



Digitale Unterhaltung und Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte

Katalog über das Feelif Angebot



Inhaltsverzeichnis

Feelif		3
Erfahrungen der Feelif Benutzer		4
Feelif Creator	720 €	5

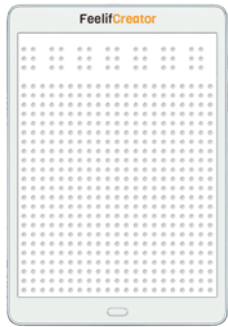
Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte **6**

Feelif Backgammon	50 €	7
Feelif Schiffe versenken	70 €	8
Feelif Bingo	50 €	9
Feelif Dame	50 €	10
Feelif Schach	70 €	11
Feelif Vier gewinnt	30 €	12
Feelif Kreuzworträtsel	70 €	13
Feelif Domino	50 €	14
Feelif Mensch ärgere dich nicht	50 €	15
Feelif Bauernhof	30 €	16
Feelif Go	70 €	17
Feelif Gedächtnisspiel	70 €	18
Feelif Orientierung	50 €	19
Feelif Richtungen – Tina	50 €	20
Feelif Schlangen und Leitern	50 €	21
Feelif Drei gewinnt	20 €	22
Feelif ZOO	30 €	23

Digitale Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte **24**

Feelif Erlernen der Brailleschrift	70 €	25
Feelif Erlernen des ABC	30 €	26
Feelif Motorische Geschicklichkeit	30 €	27
Feelif Geometrische Funktionen	70 €	28
Feelif Erlernen von Sprachen	70 €	29
Feelif Zeichnen	70 €	30
Feelif Mathematik – Addieren	20 €	31
Feelif Mathematik – Subtrahieren	20 €	32
Feelif Mathematik – Multiplizieren	20 €	33
Feelif Mathematik – Dividieren	20 €	34
Feelif Mathematik – Mehr oder weniger	20 €	35
Feelif Mathematik – Fehlende Mathematiksymbole	20 €	36
Feelif Formen	30 €	37

Alle Preise sind inkl. MwSt.



Feelif Creator:
Besonderes Gerät zur Wiedergabe von
mehrsinnlichen digitalen Inhalten.

Einzigartiger digitaler
Inhalt.

Ausgezeichnete
mehrsinnliche
Erfahrung.

Erfahrungen der Feelif Benutzer

Feelif Gedächtnisspiel:

Feelif Memory ist ein ausgezeichnetes Spiel!!! Wir spielen es sehr einfach; normalerweise nur drei Spieler, damit es unterhaltsamer ist. Sechzehn Karten sind genau richtig, damit du sie dir merken kannst. Auch Joana kann einfach folgen. Uns gefällt die Vielfalt der Auswahl, besonders der Joana. Sie hat am liebsten die Fahrzeuge, die Küchentöne und die Wetterverhältnisse.

Feelif Drei gewinnt:

Ist super für Kleinkinder, damit sie auswählen können, was sie sein wollen: Löwe, Pferd, Geist, ...

Feelif Erlernen der Brailleschrift:

Joana hat die Applikation für das Erlernen der Brailleschrift schnell erlernt. Gleichzeitig ist sie eine gute Übung für die Feinmotorik, wegen der Genauigkeit der Bewegungen und das mehrmalige Drücken auf genau bestimmte Punkte.

*Noch weiter viel Erfolg!
Jera Rak, Mutter des blinden Mädchens Joana – 7 Jahre*

Feelif Gedächtnisspiel:

Mia ist im Urlaub. Wahrscheinlich muss man nicht betonen, dass sie Feelif mitgenommen hat. Sie spielt Memory, dass es nur so kracht. Sie bemüht sich jedes Mal besser zu sein. Auf dem höchsten Schwierigkeitsgrad hat sie für alle Paare nur weniger als eine Minute Zeit.

*Danke!
Maja Koritnik,
Mutter des blinden Mädchens Mia – 13 Jahre*



Feelif Creator

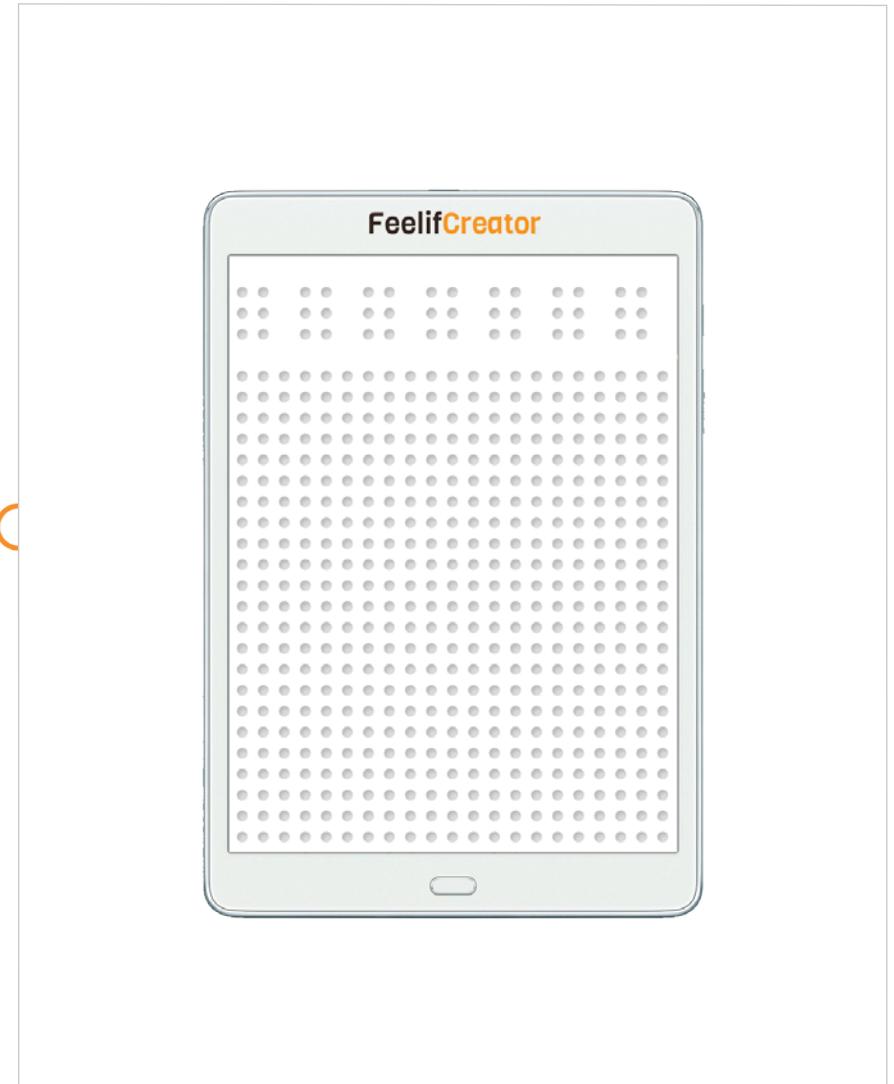
Feelif Creator ist ein besonderes Gerät für die **Wiedergabe von angepassten digitalen Inhalten für Blinde und Sehbehinderte**. Entwickelt wurde es in enger Zusammenarbeit mit Blinden und Sehbehinderten, Typhlopädagogen, sowie Eltern von blinden Kindern.

Das Gerät verwendet unsere innovative patentierte Technologie, mit welcher der Blinde oder Sehbehinderte die Formen auf dem Touchscreen fühlt und erkennt. Die einzigartige Applikation und ein besonders transparentes Relieffnetz stellen eine einzigartige Benutzererfahrung sicher.

Der Blinde oder Sehbehinderte gleitet mit Hilfe von **Vibrationen, Ton und Stimme** auf dem Relieffnetz und verfolgt somit eine bestimmte Form auf dem Bildschirm. Das Relieffnetz stellt eine ausgezeichnete Orientierung auf dem ansonsten glatten Bildschirm sicher, gleichzeitig stärkt es auch die Feinmotorik des Benutzers. Feelif Creator kann ansonsten auch als Tablet oder Smartphone verwendet werden.

Feelif Creator wird Sie mit seiner leichten Eleganz begeistern, welche das Tablet ermöglicht, mit der Möglichkeit der Wiedergabe von zahlreichen mehrsinnlichen Lern- und Unterhaltungsinhalten wird er in Ihnen den Forschergeist und die Kreativität anregen.

Das Relieffnetz, welches eine ausgezeichnete Orientierung auf dem Bildschirm sicherstellt und die große Bildschirmoberfläche führen zu einer Benutzererfahrung von welcher Sie möchten, dass Sie dauert und dauert. Das transparente Relieffnetz der Bildschirmoberfläche ist in zwei Teile aufgeteilt. Der schmalere, obere Teil ist für das Erlernen und das Üben der Brailleschrift. Der untere, größere Teil ist für die graphische Darstellung, das Zeichnen, für Spiele, das Lösen von Kreuzworträtseln, Rebus-Rätseln und Ähnliches.



GESAMTPREIS:

720 EUR

Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte

Die **digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte** ist ein Inhalt, welcher besonders für blinde und sehbehinderte Kinder, Jugendliche, sowie Erwachsene entwickelt wurde. Sie beinhaltet **Spiele, interaktive Geschichten, lernen durch Spiel, Kreuzworträtsel** und andere unterhaltsame Inhalte.

Mit unseren Inhalten stärken wir die kognitiven Fähigkeiten, ermöglichen eine mehrsinnliche Wahrnehmung und fördern den Forschergeist und die Kreativität des Benutzers.

Der Blinde oder Sehbehinderte nimmt den Inhalt über die Vibrationen wahr, welche er unter den Fingern spürt, wenn er über die bestimmten transparenten Reliefnetze gleitet. Die zusätzlichen Informationen, welche für ein besseres Verstehen notwendig sind, bekommt er auch über die Töne und Stimmen. Das Reliefnetz stellt eine

ausgezeichnete Orientierung auf dem ansonsten glatten Bildschirm sicher, gleichzeitig stärkt es die Feinmotorik des Benutzers.

Die digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte **funktioniert auf dem Feelif Creator**, mit welchem die Blinden und Sehbehinderten unsere Inhalte genießen können. Diese sind preislich erschwinglich, ermöglichen Unterhaltung auf einem digitalen Medium und machen sogar das Lernen durch Spiel unterhaltsam.

Mit unseren Inhalten möchten wir ein **gesundes Konkurrenzverhalten sowie Freude** beim Erleben von neuen Errungenschaften und Erfolgen fördern.



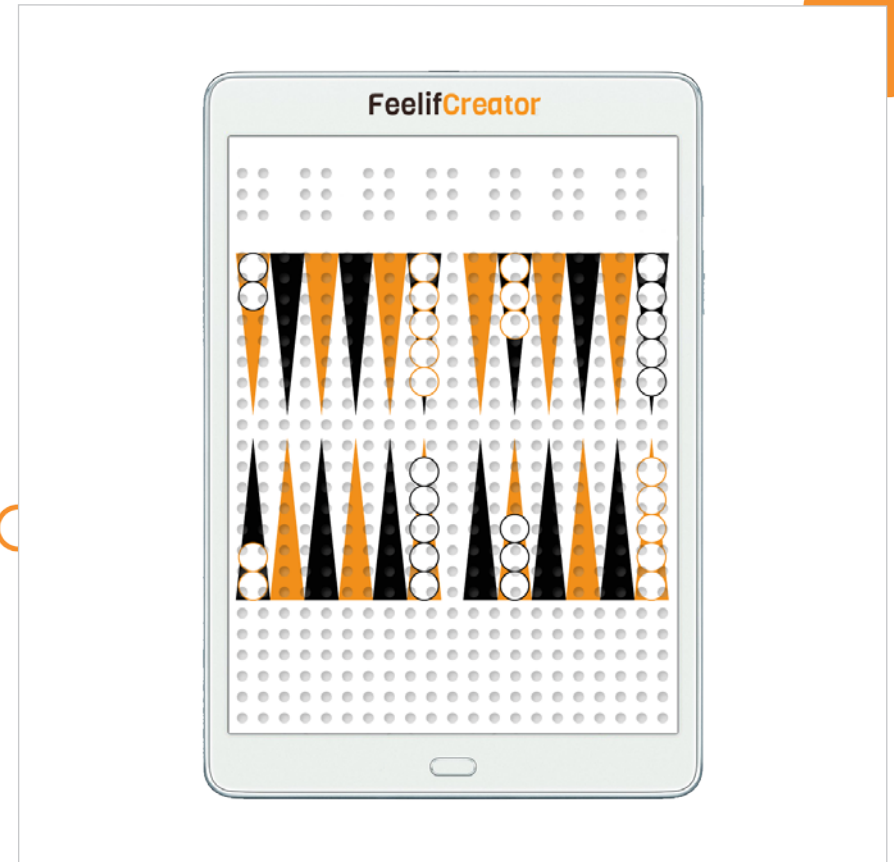
Feelif Backgammon

Backgammon ist eines der ältesten Spiele, welche wir kennen. Der Ursprung ist völlig unbekannt, es wird aber vermutet, dass sie in Indien das Spiel begonnen haben zu spielen, daraufhin hat es sich im antiken Griechenland verbreitet. Nach Westeuropa haben es die spanischen Mauren und Kreuzritter gebracht. Das älteste Spiel, welches an Backgammon erinnert wurde in Mesopotamien, dem heutigen Irak, entdeckt. Gespielt haben sie es in der Zeit der Sumer vor ca. 5.000 Jahren.

Feelif Backgammon ist ein Spiel für Planung, logisches Denken und Glück, mit dem Ziel, dass Sie vor dem Gegenspieler all Ihre Spielchips in Sicherheit bringen. Unser Spiel können zwei Spieler spielen oder Sie spielen es nur gegen den Computer, wo Sie den Schwierigkeitsgrad auswählen. Ist für alle Generationen ausgezeichnet, welche sich für **strategische Spiele** begeistern.

Die einzigartige Technologie, welche von Feelif Creator verwendet wird, ermöglicht, dass die Blinden und Sehbehinderten es zum ersten Mal in digitaler Form und **über das Internet spielen** können, denn es ist mit Vibrationen, Tönen und Stimmen unterstützt.

Feelif Backgammon ist ein Spiel mit dem Sie die Denkfähigkeiten stärken und die Feinmotorik trainieren werden und gleichzeitig werden Sie sich unbegrenzt unterhalten.



Kategorie:	Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif Backgammon
Angemessenes Alter:	Ab 6 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung der Feinmotorik, Strategieentwicklung und lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

50 EUR

Feelif Schiffe versenken

Feelif Schiffe versenken ist ein Spiel bei welchem Sie sich beim Bombardieren der Gegnerschiffe unbegrenzt unterhalten werden. Wegen der ausgezeichneten Toneffekte und Vibrationen werden Sie das Gefühl haben, dass Sie mitten auf dem Meer sind und wirklich gegen den Gegner kämpfen. Das ist ein Spiel, welches Sie erneut und **erneut spielen werden wollen**, nur gegen die Applikation, mit dem Freund oder über das Internet.

Das Spiel Feelif Schiffe versenken ist ein ausgezeichnetes Spiel für die Konzentration, das Gedächtnistraining, die Feinmotorik sowie für die Stärkung des strategischen Denkens.

