



EN CD-REOL FYLT MED LEK OG UTVIKLING

Akkurat som barnas bokhyller kan fylles med alt fra brettspill til tegneserier, tusjer og tunge bøker, kan datamaskinen by på programmer med både lek og alvor. Vi har sett på noen av de beste produktene på markedet og kommer med gode råd til barnebiblioteket ditt.

Det er ingen enkel sak å skulle kjøpe en CD-rom i en forretning som flommer over av titler, som alle hevder å være både underholdende og lærerike. Tilbudet av både gode og dårlige barneprogrammer er stort, så dersom man ikke har god nok oversikt, er det stor fare for at feil produkt havner i handlekurven.

Men det er faktisk ikke uoverkommelig å sette seg litt inn i saken. Først og fremst hjelper det veldig på konsentrasjonsevnen hvis foreldrene unngår å gjøre slike innkjøp med alle barna på slep, og dessuten tenker igjennom hvilken funksjon CD-ene skal ha for barna.

Den beste måten å finne fram til riktig CD-rom-plate på er å sammenligne datamaskinen med hyllene på barnerommet. Der ligger, står og flyter diverse saker og ting som ungene har glede av på forskjellige måter. Dokker, biler, malerskrin, tegneblokk og spill ligger side om side med atlas og bøker.

Slik er det også med datamaskinen. Den er kjempefin når du vil slippe av med et spill som ikke har annen verdi enn underholdning. Og

den er genial når du vil lære noe nytt og en fin erstatning for familiens brettspill.

Når jakten da f.eks. går ut på å finne et program til en jente som har bursdag, er det lettere å bestemme seg hvis du har tenkt over på forhånd hva slags aktiviteter hun bruker tiden sin på, og hvordan hun tenker. Tar hun ridetimer, og liker hun å lese bøker, vil et lærerikt program om hester sikkert ikke være en dårlig idé.

Viktig å bruke sin kritiske sans

Før du legger i vei til CD-butikken, kan det være en god idé å ha forberedt seg litt på forhånd. Det kan man blant annet ved å lese anmeldelser og ved å spørre andre foreldre om hvilke erfaringer de har gjort. Har andre hatt glede av et program, er det stor sannsynlighet for at dine barn vil få det også.

De foreldrene som gjerne vil sørge for at ungene får optimalt utbytte av datamaskinen, kan prøve å forestille seg programmene som en pyramide – omtrent på samme måte

som den etter hvert så kjente kostpyramiden. Mest av de fornuftige og lærerike programmene i bunnen, og litt av det lettvinne til dessert.

Men dette blir jo også en individuell sak som handler om hva foreldrene selv mener at datamaskinen skal brukes til. Som med oppdragelsen ellers er det vanskelig å si én ting til ungene og så selv gjøre noe annet. Sitter far og skyter ned marsboere til langt over midnatt, er det vanskelig å overbevise barna om at datamaskinene bare er et verktøy som skal brukes til å skrive stiler og gjøre regneoppgavene med.

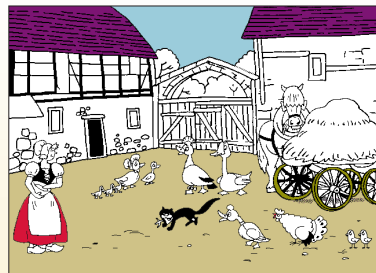
Men uansett hvilken filosofi man legger til grunn for oppdragelsen, er det deprimerende å bruke 500 kroner på et program som ungene bruker knapt en time på.

Her forteller *Komputer for alle* om en rekke programmer som er av så høy kvalitet at redaksjonen anbefaler dem. De dekker alle hyllene i barnas "CD-reol". Så er det bare opp til foreldrene og ungene i fellesskap å finne fram til akkurat de produktene som utnytter datamaskinen på best mulig måte. ■



DET FØRSTE PROGRAMMET

Familiens minste kan også ha glede av datamaskinen, selv om de bare rekker fram til tastaturet når de sitter på fanget til mor eller far. Små barn elsker gjentakelser, og de vil gjerne bare leke, eller lese en god fortelling. Et godt småbarnsprogram er lett å bruke, og det lar barnet gjøre én ting om gangen slik at det ikke blir stresset. Programmer som handler om en figur som barnet kjenner, er vel og bra, men det er viktigere at programmet er enkelt. Husk derfor å respektere veiledningen om alder.



