



SÅ HÄR KOMPONERAR DU BARNENS CD-BIBLIOTEK:

# EN CD-HYLLA FYLLD MED LEK OCH UTVECKLING

På samma sätt som man kan fylla hyllan i barnens rum med allt från leksaksbilar till serietidningar, färgpennor och böcker kan datorn erbjuda program för både lek och allvar. Vi har letat bland de bästa produkterna på marknaden och ger dig några goda råd till barnens eget cd-rombibliotek.

Det är inte det lättaste att välja rätt produkt när man skall hitta en både underhållande och lärorik cd-rom-skiva på databutikernas bågande hyllor. Mängden av både bra och dåliga barn-cd är enorm, och risken att man väljer fel är stor om man inte känner marknaden.

Men det är faktiskt inte så svårt att skaffa sig överblick. För det första går det mycket lättare att koncentrera sig på uppgiften om man inte tar med alla barn till affären, och det är också en god idé att veta vad man vill att barnen skall få ut av sin skiva.

Det bästa sättet att fatta rätt beslut, det vill säga köpa rätt skiva, är att jämföra datorn med hyllan i barnens rum. På hyllorna ligger det massor av olika leksaker och annat som ungarna tycker om på olika sätt. Dockor, färgglådor, bilar och spel ligger sida vid sida med tidningar och böcker.

Precis så är det också med datorer. En dator är det perfekta verktyget för att leka in kunskaper, men samtidigt kan den vara skön och avkopplande om man laddar den med-

till exempel ett roligt spel som bara har underhållningsvärde. Och så kan den ju användas till att avlösa familjens gamla luffarschack.

När man till exempel jagar en passande födelsedagspresent till en av familjens små damer blir det lättare att hitta något om man utgår från hennes intressen och fritidssysselsättningar. Om hon till exempel går på ridskola och tycker om att läsa så är nog ett bra program om hästar en säker vinnare.

Det är viktigt att tänka konstruktivt. Innan man ger sig ut för att köpa en cd-rom är det en bra idé att tänka konstruktivt och att förbereda sig. Ett utmärkt sätt är att läsa recensioner och att tala med andra föräldrar om deras erfarenheter. Om deras barn har haft glädje av ett eller annat program finns det stora chanser att även dina barn får det.

Föräldrar som vill vara säkra på att ungarna får maximalt utbyte av datorn kan försöka tänka sig programmen som kostpyramider: massor av olika slags matnyttiga pro-

gram med kunskaper och eftertanke i basen och så lite dessert med lek och skoj i toppen.

Här skall man givetvis som förälder ta hänsyn till hur man anser att datorn skall användas. Precis som i all annan uppfostran är det svårt att säga en sak till ungarna utan att föregå med gott exempel. Om pappa sitter och skjuter ner Doom-monster till långt in på natten är det svårt att övertyga barnen om att datorn bara är ett redskap för att skriva uppsats och räkna på.

Men oavsett vilken metod man använder i sin uppfostran är det deprimerande att använda 500 kronor på något som barnen bara använder under en timme.

Man kan alltid läsa sig till goda råd. Komputer för alla presenterar här en rad program som alla har så hög kvalitet att redaktionen kan rekommendera dem. De finns till alla nivåer i ungarnas egen cd-hylla, och det enda som fattas är att föräldrar och barn bestämmer vilka produkter som passar dem bäst. ■





## DET FÖRSTA PROGRAMMET

Familjens minsta kan utan problem få glädje av datorn även om de bara når upp till tangentbordet när de sitter i mammas eller pappas knä. Små barn älskar upprepningar och vill gärna leka eller läsa bara en bra saga. Ett bra barnprogram är lätt att använda, och det låter barnet göra en sak åt gången för att slippa stressmoment. Program som handlar om en figur som barnet känner kan vara bra, men det är viktigare att programmet är enkelt. Kom därför ihåg att respektera åldersangivelsen.



Här kan barnen skapa egna sagor.

### SVENNES SAGOSTUGA ...

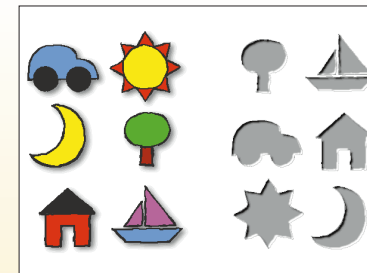
är ett program där små barn kan utveckla sin skaparglädje och göra sina egna sagor med både bild och ljud. Programmet är mycket enkelt att använda och när man behöver hjälp är den alltid lätt att finna – även för de minsta. Producerat med hjälp av barn och mycket lyckat. *Pris: 299 kronor. Ålder: 3–7 år.*



Bakom dörren bor det två söta nallar.

