

# appp media UG





## Mathe Verstehen – Das kleine Einmaleins: Multiplikation und Division im Zahlenraum bis 100 verstehen und trainieren

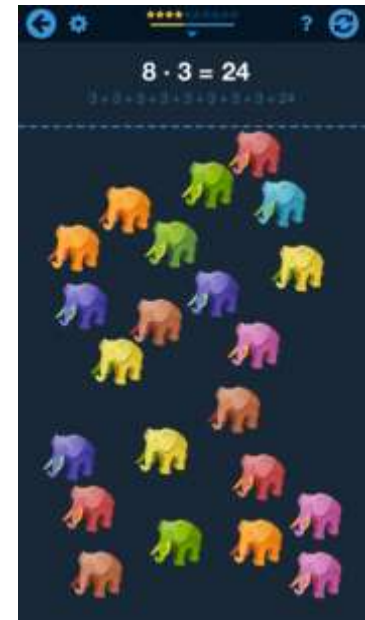
- iOS universal
- paid 3,99€ (ohne iAP)
- universell (ohne Sprache innerhalb der Spiele, Navigation über Symbole. Kurze Hilfstexte für Lehrer und Eltern)
- Lokalisiert für 13 Länder (UK /AUS US D FR ES SV NL IT JP DK CN RU TH KR)
- Verwendet Multitouch und Schrifterkennung

### Basiert auf J. Bruners didaktischem EIS-Prinzip

- Enaktiv (handelnd) Spiel 1, 2, 3
- Ikonisch (bildlich) Spiel 1, 2, 3, 4
- Symbolisch (verbal oder formal) Spiel 4, Duell
- Zusätzlich enthält die App ein Hunderterbrett nach Maria Montessori zum freien Erkunden der mathematischen Zusammenhänge.

### Entwickelt für den Einsatz in Schulen und Zuhause

- Unbegrenzte Benutzer -Profile
- Detaillierte Auswertung
- Individuell einstellbar (Schwierigkeit, Lernreihe)
- Zwei Spieler Modus: Duell
- Ansteigende Schwierigkeit nach dem LehrplanPlus
- Keine Fehlerpunkte, nur positive Wertung für richtige Lösungen
- Spielaufbau erfordert vielfache Übung
- 100% kinderfreundlich und COOPA gerecht: keine Werbung, kein social media, kein tracking, alle links hinter einem „parental gate“





Lehrerhandreichung

## Mathe Verstehen – Das kleine Einmaleins

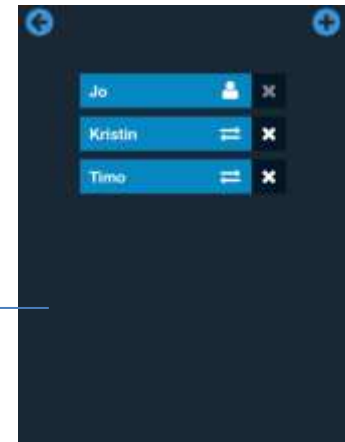
Privacy Policy, links zu unseren anderen apps (hinter einem „gate“) und ein Impressum.

Kurzinformationen zu allen Spielen

Unbegrenzt Nutzer hinzufügen



Ton an / aus



Nach 100 richtigen Lösungen erhält man ein neues Objekt und erreicht eine neue Schwierigkeitsstufe. Falsche Antworten werden nicht gewertet.

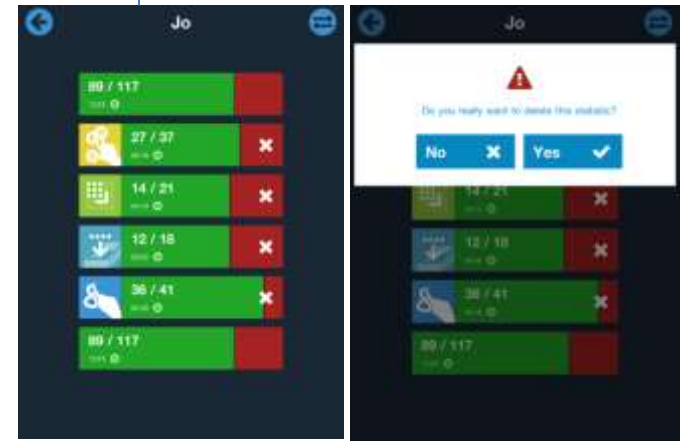
Einmaleinsreihen:

Level 1: 1,2,5,10

Level 2: 1,2,3,4,5,10

Level 3: 1,2,3,4,5,6,8,10,0

Level 4: 1,2,3,4,5,6,7,8,9,10,0



Schüleraktivitäten werden quantitativ, qualitativ und zeitlich protokolliert.  
Alle Aktivitäten oder nur die der letzten Sitzung.  
Zum Protokollieren der nächsten Sitzung die letzten Daten löschen.