En fargebok er alltid morsom å ha.

DEN STYGGE ANDUNGEN ...

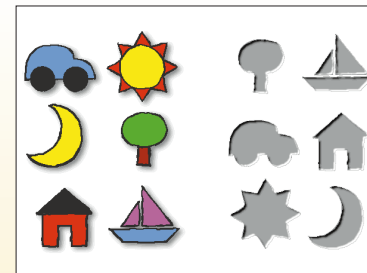
er eventyr på en ny måte. Eventyret er interaktivt, det vil si at barna klikker seg inn i fortellingen og ser figurene bevege seg samtidig som de lytter til eventyret. Barn elsker eventyr, og med dette programmet kan barna lære samtidig som de blir kjent med en av verdens mest leste eventyrforfattere. *Pris: kr 299. Alder: 3+ år.*



La hunden hvile, og hent en leke.

SMÅROLLINGER ...

er en lek og lær-CD som passer for barn fra to til fire år, men barn helt opp til seks år kan ha glede av alfabet-, tall- og geometri-leken på platen, som består av sju forskjellige aktivitetsområder. Det er et godt tilrettelagt program for de aller yngste. I tillegg kan det fungere som en fin introduksjon til pc-en. *Pris: kr 499. Alder: 2-4 år.*



Sett figurene i det riktige hullet.

101 SPILL FOR DE MINSTE ...

er et enkelt program – selv for minstemann. Nærmest som en digital puttekasse legger de minste stjerner over stjerner og klikker firkanten bort til hverandre. Små, enkle leker som kan gjentas og som barna kjenner igjen fra før. Her er det også spennende ting for barn som kan litt mer. *Pris: kr 295. Alder: 3-6 år.*



Her kan du leke med ord, tall osv.

LEK OG LÆR - BARNEHAGE ...

er tydelig beregnet på barn som akkurat står på tampen til å lære seg enkel tallbruk, bokstaver, klokken og lignende grunnleggende ferdigheter. Heldigvis er det tatt hensyn til at det er store forskjeller i modenhet og kunnskaper i denne aldersgruppen slik at det er lagt inn forskjellige vanskelighetsgrader. *Pris: kr 499. Alder: 3-5 år.*



LEK OG LÆRDOM SKAL VÆRE MORO

Førskolebarn er svært nysgjerrige. Alt mulig vil de vite, f.eks. hvor mye søle det kan være plass til i en lomme, og hvordan man får brikkene i et puslespill på plass. Datamaskinen er alle tiders til den slags lærerik lek, der barna både må tenke seg om og ha det moro. Men gjør for all del ikke hjemme-pc-en til en skolepult. Ungene vil neppe synes det er så morsomt å lære hvis de presses – da lærer de ingenting. La dem i stedet få noen hyggelige timer med et eller flere av følgende fire programmer.



En klukkhone koser seg i reiret.

DYRA PÅ GÅRDEN ...

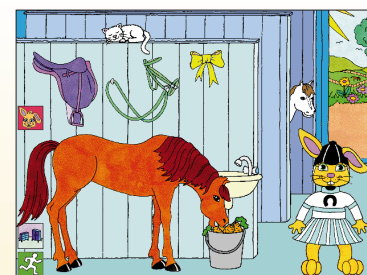
forteller underholdende om de vanligste dyrene i norsk landbruk og er et utmerket førstevalg når det er ønskelig å introdusere barna til interaktiv opplæring og underholdning. CD-rom-en har også noen enkle, men morsomme spill. Og som på alle ekte bondegårder er det selvfølgelig en katt, kanin og hund. *Pris: kr 295. Alder: 4-8 år.*



Alle dyrene synger for Henry.

HENRYS FØDSELSDAG ...

er et bra begynnerprogram. Henry er en liten glad gris som førskolebarn vil elske. Fra sin plass på toppen av bakken ønsker han barnet velkommen, og sier at det bare kan trykke på bamsen hvis han trenger hjelp. Slikt forstår en fireåring. Og så er det bare å sette i gang å hjelpe til med forberedelsene. *Pris: kr 299. Alder: 3-7 år.*



Jenter og hester går godt sammen.