### KNACKA PÅ ...

Är charmerande som en bra barnbok. Barnen får öppna nya dörrar var gång de löst ett av de små roliga uppgifterna. Man klickar på blommor som växer sig stora eller fräcka apor som har kuddkrig. Genom hela programmet räknar man föremål så barnen lär sig att ett och två inte är detsamma som tre och fyra. *Pris: 252 kronor. Ålder: 2–6 år.*



Placera figurerna i rätt hål.

### MAKALÖS MATEMATIK – NUMMERHJ ...

är lätt att förstå – fast man är liten. Det är en digital plocklåda där familjens minsta kan lägga ner stjärnor i de stjärnformade hål och klicka fyrkanter i varandra. Små enkla lekar som kan upprepas och som ungarna känner från verkliga världen. Men det finns också utmaningar för den som kan lite mer. *Pris: 179 kronor. Ålder: 2–6 år.*



Möt alla djuren på Noas ark.

### NOAS ARK ...

är en omväxlande och lättanvänd skiva som kan roa både små och större barn. Barn som vill lära sig läsa eller bara öva kan välja stor eller liten stil i textfönstret. En skiva med många roliga överraskningar och mycket humor. Förutom själva berättelsen innehåller skivan också olika spel och övningar. *Pris: 349 kronor. Ålder: 5–8 år.*



## LEK OCH LÄR SKALL VARA KUL

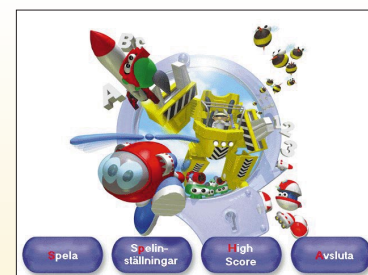
Barn i förskoleåldern är mycket nyfikna. De vill lära sig allt som går, t.ex. hur mycket lera det rymmer i en ficka eller hur man lägger bitarna i ett pussel. För den slags lärorika lekar är datorn perfekt. Barnen tvingas att tänka själva samtidigt som de har kul. Men förvandla inte familjens dator till en skolbank. Barn tycker inte det är kul att lära om de blir tvingade – då finns risken att de inte lär sig något. Ge dem i stället några timmar med något av de här fyra programmen.



I Mumindalen finns det en djungel.

### JAKTEN PÅ TROLLKARLENS RUBIN ...

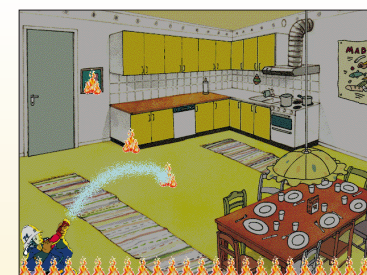
är kort och gott ett suveränt program där barnen skall hjälpa Mumintrollen att hitta delarna av en rubin. Man skall komponera musik, hitta bortblästa blommor, jaga mygg och hjälpa Muminpappan skriva sina memoarer. Välproducerat och underhållande lek- och läroprogram. *Pris: 399 kronor. Ålder: 4–8 år.*



Helicop löser tal- och bokstavsproblem.

### HELICOP ...

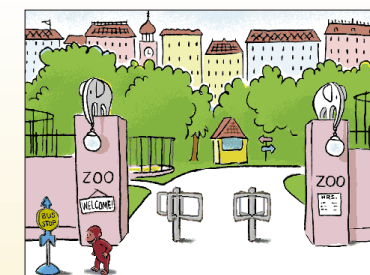
hjälp barn som redan kan läsa och skriva att utvecklas. Spelet kan ställas in på olika svårighetsgrader och passar även nybörjare. Barnen skall sätta ihop siffror och bokstäver till tal och ord. Teckningar och animationer i toppkvalitet och suveränt ljud i stereo. Ett roligt, spännande och lärorikt spel. *Pris: 349 kronor. Ålder: 5–12 år.*



Släck innan elden sprider sig.

