

App Geoboard (kostenfrei)	<ul style="list-style-type: none"> - - Erklärung auf Englisch - keine Fehlerkorrektur - keine Aufgabenstellung - - überflüssig , echtes Geobrett besser
App Blitzrechnen 1-4 (je 5,49€)	<ul style="list-style-type: none"> ++ wLan-frei ++ versch. Lerntypen ++ intuitiv bedienbar ++ leicht, aber nicht kindlich ++ multi-user-fähig - Fehlerkorrektur fehlt - keine Hilfe bei Fehlern ++ versch. Aufgabentypen ++ passend zum Lehrwerk + herausfordernd + Themenfelder abgegrenzt + Gesamttest möglich + Auswertung + wenig Sprache - für die Anfangszeit (PReSch) zu schwierig + umschaltbar auf englische Sprache
Zwanzigerfeld (0,49€)	<ul style="list-style-type: none"> - nicht intuitiv - geringe Aufgabenmotivation - wenig herausfordernd - keine eindeutige Aufgabenstellung - zählendes Rechnen - nur zum mündlichen Gebrauch, d.h. mit Anweisung der Lehrperson oder in Partnerarbeit keine konkreten Aufgabenstellungen - Aktivität des Schülers nicht klar

<p>App König der Mathematik Junior (3,49€)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ++/+ intuitive Bedienung ++/+ verschiedene Level möglich ++/+ Multiuserfähig ++ spricht alle Bereiche der Mathematik an - muss der Reihe nach abgearbeitet werden (blöd für fittere Kinder) + super für die Division - wenig Grundlagen (PReSch) - viel Animation und Sprache - komplexe Darstellung + Themenfelder - Zifferschreibweise nicht klar erkennbar (7 &lt;&gt; 1) - geht nicht in die Tiefe
<p>App Flex und Flo Plus und Minus (0,99€)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ++ W-LAN-frei - reines Ausprobieren möglich - nicht vielseitig, schnell langweilig - verschiedene Schwierigkeitsstufen - kein Rechnen nötig - - Kinder bekommen Punkte, ohne zu rechnen, nur durch Ausprobieren! (-&gt; nicht ganz: die Punkte werden nicht dazugerechnet, wenn vorher das falsche Ergebnis angeklickt wurde) + verschiedene Level möglich, nicht individualisierbar
<p>Rechnen mit Wendi (1,99 €)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - stummes Üben, nicht intuitiv bedienbar verschiedene Aufgabentypen, sprachlos, Zahlenraum wählbar + gutes Rückmeldesystem bei Fehlern + hoher Aufforderungscharakter + gute Zahldarstellung - &gt; 20er-Feld -&gt; Zahlen auf einen Blick erkennen - kann man alles mit Zählen regeln + übt das schnelle Sehen - keine Konten für Kinder + Selbstkontrolle (bei falscher Lösung geht "Gegner" weiter) + symbolische und ikonische Darstellung

<p>App Felia legt Fliesen (kostenfrei)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - keine Hilfe bei Fehlern - wenig Aufgabenvariation + intuitiv bedienbar + herausfordernd - sehr langwierig - große Muster, dauert lange - Handhabung schwierig
<p>Wiebkes Waage (kostenfrei)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ++ Differenzierung - entweder zu schnell langweilig, zu leicht oder viel zu kompliziert - nicht herausfordernd + einfache Bedienung + Aufgabenvariation - fragwürdiger Lernerfolg - &gt; freies Spiel ohne Überlegung -- Merkgrößen fehlen -- reines Probieren ohne Denken
<p>App Mathe Verstehen - Addition und Subtraktion (3,49€)</p>	<ul style="list-style-type: none"> + Spiel zu Zweit + Zahlenraum individuell wählbar zählendes Rechnen -- gleiches Bild für + und - bündelt selbstständig -- nur Zählen - Bei Subtraktion wird nicht durchgestrichen, sondern daneben angeordnet