Wegen der ausgezeichneten Toneffekte und der Vibrationen werden Sie das Gefühl haben, dass Sie mitten auf dem Meer sind und wirklich gegen den Gegner kämpfen.



Kategorie:	Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif Schiffe versenken
Angemessenes Alter:	Ab 5 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung der Feinmotorik, des Gedächtnisses und der Konzentration, Übung aus der Strategie, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

70 EUR

Feelif Bingo

Feelif Bingo ist ein unterhaltsames Gesellschaftsspiel, bei welchem der Spieler vor den anderen Spielern all seine zufällig zugeteilten Zahlen abdecken muss.

Bei jeder neu ausgelosten Zahl wächst die Beunruhigung bei den Spielern, denn das Ergebnis verändert sich ständig und das **Gefühl des baldigen Gewinns**, hält uns bis zum Ende in einer angenehmen Spannung.

Das Spiel Feelif Bingo mit Ton- und Stimmeffekten sorgt dafür, dass das Gefühl bei Gewinn unbeschreiblich ist.

Feelif Bingo ist eines der besten Spiele mit welchem das Gedächtnis und die Konzentration auch im reiferen Lebensabschnitt gestärkt wird und gleichzeitig ist es auch für die jüngeren Spieler ausgezeichnet, welche mit dem Spiel nebenbei die Zahlen erlernen und gleichzeitig die Feinmotorik trainieren werden.

Das Gefühl des baldigen Gewinns hält uns bis zum Ende in einer angenehmen Spannung.



Kategorie: Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte
Name: Feelif Bingo
Angemessenes Alter: Ab 4 Jahren
Eigenschaften des Inhalts: Stärkung der Feinmotorik, des Gedächtnisses und der Konzentration, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

50 EUR

Feelif Dame

Dame ist eines der ältestbekanntesten Spiele, welches auf dem Schachbrett gespielt wird. Die erste Form dieses Spiels wurde schon 3000 v. Chr. in Irak gespielt. Um das Jahr 1000 wurde in Frankreich für das Spiel zum ersten Mal ein Schachbrett 8x8 verwendet. Jeder Spieler hatte 12 Figuren, eingeführt haben sie aber auch die Regel des Überspringens der Figuren des Gegenspielers.

Feelif Dame ist ein ausgezeichnetes **Gedankenspiel**, bei welchem das logische Denken gestärkt wird und der Spieler verbessert mit jedem Spiel seine Strategie.

Das Spiel ist mit Vibrationen, Tönen und Stimmen unterstützt, was ein leichtes Bewegen auf dem Schachbrett ermöglicht. So ist die Benutzererfahrung wirklich hervorragend.

Feelif Dame ist ein ausgezeichnetes Spiel **auch für ältere Benutzer**, welche ihre Konzentration und ihr Gedächtnis trainieren wollen und so einen jugendlichen Verstand aufrechterhalten wollen.

Die jüngsten Benutzer wird die Feelif Applikation mit einer großen **Auswahl von zusätzlichen Figuren für Kinder** entzücken. Als ihre Figur können sie einen bellenden Hund, einen brüllenden Löwen, einen schnellen Motor und viele andere auswählen. So wird die Unterhaltung kein Ende haben.

Außerdem, dass die Benutzer das Gedächtnis und die Konzentration üben werden, ist das Spiel Feelif Dame auch für die Stärkung der Feinmotorik ausgezeichnet.

Ausgezeichnetes Spiel für alle Generationen.



Kategorie:	Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif Dame
Angemessenes Alter:	Ab 5 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung der Feinmotorik, des Gedächtnisses und der Konzentration, Strategieentwicklung, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

50 EUR

Feelif Schach

Schach ist ein Spiel, welches schon mehrere Jahrhunderte gespielt wird und ist gewiss einer der populärsten Spiele auf der Welt. Ist eines der besten Spiele für die Stärkung der kognitiven Fähigkeiten.

Feelif Schach ist eine überlegt entwickelte Applikation mit welcher der Blinde oder Sehbehinderte Schach über das Internet spielt, wobei ihm **ein gleichwertiges Spiel gegen einen sichtbaren Gegner ermöglicht wird.**

Eine einzigartige Technologie, welche Feelif Creator verwendet, stellt eine schnelle Übersicht des Schachbretts sicher, weshalb Sie mehr Zeit haben sich den Überlegungen über die nächsten Zug und die nächste Strategie zu widmen, welche Sie zum Sieg führen werden.

Das ist die einzige Applikation mit welcher Sie das Schachbrett mit den Figuren auf dem Bildschirm fühlen werden, gleichzeitig wird sie Ihnen sagen, welche Figur Sie berühren und dies zu jedem Zeitpunkt des Spiels. Die Bewegung der Figur werden Sie so einfach machen, als würden Sie Schach in physischer Form spielen.

Das Spielen von Schach war noch nie so einfach und unterhaltsam. Feelif Schach ist eine Applikation, welche sowohl **für Kinder als auch für Ältere geeignet** ist, deshalb müssen Sie es einfach in Ihrer Sammlung haben.

Das Schachspielen war noch nie so einfach.



Kategorie: Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte
Name: Feelif Schach
Angemessenes Alter: Ab 6 Jahren
Eigenschaften des Inhalts: Stärkung der Feinmotorik und des Gedächtnisses und Strategieentwicklung, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

70 EUR

Feelif Vier gewinnt

Das Spiel **Vier gewinnt** ist einer der beliebtesten Spiele für zwei Spieler, welches auch jetzt für Blinde und Sehbehinderte erhältlich ist. Hinzugefügt sind noch besondere Toneffekte und eine breite Auswahl von Spielsteinen.

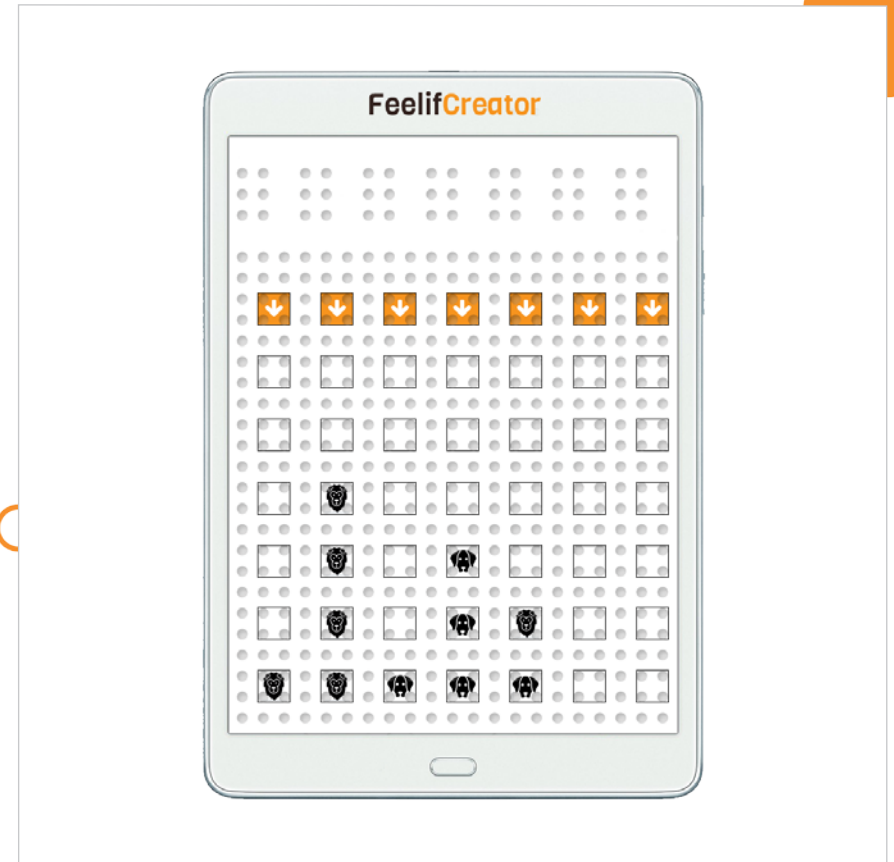
Das Ziel des Spielers ist, dass er vier gleiche Spielsteine vereint: Waagrecht, senkrecht oder diagonal, bevor dies der Gegenspieler tut.

Das Spiel können zwei Spieler spielen (auch über das Internet), aber Sie können auch alleine spielen und Ihr Gegenspieler ist die Applikation, wobei Sie den Schwierigkeitsgrad bestimmen.

Feelif Vier gewinnt ist ein Spiel, bei welchem Sie das Gehirn anspannen werden und sich gleichzeitig beim Ton des gewählten Spielsteins unterhalten werden. So können Sie das **Bellen des Hundes, das Miauen einer Katze, das Brüllen eines Löwen, das Brummen eines Autos und viele andere Töne hören.**

Vor Ihnen ist ein ausgezeichnetes Spiel, wo gleichzeitig mit dem Gedächtnis und der Konzentration auch die Feinmotorik und das strategische Denken gestärkt werden.

Sie werden das Gehirn anspannen und sich gleichzeitig beim Ton des gewählten Spielsteins unterhalten.



Kategorie: Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte
Name: Feelif Vier gewinnt
Angemessenes Alter: Ab 3 Jahren
Eigenschaften des Inhalts: Stärkung des Gedächtnisses, der Konzentration und der Feinmotorik und lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

30 EUR

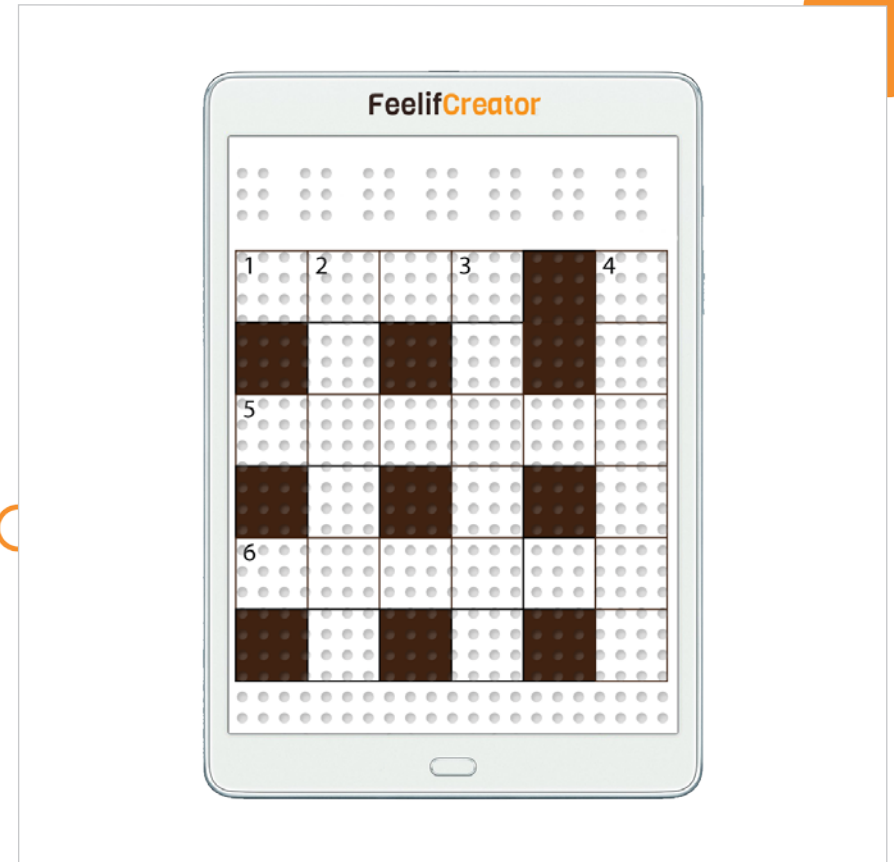
Feelif Kreuzworträtsel

Feelif Kreuzworträtsel ist eine Applikation, welche Sie einfach auf Ihrem Gerät Feelif Creator haben müssen. Eine große Auswahl von Kreuzworträtseln in verschiedenen Schwierigkeitsgraden wird Ihnen immer zur Hand sein.

Mit dem Lösen der Kreuzworträtsel werden Sie Ihr Wissen verbreitern und werden **effektiv Ihre Zeit nutzen**. Unter anderem ist es **wissenschaftlich bewiesen**, dass das Lösen von Kreuzworträtseln die Gehirntätigkeit beschleunigt sowie stärkt und ein Kreuzworträtsel täglich die Denkkondition und das Gedächtnis aufrechterhält. Genauso stärken wir die logische Schlussfolgerung, bereichern den Wortschatz und die allgemeine Belesenheit.

Also gibt es mehr als nur einen Grund, dass Sie nach dieser außerordentlich beliebten Applikation greifen, mit welcher Sie neben dem Aufgezählten auch die Feinmotorik stärken werden.

Wissenschaftlich ist es bewiesen, dass das Lösen von Kreuzworträtseln die Gehirntätigkeit beschleunigt und stärkt.



Kategorie:	Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif Kreuzworträtsel
Angemessenes Alter:	Ab 5 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung der Feinmotorik und des kognitiven Denkens, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

70 EUR

Feelif Domino

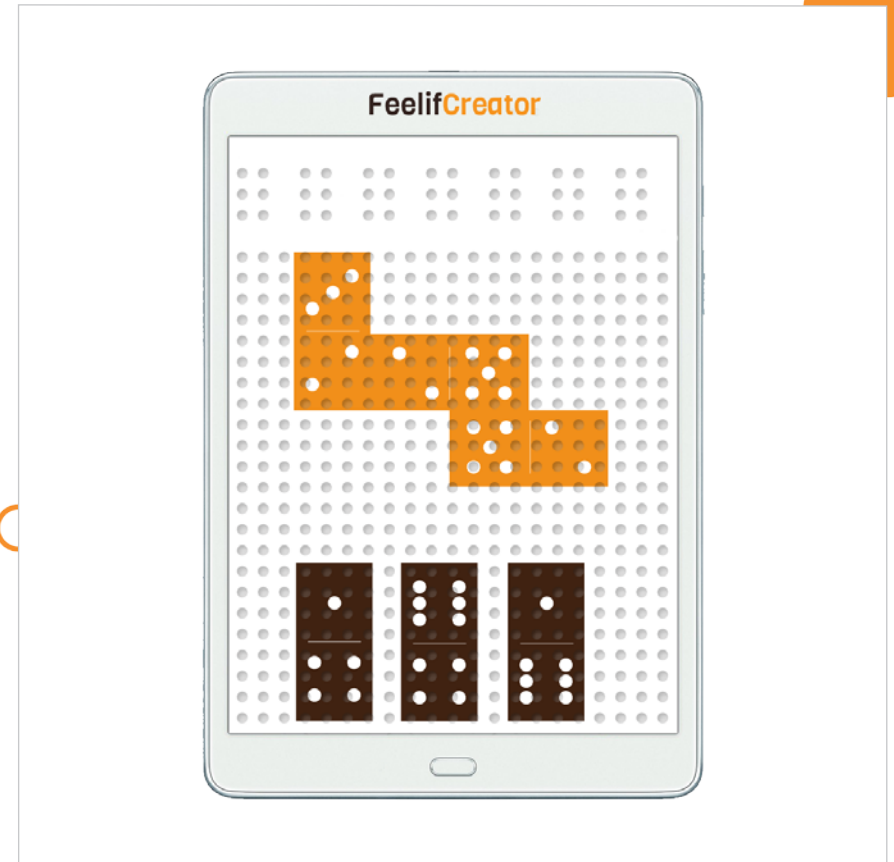
Das Spiel **Domino** gehört zu den bekanntesten und ältesten Spielen auf der Welt. Die erste Erwähnung von Domino ist aus der Dynastie Song, welche Zhou Mi (1232 – 1298) im Text "Einstige Geschehnisse in Wulin" gefunden hat.