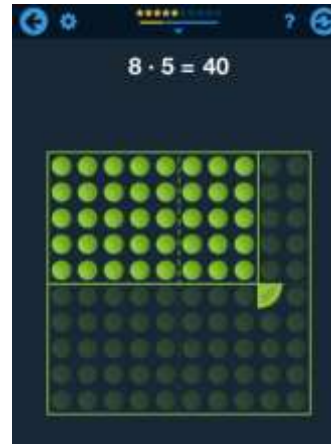
Lehrerhandreichung:

## Mathe Verstehen – Das kleine Einmaleins

### DAS HUNDERTERFELD

Jede Aufgabe wird handelnd durch Ziehen der Abdeckfolie gelöst. Der Spieler zieht ein Feld mit x Reihen und y Spalten ODER mit y Reihen und x Spalten auf.

**Lehrplanbezug:** Multiplikation als räumlich-simultane Gegebenheit



### MULTIPLIKATION

Jede Aufgabe wird handelnd durch Tippen auf das Display gelöst. Beispiel: 6 mal 5 - tippe 6 mal mit 5 Fingern. Die Multiplikationsaufgabe wird als verkürzte Addition deutlich. Zur Unterstützung erscheint die Additionsaufgabe. Nach der Lösung, können die Objekte durch Antippen gelöscht werden.

**Lehrplanbezug:** Multiplikation als zeitlich-sukzessives Vervielfachen





Lehrerhandreichung:

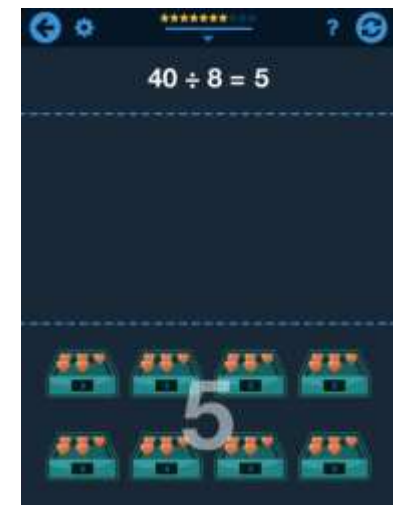
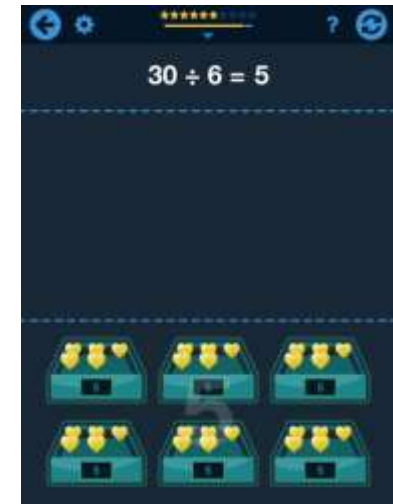
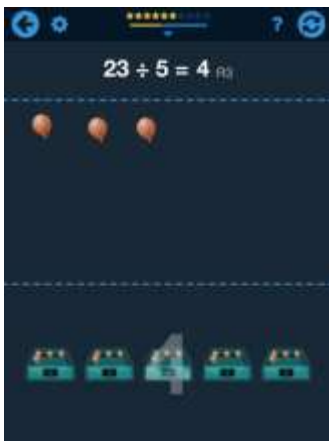
## Mathe Verstehen – Das kleine Einmaleins

### DIVISION

Jede Aufgabe wird handelnd durch Verteilen von Objekten in Kisten gelöst. Die Objekte werden durch Ziehen gleichmäßig in die Kisten verteilt. Es können mehrere Objekte gleichzeitig bewegt werden. Das Ergebnis kann über die Kisten geschrieben werden. Sobald man höhere Schwierigkeitsstufen erreicht hat, (nach 200 Aufgaben) werden auch Aufgaben mit Rest geteilt.

(Beispiel  $23:5 = 4 \text{ R}3$ )

**Lehrplanbezug:** Division – auch mit Rest – als Aufteilen oder Verteilen





Lehrerhandreichung:

## Mathe Verstehen – Das kleine Einmaleins

### Training

Jede Aufgabe wird durch Schrifteingabe mit dem Finger gelöst. Punktekärtchen unterstützen mit der bildhaften Darstellung.

**Lehrplanbezug:** Festigen der Rechenfähigkeit, Unterstützung durch ikonische Darstellung



### DUELL

Es spielen zwei Spieler gegeneinander. Jeder Spieler wählt seine eigene Schwierigkeitsstufe. Durch die separate Wahl des Level können auch verschieden starke Partner gegeneinander antreten.