<p>Mathe Verstehen - Das kleine Einmaleins (3,49€)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - - nicht intuitiv bedienbar - - keine unterschiedlichen Niveaustufen + Mengen werden dargestellt, gute Megendarstellung auch durch handeln + übersichtliche Darstellung (wenig "Blink-Blink") + zum Automatisieren des kl. 1x1 ok, ohne Schnick-Schnack ++ Wettkampfmöglichkeit mit 2 versch. Niveaus - keine Einführung + multiuserfähig + verschiedene Themenfelder Division kann man praktisch ausprobieren - erkennt Schrift nicht immer korrekt - Malbild ist schlecht
<p>App Mathe Verstehen - Die Uhr (3,49€)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ++ ersetzt die Timetex-Uhren ++ Zeiger sind nur als Set verstellbar + intuitiv bedienbar + unterschiedl. Aufgabenvariationen ++ einzelne Schülerkonten können angelegt werden ++ gute Differenzierung + große Arbeitersparnis - - Fehlerkorrektur
<p>MathBoard (5,49€)</p>	<ul style="list-style-type: none"> + intuitiv - keine Hilfen, regt an zum rumklicken - nicht ansprechend + Differenzierung möglich + Sprachausgabe, 4. Klasse, für stärkere Kinder + differenzierbar + Fehlerkorrektur, aber nur falsch/richtig + herausfordernd + Ergebnisse speicherbar - Sprachausgabe kann nerven - eher Ratespiel, Kinder klicken herum

Zahlensucher (0,99€)	<ul style="list-style-type: none"> ++ intuitiv bedienbar + Schwierigkeitsgrad steigt an + hoher Motivationscharakter + einseitig, aber zur Automatisierung/Orientierung ganz gut + einfache Bedienung + sehr eingeschränkt auf einen bestimmten Bereich, dafür aber gut - mit haptischem Material zu arbeiten wäre genau so nett ++ für das 2. Schuljahr - Abfrage Hunderterfeld automatisieren
Zahlenstrahl (3,49€)	<ul style="list-style-type: none"> ++ wLan-frei + intuitiv bedienbar - Fehlerkorrektur unübersichtlich - Hilfe bei Fehlern + Differenzierung + Format ansprechend - ablenkend - - zu wenig Inhalt - Skala durch Tastatur nicht erkennbar + selbsterklärend - kein eigenes Konto + Selbstkontrolle + wenn Prinzip verstanden, dann gut nutzbar - Skalierung nicht 5er

<p>Klötzchen (kostenfrei)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ++ intuitiv bedienbar - keine Fehlerkorrektur + verschiedene Ansichten ++ W-LAN-frei - - keine Aufgaben + für starke Schüler - sehr abstrakt, muss ausführlich erklärt werden + für Stationsarbeit + zum Probieren + liefert schnell und direkt verschiedene Ansichten - sehr themenspezifisch, dafür aber gut + für schwächere SuS bes. geeignet - mir fehlt eine "Bauvorlage" (Tipp: Screenshot von eigenem Bauwerk machen und als "Bauvorlage" verwenden) ++ Seitenaufsicht prima
<p>Osmo (ab 119€)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ++ Hilfe bei Fehlern (Tangram) - - keine Differenzierung durch verschiedene Benutzer möglich (Numbers) +/- Teile werden schnell fehlen / Tangram kann billiger sein + differenzierte Herstellung gefällt (Tangram) ++ gute Animation ++ hoher Aufforderungscharakter
<p>MatheBoard Challenge</p>	<ul style="list-style-type: none"> ++ Spaß, motivierend + zu Zweit gegeneinander spielbar + versch. Niveaustufen einstellbar, Zahlenbereich einstellbar + wenig Schriftsprache - wenig ansprechend gestaltet + flexibel einstellbar + intuitiv bedienbar + W-LAN-frei - für gute Rechner, gegen einander Spielen motivierend - nur für eine Lerngruppe einstellbar