Jetzt steht es Ihnen in digitaler Version für Blinde und Sehbehinderte zur Verfügung. Die Applikation Feelif Domino und zwar in der Kombination mit Feelif Creator, bietet dem Benutzer auch eine **unvergessliche Erfahrung**, denn der Spieler hat das Gefühl als hätte er den Spielstein unter seinen Finger.

Das Spiel ist noch mit Stimmen und Tönen upgegradet, weshalb das Spielen noch einfacher und unterhaltsamer ist. Feelif Domino können bis zu vier Spieler gleichzeitig spielen, es ist aber möglich es auch alleine gegen die Applikation zu spielen.

Unser Spiel ist ausgezeichnet für die Stärkung der Feinmotorik, des

*Der Spieler hat das Gefühl
als hätte er den Spielstein
unter seinen Finger.*



Kategorie:	Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif Domino
Angemessenes Alter:	Ab 3 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung der Feinmotorik und des Gedächtnisses und Strategieentwicklung

GESAMTPREIS:

50 EUR

Feelif Mensch ärgere dich nicht

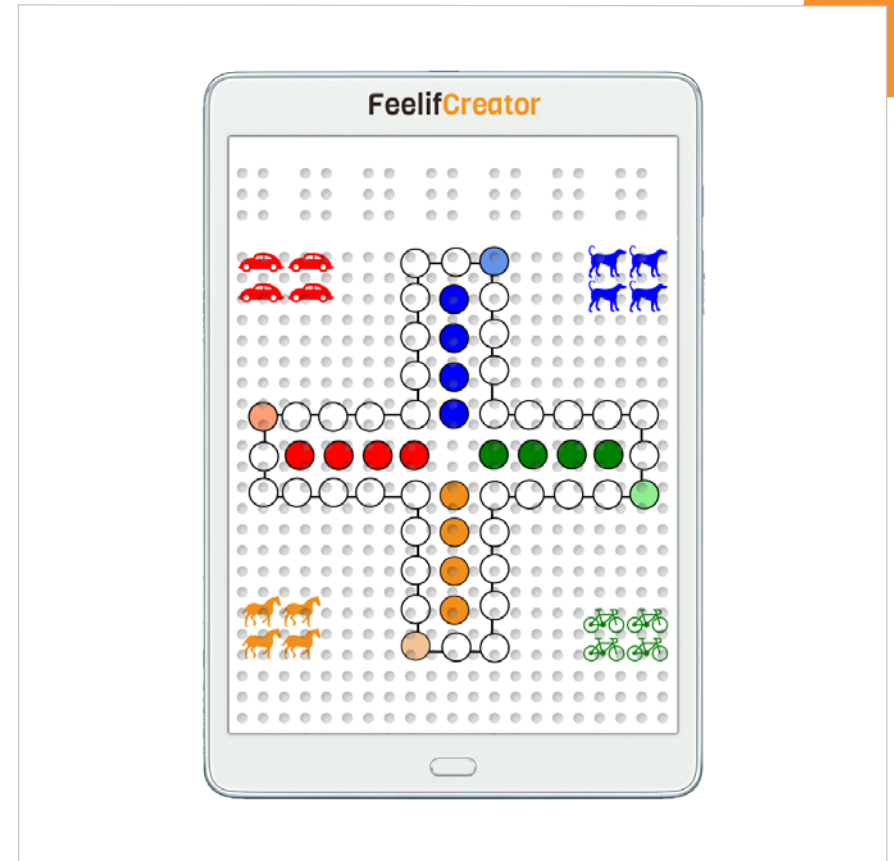
Mensch ärgere dich nicht ist einer der bekanntesten Gesellschaftsspiele, bei welcher eine grenzenlose Unterhaltung gewährleistet ist. Ihre Mitspieler werden Sie mit Genuss ärgern und Ihre Figuren schlagen. Je mehr Sie ihre Figuren schlagen werden, desto mehr werden sie sich ärgern, vor allem bevor sie die Figuren in Sicherheit gebracht haben :)

Bei diesem Spiel spielt das Glück eine wichtige Rolle, jedoch dürfen wir unser logisches Denken und die Strategie des Spiels nicht vernachlässigen.

Feelif Mensch ärgere dich nicht ist ein Spiel für 2 bis 4 Spieler, es ist aber möglich es auch gegen die Applikation zu spielen. Sie können unter verschiedenen Tier- und Fahrzeugfiguren wählen. **Einfallsreich gewählte Töne und eine ausgezeichnete Simulation des Würfelwurfs** machen das Spiel noch unterhaltsamer, deshalb werden Sie es mit Freude immer wieder erneut spielen.

Das Spiel Feelif Mensch ärgere dich nicht ist auch für Kinder ausgezeichnet, denn sie lernen Geduld und Beherrschung von Ärger. Beim Spielen des Spiels können sie nebenbei noch zählen lernen und stärken gleichzeitig die Feinmotorik.

Ihre Mitspieler werden Sie mit Genuss ärgern und Ihre Figuren schlagen.



Kategorie: Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte
Name: Feelif Mensch ärgere dich nicht
Angemessenes Alter: Ab 3 Jahren
Eigenschaften des Inhalts: Stärkung der Feinmotorik und des Gedächtnisses sowie Strategieentwicklung, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

50 EUR

Feelif Bauernhof

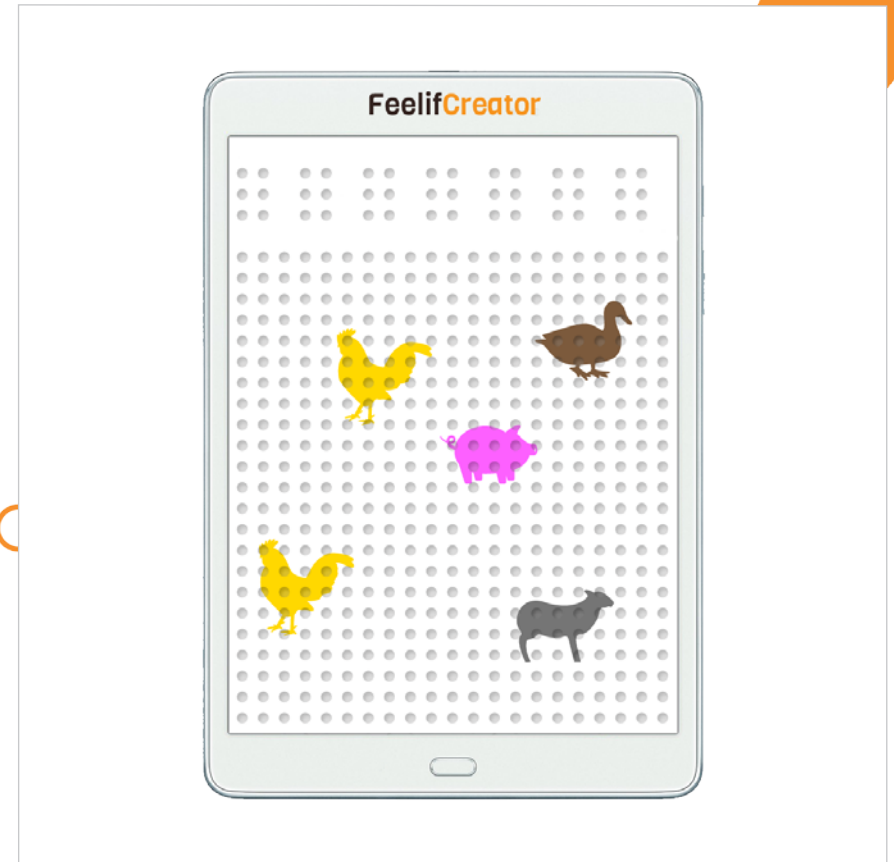
Feelif Bauernhof ist eine **interaktive Geschichte**, mit welcher Sie sich Stunden und Stunden unterhalten können.

Eine einfache Geschichte des Bauern George, welchem **Sie helfen seine entflohenen Tiere zu finden**, erobert dich im Augenblick mit lieblichen Tönen der Tiere aus dem Bauernhof.

Die Spielregeln sind einfach. Nach der Reihe musst du alle Tiere suchen, welche sich jedes Mal zufällig auf dem Bildschirm anordnen. Aber nicht nur das; weil die Zahl der Tiere immer anders ist, wird das Kind nebenbei noch **lernen** zu zählen und über das Spiel den Ton der **Tiere mit ihrer Beschreibung zu verbinden**.

Feelif Bauernhof ist ein ausgezeichnetes Spiel für die Stärkung des Gedächtnisses und der Konzentration. Das Kind muss sich merken, wo auf dem Bildschirm das einzelne verlorene Tier ist, gleichzeitig muss es auch die Anleitungen berücksichtigen und die Tiere nach einer bestimmten Reihenfolge in Sicherheit bringen. Weil es dabei den gesamten Bildschirm durchsuchen muss, stärkt das Spiel gleichzeitig die Feinmotorik des Spielers.

Helfen Sie dem Bauern George seine Schafe, Hühner, Kühe, Schweine, Pferde und andere Haustiere zu finden.



Kategorie:	Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif Bauernhof
Angemessenes Alter:	Ab 3 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung des Gedächtnisses, der Konzentration und der Feinmotorik, sowie lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

30 EUR

Feelif Go

Go ist ein abstraktes **strategisches Denkspiel** auf dem Tablet für zwei Spieler. Das Spiel Go hat seinen Ursprung aus dem antiken China, welches vor mehr als 2500 Jahren entstanden ist. Ist eines der ältesten Spiele auf dem Tablet, welches noch heute gespielt wird.

Wegen der innovativen Technologie, welche Feelif Creator verwendet, ist das Spiel Feelif Go die einzige Applikation mit welcher jetzt die Blinden und Sehbehinderten das Spiel über das Internet spielen können und zwar mit den anderen Mitspielern oder gegen den Computer.

Weil die Applikation Feelif Go es ermöglicht waagrechte und senkrechte Striche, als auch die Steine auf den Knotenpunkten zu fühlen, gibt sie das Gefühl des Spielens der physischen Version. Gleichzeitig ist sie mit Ton und Stimme unterstützt, was dem Spieler bei der schnelleren Unterscheidung seiner Steine von den Mitspielern hilft.

Feelif Go vereint Blinde und Sehbehinderte mit den Anhängern des Spiels auf der ganzen Welt.

Einzigste Applikation mit welcher jetzt die Blinden und Sehbehinderten das Spiel über das Internet spielen können und zwar mit den anderen Mitspielern oder gegen den Computer.



Kategorie: Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte
Name: Feelif Go
Angemessenes Alter: Ab 3 Jahren
Eigenschaften des Inhalts: Stärkung der Feinmotorik und des Gedächtnisses sowie Strategieentwicklung, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS: 70 EUR

Feelif Gedächtnisspiel

Feelif Gedächtnisspiel ist ein Spiel für Blinde und Sehbehinderte, welche ihr Herz schon nach dem ersten Spiel erobern wird. Alle kennen das Feelif Gedächtnisspiel und haben es schon einmal gespielt. Es hat schon viele Generationen begeistert, jetzt aber ist es auch in digitaler Form für Blinde und Sehbehinderte erhältlich.

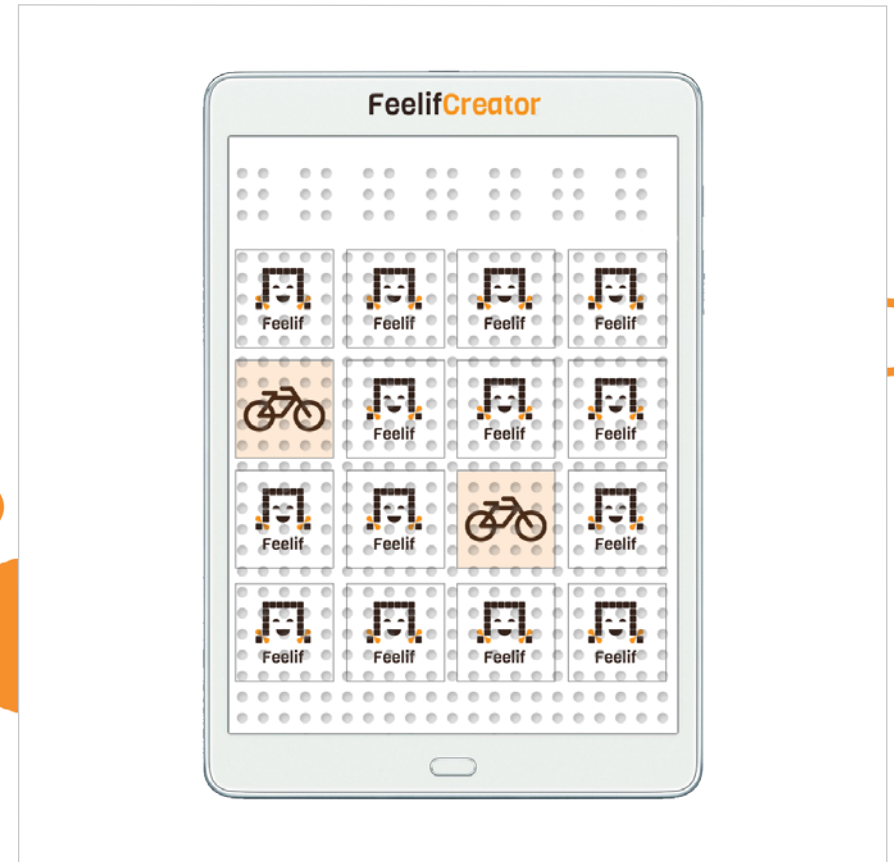
Das Spiel ist nicht nur ausgezeichnet für die Stärkung des Gedächtnisses, aber es ist auch **unterhaltend und belehrend**, denn Sie werden mit dem Wort, welches ein bestimmtes Bild darstellt, auch die zugehörige Stimme zuordnen. Bei verschiedenen Karten werden Sie wunderbare und unterhaltende Töne hören, unter anderem den Zug, die Katze, den Regen, das Rauschen der Bäume oder der Wellen und noch vieles mehr.

Die Regeln sind einfach. Sie müssen alle gleichen Paare suchen, wobei Sie sich ihre Lage im orthogonalen Netz merken müssen. Weil jede Karte nummeriert ist, werden Sie mit Hilfe der Stimme, der Vibration und eines besonderen Netzes mit Leichtigkeit ihre Lage auf dem Bildschirm bestimmen. Wenn Sie eine bestimmte Karte umdrehen werden, werden Sie hören was auf ihr ist bzw. welchen Ton eines Dings, eines Tieres und einer Person sie von sich gibt, welche auf ihr sind.

Sie können zwischen drei Schwierigkeitsgraden wählen. Am Ende können Sie Ihr Ergebnis überprüfen und feststellen, wie schnell Sie bei der Suche der Paare waren und können sich mit anderen Spielern auf der ganzen Welt vergleichen.