Level 1: **1,2,5,10**

Level 2: 1,2,**3,4**,5,10

Level 3: 1,2,3,4,5,**6,8**,10, **0**

Level 4: 1,2,3,4,5,6,**7,8,9**,10, 0

**Lehrplanbezug:** Anwenden der Kenntnisse der Zahlensätze des kleinen Einmaleins beim Kopfrechnen





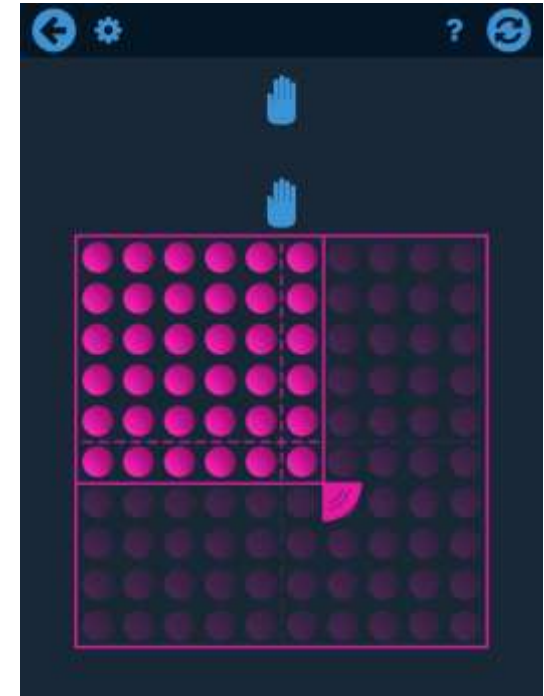
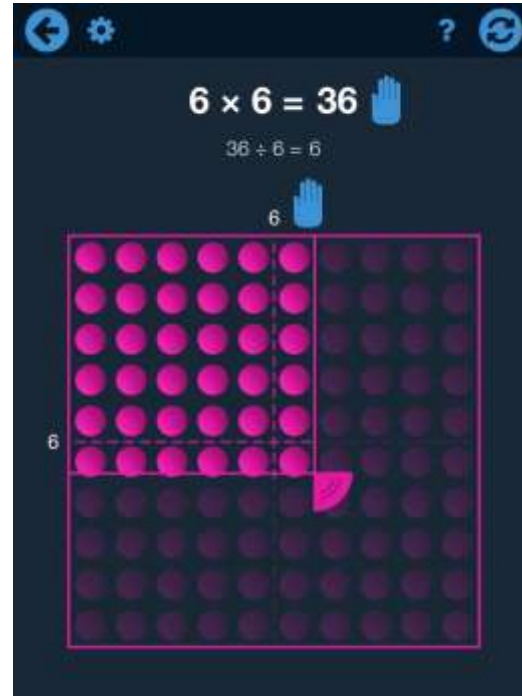


Lehrerhandreichung:

## Mathe Verstehen – Das kleine Einmaleins

### Hunderterfeld als Rechenhilfe

Dieses Hunderterfeld dient als Rechenhilfe, um das Einmaleins zu veranschaulichen. Entdecke die Multiplikation und Division durch freies Ausprobieren. Das Feld ist individualisierbar indem die Faktoren, die Multiplikationsaufgabe und die Divisionsaufgabe aktiviert werden.



# Wer ist appp media?



Kristin Heitmann  
Creative Director, Marketing

Gründerin appp media  
Berufserfahrung 10 Jahre Grundschullehrerin Bavaria / Germany  
Autor (Lehrfilm, Schulbuch)  
Mutter von 4



Jan Massberg  
Programmierung, Animation, Screendesign

Berufserfahrung 15 Jahre  
Vater von 1





# Auszeichnungen



## DEUTSCHER COMPUTERSPIELPREIS Bestes Kinderspiel 2013



Das Beste Kinderspiel

2012 & 2014

[www.appmedia.com](http://www.appmedia.com)

2014

# Apps von apppp media

## App Bundles



1. My First App Box: Vol. 1 Bundle  
[View In iTunes ▶](#)

- iOS exclusive
- paid
- worldwide on sale
- localized to 9 languages
- COPPA compliant

## iPhone Apps



1. My First App - Vol. 2 Circus  
[View In iTunes ▶](#)



2. My First App - Vol. 1 Vehicles  
[View In iTunes ▶](#)



3. My First App - Vol. 3 Airplane  
[View In iTunes ▶](#)

Meine 1. App Serie  
•iOS universal  
•Kinder unter 5

Professor Kim  
•iPad only,  
• 2 player game  
•Kinder 5-8

## iPad Apps



1. Professor Kim - What's New?  
[View In iTunes ▶](#)



2. My First App - Vol. 2 Circus  
[View In iTunes ▶](#)



3. My First App - Vol. 1 Vehicles  
[View In iTunes ▶](#)



4. My First App - Vol. 3 Airplane  
[View In iTunes ▶](#)

• total 90.000 returning customers (180.000 updates)



# Wir freuen uns auf Sie:

Facebook: <http://www.facebook.com/pages/app-media/142731719141561>

Twitter: <https://twitter.com/appmedia>

Youtube: <http://www.youtube.com/user/appmedia>

[www.appmedia.com](http://www.appmedia.com)

iTunes [www.appstore.com/appmediaUG](http://www.appstore.com/appmediaUG)

[support@appmedia.com](mailto:support@appmedia.com)