JOSEFINE ...

er tegnet av norske tegnere, og spillet er spesiallagd for jenter. Her kan veslejentene kle på Josefine og gå på ball, møte prinsesser, ta en ridetur, leke i snøen og lage sin egen fargebok, løse oppgaver og mye, mye mer. Er hun riktig heldig, vil hun kanskje finne nøkkelen til smykkekrinet også. *Pris: kr 345. Alder: 3-6 år.*



Vis hvor mye du kan om dinosaurer.

LILLEFOT OG VENNENE HANS ...

har mye å gjøre i Den store dalen. I Dino-konkurransen er det snakk om harde fakta, og du må f.eks. vite navnet på den første dinosaur som har levd. Labyrinten er et ferdighetsspill der det gjelder å finne skjulte ting. Når du har samlet nok løvstjerner, får du bli med i Løvstjerneskoen og se film. *Pris: kr 295. Alder: 4-9 år.*



OPPDAG EN HELT NY VERDEN

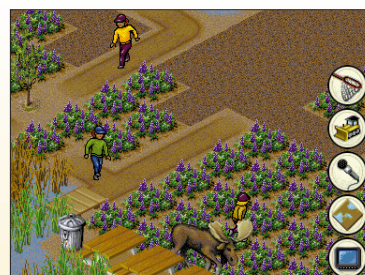
Med en skjerm foran seg kan man reise i tid og sted og hente fram opplevelser man ellers aldri ville ha fått. Opplevelsene blir til store utfordringer når de presenteres sammen med et engasjerende og skapende program. I denne sjangeren kan man finne både spill og programmer som fungerer som superleksika med lyd, bilder og tekst. La også gjerne de små bruke de voksnes multimedialeksikon, og glem heller ikke at internett er et fint verktøy for barn som leter etter stoff om sine interesser.



Sim By kan gjøres utrolig flott.

SIM BY ...

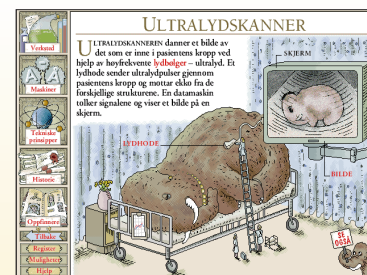
er et flott program for barn som vil bygge en by med veier, hus og innbyggere. Hva skjer hvis det ikke lages nok sykkelstier? Forurensingen truer, og borgermesteren må gripe inn. Lag også byens egen avis, og les hva som skjer. Kanskje står det noe om de naturkatastrofene som programmet også byr på. *Pris: kr 499. Alder: 8-12 år.*



Pass på at elgene ikke skaper kaos.

SIM PARK ...

er som SIM BY ideelt for barn som vil forstå sammenhenger og handle etter det. Ved å konstruere en dyrepark skal barna sette seg inn i hvilke dyr som lever av hva, og hva tror du kan skje når det blir for mange besøkende i parken? Her er det også oppgaver som setter barna inn i dyreverdenen. *Pris: kr 499. Alder: 8-12 år.*



Her lærer barna om tekniske ting.

SLIK VIRKER DET ...

er et levende leksikon som får barna til å stille spørsmål om oppfinnelser fra ny og gammel tid. Her kan de få svar på alt om maskiner, oppfinnelser og teknologi på en slik måte at de forstår innviklede mekanismer og teorier. Tegningene er flotte og enkle, og en liten mammut følger med overalt. *Pris: kr 499. Alder: 5-13 år.*



Start turen fra romfartsbiblioteket.

ROMFART OG UNIVERSET ...

er en omfattende CD-rom med store mengder informasjon. Enten du kjenner verdensrommet eller svever i uvitethet, vil den fascinere deg. Her kan du lære om verdensrommet, planeter og galakser, raketter og satellitter. Du kan lese spennende biografier og styre et romskip som skal lande på månen. *Pris: kr 495. Alder: 7-15 år.*



BARNAS EGNE MESTERWERK

Stort sett alle barn elsker å tegne, og med en datamaskin blir det enda morsommere. For de litt eldre er det til og med mulig å lage sin egen bok. Det gir barna en helt annen opplevelse enn å sitte med et spill som andre har lagd. Med et tegneprogram blir datamaskinen virkelig et verktøy, og barna opplever at den kan brukes til annet enn passiv underholdning. Du må gjerne huske å overføre de digitale verkene til den virkelige verden. Skriv dem ut og send dem til mor- mor. Glem ikke å rose verkene.