Wählen Sie **ihre liebste Kategorie**: Fahrzeuge, Haustiere, Dschungeltiere, Vögel, Insekten, Wald, Meer, witzige Töne und Küchentöne.

Überprüfen Sie, wie gut Ihr Gedächtnis ist und unterhalten Sie sich dabei.



Kategorie:	Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif Gedächtnisspiel
Angemessenes Alter:	Ab 3 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung des Gedächtnisses, der Konzentration und der Feinmotorik sowie Lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

70 EUR

Feelif Orientierung

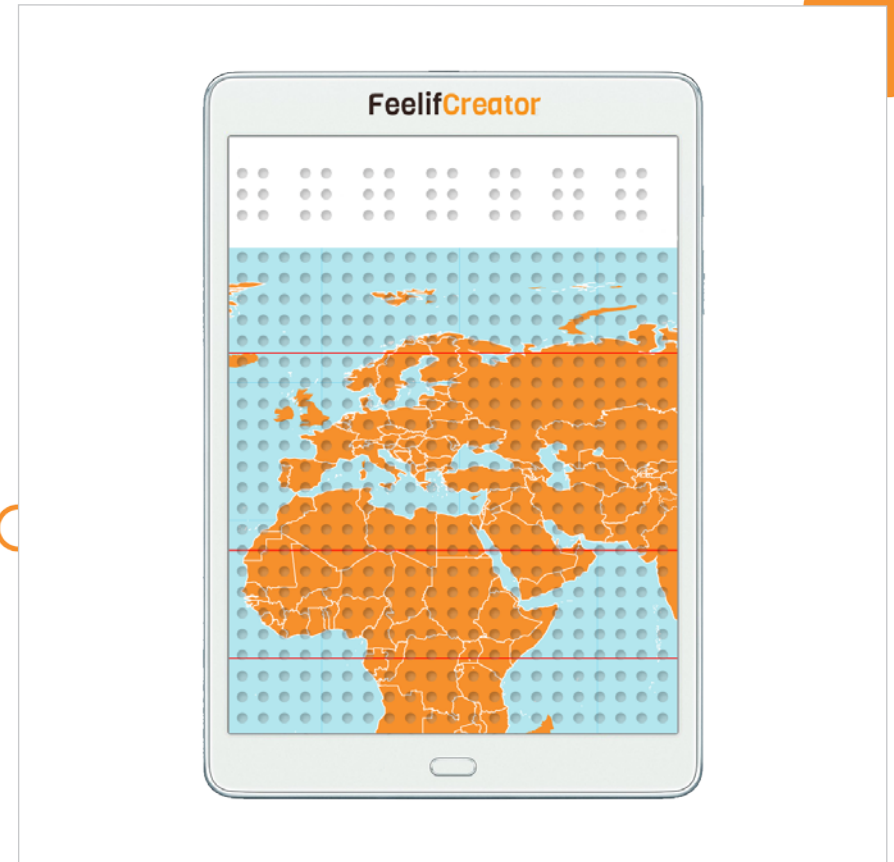
Feelif Orientierung ist ein Spiel über welches Ihr Kind nebenbei die Himmelsrichtungen, die Lage des Äquators und des Nullmeridians sowie die Lage der Orte, Länder und Kontinente lernen wird.

Das Spiel umfasst verschiedene Aufgaben, wo das Kind, abhängig vom Äquator und Meridian, die verschiedenen Kontinente, Länder, Orte und Sonstiges einordnen muss oder es muss sich abhängig von der Himmelsrichtung richtig im Raum orientieren.

Das Spiel ist mit Vibrationen, Stimmen und Tönen unterstützt, deshalb **seien Sie nicht überrascht, wenn Sie bei der Einordnung von Afrika afrikanische Musik**, bei der Einordnung eines Landes ihre Landeshymne oder Küchentöne **hören** werden, wenn Sie sich im Raum bewegen werden.

Das Spiel Feelif Orientierung ist ausgezeichnet für die Stärkung der allgemeinen Belesenheit, der kognitiven Fähigkeiten und der Feinmotorik. Gleichzeitig ist es eines der besten Inhalte für das Lernen durch Spiel.

Eines der besten Inhalte, wo das Kind durch Spiel lernt.



Kategorie: Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte
Name: Feelif Orientierung
Angemessenes Alter: Ab 8 Jahren
Eigenschaften des Inhalts: Stärkung der Feinmotorik, des Gedächtnisses und der Konzentration, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

50 EUR

Feelif Richtungen – Tina

Feelif Richtungen – Tina ist eine **interaktive Geschichte** mit welcher das Kind die vier verschiedenen Richtungen lernt und festigt: Links, rechts, oben und unten. Gleichzeitig lehrt es die Kinder Mitgefühl und das Teilen von Dingen bei welchen es möglich ist.

Die **sympathische Geschichte** über das Mädchen Tina, welches viele Spielsachen hat, aber keinen Freund, wird Ihnen schnell ans Herz wachsen.

Eines Tages übersiedelt in ihre Nähe eine Familie mit zwei Kindern, einen Jungen und einem Mädchen, welche in ihrem Alter sind. Tina sieht, dass sie keine Spielsachen haben, deshalb will sie ihnen ihre schenken. Damit die Geschichte noch interessanter ist, sind nicht alle Spielsachen für sie angemessen, deshalb muss sie die Spielsachen vorher klassifizieren.

Die Spielregeln sind einfach. Die Applikation Feelif Richtungen – Tina zeigt die Gegenstände zufällig, welche der Spieler gemäß den Anleitungen richtig links, rechts, oben oder unten zuordnen muss. Das Spiel ist mit Vibrationen, Tönen und Stimmen unterstützt.

Ausgezeichnete Tonzusätze machen die Geschichte noch besonders verspielt, deshalb kann es Ihnen nicht so schnell überdrüssig werden. Weil die Regeln und die Gegenstände immer unterschiedlich sind, wird das Kind es leicht erneut und erneut spielen und so nebenbei über das Spiel lernen den Ton des Gegenstandes mit seiner Beschreibung zu verbinden. Das Spielen des Spiels stärkt die Feinmotorik und die Konzentration.

Helfen Sie dem Mädchen Tina ihre Puppen, Autos, Instrumente, Bären und andere Spielsachen zu klassifizieren.



Kategorie:	Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif Richtungen – Tina
Angemessenes Alter:	Ab 3 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung der Feinmotorik und der Konzentration, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

50 EUR

Feelif Schlangen und Leitern

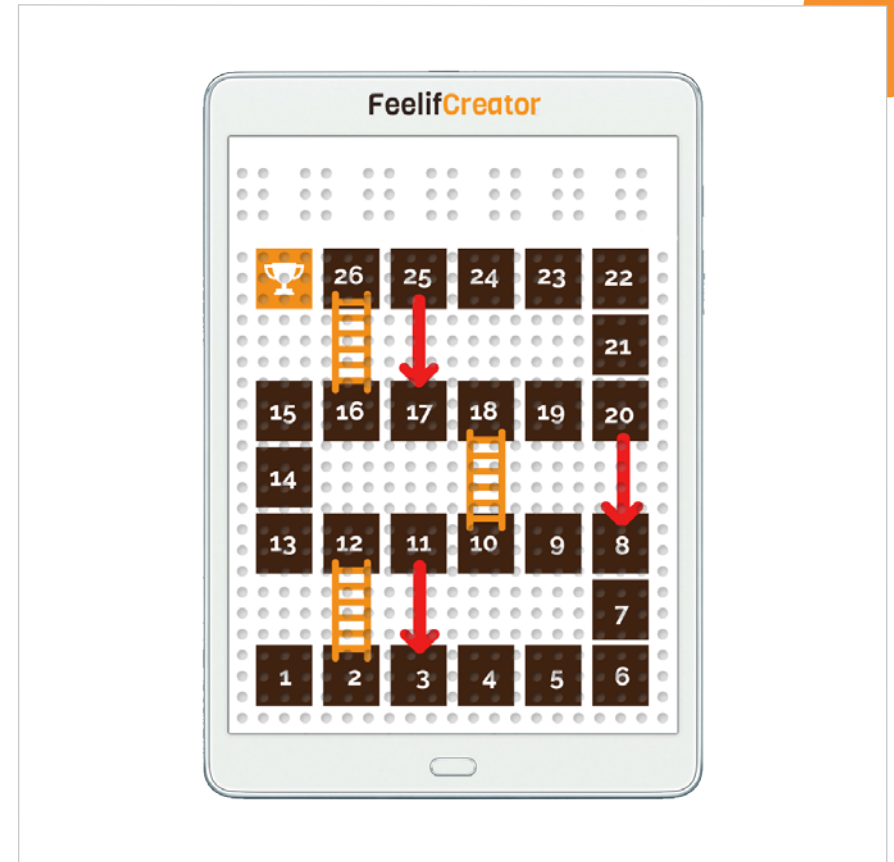
Feelif Schlangen und Leitern ist ein Spiel, welches Sie sofort erobern wird, wenn Sie es beginnen werden zu spielen. Sie können es mit Ihren Freunden spielen oder alleine gegen die Applikation. Auf dem Weg zum Ziel werden Sie sich freuen und angespannt sein – alles abhängig von Ihrem Glück und vom Glück Ihrer Mitspieler.

Das Spiel ist mit Tönen und Stimmen unterstützt, weswegen das Spielen **ein richtiges Abenteuer** wird.

Feelif Schlangen und Leitern ist für alle Generationen geeignet, aber am meisten werden sich genau Kinder unterhalten, denn mit dem Spielen erlernen sie nebenbei das Zählen von 1 bis 100 und das Rechnen, gleichzeitig lernen Sie Geduld und die Beherrschung von Ärger.

Weil man während dem Spiel den gesamten Bildschirm benutzen muss, ist das Spiel Schlangen und Leitern eines der besten Spiele für die Stärkung der Feinmotorik.

Das Spiel ist ein richtiges Abenteuer.



Kategorie: Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte
Name: Feelif Schlagen und Leitern
Angemessenes Alter: Ab 5 Jahren
Eigenschaften des Inhalts: Stärkung der Feinmotorik und lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

50 EUR

Feelif Drei gewinnt

Wer kennt noch nicht das beliebte Spiel **Drei gewinnt**, wo wir den Gegenspieler schlagen wollen und den Raum von neun Zellen so füllen wollen, dass wir eine gerade Linie von gleichen Symbolen bilden? Das Spiel ist schon mehrere Jahrhunderte alt. Gekannt haben es schon die Ägypter.

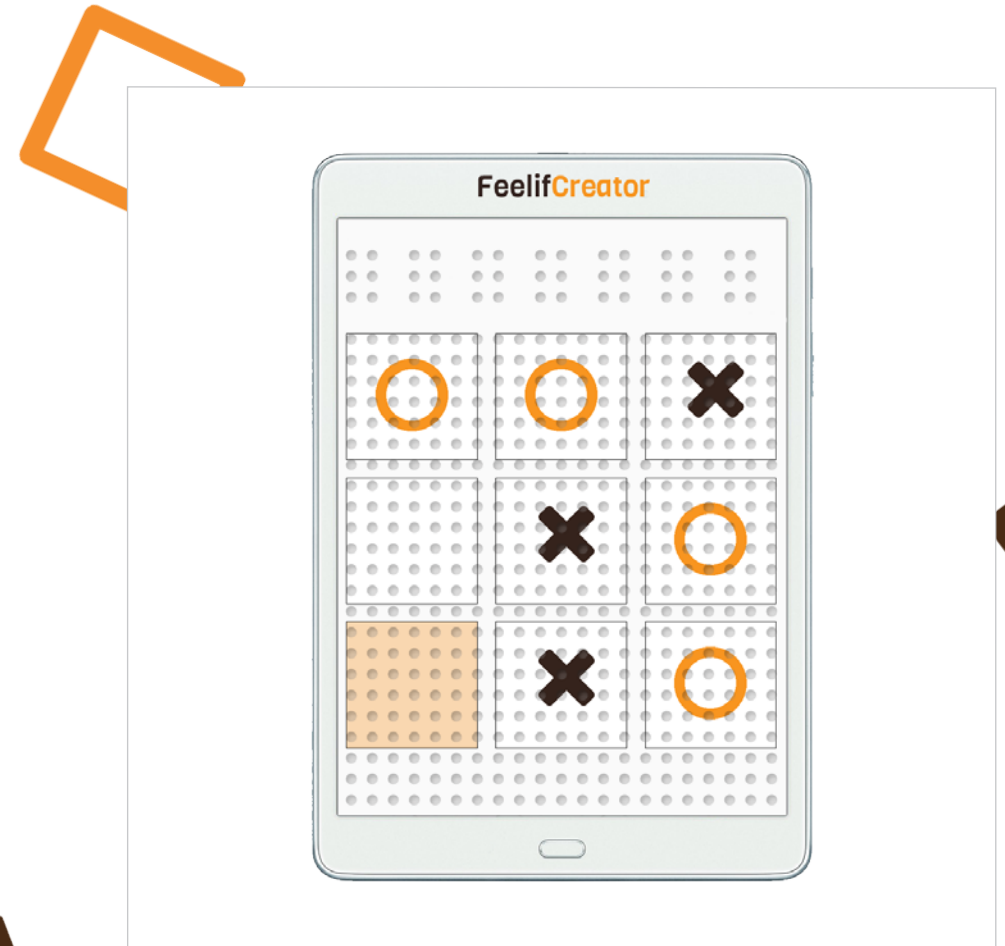
Feelif Drei gewinnt ein Spiel, welches Sie einfach in Ihrer Sammlung haben müssen. Spielen können Sie es in Paaren oder alleine gegen den Computer. Zur Verfügung ist es in vier verschiedenen Schwierigkeitsgraden.

Jeder Spieler kann neben dem Standardkreuz oder Standardkreis **auch sein besonderes Symbol wählen**, welchem wir auch einen Ton hinzugefügt haben. So können Sie zwischen einem wiehernden Pferd, einem bellenden Hund, einer miauenden Katze, einem brüllenden Löwen und sogar zwischen einem knackenden Feuer, einem Raketenschuss, einer Trompete, einem Auto, einer Schlange, einem Kuss und anderen Symbolen wählen.

Auf diese Weise wird Ihr Kind nebenbei lernen die Töne zu erkennen und sie mit den Tieren und anderen Dingen aus der Umgebung zu verbinden.

Feelif Drei gewinnt ist ein ausgezeichnetes Spiel für die Stärkung der kognitiven Fähigkeiten, denn die Strategie des Spielens hat eine Schlüsselbedeutung.

*Hinzugefügte besondere
Symbole und zugehörige
Töne für die Kleinsten.*



Kategorie:	Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif Drei gewinnt
Angemessenes Alter:	Ab 3 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung des Gedächtnisses, der Konzentration und der Feinmotorik und lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

20 EUR

Feelif ZOO

Feelif Zoo ist eine **interaktive Geschichte** mit welcher Sie sich Stunden und Stunden unterhalten werden.