<p>Fingerzahlen-Fingermengen (1,99€)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - zu viele Funktionen: schnelles Sehen ist gut, aber Additionsaufgaben auf symbolischer Ebene und dann das Ergebnis als Finger macht keinen Sinn - Einsatz der Finger - keine Kinderkonten - keine Zehnerstruktur - Punkteählung verwirrt - 5er-Feld statt 10er-Feld
<p>Appolino Plus & Minus (5,49€)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Reihenfolge der Zahlen auf der Tastatur - kaum eigene Rechenleistung - zu unübersichtlich - Menge an Klötzen ist schon vorgegeben - evtl. zählendes Rechnen - 5er und 10er-Bündelung lässt nicht erkennen, wie viele Einer darin stecken
<p>Appolino Zahl & Menge (20,99€)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - sehr unübersichtlich - nicht selbsterklärend - nur mit Ton
<p>Appolino Rechenkasten (1,09€)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - unübersichtlich - verwirrend - nicht selbsterklärend - "überflüssige" Deko - keine adäquate Darstellung - keine konkrete Aufgabenstellung
<p>Dragonbox Numbers (5,49€)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - nicht verständlich - zu viel Spielerei - englisch - Zahlverständnis wird nicht gefördert - unübersichtlich

Besondere Zahlen (13,99€)	<ul style="list-style-type: none"> - erklärt sich nicht von selbst - völlig sinnbefreit - keine Mengen-Zahl-beziehung - zu leicht - stupide - sehr teuer
Math Shot - Subtraktion (2,29€)	<ul style="list-style-type: none"> + Zahlenraum einstellbar + mit dem Finger werden Zahlen geschrieben - Zahlen werden nicht immer erkannt - bei Fehlern stoppt das Programm - Anschauung fehlt (Rechenrahmen) - Selbstkontrolle - nicht selbsterklärend - wenig mathematischer Gehalt - "1" muss als "l" geschrieben werden - Abschießspiel mit Flutsche lenkt ab - Bombe/TNT
Lazuli (4,99€)	<ul style="list-style-type: none"> - zu viel Animation - bei den Themenfeldern erkennt man nicht, was sich dahinter versteckt - funktioniert nur mit Ton - keine aufbauenden Aufgaben; Durcheinander versch. Aufgabentypen - kitschig
Die Uhr & Uhrzeit lernen (kostenlos)	<ul style="list-style-type: none"> + anschaulich + schön mit "Test" - Ton notwendig, nur mit Kopfhörer
König der Mathematik (4,49€)	<ul style="list-style-type: none"> + trainiert schnelles Rechnen - keine Anschauung

Fiete Math-Kinder (kostenfrei) und Fiete Math-Climber (4,99€)	<ul style="list-style-type: none"> - wenn man es verstanden hat ist es ok - nicht im Förderbereich zu starten - nicht selbsterklärend
Subitize Tree (1,09€)	<ul style="list-style-type: none"> - nicht selbsterklärend - Erklärungen englisch + simultanes und quasi-simultanes Erfassen - Lösung wird nach falscher Antwort vorgegeben, keine Chance zu verbessern
Zahlensucher - Orientierung im Hunderterfeld (0,99€)	<ul style="list-style-type: none"> + simpel, leicht verständlich + zunehmend schwieriger - nur Orientierung, keine zusätzlichen Optionen - wenn SuS lange genug warten blinkt das richtige Kästchen - wenig ergiebig + Selbstkontrolle möglich
Stellenwerttafel (0,49€)	<ul style="list-style-type: none"> - nicht sehr ergiebig + fachlich korrekt + übersichtlich - keine klare Aufgabenstellung + Bündelung/Entbündelung zu er
Richtig rechnen 1 (Klett)	<ul style="list-style-type: none"> + einfach zu bedienen + guter Hintergrund + einzelne Formate zu empfehlen - Themen nicht so gut abgegrenzt - etwas schwammig, zu früh wird "gerechnet" + Selbstkontrolle + Auswertung + Konten für Kinder einrichtbar + Erklärung per Sprache

Anton	<ul style="list-style-type: none">+ einfache Bedienung+ wenig Animation+ fachlich richtig+ Themenfelder abgegrenzt+ Selbstkontrolle+ Konten für Kinder+ sehr viele Themenbereiche
Mathe mit dem Känguru	<ul style="list-style-type: none">- leselastig (Sachaufgaben)- erst ab Klasse 3- nur für starke Kinder (Känguru-Wettbewerbstraining)- eher Förderunterricht