



EN CD-REOL FYLDT MED LEG OG UDVIKLING

Ligesom børnenes reol kan fyldes med alt fra brætspil til tegneserier, tuscher og tunge bøger, kan computeren byde på programmer til både sjov og alvor. Vi har set på de bedste produkter på det danske marked og kommer med gode råd til dit børnebibliotek.

Det er ingen let sag at gå på indkøb i CD-rom-butikker, der bugner af adskillige titler, som både skulle være underholdende og lærerige. Udbudet af både gode og dårlige børneprogrammer er enormt, så risikoen for at smide det forkerte i sin indkøbsvogn er stor, hvis man ikke har et godt overblik.

Men det er faktisk rimeligt nemt at sætte sig lidt ind i sagerne. Først og fremmest hjælper det gevaldigt på koncentrationsevnen, hvis forældrene lader være med at foretage sig den slags indkøb med alle børnene på én gang og tænker en lille smule over, hvilken funktion CD'erne skal have for børnene.

Den bedste metode til at finde det rigtige er at sammenligne computeren med reolen i børneværelset. På hylderne ligger, står og flyder forskellige sager, som børnene har glæde af på forskellig vis. Dukker, biler, farvelader og spil ligger side om side med atlas og bøger.

Sådan er det også med computeren. Den er herlig til total afslapning med et spil, der ikke har anden værdi end underholdning. Og så er den

genial til at lære nyt med. Endelig kan den ganske fint levere en afløser for familiens brætspil.

Når jagten så fx går efter et program til en pige i familien, der har fødselsdag, er det lettest at bestemme sig, hvis der på forhånd er tænkt over, hvilke typer af aktiviteter hun bruger sin tid på, og på hvilken måde hun tænker. Går hun til ridning, og er hun glad for at læse bøger, vil et lærerigt program om heste nok ikke være en dårlig idé.

Vigtigt at have sin kritiske sans i behold. Inden afgang til CD-butikken vil det være en god idé at være forberedt og have sin kritiske sans i behold. Det får man blandt andet ved at læse anmeldelser og ved at spørge andre forældre om deres erfaringer. Har andre haft glæde af et program, er der stor sandsynlighed for, at dine børn vil få det samme.

De forældre, der gerne vil sikre, at børnene får et optimalt udbytte af computeren, kan prøve at forestille sig programmerne som en pyramide – omtrent på samme måde som

den efterhånden godt kendte kostpyramide. Mest af de fornuftige og lærerige programmer i bunden og en smule af de fjollede til dessert.

Men den slags er også en privat sag, der handler om, på hvilken måde forældrene mener, at computeren skal bruges. Som i al anden opdragelse gælder det, at det er svært at sige én ting til børnene og så selv gøre noget andet. Sidder far og skyder marsmænd ned til længe efter midnat, er det svært at overbevise børnene om, at computeren kun er et redskab, der skal bruges til at lave stile og regneøvelser på.

Men uanset hvilken filosofi man bruger i sin opdragelse, er det deprimierende at bruge 500 kroner på et program, som børnene kun bruger en time på.

Komputer for alle fortæller her om en række programmer, der alle er af så høj kvalitet, at redaktionen anbefaler dem. De dækker alle hylderne i børnenes »CD-reol«. Så er det bare op til forældrene og børnene i fællesskab at finde frem til præcis de produkter, der udnytter computeren bedst muligt. ■



DET FØRSTE PROGRAM

Familiens mindste kan sagtens have glæde af computeren, selv om de kun kan nå tastaturet ved at sidde på skødet af far eller mor. Små børn elsker gentagelser, og de vil gerne bare lege eller læse en god historie. Et godt småbørnsprogram er nemt at bruge, og det lader barnet gøre en ting ad gangen, så barnet ikke bliver stresset. Programmer, der handler om en figur, som barnet kender, kan være gode, men det er vigtigere, at programmet er enkelt. Husk derfor at respektere aldersvejledningen.



Tryk på en ting, og se, hvad der sker.

KVIKSTARTSKOLEN ...