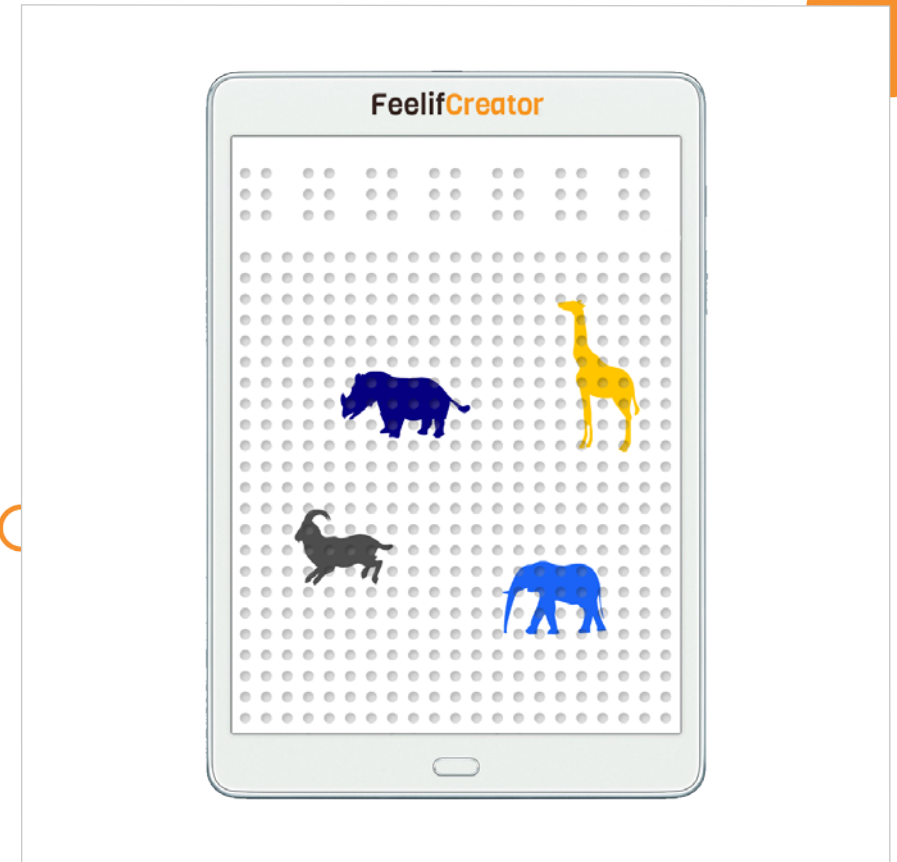
Eine einfache Geschichte des Herrn Janez, des Verwalters des Tiergartens, welchem **Sie helfen die entflohenen Tiere zu finden**, erobert dich im Augenblick mit verschiedenen Tönen von Wildtieren.

Die Spielregeln sind einfach. Nach der Reihe nach müssen Sie alle Tiere finden, welche sich jedes Mal zufällig auf dem Bildschirm anordnen. Aber nicht nur das, weil die Zahl der Tiere immer anders ist, wird das Kind nebenbei noch **lernen** zu zählen und über das Spiel den Ton der **Tiere mit ihrer Beschreibung zu verbinden**.

Feelif Bauernhof ist ein ausgezeichnetes Spiel für die Stärkung des Gedächtnisses und der Konzentration. Das Kind muss sich merken, wo auf dem Bildschirm das einzelne verlorene Tier ist, gleichzeitig muss es auch die Anleitungen berücksichtigen und die Tiere nach einer bestimmten Reihenfolge in Sicherheit bringen. Weil es dabei den gesamten Bildschirm durchsuchen muss, stärkt das Spiel gleichzeitig die Feinmotorik des Spielers.

Helfen Sie dem Verwalter Janez seine entflohenen Tiger, Gorillas, Löwen, Schlangen, Klapperschlangen, Alligatoren, Papageie und andere wilde Tiere zu finden.

Das Kind lernt nebenbei zu zählen und über das Spiel den Ton der Tiere mit ihrer Beschreibung zu verbinden.



Kategorie:	Digitale Unterhaltung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif Zoo
Angemessenes Alter:	Ab 3 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung des Gedächtnisses, der Konzentration, der Feinmotorik sowie lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

50 EUR

Digitale Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte

Die **digitale Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte** ist ein Inhalt, welcher speziell für blinde und sehbehinderte Kinder und Jugendliche entwickelt wurde. Entwickelt wurde sie **in enger Zusammenarbeit** mit Typhlopädagogen, Eltern von blinden und sehbehinderten Kindern sowie ihren Kindern. Die digitale Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte umfasst sowohl Vorschulthemen als auch Schulthemen.

All unsere Inhalte motivieren das Kind und den Jugendlichen zur **Lösung von bestimmten Aufgaben** und Herausforderungen, denn sie sind so entworfen, dass eine große Betonung auf der Praxis und dem Lob bei richtiger Lösung liegt, die Übungen aber sind **überlegt verflochten mit Spiel und Wettkampfgeist**. Mit ihnen werden die kognitiven Fähigkeiten gestärkt, gleichzeitig bieten sie den Benutzer Zufriedenheit und Freude beim Erlebnis von neuen Leistungen und Erfolgen.

Die digitale Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte **funktioniert auf dem Feelif Creator**, welcher eine mehrsinnliche Erfahrung ermöglicht. Eben deswegen sind unsere Inhalte

für das Verstehen und das Lernen des Stoffs unentbehrlich, weil für das bessere Verstehen noch graphischer Inhalt inbegriffen ist. Ein solcher Inhalt ist zum Beispiel Feelif Zeichnen, mit welchem Blinde und Sehbehinderte digitale Zeichnungen machen können.

Der Blinde oder Sehbehinderte nimmt den Inhalt über die Vibrationen wahr, welche er unter den Fingern spürt, wenn er über die bestimmten transparenten Reliefnetze gleitet. Zusätzliche Informationen, welche für ein besseres Verstehen notwendig sind, bekommt er über die Töne und Stimmen. Das Reliefnetz stellt eine ausgezeichnete Orientierung auf dem ansonsten glatten Bildschirm des Tablets Feelif Creator sicher, gleichzeitig stärkt es die Feinmotorik des Benutzers.

All unsere Inhalte sind preislich erschwinglich. Unser Ziel ist, dass wir den Blinden und Sehbehinderten das Lernen erleichtern und abwechslungsreich machen und es so unterhaltsam wie nur möglich zu machen, gleichzeitig öffnen wir Ihnen **neue Möglichkeiten um sich kreativ auszudrücken**.



Feelif Erlernen der Brailleschrift

Feelif Erlernen der Brailleschrift ist eine einzigartige Applikation mit welcher Sie die Brailleschrift auf eine einfache und unterhaltsame Art erlernen. Dabei ist es wichtig zu betonen, dass Sie dafür **bei sich keinen Lehrer oder andere Personen benötigen**, welche ihre Arbeit überwacht. Für alles sorgt die Applikation alleine, denn Sie begleitet Ihren Fortschritt und kann ihn auf eine Art und Weise belohnen, was Ihnen ein Lächeln auf das Gesicht zaubern wird.

Die Applikation umfasst **vier Kapitel**:

Kapitel 1: Darstellung des Musters der einzelnen Buchstaben in der Brailleschrift mit einer Stimmbeschreibung.

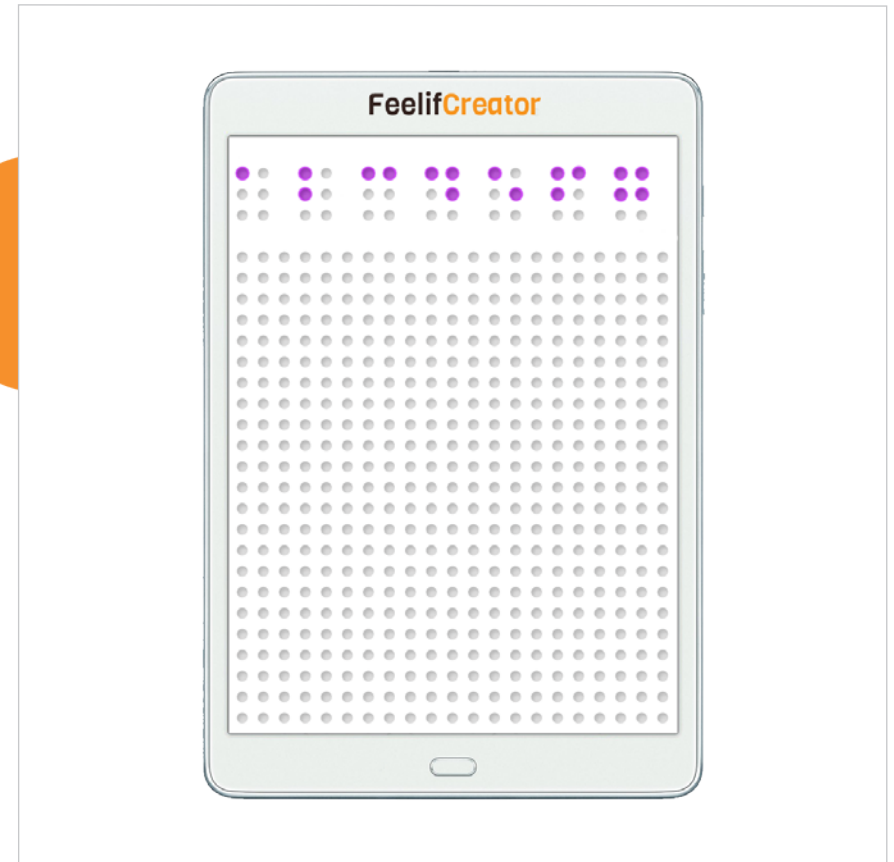
Kapitel 2: Übung "Suche den fehlenden Punkt" für die Beherrschung der Brailleschriftzelle mit Verständnis ihrer Bestandteile und gleichzeitig Stärkung der Feinmotorik sowie der Abfolge der Bewegungen.

Kapitel 3: Übung "Kopiere die Zelle" für das Erkennen der Brailleschriftzelle und das Verständnis ihrer Bestandteile sowie Erlernen der Brailleschrift.

Kapitel 4: Testen des erlernten Wissens.

Die Übungen, welche für das Verstehen der Brailleschrift notwendig sind, sind vollkommen gleich wie die Übungen, welche man zusammen mit dem Lehrer in der Schule macht, jedoch sind sie in eine **digitale unterhaltsame mehrsinnliche Erfahrung** umgewandelt, welche mehr auf ein Spiel erinnert als auf das Lernen. Die Benutzer motivieren wir, dass sie mit Freude die Übungen erneut und erneut machen, damit erlernen sie die Eintragung der Brailleschrift und gleichzeitig stärken Sie die Feinmotorik.

Die Applikation Feelif Erlernen der Brailleschrift ist eine Lösung für all jene, welche auf eine selbständige, einfache und schnelle Art die Brailleschrift lernen wollen und die Feinmotorik der Finger verbessern wollen.



Kategorie:	Digitale Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif Erlernen der Brailleschrift
Angemessenes Alter:	Ab 3 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung des Gedächtnisses, der Konzentration und der Feinmotorik sowie lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

70 EUR

Feelif Erlernen des ABC

Mit der Applikation **Feelif Erlernen des ABC** wird ihr Kind lernen seinen Namen und Nachnamen mit dem ABC der Sehenden zu lernen. Die Applikation umfasst groß als auch klein gedruckte Buchstaben.

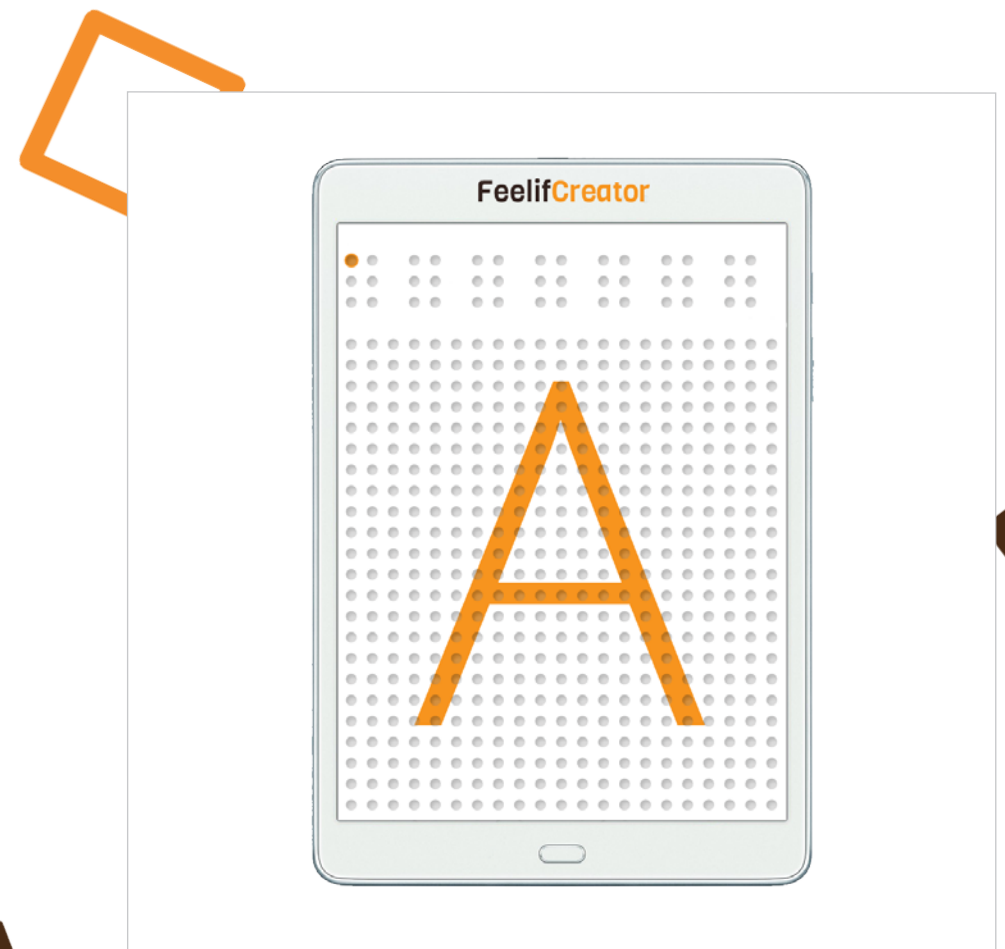
Unterstützt ist sie mit Stimmen und mit Eintragungen in der Brailleschrift, weswegen der Benutzer noch leichter und schneller die beiden Eintragungen der Buchstaben verbinden wird.

Feelif Erlernen des ABC ist eine ideale Applikation für das selbständige Lernen, denn sie besteht aus zwei Teilen: Das Lernen und das Testen. So wird der Benutzer am Ende sein Wissen des ABC überprüfen können und die Applikation wird die Richtigkeit der Eintragungen überprüfen.

Weil die Applikation **vor allem für Vorschul- und Schulkinder entworfen** ist, hat sie eine große Betonung auf der Motivation des Kindes fürs Lernen, welches wegen der Verwendung der unterhaltenden Stimmen und der Lobe längere Zeit konzentriert und motiviert bleiben wird.