### HÄR KOMMER BRANDBILEN ...

är ett bra lek- och läroprogram som handlar om hur man släcker eldsvådor. Halvan är en liten kille som bland annat måste lära sig hur man gör för att släcka bränder innan han får följa med i brandbilen. Ett program som säkert kommer att engagera många små blivande brandmän. *Pris: 269 kronor. Ålder: 3–6 år.*



Välj var Nicke skall trassla till det.

### NICKE NYFIKEN ...

är en liten pärla som får både barn och vuxna på bra humor. Här kan man bygga sitt eget pappersflygplan och se om det kan flyga. Man kan också följa med den lilla apan till en skoaffär för att köpa skor i rätt storlek. Programmet är fyllt med överraskningar och bjuder också på lite högläsning. *Pris: 348 kronor. Ålder: 3–7 år.*



## PÅ UPPTÄCKSFÄRD I EN NY VÄRLD

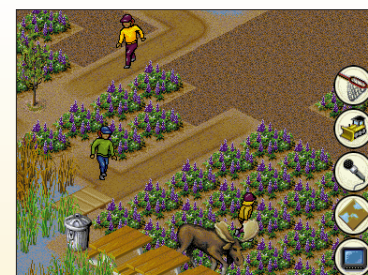
Den som sitter framför en datorskärm kan resa i tid och rum. När som helst går det att hämta upplevelser som man annars inte skulle ha fått. Upplevelserna förvandlas till utmaningar när de kombineras med skapande och engagerande program. Bland sådana hittar man både spel och digitala superlexikon med ljud, bilder och text. Låt gärna barnen använda de vuxnas multimedielexikon och glöm inte att Internet är ett utmärkt redskap för barn som vill veta mer om sina intressen.



Bygg upp Sim Stad från grunden

### SIM STAD ...

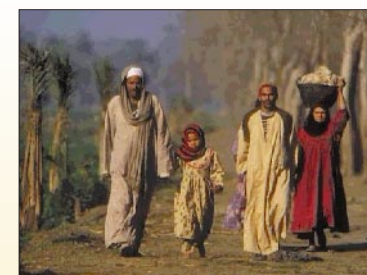
passar för barn som vill bygga en stad med vägar, hus och invånare. Men vad händer när det inte finns tillräckligt med cykelbanor? Nedsmutsning hotar och borgmästaren måste gripa in. Gör en tidning och läs vad som händer i staden. Kanske står det något om de naturkatastrofer som naturen också åstadkommer. *Pris: 529 kronor. Ålder: 8–12 år.*



Låt inte älgarna ställa till problem.

### SIM PARK ...

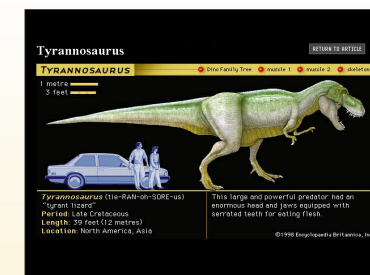
passar precis som Sim Stad bra för barn som vill lära sig hur allt fungerar. Genom att sköta en djurpark måste de sätta sig in i vad djuren äter och vad som händer när det kommer för många besökare till parken. Spelet innehåller också uppgifter som lär barnen om djurvärlden. *Pris: 199 kronor. Ålder: 9–12 år.*



Mycket mer än en vanlig atlas.

### ENCARTA WORLD ATLAS 1988 ...

Innehåller mycket mer än en vanlig världsatlas. Trots att programmet är avsett för lite äldre barn eller vuxna så finns det även massor för de små. Kartorna kompletteras med bilder av människor, sevärdheter, djur och natur. 3D-avsnittet är något alldeles extra. Encarta innehåller även frågesport. *Pris: 499 kronor. Ålder: 7–99 år.*



Här får man svar på nästan allt.

### ENCYCLOPÆDIA BRITANNICA ...

är också ett program som egentligen inte vänder sig direkt till barn. Men för de lite äldre barnen som börjar förstå engelska finns här floder av information om det nästan allt. EB förmedlar kunskaper för livet och inte för stunden. Programmet (2 cd-rom) innehåller också länkar till Internet. *Pris: 2200 kronor. Ålder: 14–99 år.*





## BARNENS EGNA MÄSTERVERK

De flesta barn älskar att rita och måla, och med datorns hjälp blir det ännu roligare. För de något äldre finns det också möjlighet att göra tecknade filmer. Det ger barnen en helt annan upplevelse än att sitta med ett spel som andra har gjort. Med ett ritprogram blir datorn ett verktyg där barnen upplever att den kan användas till annat än passiv underhållning. Glöm inte att hämta hem de digitala produkterna till verkligheten. Skriv ut dem och sänd dem till mormor. Och glöm inte att signera verken.