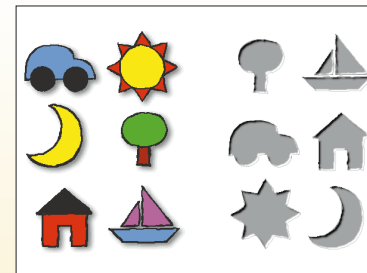
er perfekt til familier med børn i flere aldre. Her er opgaverne lette nok til en et-årig. For eksempel når knitrende blade skal flyttes på skærmen ved at flytte musen. Der findes også opgaver med bogstaver og tal, der er svære nok til børnehaveklassebørn, der gerne vil lære, hvad gedebuk begynder med. *Pris: 299 kr. Alder: 1½-6 år.*



Bag døren her bor to bløde bamser.

BANKE PÅ ...

er charmerende som en god børnebog. Børnene bydes indenfor bag nye døre, hver gang de har løst en af de små sære opgaver. Der skal klikkes på blomster, der vokser sig store, og frække aber, der laver pudekamp. Undervejs tælles tingene, og børnene får en føling med, at en ikke er som to og tre og fire. *Pris: 199 kr. Alder: 2-6 år.*



Sæt figurerne i det rigtige hul.

101 SJOVE LEGE ...

er lige til at gå til – selv for en helt lille. Som en slags digital puttekasse kan de helt små smide stjerner hen til stjerner og klikke firkanter hen til hinanden. Små simple lege, som kan gentages, og som børnene kender fra den virkelige verden. Her er også spændende sager for den, der kan lidt mere. *Pris: 299 kr. Alder: 1½-4 år.*



Kan du huske, hvad dyrene hedder?

UFFE ULV ...

er udkommet med flere fortællinger, som børnene elsker. Den frække ulvedreng kommer langt omkring i børnenes verden. I en løs kunstnerisk streg opleves fx hans første skoledag. Han har vilde forestillinger om, at læreren vil æde ham, men klarer alligevel dagen og opgaverne med fx at finde syv fejl. *Pris: 299 kr. Alder: 2-6 år.*



LEGE OG LÆRDOM SKAL VÆRE SJOV

Børnehavebørn er meget nysgerrige. De vil lære alt muligt, fx om hvor meget mudder der kan være i en lomme, og hvordan man får brikker i et puslespil på plads. Computeren er alle tider til den lærerige leg, hvor børnene både skal tænke sig om og have det sjovt. Men lad være med at gøre familiecomputeren til en skolepult. Børnene vil ikke synes, det er sjovt at lære, hvis de presses – så lærer de slet ingenting. Giv dem i stedet nogle glade timer med nogle af følgende fire programmer.



De tre hjælpere er parate til aktion.

SPØGELSE MED FORKØLELSE ...

er det mest gennemarbejdede danske program, der fås. En troldmand har forhekset drengen, så han er blevet til et spøgelse. Hans ven vil hjælpe ham og tager en flue og en hund med sig hen til drengen. Her skal de tre arbejde sammen, for en flue kan fx lettere komme igennem nøglehullet end en hund. *Pris: 299 kr. Alder: 3-7 år.*



Hjælp Klump med at lime vasen.

RASMUS KLUMP ...

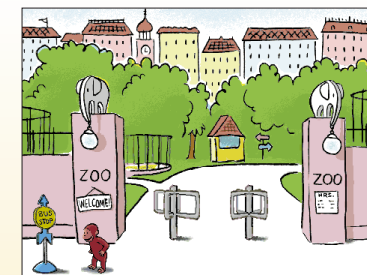
er kær og afslappende at være i selskab med, præcis som i bøgerne. Her kan børnene hjælpe Klump og hans venner med at finde en kagetiv, eller de kan stævne ud med det gode skib Mary på skattejagt. Klik på det rigtige sted, og skatten er fundet. Er ideelt som begynderprogram. *Pris: 249 kr. Alder: 3-7 år.*



Bedstes loft er et godt sted at lege.

