent-kommen und muß dabei spannende Abenteuer bestehen und vielfältige Aufgaben aus den jeweiligen Schulfächern lösen. Sympathische Inselbewohner wie Junior, Landra, Sam, Patrick und Clara stehen ihm dabei mit Rat und Tat zur Seite.

Die Spielgeschichten und Lerninhalte sind von Titel zu Titel verschieden. Damit wird bei den Schülern die Neugier auf weitere Storys geweckt. Die Spielfiguren sind liebevoll ausgearbeitete Charaktere à la Disney, die in allen Spielgeschichten wieder auftauchen.

Jedes einzelne Programm enthält vier zentrale, den Jahrgangsstufen entsprechende Themenschwerpunkte mit jeweils vier weiteren Kapiteln. Hat TIM ein Thema abgeschlossen, macht er sich auf den Weg in die Grotte oder das Insellaboratorium. Dort steht Omnes, der Zentralcomputer. Er oder Gaaf sind zuständig für vier große Abschlußtests, ohne die keines der zehn Abenteuer abgeschlossen werden kann.

Wer sich stärker auf den Lern- und Übungsinhalte konzentrieren möchte, kann die liebevoll animierte und spannende Rahmenhandlung aber auch ausblenden. Ein Mausklick im Hauptmenü genügt.

Deutsch 3. Klasse - TIM 7 und die Flaschenpost

TIM sucht verzweifelt nach einer Möglichkeit, von der Insel zu fliehen. Von Landra erfährt er, daß jede Woche ein Schiff an der Insel vorbeifährt. Vielleicht kann er mit einer Flaschenpost auf sich aufmerksam machen?

Nach seinem Unfall reichen seine Deutschkenntnisse jedoch noch nicht aus, um einen detaillierten Bericht über seine Gefangenschaft zu verfassen. Landra schreibt ihm vier Themen auf, an denen er besonders arbeiten soll.

TIM muß lernen, Erzählungen und Berichte voneinander zu unterscheiden, er muß sich um die Pluralbildung und die Vergangenheitsformen kümmern, Rechtschreibung üben und mehr über den Satzbau erfahren. Zu seinem Glück fehlen ihm jetzt eigentlich nur noch Stift, Papier, Korken und - natürlich eine Flasche.

Deutsch 4. Klasse - TIM 7 und der Milliardär

Über der Insel Amnesia wird ein Koffer abgeworfen. Als TIM ihn öffnet, macht er eine überraschende Entdeckung: Ein Diktiergerät, auf dem ein exzentrischer Milliardär seine Absicht verkündet, auf der Insel seinen Urlaub verbringen zu wollen. Nur vier Fragen will er zuvor noch geklärt wissen...

Während die Kinder TIM bei den Antworten auf diese Fragen helfen, erweitern Sie ihren Wortschatz und lernen die neue Rechtschreibung kennen, sie entdecken die verschiedenen Silben und Laute, erfahren mehr über Singular, Plural und die vier Fälle und lernen, wie man Subjekt, Prädikat und Objekt auseinanderhält bzw. bestimmte Satzformen erkennt.

Deutsch 5. Klasse - TIM 7 und der Gesandte der UNO

Dr. Gaaf steht am Rande eines Nervenzusammenbruchs - seine Forschungsmethoden sind höhererorts ins Gerede gekommen. Ein UNO-Mitarbeiter soll die Zustände auf Amnesia kritisch unter die Lupe nehmen. Gaaf ist wild entschlossen, den Gesandten hinters Licht zu führen. TIM hingegen will dem Beobachter ein Dossier über den Dr. in die Hand drücken.

Eine solche Akte aber muß gewissen Standards genügen. Vier Schwerpunkte gilt es dabei zu beachten: TIM und seine Freunde lernen die Unterschiede zwischen Erzählen und Berichten kennen, sie werden in die Kunst des Interviews eingeführt, bereiten ein Referat vor und lernen, wie man Briefe schreibt. Die Kinder sind mit Feuereifer bei der Sache - eine solche Gelegenheit, auf TIMs Situation aufmerksam zu machen, kommt so schnell nicht wieder.

Deutsch 6. Klasse - TIM 7 und die Brieffreundin

Wieder einmal hat der ewig gereizte Gaaf etwas an TIM auszusetzen. Wenn er so weitermache, dann sei er als Testperson nicht länger tragbar. TIMs Vertraute Landra hat die rettende Idee: TIM fehle der Kontakt zu Gleichaltrigen, einer Brieffreundin zum Beispiel.

In „TIM 7 und die Brieffreundin“ vertiefen die Kinder ihre Kenntnisse über die Zeitformen Präsens, Imperfekt, Perfekt und Plusquamperfekt, sie erfahren mehr über die Bedeutung der Wörter und deren Herkunft, lernen die Bestandteile eines Satzes kennen und beschäftigen sich mit adverbialen Bestimmungen, also den Fragen Wie, Wann, Wo und Warum.

Mathematik 3. Klasse - TIM 7 und das fliegende Geschenk

TIM will seinem Freund Sam, dem Tüftler, einen selbstgebauten Drachen zum Geburtstag schenken. Leider gibt es einen Haken bei der Sache: TIM weiß noch nicht genug über Geometrie oder Flächenberechnung. Entschlossen macht er sich an die Arbeit.

„TIM 7 und das fliegende Geschenk“ richtet sich an Grundschüler der 3. Klasse und vertieft die Kenntnisse in den vier Grundrechenarten (bei Zahlen bis zu 1000). Die Kinder lernen Zahlen zu ordnen, mit Längen, Gewichten und anderen Maßen umzugehen sowie geometrische Figuren zu unterscheiden. Wenn TIM alle Aufgaben löst, kann er dem verrückten Dr. einen längst fälligen Denkartel verpassen.