Feelif Erlernen des ABC ist wegen der gemeinsamen Darstellung von beiden Eintragungen (ABC und Brailleschrift) in Kombination mit der Stimmeneintragung **auch für jene geeignet, welche langsam ihre Sehkraft verlieren und in Zukunft auch die Brailleschrift lernen müssen.**

*Unterstützt mit Stimmen
und Eintragungen in der
Brailleschrift.*



Kategorie: Digitale Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte
Name: Feelif Erlernen des ABC
Angemessenes Alter: Ab 3 Jahren
Eigenschaften des Inhalts: Stärkung der Feinmotorik und der Konzentration, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

30 EUR

Feelif Motorische Geschicklichkeit

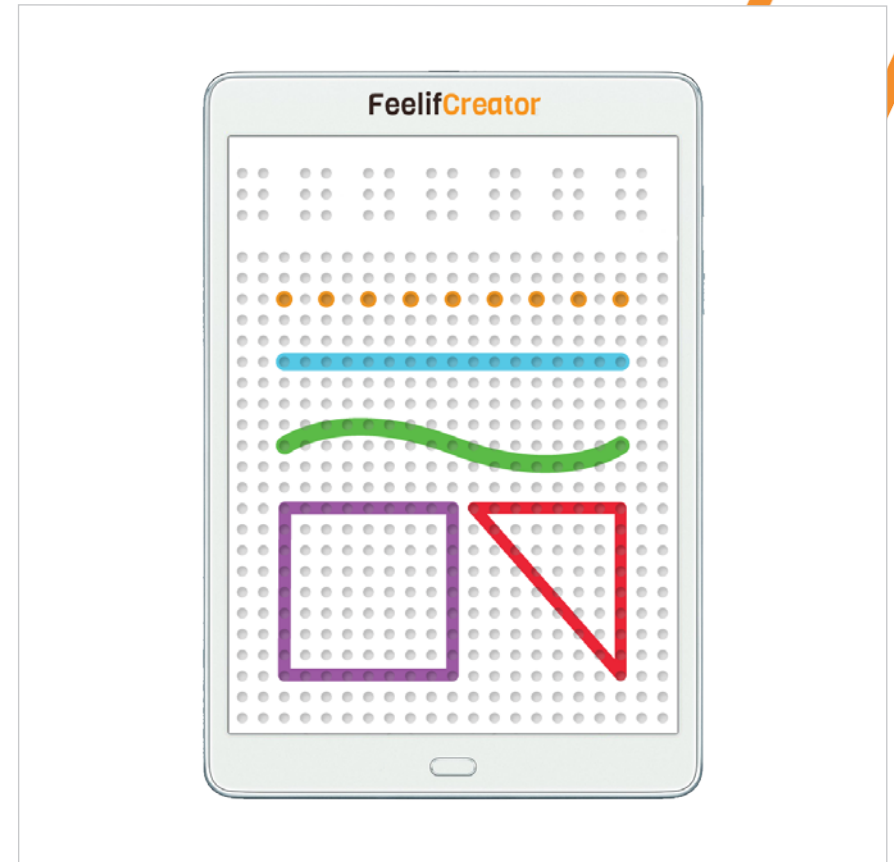
Die Applikation **Motorische Geschicklichkeit** vereint verschiedene Aufgaben mit Übungen, welche die Feinmotorik des Benutzers stärken sowie zum Verständnis der verschiedenen Begriffe beitragen. So ist es notwendig den fehlenden Punkt zu suchen und zu markieren oder den verschiedenen Linien zu folgen.

Über die Übungen wird ihr Kind lernen unter den Begriffen wie Punkt – Strich, gestrichelt – verbunden, waagrecht – senkrecht – schief, groß – klein, dreieckig – rechteckig – rund, gerade – wellig, unten – oben, links – rechts, nahe – fern, schnell – langsam, mehr – weniger sowie laut – leise zu unterscheiden.

Die Applikation Feelif Motorische Geschicklichkeit verwendet verschiedene Vibrationen, aber sie ist auch mit Tönen bestärkt.

Die Unterscheidung zwischen den verschiedenen Begriffen ist von außerordentlicher Bedeutung für das Verstehen des Kindes über die Dinge rund um sich. Die Geschicke, welche es während den Übungen erlangen wird, werden ihm auch bei den alltäglichen Aufgaben nutzen.

Unterscheidung zwischen den verschiedenen Begriffen.



Kategorie: Digitale Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte
Name: Feelif Motorische Geschicklichkeit
Angemessenes Alter: Ab 3 Jahren
Eigenschaften des Inhalts: Stärkung der Feinmotorik, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

30 EUR

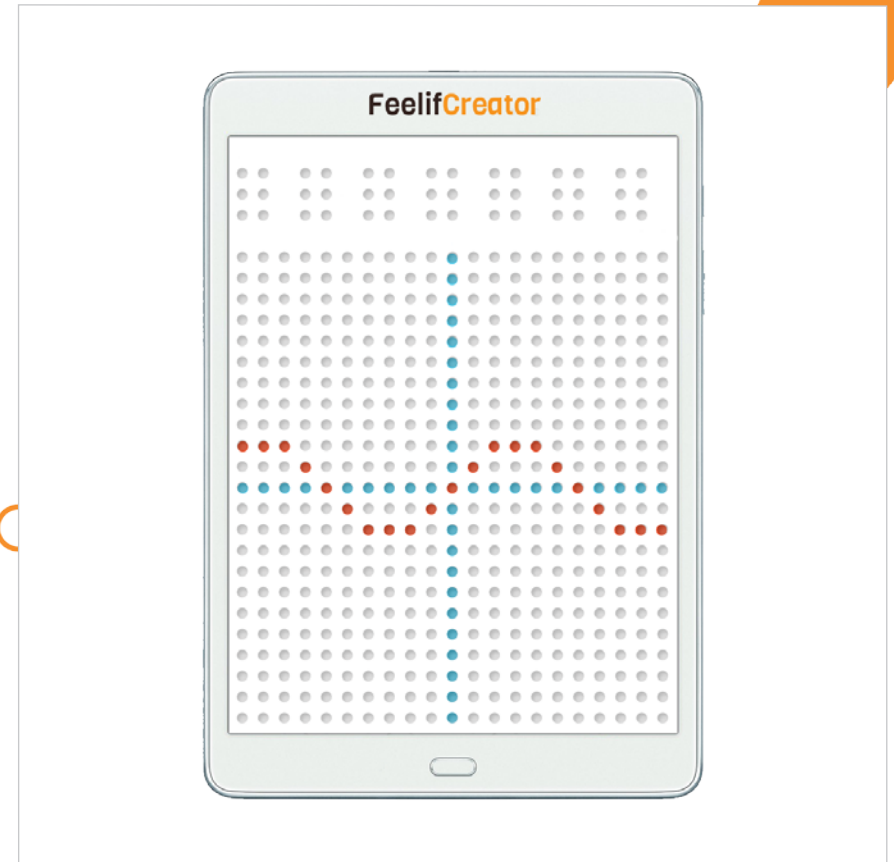
Feelif Geometrische Funktionen

Feelif Geometrische Funktionen ist eine ausgezeichnete Applikation für das Verstehen und das Lernen des Koordinatensystems und der geometrischen Funktionen.

Mit ihr kann das Kind die verschiedenen Formen der grundlegenden geometrischen Funktionen erforschen, denn die Applikation ist mit Vibrationen, Tönen und Stimmen unterstützt.

Feelif Geometrische Funktionen ermöglichen viel mehr, als nur das Erkennen der Grundfunktionen, denn die Applikation ermöglicht eine **Eintragung einer beliebigen Gleichung einer Funktion**, welche dann auf dem Bildschirm gezeichnet wird. Der Benutzer kann mit Hilfe der Vibrationen, des Tons und der Stimme ihre typischen Punkte herauslesen. Aber nicht nur das, die Applikation ermöglicht auch eine Eintragung von typischen Punkten und das Zeichnen von geometrischen Funktionen im Koordinatensystem. Die Applikation erkennt ob die Funktion richtig gezeichnet ist und lobt den Benutzer auch bei richtiger Lösung.

Selbständiges Erforschen und Zeichnen von verschiedenen Formen von grundlegenden geometrischen Funktionen.



Kategorie:	Digitale Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif geometrische Funktionen
Angemessenes Alter:	Ab 12 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung der Feinmotorik und der Konzentration, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

70 EUR

Feelif Erlernen von Sprachen

Feelif Erlernen von Sprachen ist das beste Beispiel für das Lernen von Inhalt durch Spiel.

Das Spiel wird mit sechzehn Karten gespielt, welche in einem orthogonalen Netz 4x4 sind. Jede Karte ist mit einem **Bild**, einer **Stimmbeschreibung** und **Ton**, welcher typisch für den Inhalt auf dem Bild ist, ausgestattet. Das Spiel bezieht sich auf die Logik des Spielens des Spiels Memory. Man muss die Paare mit dem gleichen Inhalt verbinden. Jede Karte des Paares ist immer in zwei verschiedenen Sprachen – in der Sprache, welche von Feelif Creator verwendet wird und einer der Fremdsprachen, welche der Spieler am Anfang des Spiels auswählt.

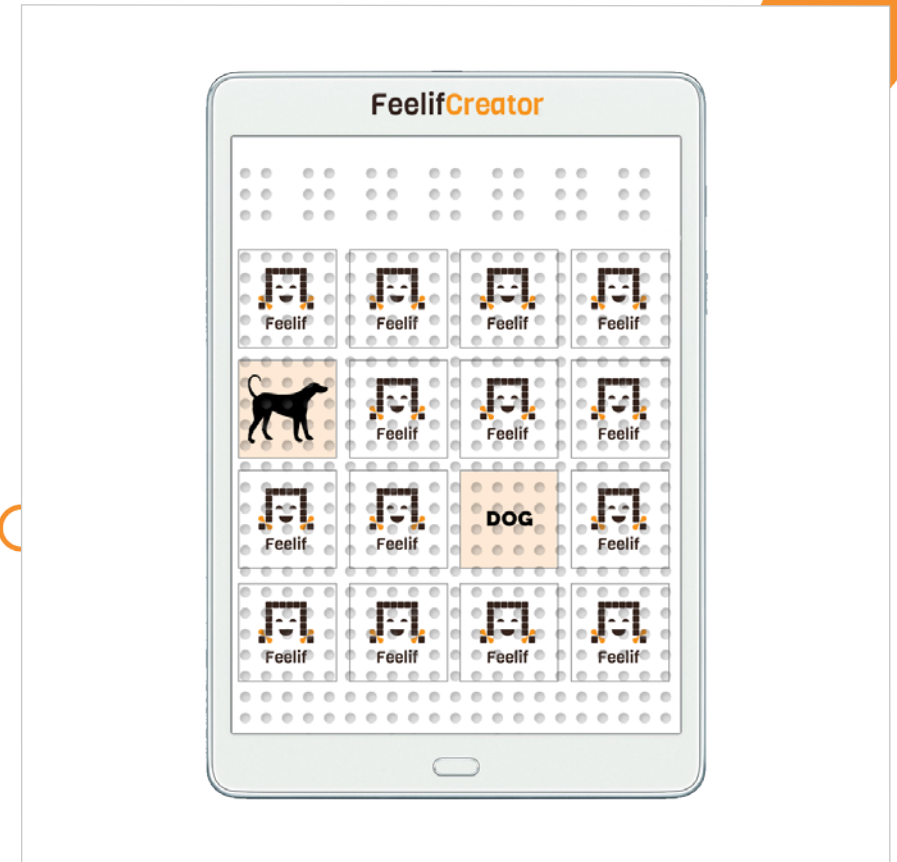
Der Spieler kann bis zu vier verschiedene Sprachen innerhalb eines Spiels auswählen, was bedeutet, dass die Applikation zufällig einer Karte des Paares eine Stimmbeschreibung in einem der vier ausgewählten Sprachen zuweist.

Weil jede Karte auch mit Ton ausgestattet ist, kann der Spieler trotzdem, obwohl er die Stimmbeschreibung des Inhalts der Karte nicht verstehen wird, wissen die richtigen Paare zu verbinden. Mit mehrmaligem Spielen wird er nebenbei sich noch die Stimmbeschreibung merken und so den Wortschatz in der ausgewählten Sprache oder ausgewählten Sprachen erweitern.

Die Applikation unterstützt Englisch, Französisch, Italienisch, Deutsch und Spanisch. Am Anfang werden Sie unter den folgenden Kategorien wählen können: Fahrzeuge, Haustiere, Tiere aus dem Dschungel, Vögel, Insekten, Wald, Meer, witzige Töne und Küchentöne. Zur Verfügung werden Upgrades mit mehr komplexeren Begriffen sein.

Feelif Erlernen von Sprachen ist ein **ausgezeichnetes Spiel für den Erwerb von Wortschatz, als auch für die Stärkung des Gedächtnisses und der Konzentration**, denn der Spieler muss sich neben allem auch die Position der Karte auf dem Bildschirm merken. Mit dem Spielen des Spiels stärkt er auch die Feinmotorik.

Die Applikation sagt am Ende die Anzahl der Züge und die Zeit, welche dafür verbraucht wurde. So werden die Benutzer der Applikation Feelif Erlernen von Sprachen auch ihren Fortschritt verfolgen und sich mit anderen Benutzern der Applikation vergleichen können.



Kategorie:	Digitale Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif Erlernen von Sprachen
Angemessenes Alter:	Ab 3 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung des Gedächtnisses, der Konzentration und der Feinmotorik sowie lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

70 EUR

Feelif Zeichnen

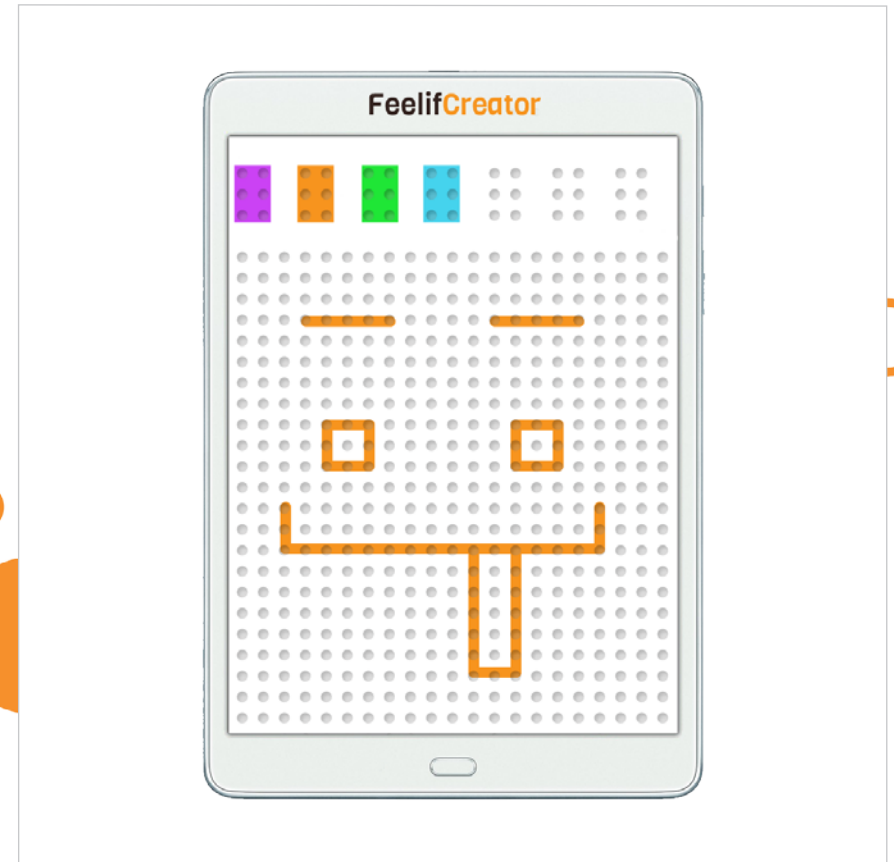
Feelif Zeichnen ist eine einzigartige Applikation, welche Zeichnen sowie fühlen und hören des Gezeichneten ermöglicht. Ist vielseitig verwendbar, sowohl für Blinde und für Sehbehinderte, als auch für Eltern und Lehrer von blinden und sehbehinderten Kindern.