PIXELINE ...

er en musikglad pige, der fås i flere titler med tilhørende musik-CD. Sangene kan høres i en af de i alt ti opgaver per skive. Med Se Min Kjøle kan man klæde hende ud, og med Bim Bam Busse gælder det om at fange haletudserne, før storsten tager dem. Musik og simple opgaver med en glad streg. *Pris: 299 kr. Alder: 3-8 år.*



Vælg, hvor Peter nu skal lave ballade.

PETER PEDAL ...

er en lille perle af et program, der sætter både børn og voksne i godt humør. Her kan man bygge sin egen papirflyver og se, om den kan flyve. Eller man kan gå med aben i en skobutik og finde sko i den rette størrelse. Programmet er fyldt med overraskelser og byder også på lidt højt læsning. *Pris: 299 kr. Alder: 3-7 år.*



PÅ OPDAGELSE I EN NY VERDEN

Med en skærm foran sig kan man rejse i tid og sted og hive oplevelser frem, man ellers aldrig ville have fået. Oplevelserne bliver til store udfordringer, når de leveres sammen med et engagerende og skabende program. I denne genre kan man både finde spil og programmer, der fungerer som superleksika med lyd, billede og tekst. Lad også gerne de små bruge de voksnes multimedieleksikon, og glem heller ikke, at Internettet er et godt redskab til børn, der søger viden om deres interesser.



Sim By kan bygges utrolig flot op.

SIM BY ...

er god til børn, der vil bygge en by med veje, huse og indbyggere. Hvad sker der, hvis der ikke er bygget cykelstier nok? Forureningen truer, og borgmesteren må gribe ind. Lav også byens egen avis, og læs, hvad der sker. Måske står der noget om de naturkatastrofer, som programmet også byder på. *Pris: 299 kr. Alder: 8-12 år.*



Pas på, at elgene ikke laver ballade.

SIM PARK ...

er som SIM BY godt til børn, der vil forstå sammenhænge og handle efter det. Ved at konstruere en dyrepark skal børnene sætte sig ind i, hvilke dyr der lever af hvad, og hvad mon der sker, når gæsterne i parken bliver for mange? Her er også opgaver, som sætter børnene ind i dyreverdenen. *Pris: 299 kr. Alder: 8-12 år.*



På opdagelse i dyrenes egen verden.

BØRNEENS DYRELEKSIKON ...

er et solidt begynderleksikon for dyreglade unger. Som det eneste seriøse bud i genren på dansk fortjener det en særlig plads på hylden. På denne skive ledes de på et letfatteligt dansk og med tegninger, fotos og video rundt i dyrenes verden – fra den danske ko til den dansende gazelle. *Pris: 299 kr. Alder: 4-10 år.*



I det store museum er der nok at se.

PÅ JAGT EFTER DINOSAURER ...

er guf for dinogale unger. Et helt museum er fyldt med tekst, billeder, video, opgaver og animationer af de overvældende dyr, der kan studeres indgående. De mest videbegærlige børn kan endda klikke sig hen til en hjemmeside på Internettet, som Danmarks Radio har lavet til formålet. *Pris: 299 kr. Alder: 7-15 år.*



BØRNEGENES EGNE MESTERVÆRKER

Stort set alle børn elsker at tegne, og med computeren bliver det endnu sjovere. For de lidt større er der endda mulighed for at lave tegnefilm. Det giver børnene en helt anden oplevelse end at sidde med et spil, som andre har skabt. Med et tegneprogram bliver computeren virkelig et værktøj, og børnene oplever, at den kan bruges til andet end passiv underholdning. Husk gerne at hive de digitale produkter over i den virkelige verden. Print dem ud, og send dem til mormor. Glem ikke at anerkende værkerne.



Her er tegnebordet let at gå til.

CRAYOLA ART STUDIO ...

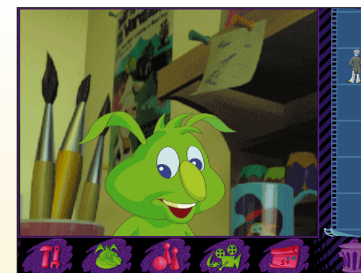
er et rigt udbygget tegneprogram med utallige muligheder. Forskellige former for malerpensler, digitale tuscher og tegneteknikker, paintbrushes og tynde streger – plus et væld af færdig tegnede figurer, der kan klistres ind i børnenes egne tegninger. Programmet er utrolig let at anvende – selv for de små. *Pris: 365 kr. Alder: 4-14 år.*



Skabelonerne kan kombineres til alt.