Her er tegnebordet lett å bruke.

CRAYOLA ART STUDIO ...

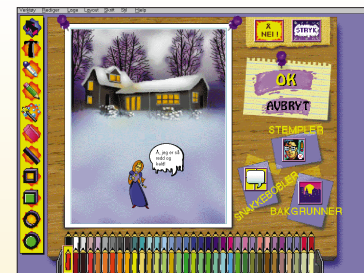
er et rikt utbygd tegneprogram med utallige muligheter. Forskjellige former for malerpensler, digitale tusjer og tegneteknikker, paintbrushes og tynne streker – pluss et hav av ferdig tegnede figurer som kan klistres inn i barnas egne tegninger. Programmet er utrolig lett å bruke – selv for de minste. *Pris: kr 400. Alder: 4–14 år.*



Sjabelonene kan kombineres til alt.

TEGN OG MAL MED DISNEY ...

lar både små og store trylle med de kjente figurene. De kan lære å tegne Mickey Mouse og de andre, og med tryllestaven kan de fargelegge komposisjonene med bakgrunner, ting og de kjente tegneserieheltene. Barnas egne tegneserie kan det også bli til – bare fantasien setter grenser. *Pris: kr 399. Alder: 5–99 år.*



Skriv og lag layout til din egen bok.

BOKVERKSTEDET ...

er et ideelt program for kreative barn som elsker å fortelle historier. Her kan de skrive sine egne fortellinger og illustrere dem med tegninger og fotografier. Illustrasjonene kan tegnes i det innebygde tegneprogrammet, men det følger med ferdiglagde bakgrunner og figurer som kan klikkes inn på siden. *Pris: kr 299. Alder: 8–14 år.*

FIRE SALGS- ARGUMENTER

Mange barneprogrammer er dessverre lagd av firmaer som tror at de kan tjene lettvinde penger på å selge søppel til barn. Her kan du lese om fire ting du bør passe på når du skal ut og handle.

⚠ Du får flinke barn på fem minutter ...

Lover programmene lynrask lesing og formidable regnekunnskaper, så sleng platen tilbake i hyllen igjen. Det er bare useriøse programmer som lover slikt. Ny kunnskap fester seg ikke når den presses inn. Et spill skal være lagd i en realistisk og spennende verden med interessante utfordringer som passer til spillet.

⚠ Barna elsker superheltene ...

Superhelter og søte bamser blir satt til å selge hva som helst. Men selv om jentas største idol er trykt på programpakken, er det ikke sikkert at innholdet rekker til mer enn ti minutters underholdning før hun har gått lei hele saken.

⚠ Programmet er oversatt til norsk ...

Pass på oversettelsene. Er språket på pakken tungt og oppstyttet, er det samme ofte tilfellet i selve programmet. Barn reagerer på slikt, så det er best å sjekke anmeldelsene før du kjøper programmet.

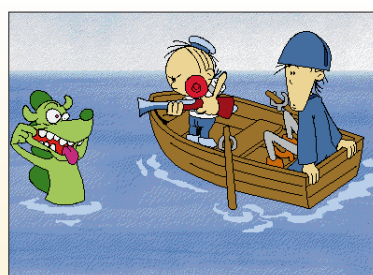
⚠ Kvalitetsprogram til lav pris ...

Selv om det finnes billige programmer, så ikke tro at du kan avspise ungene med annenrangsprodukter. Selv små barn har sans for kvalitet og bruker en god tittel tusen ganger oftere enn en et halvdårlig tilbudsprogram.