Die Applikation verwendet **verschiedene Vibrationen, Töne und Farben**. Jeder Farbe haben wir eine Vibration und Ton bzw. Musikinstrument zugeteilt, um die Unterscheidung zwischen den gezeichneten Strichen zu erleichtern. So werden Sie ihre Bilder nicht nur fühlen, sondern auch hören und zwar in den Tönen des Klaviers, der Gitarre oder Violine. Mit der Bewegung des Fingers auf dem Gezeichneten werden Sie immer wieder neue Töne herauslocken, denn der Ton verändert sich harmonisch auch bezüglich der Richtung des Tastens. Die Funktion des Tons kann auch ausgeschaltet werden, wenn der Benutzer sich leichter nur auf das Tasten der verschiedenen Vibrationen konzentriert.

Die blinde oder sehbehinderte Person kann mit unserer Applikation **ihre Kreativität erneut und erneut ausdrücken** und zwar ohne Kosten und teurem Material in physischer Form und mit der Verlegenheit, wohin mit allen Produkten, denn das Endprodukt ist ein digitaler Inhalt. Als solchen ist es leicht ihn zu archivieren und er ist jederzeit für ein erneutes Ansehen zur Verfügung. Die Applikation Feelif Zeichnen nämlich **ermöglicht das Speichern des gezeichneten Inhalts als auch das Versenden per E-Mail**. Den gezeichneten Inhalt kann die Applikation auch in ein Standardbild umwandeln, weswegen es auch jene bewundern werden können, welche keinen Feelif Creator haben. Jene, welchen ihn haben, werden ihren Inhalt in einer Originaleintragung mit allen Möglichkeiten der mehrsinnlichen Wahrnehmung bekommen.

Wenn die Applikation Feelif Zeichnen auf der einen Seite unbezahlbar für das kreative Ausdrücken von Blinden und Sehbehinderten ist, ist sie für die Eltern von blinden und sehbehinderten Kindern ein ausgezeichnetes Werkzeug, mit welchem Sie schnell, einfach und ohne zusätzliche Kosten mit dem Kauf von besonderen Materialien die Erklärung graphischen darstellen können. Die Kinder werden die vorgestellten Inhalte schneller und besser verstehen.

Feelif Zeichnen ist eine Applikation, welche ihren Nächsten richtig jeden Tag mit Kreativität beleben und verschönern wird, deshalb müssen Sie sie einfach haben.



Kategorie:	Digitale Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif Zeichnen
Angemessenes Alter:	Ab 3 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung der Feinmotorik, ausdrücken der Kreativität und lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

70 EUR

Feelif Mathematik – Addieren

Feelif Mathematik – Addieren ist eine Applikation aus Übungen für das Addieren und Schlussprüfungen des gelernten Wissens.

Zur Verfügung stehen **mehrere Kapitel**:

Kapitel 1: Addieren von zwei Zahlen.

Kapitel 2: Addieren von drei Zahlen.

Kapitel 3: Addieren von vier Zahlen.

Kapitel 4: Test.

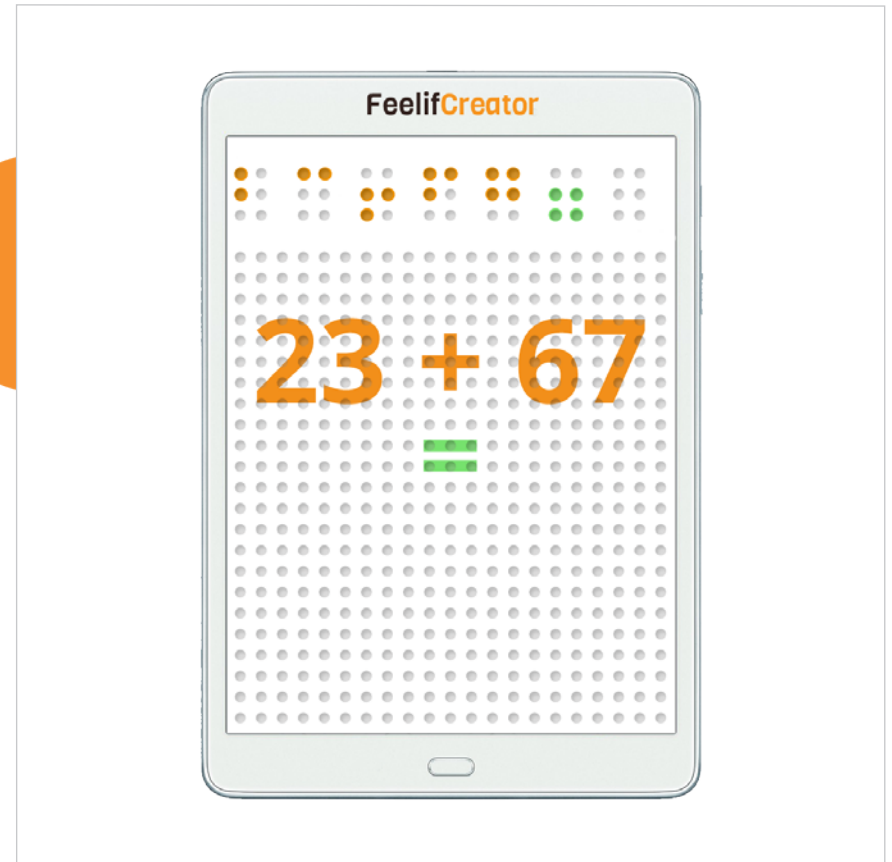
Im Kapitel 1, 2 und 3 wählt der Benutzer zwischen fünf Schwierigkeitsgraden: Addieren bis Zehn, bis Zwanzig, bis Hundert, bis Tausend und Addieren bis Tausend, was auch negative Zahlen beinhaltet.

Die Applikation Feelif Mathematik – Addieren zeigt die Rechnungen für das Addieren zufällig an, deshalb werden die Übungen sicherlich effektiv sein. Sie verwendet sowohl Vibrationen als auch Stimmen, welche beim Lesen der Zahlen helfen. Auf diese Weise wird das Kind das Muster der Zahl sich leichter merken. Der Benutzer muss das Ergebnis in die Brailleschriftzelle eintragen. Falls er übt, ermöglicht ihm die Applikation fünf Versuche, daraufhin sagt sie aber die Lösung.

Im Kapitel für den Test kann das Kind selbständig sein Wissen mit zufällig dargestellten Rechnungen testen. Die Applikation ermöglicht auch eine falsche Lösung, jedoch am Ende sagt sie die Zahl der richtigen Lösung und die Zeit in welcher der Test gemacht wurde. Das Kind wird selbständig seinen Fortschritt folgen und sein Wissen mit seinen Mitschülern vergleichen können.

Aber das ist noch nicht alles: Die Applikation wird am Ende noch einmal die falsch berechneten Rechnungen anzeigen, welche das Kind versuchen wird erneut zu berechnen. Wenn der erste Versuch nicht richtig sein wird, wird die Applikation die Lösung sagen. Damit wird das Kind aufgrund seiner Fehler lernen und leichter und schneller weiterkommen.

Weil die Applikation Mathematik – Addieren **für Grundschul Kinder** gedacht ist, sind alle Übungen mit interessanten Tönen und Loben belebt, welche das Kind motivieren, dass es bis zum Ende der Übung konzentriert bleibt.



Kategorie:	Digitale Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif Mathematik – Addieren
Angemessenes Alter:	Ab 5 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung der Feinmotorik und der Konzentration, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

20 EUR

Feelif Mathematik – Subtrahieren

Feelif Mathematik – Subtrahieren ist eine Applikation aus Übungen für das Subtrahieren und Schlussprüfungen des gelernten Wissens.

Zur Verfügung stehen **mehrere Kapitel**:

Kapitel 1: Subtrahieren von zwei Zahlen.

Kapitel 2: Subtrahieren von drei Zahlen.

Kapitel 3: Subtrahieren von vier Zahlen.

Kapitel 4: Test.

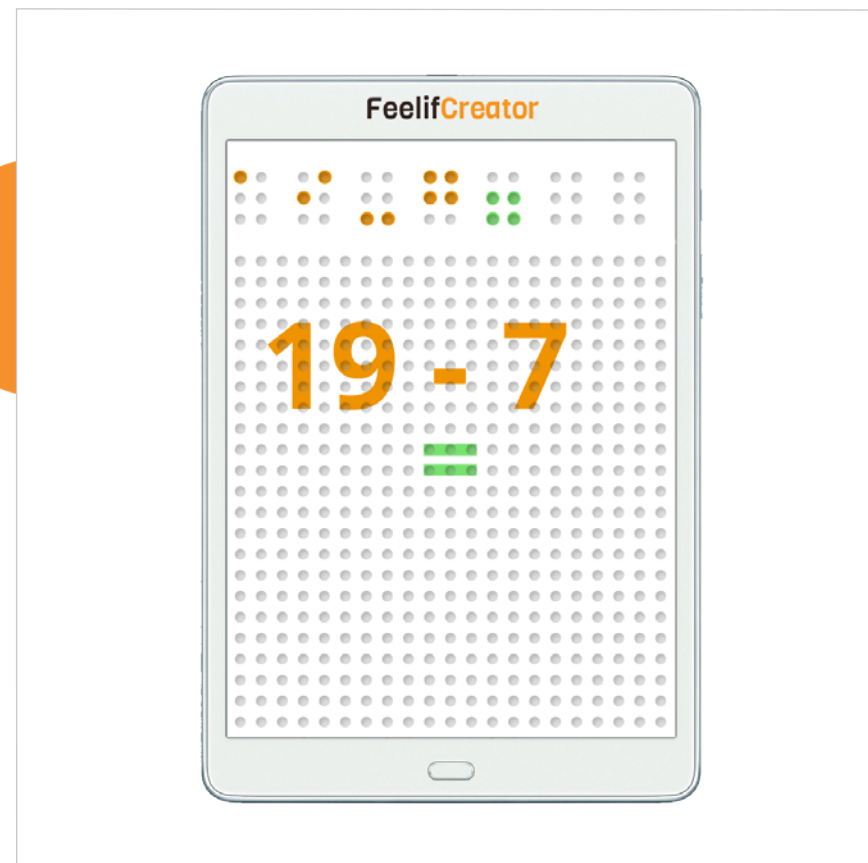
Im Kapitel 1, 2 und 3 wählt der Benutzer zwischen fünf Schwierigkeitsgraden: Subtrahieren von einstelligen Zahlen, Subtrahieren von Zehnern, Subtrahieren von Hundertern und Subtrahieren von Hundertern, was auch negative Zahlen beinhaltet.

Die Applikation Feelif Mathematik – Subtrahieren zeigt die Rechnungen für das Subtrahieren zufällig an, deshalb werden die Übungen sicherlich effektiv sein. Sie verwendet sowohl Vibrationen als auch Stimmen, welche beim Lesen der Zahlen helfen. Auf diese Weise wird das Kind das Muster der Zahl sich leichter merken. Der Benutzer muss das Ergebnis in die Brailleschriftzelle eintragen. Falls er übt, ermöglicht ihm die Applikation fünf Versuche, daraufhin sagt sie aber die Lösung.

Im Kapitel für den Test kann das Kind selbständig sein Wissen mit zufällig dargestellten Rechnungen testen. Die Applikation ermöglicht auch eine falsche Lösung, jedoch am Ende sagt sie die Zahl der richtigen Lösung und die Zeit in welcher der Test gemacht wurde. Das Kind wird selbständig seinen Fortschritt folgen und sein Wissen mit seinen Mitschülern vergleichen können.

Aber das ist noch nicht alles: Die Applikation wird am Ende noch einmal die falsch berechneten Rechnungen anzeigen, welche das Kind versuchen wird erneut zu berechnen. Wenn der erste Versuch nicht richtig sein wird, wird die Applikation die Lösung sagen. Damit wird das Kind aufgrund seiner Fehler lernen und leichter und schneller weiterkommen.

Weil die Applikation Mathematik – Subtrahieren **für Grundschul Kinder** gedacht ist, sind alle Übungen mit interessanten Tönen und Loben belebt, welche das Kind motivieren, dass es bis zum Ende der Übung konzentriert bleibt.



Kategorie:	Digitale Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif Mathematik – Subtrahieren
Angemessenes Alter:	Ab 5 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung der Feinmotorik und der Konzentration, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

20 EUR

Feelif Mathematik – Multiplizieren

Feelif Mathematik – Multiplizieren ist eine Applikation aus Übungen für das Multiplizieren und Schlussprüfungen des gelernten Wissens.

Zur Verfügung stehen **mehrere Kapitel**:

Kapitel 1: Multiplizieren von zwei Zahlen.

Kapitel 2: Multiplizieren von drei Zahlen.

Kapitel 3: Multiplizieren von vier Zahlen.

Kapitel 4: Test.

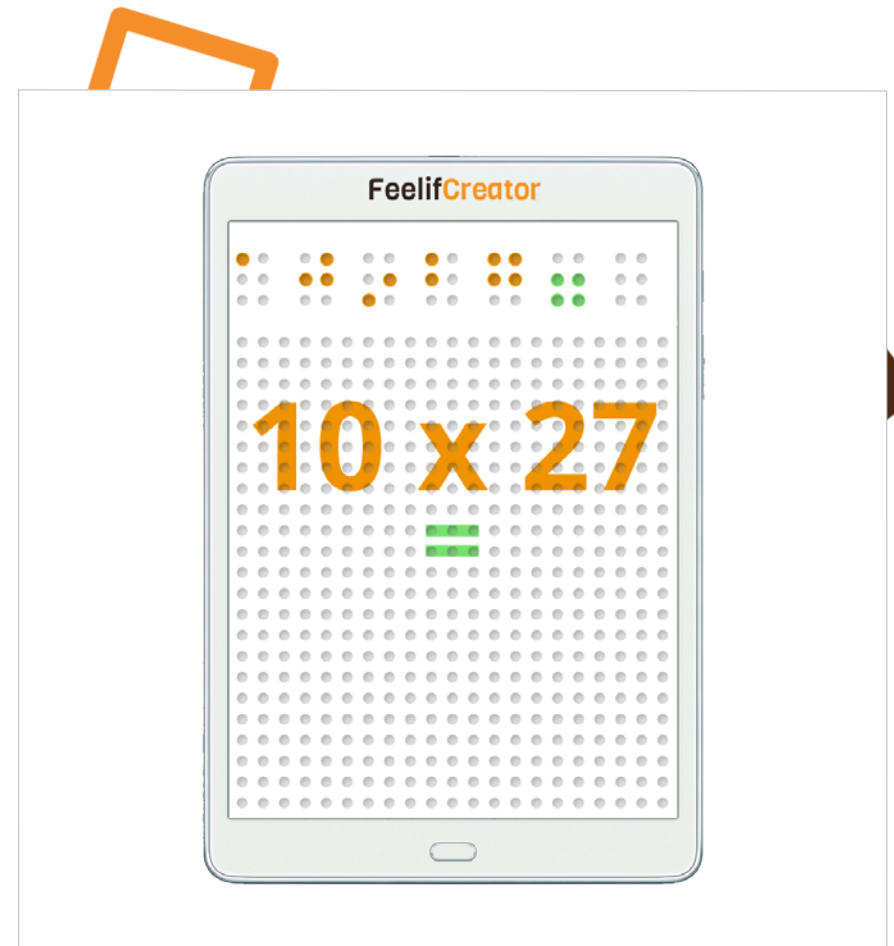
Im Kapitel 1, 2 und 3 wählt der Benutzer zwischen fünf Schwierigkeitsgraden: Multiplizieren von einstelligen Zahlen, Multiplizieren von Zehnern, Multiplizieren von Hundertern, was auch negative Zahlen beinhaltet.