Mathematik 4. Klasse - TIM 7...auf der Suche nach den verlorenen Zahlen

Zwischen Clara und Dr. Gaaf kommt es zu einem folgenschweren Streit über die Buchführung. Clara hat genug vom ewigen Gemecker des Doktors und tritt in den Streik. Soll sich doch ein anderer um die Abrechnungen und ums tägliche Essen kümmern. TIM sieht nur einen Ausweg: Er selbst muß Klara bei dieser Buchprüfung unterstützen.

Das ist jedoch leichter gesagt als getan. TIM entdeckt zunächst die Zahlen bis 1 000 000, er muß Rechenaufgaben im Kopf lösen, mit Papier und Stift bis 1 000 000 rechnen und mit Längen, Gewichten und Zeitangaben richtig umgehen. Dabei lernt er so interessante Geräte wie den Globomat, den Multi-Mixer oder den Preis-Beamer kennen.

Mathematik 5. Klasse - TIM 7 und das Fernsehquiz

TIM wittert die Chance seines Lebens: er soll Patrick bei der Moderation eines Fernsehquiz helfen. Das ist die Gelegenheit, sich endlich aus den Fängen von Gaaf zu befreien! Doch seine Rolle als Assistent ist anspruchsvoller als erwartet.

Zunächst gilt es, mit und ohne Klammern zu rechnen. Auch das Abrunden und Überschlagsrechnen will gelernt sein. Zudem muß er noch schriftlich addieren, subtrahieren, multiplizieren und dividieren. Und nachdem er auch noch erste Erfahrungen mit dem Dual- bzw. Dezimalsystem gesammelt hat, bringt er den Dr. mit einer simplen Frage völlig aus der Fassung.

Mathematik 6. Klasse - TIM 7 und das Preisausschreiben in New York

Der Dr. wird gebeten, einen Bewohner Amnesias zum großen Mathematik-Wettbewerb nach New York zu entsenden. Dem stolzen Gewinner winkt eine Weltreise. Bisher hatte Gaaf sich stets selbst nominiert, doch diesmal fordert TIM ihn zum Duell.

Omnes, der Zentralcomputer, legt die Mindestanforderungen für die Kandidaten fest: Sie müssen sich mit Dezimalzahlen und Dezimalbrüchen auskennen und ferner mit Dezimalzahlen, Brüchen, Klammern und Unbekannten rechnen können. Eine knifflige Aufgabe für TIM und seine Freunde.

Englisch 5. Klasse - TIM 7 und der verirrte Kurier

Landra findet eine kranke Brieftaube und beschließt, sie gesundzupflegen, damit TIM ihr eine Nachricht mitgeben kann. Die Gelegenheit ist günstig, denn der Dr. ist zur Zeit mit anderen Dingen beschäftigt. Ausgerechnet der ewig mißgelaunte Dr. Gaaf ist unsterblich verliebt. TIM aber muß für die Nachricht dringend seine Englischkenntnisse aufmöbeln.

Mit „TIM 7 und der verirrte Kurier“ erscheint im Rahmen der preisgekrönten TIM-Reihe erstmals auch ein Abenteuer für den Englischunterricht. Die Kinder lernen über sich und andere zu sprechen, Ort, Richtung und Zeit anzugeben, Dinge und Vorgänge zu beschreiben und Informationen zu erteilen bzw. einzuholen.

Englisch 6. Klasse - TIM 7 und die Erinnerungen eines Vergessenen

Patrick hat eine Pechsträhne: Erst wird sein Aufnahmeantrag vom TV-Veteranen-Verband abgelehnt und jetzt sticht ihn auch noch eine Wespe in die rechte Hand. Ausgerechnet jetzt, wo er seine Memoiren schreiben möchte, um auf diesem Umweg doch noch vom Verband aufgenommen zu werden! TIM ist bereit, ihm zu helfen.

Wie immer sind vier Themenschwerpunkte zu bearbeiten: Zunächst muß er klar sagen können, wem etwas gehört, dann lernt er über Vergangenheit und Zukunft zu sprechen, Dinge bzw. Personen zu vergleichen und seine Meinung zu artikulieren. Sein Ziel ist es, auf der letzten Seite der Memoiren unbemerkt ein Foto zu plazieren, das auf sein Schicksal aufmerksam macht.

Lernen mit TIM 7, Mathe und Deutsch:

Release: bereits im Handel
EVP: DM 69,95
Plattform: PC-CD-ROM
Systemanforderungen: PC ab 486 DX 66, Windows™ 95, 16 MB RAM, 256 Farben, Windows-kompatible Soundkarte, 2x Speed CD-ROM-Laufwerk, Maus, Tastatur
optional: Modem für den Internetzugang

Lernen mit TIM 7, Englisch:

Release: bereits im Handel
EVP: DM 69,95
Plattform: PC-CD-ROM
Systemanforderungen: Pentium™100, Windows™95/98, 16MB RAM (32 MB empfohlen), Grafikkarte mit 256 Farben oder höher, Windows-kompatible Soundkarte, Maus Tastatur, optional: Modem, Mikrofon

Für weitere Presseinformationen stehen Ihnen Ralf Wirsing, Tel. 0211/3380075, Fax: 0211/3380051 und E-mail: ralf.wirsing@ubisoft.de oder Stefanie Lange, Tel. 0211/3380081, E-mail: stefanie.lange@ubisoft.de jederzeit gerne zur Verfügung.