SAMLINGSPUNKTET FOR HELE FAMILIEN

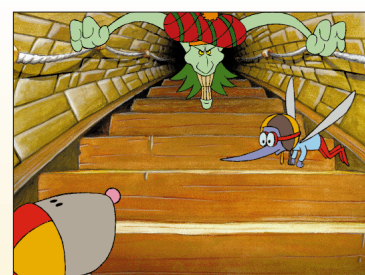
Hvem sier at en skjerm ikke kan være til glede for flere om gangen? Se bare på guttene når de spiller. Det er utrolig hvor mange som får plass på én stol. På samme måte kan datamaskinen samle både små og store og gi en like hyggelig opplevelse som et brettspill. Men det krever at programmene er så gode at ingen faller utenfor. Det er ikke så mange programmer som kan sies å være noe for en familie med barn mellom fire og ti år. Men vi har funnet fram til tre som hele familien vil kunne samle seg om.



Skyt, ellers blir du gjort til latter.

THOMAS OG TIM ...

er en vanvittig humoristisk sak, bygd på TV-serien med samme navn. To gutter fantasierer om at de er superhelter og går på skattejakt. Trillebåren bak huset forvandles til en robåt, og her må man være tapper, blant annet må de skyte haier, og i en slåsskamp med Frida gjelder det å ta henne på puppene. *Pris: kr 200. Alder: 4–99 år.*



OPS – så er det ned trappen igjen.

MAGNUS OG MYGGEN PÅ SKATTEJAKT ...

er et fengslende spill der barna kan danke ut foreldrene i en fantasifull jakt etter skatten på slottet. Skattejakten krever både nysgjerrighet, strategisk tenkning – og kunnskap. Og som det står på pakken, kan det være stor fare for at familien også blir opptatt av seriøse emner. *Pris: kr 399. Alder: 7–99 år.*



Hva har neste kapittel å by på, tro?

SNØDRONNINGEN ...

er en vakker illustrert og fengende fortelling for hele familien. Boken er fylt med levende illustrasjoner som man kan gå på oppdagerferd i. Trekker vi ut en splint av glasset fra den onde dronningen som Kay har fått i hjertet, forvandles en flink prest til djevlen selv, og rosene visner. *Pris: kr 395. Alder: 9–13 år.*



TIL JENTENE OG GUTTENE

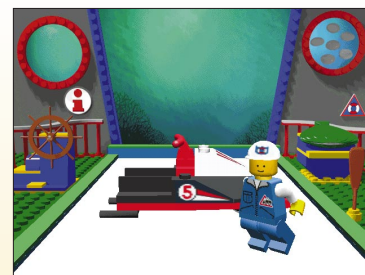
Selv om de fleste programmer henvender seg til begge kjønn, viskes naturligvis ikke forskjellene ut mellom jenter og gutter når de setter seg foran en skjerm. Venninneprogrammer og tøffe guttstitler er tingen mange steder når barna skal slappe av sammen. Men mange gutter liker faktisk å leke med jenteprogrammer, så lenge ingen ser det. Og omvendt vil jentene ofte gjerne kjøre raske biler, bare storebror ikke er hjemme. Det er jo alltid spennende å leke litt med andres leker.



Ekte gutter bygger bilen sin selv.

TØFFE JOBBER ...

er atskillig mer enn et bilspill. Det som begeistrer femåringene er at de kan bygge de tøffe bilene selv. Etterpå skrives de ut og henges opp på veggen. Naturligvis kan de også brukes til å rase igjennom et tredimensjonalt landskap og opp innkjørsler der det dukker opp forskjellige aktiviteter. Et spennende guttespill. *Pris: kr 399. Alder: 3–8 år.*



Klar til action på Lego-øya.

LEGO ISLAND ...

er et skikkelig actionspill for gutter. Det foregår på den fantastiske Lego-øya der klossene blir levende i et eventyr som barna selv deltar i. Her gjelder det å fange tyven som stjeler klossene øya er lagd av ved blant annet å rase rundt i selvbygde biler eller suse av sted på vannet på en vannscooter. *Pris: kr 429. Alder: 6–12 år.*



Her er alt kontorutstyret på plass.

BARBIE - LEKETRYKKERI ...

Barbie har for alvor lokket jentene til skjermen. Med dette programmet kan jentene sitte i timevis, sammen eller alene og lage kort, bannere og brev-papir med Barbie og alskens romantiske motiver på. Men alt er ikke pynt, her er det også forskjellige skrifttyper å eksperimentere med. *Pris: kr 345. Alder: 5–12 år.*