TEGN OG MAL MED DISNEY ...

lader både små og store trylle med de kendte figurer. De kan lære at tegne Mickey Mouse og de andre, og med tryllestaven kan de farvelægge deres kompositioner med baggrunde, ting og de kendte tegneseriehelte. Børnenes egen tegneserie kan det også blive til – kun fantasien sætter grænsen. *Pris: 349 kr. Alder: 5-99 år.*



Tegneren får god hjælp af ham her.

FILMKONGEN ...

er et krævende spil, der handler om at gøre en tegnefilm færdig, fordi tegneren er faldet i søvn af udmattelse. Her blandes opgaver og tegnerier på en anderledes måde, der holder de lidt større børn til penslen, selv om de ikke ellers ville have brugt tid på andre fantasikrævende tegneprogrammer. *Pris: 299 kr. Alder: 5-12 år.*

PAS PÅ SALGS- ARGUMENTERNE

Mange børneprogrammer er desværre lavet af firmaer, der tror, at de kan tjene lette penge på at levere noget skidt til børnene. Her kan du læse om de fire ting, du skal passe på, når du er på indkøb.

⚠ Du får kloge børn på fem minutter ...

Lover programmerne lynlæsning og formidable regnekundskaber, så kast kassen tilbage på hylden. Det er kun dårlige programmer, der lover den slags. Ny viden hænger ikke ved, når den presses ind. Et spil skal være lavet i en realistisk og spændende verden med interessante udfordringer, der passer til spillet.

⚠ Børnene vil elske superhelte ...

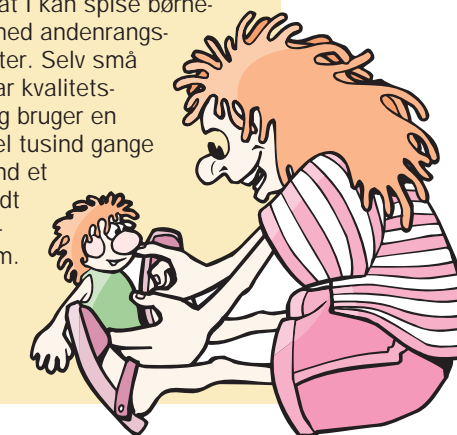
Superhelte og søde bamser bliver sat til at sælge hvad som helst. Men selv om pigens seje idol er trykt på programpakken, er det ikke sikkert, at indholdet rækker til mere end ti minutters underholdning, inden hun dropper det igen.

⚠ Programmet er oversat til dansk ...

Pas på oversættelserne. Er sproget på pakken tungt og opstilt, er det samme ofte tilfældet i selve programmet. Den slags hader børn, så det er bedst at tjekke anmeldelserne, inden programmet købes.

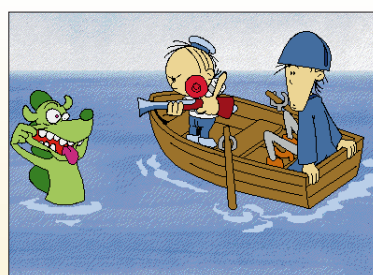
⚠ Kvalitetsprogram med prisen i bund ...

Selv om der findes billige programmer, så lad være med at tro, at I kan spise børnene af med andenrangsprodukter. Selv små børn har kvalitets sans og bruger en god titel tusind gange mere end et halvsådt tilbudsprogram.



SAMLINGSPUNKTET FOR HELE FAMILIEN

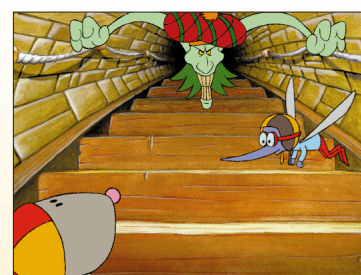
Hvem siger, at en skærm ikke kan være til glæde for flere ad gangen? Se blot på drengene, der spiller. Det er utroligt, så mange, der kan sidde på en stol. En computer kan på samme måde samle både små og store og give en lige så glad oplevelse som et brætspil. Men det kræver gode programmer, hvis ikke nogen skal falde udenfor. Kun få programmer kan rumme hele familien med forældre og mindre børn på mellem fire og ti år. Men vi har fundet tre, der alle kan levere masser af gode timer sammen.