Det är lätt att måla figurerna.

### DEN MAGISKA MÅLARBOKEN 3D...

är mycket lätt att använda och passar bra till de minsta barnen. Målarboken innehåller 70 bilder som man kan spara hur många gånger som helst. Möjligheterna för att färglägga är väl varierade, från enstaka färger i punktform till fantasifulle mönster som man "sprayar" över delar av teckningen. *Pris 299 kronor. Ålder 3–10 år.*



Mallarna kan användas till allt.

### DISNEYS MAGISKA MÅLARLÅDA ...

låter små och stora trolla med de bekanta figurerna. Ungarna kan lära sig att rita Musse Pigg och hans vänner. Med trollstaven kan de färglägga sina kompositioner, både bakgrunder, föremål och alla seriefigurerna. Men de kan också skapa sin egen tecknade serie – bara fantasin sätter gränser. *Pris 399 kronor. Ålder 5–99 år.*



Tecknaren får bra hjälp av gurun.

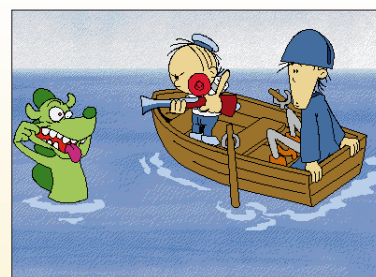
### FILMGURUN ...

är ett krävande spel som handlar om att göra en tecknad film färdig när tecknaren har somnat av utmattning. Här blandas uppgifter och teckningar på ett sätt som får de lite äldre barnen att hålla i penseln även om de normalt inte är speciellt intresserade av fantasikrävande ritprogram. *Pris: 399 kronor. Ålder: 5–12 år.*



## HELA FAMILJENS SAMLINGSPUNKT

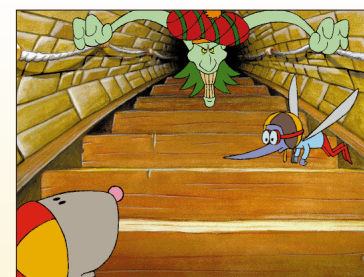
Vad säger att en datorskärm inte kan vara till glädje för flera personer åt gången? Titta bara på killarna som spelar dataspel. Det är otroligt så många som kan sitta på en enda stol. På samma sätt kan en dator samla både små och stora och ge en lika fin upplevelse som ett sällskapsspel. Men det krävs bra program för att alla skall kunna vara med. Bara få program klarar hela familjen med föräldrar och barn mellan fyra och tio år. Vi har hittat tre som alla kan ge många goda familjetimmar.



Skjut eller du blir till åtlöje.

### THOMAS OCH TIM ...

är en otroligt humoristisk sak som bygger på tv-serien med samma namn. Två småkillar drömmer att de är superhjältar och går på skattjakt. Skottkärran i trädgården förvandlas till en roddbåt och sedan gäller det bland annat att pricka hajar och under ett slagsmål klämma Frida på bröstet. *Pris 349 kronor. Ålder 4–99 år.*



Oops – så är det nerför trappan igen.

### MAGNUS OCH MYGGAN PÅ SKATTJAKT ...

är ett jättekul spel där barnen snabbt kan lämna föräldrarna bakom sig i en fantasifull jakt på skatten i slottet. Skattjakten kräver både nyfikenhet, strategiskt tänkande och kunskap. Precis som det står på paketet finns det allvarlig risk att familjen också blir upptagen av allvarliga ämnen. *Pris 349 kronor. Ålder 5–99 år.*



I Pettssons snickerbod finns det mesta.

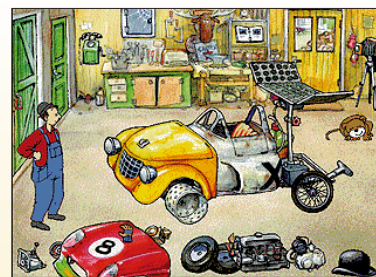
### PETTSSON OCH FINDUS I SNICKARBOD ...

innehåller de mest märkvärdiga saker och allt kan inträffa. Pettsson och hans fräcka katt Findus bor djupt inne i skogen och får tiden att gå med många nyttiga spel. Här får man till exempel lära sig matematik av huvudfotingar. Många timmars underhållning och kunskaper. *Pris 495 kronor. Ålder 3–8 år.*



## TILL POJKAR OCH FLICKOR

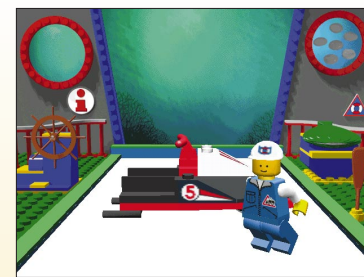
Även om de flesta av dagens datorprogram riktar sig till bägge könen försvinner givetvis inte skillnaderna när de sätter sig framför skärmen. Ljuva tjejprogram och häftiga grabbtitlar är inne på många ställen när barnen skall koppla av tillsammans. Men faktum är att pojkarna gärna leker med flickornas program – bara inte någon tittar på. Det samma gäller även för flickorna. De vill gärna köra fort bara storebror inte är i huset. För det är ju alltid spännande att sätta sig in i den andres lek.



Riktiga grabbar bygger racern själv.

### BYGG BILAR MED MULLE MECK ...

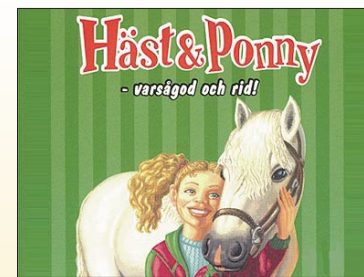
är ett svenskt spel som vunnit Europeiskt förstapris för spel och multimedia-produkter. I programmet kombineras In-ternet och cd-rom på ett nytt sätt. Barnen bygger bilar genom att välja delar från skrothogen. När bilen är klar väntar en tur med många utmaningar. Varje månad kommer det nya bildelar via Internet. *Pris 549 kronor. Ålder 6–10 år.*



Klart för äventyr på Legoön

### LEGO ISLAND ...

är ett aktionspel för alla killar. Det utspelas på den fantastiska Legoön där klossarna får liv i ett äventyr som barnen deltar i. Här gäller det att fånga tjuven som stjälar de klossar som öen är gjord av. Bland annat genom att försvinna i en hemmagjord bil eller susa iväg över vägarna på en vattenskoter. *Pris 349 kronor. Ålder 6–12 år.*



### HÄST OCH PONNY ...

lär dig att rida, sköta om din häst och allt det du behöver kunna för att tävla. Efter ridlektionerna och när du blivit tillräckligt duktig får du också möjlighet till verklighetstrogena virtuella ridturer i terrängen eller hopp- och dresyr tävlingar på bana. Det här är en höjare för alla "hästtokiga" tjejer. *Pris 449 kronor. Ålder 7–15 år.*

## TÄNK PÅ DET HÄR NÄR DU KÖPER

Många barnprogram är tyvärr tillverkade av företag som gärna vill tjäna snabba pengar på undermåliga produkter till barn. Här kan du läsa om fyra saker som man skall tänka på innan man handlar.

### Dina barn blir kloka på 5 minuter ...

Om programmen lovar snabbläsning och fantastiska räknekunskaper så lägg tillbaka kartongen på hyllan. Det är bara dåliga program som lovar sådant. Nya kunskaper fastnar inte genom korvstopning. Ett spel skall vara gjort i en realistisk och spännande värld med intressanta utmaningar som passar till spelet.

### Barnen kommer att älska hjältarna ...

Superhjältar och söta nallar hjälper till att sälja vad som helst. Men även om tjejernas populäraste idoler finns tryckta på asken är det inte säkert att innehållet räcker till mer än tio minuters underhållning innan intresset försvinner.

### Programmet är översatt till svenska ...

Se upp för översättningar. Om språket på paketet är tungt och otympligt är det oftast detsamma på programmet. Barn hatar sådant – titta därför på recensionerna innan du köper.

### Kvalitetsprogram till slumppris

Visst finns det billiga kvalitetsprodukter, men tro inte att man kan avspisa barnen med lågprisprogram. Även små barn har kvalitetskänsla och använder en bra titel tusen gånger mer än ett halvbra program till extra-pris.