Skyd, eller du bli'r gjort til grin.

THOMAS OG TIM ...

er en forrygende humoristisk sag, bygget på tv-serien af samme navn. To drenge fantasier sig til at være superhelte og går på skattejagt. Trillebøren i baghaven forvandles til en robåd, og så gælder det blandt andet om at skyde hajer ned og om i en slåskamp at komme til at tage Frida på brysterne. *Pris: 299 kr. Alder: 4-99 år.*



UPS – så er det ned ad trappen igen.

MAGNUS OG MYGGEN PÅ SKATTEJAGT ...

er et helt igennem dansk spil, hvor børnene kan give forældrene baghjul i en fantasifuld jagt på slottets skat. Skattejagten kræver både nysgerrighed, strategisk tænkning – og viden. Som der står på pakken, er der en alvorlig risiko for, at familien også bliver optaget af seriøse emner. *Pris: 299 kr. Alder: 5-99 år.*



Hvad byder næste kapitel mon på?

SNEDRONNINGEN ...

er et grumt og lykkeligt eventyr for hele familien, flot fortalt af Ghita Nørby. Bogen er fyldt med levende illustrationer – lige til at gå på opdagelse i. Trækker vi en stump af glasset fra den onde dronning, som Kay har fået i sit hjerte, forvandles en flink præst til djævelen selv, og roserne visner. *Pris: 299 kr. Alder: 5-99 år.*



TIL PIGERNE OG DRENGENE

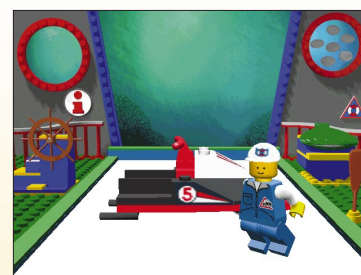
Selv om de fleste programmer henvender sig til begge køn, udvises forskellene mellem piger og drenge naturligvis ikke, når de sætter sig foran en skærm. Venindeprogrammer og seje drengetitler er mange steder in, når børnene skal slappe af sammen. Men faktisk kan drenge godt lide at lege med pigernes programmer, men kun når de ikke ser det. Omvendt vil pigerne ofte gerne køre stærkt, blot storebror ikke er i huset. Det er jo altid spændende at sætte sig ind i de andres leg.



Rigtige drenge bygger selv raceren.

BYG OG KØR ...

er langt mere end et racerspil. Det, der tænder de fem-årige, er, at de selv kan bygge seje biler. De kan så skrives ud og hænges op på væggen. Naturligvis kan de også bruges til at køre ræs igennem et tredimensionelt landskab og ned ad frakørsler, hvor forskellige aktiviteter dukker op. Et rigtig godt drengespil. *Pris: 299 kr. Alder: 3-8 år.*



Parat til action på Lego-øen.

PANIK PÅ LEGO-ØEN ...

er et rigtigt actionspil til drengene. Det foregår på den fantastiske Lego-ø, hvor klodserne bliver levende i et eventyr, børnene deltager i. Her gælder det om at fange tyven, der stjæler de klodser, som øen er lavet af, ved blandt andet at fræse i selvbyggede biler eller suse af sted på havet i en vandscooter. *Pris: 399 kr. Alder: 6-12 år.*



Barbie udstyret til aktion i dybet.

BARBIE PÅ SKATTEJAGT I HAVET ...

Barbie har for alvor lokket pigerne til skærmen, selv om ikke alle hendes programmer er lige gode. Barbie på skattejagt i havet er dog et rigtig godt spil. Her skal Barbie finde forskellige sager og løse en masse udfordrende opgaver under havets overflade, for til sidst at finde frem til skatten. *Pris: 299 kr. Alder: 5-8 år.*