Die Applikation Feelif Mathematik – Multiplizieren zeigt die Rechnungen für das Multiplizieren zufällig an, deshalb werden die Übungen sicherlich effektiv sein. Sie verwendet sowohl Vibrationen als auch Stimmen, welche beim Lesen der Zahlen helfen. Auf diese Weise wird das Kind das Muster der Zahl sich leichter merken. Der Benutzer muss das Ergebnis in die Brailleschriftzelle eintragen. Falls es übt, ermöglicht ihm die Applikation fünf Versuche, daraufhin sagt sie aber die Lösung.

Im Kapitel für den Test kann das Kind selbständig sein Wissen mit zufällig dargestellten Rechnungen testen. Die Applikation ermöglicht auch eine falsche Lösung, jedoch am Ende sagt sie die Zahl der richtigen Lösung und die Zeit in welcher der Test gemacht wurde. Das Kind wird selbständig seinen Fortschritt folgen und sein Wissen mit seinen Mitschülern vergleichen können.

Aber das ist noch nicht alles: Die Applikation wird am Ende noch einmal die falsch berechneten Rechnungen anzeigen, welche das Kind versuchen wird erneut zu berechnen. Wenn der erste Versuch nicht richtig sein wird, wird die Applikation die Lösung sagen. Damit wird das Kind aufgrund seiner Fehler lernen und leichter und schneller weiterkommen.

Weil die Applikation Mathematik – Multiplizieren **für Grundschul Kinder** gedacht ist, sind alle Übungen mit interessanten Tönen und Lobe belebt, welche das Kind motivieren, dass es bis zum Ende der Übung konzentriert bleibt.



Kategorie:	Digitale Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif Mathematik – Multiplizieren
Angemessenes Alter:	Ab 5 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung der Feinmotorik und der Konzentration, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

20 EUR

Feelif Mathematik – Dividieren

Feelif Mathematik – Dividieren ist eine Applikation aus Übungen für das Dividieren und Schlussprüfungen des gelernten Wissens.

Zur Verfügung stehen **mehrere Kapitel**:

Kapitel 1: Dividieren von zwei Zahlen.

Kapitel 2: Dividieren von drei Zahlen.

Kapitel 3: Dividieren von vier Zahlen.

Kapitel 4: Test.

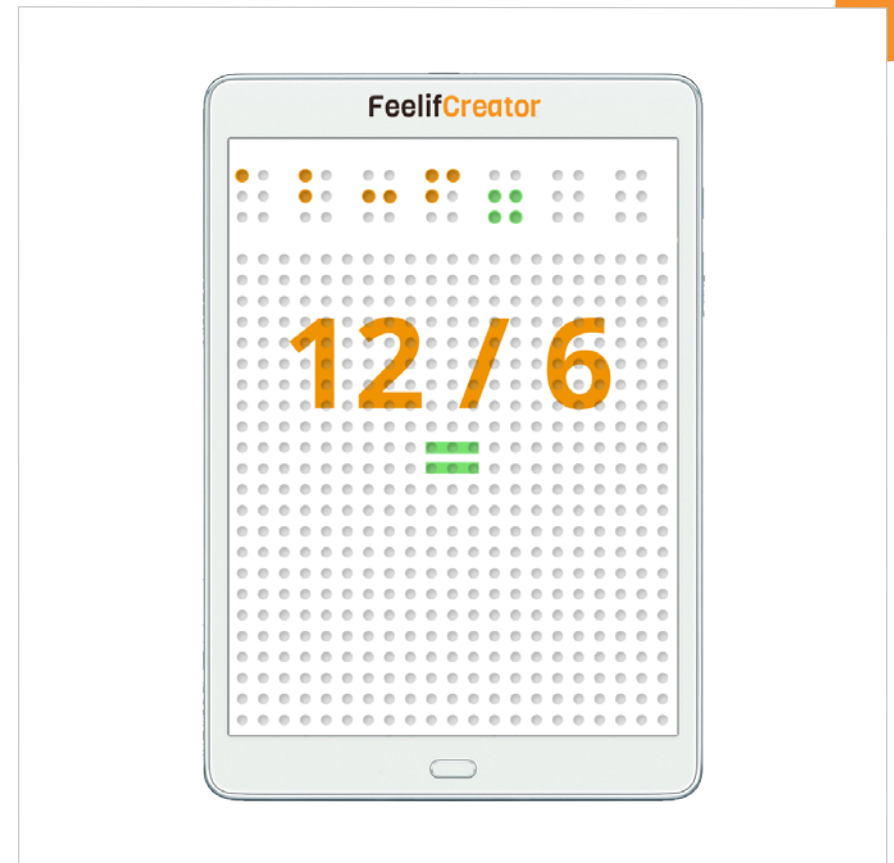
Im Kapitel 1, 2 und 3 wählt der Benutzer zwischen fünf Schwierigkeitsgraden: Dividieren von einstelligen Zahlen, dividieren von Zehnern und dividieren von Hundertern.

Die Applikation Feelif Mathematik – Dividieren zeigt die Rechnungen für das Dividieren zufällig an, deshalb werden die Übungen sicherlich effektiv sein. Sie verwendet sowohl Vibrationen als auch Stimmen, welche beim Lesen der Zahlen helfen. Auf diese Weise wird das Kind das Muster der Zahl sich leichter merken. Der Benutzer muss das Ergebnis in die Brailleschriftzelle eintragen. Falls er übt, ermöglicht ihm die Applikation fünf Versuche, daraufhin sagt sie aber die Lösung.

Im Kapitel für den Test kann das Kind selbständig sein Wissen mit zufällig dargestellten Rechnungen testen. Die Applikation ermöglicht auch eine falsche Lösung, jedoch am Ende sagt sie die Zahl der richtigen Lösung und die Zeit in welcher der Test gemacht wurde. Das Kind wird selbständig seinen Fortschritt folgen und sein Wissen mit seinen Mitschülern vergleichen können.

Aber das ist noch nicht alles: Die Applikation wird am Ende noch einmal die falsch berechneten Rechnungen anzeigen, welche das Kind versuchen wird erneut zu berechnen. Wenn der erste Versuch nicht richtig sein wird, wird die Applikation die Lösung sagen. Damit wird das Kind aufgrund seiner Fehler lernen und leichter und schneller weiterkommen.

Weil die Applikation Mathematik – Dividieren **für Grundschul Kinder** gedacht ist, sind alle Übungen mit interessanten Tönen und Lobe belebt, welche das Kind motivieren, dass es bis zum Ende der Übung konzentriert bleibt.



Kategorie:	Digitale Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif Mathematik – Dividieren
Angemessenes Alter:	Ab 5 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung der Feinmotorik und der Konzentration, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

20 EUR

Feelif Mathematik – Mehr oder weniger

Feelif Mathematik – Mehr oder weniger ist eine Applikation aus Übungen für Mehr oder weniger und Schlussprüfungen des gelernten Wissens. Ziel ist es, dass der Benutzer die größere oder kleinere Zahl oder Messeinheit sucht.

Zur Verfügung stehen **drei Kapitel**:

Kapitel 1: Zahlen.

Kapitel 2: Messeinheiten.

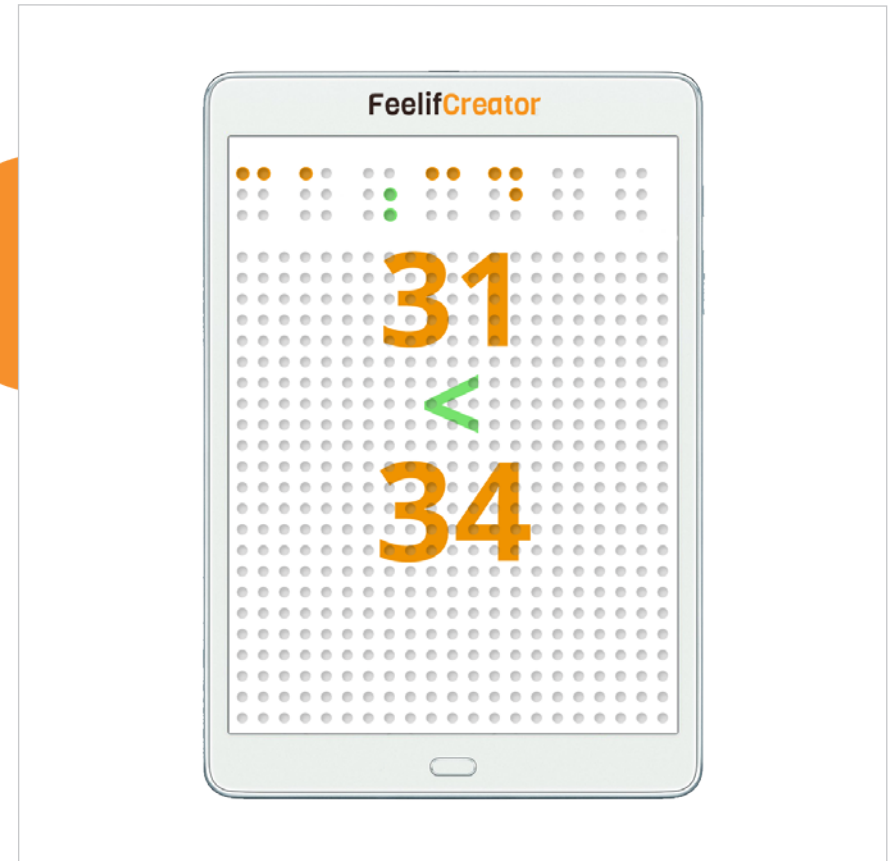
Kapitel 3: Test.

Im Kapitel Messeinheiten ist speziell in die Teile Länge, Fläche, Volumen, Masse, Temperatur und Geschwindigkeit aufgeteilt.

Jedes Kapitel hat die Möglichkeit der Auswahl des Schwierigkeitsgrades und der Überprüfung des gelernten Wissens. In einem Fall vergleicht das Kind nur zwei Zahlen oder Messeinheiten, im zweiten Fall muss es vor der Auswahl noch eine Berechnung oder Umrechnung der Messeinheiten machen.

Im Kapitel für den Test kann das Kind selbständig sein Wissen mit zufällig dargestellten Rechnungen testen. Die Applikation ermöglicht auch eine falsche Lösung, jedoch am Ende sagt sie die Zahl der richtigen Lösung und die Zeit in welcher der Test gemacht wurde. Das Kind wird selbständig seinen Fortschritt folgen und sein Wissen mit seinen Mitschülern vergleichen können.

Die Applikation Feelif Mathematik – Mehr oder weniger ist ausgezeichnet für die Konzentration und die Stärkung der Feinmotorik sowie den Erwerb von Wissen auf eine unterhaltende und spielerische Art und Weise. Sie verwendet sowohl Vibrationen als auch Stimmen, welche beim Lesen der Zahlen helfen.



Kategorie:	Digitale Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte
Name:	Feelif Mathematik – Mehr oder weniger
Angemessenes Alter:	Ab 5 Jahren
Eigenschaften des Inhalts:	Stärkung der Feinmotorik und der Konzentration, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

20 EUR

Feelif Mathematik – Fehlende Mathematiksymbbole

Feelif Mathematik – Fehlende Mathematiksymbbole ist eine Applikation, welche die Übungen für das Addieren, Subtrahieren, Multiplizieren und Dividieren vereint.

Zur Verfügung stehen **zwei Kapitel**:

Kapitel 1: Fehlendes Mathematiksymbol

Kapitel 2: Test

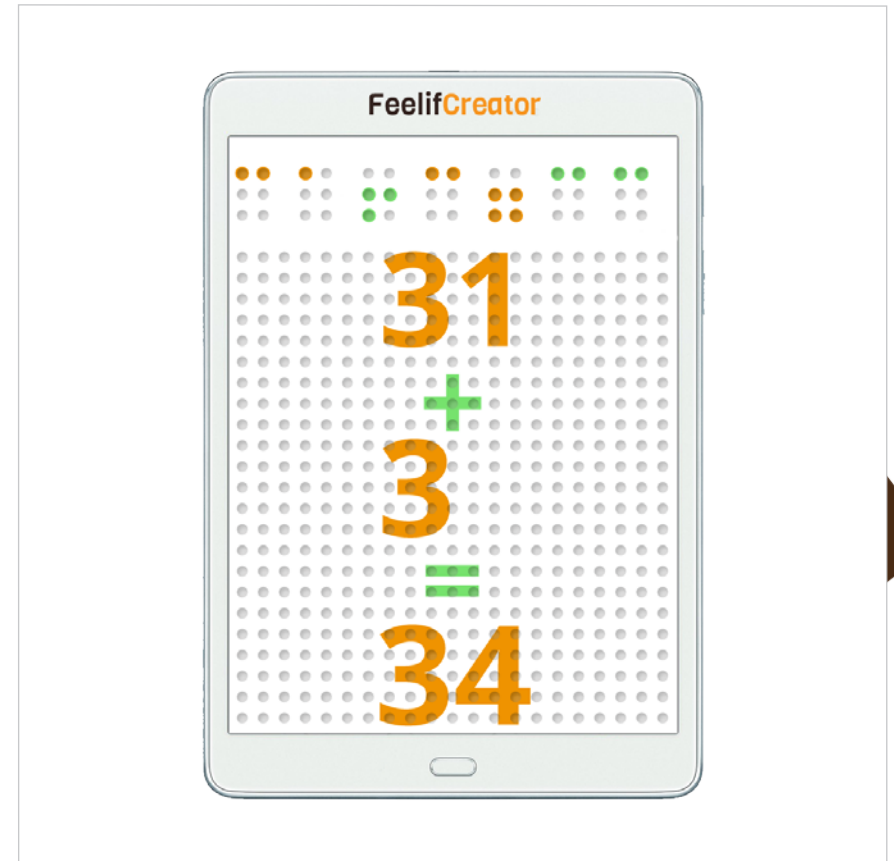
Der Benutzer hat bei jeder Rechnung vier Mathematiksymbbole zur Verfügung (plus, minus, mal und durch), welche er zwischen zwei, drei oder sogar vier Nummern setzen muss, dass die Rechnung richtig sein wird.

Im Kapitel 1 wählt der Benutzer zwischen drei Schwierigkeitsgraden: Ein fehlendes Mathematiksymbol, zwei fehlende Mathematiksymbbole und drei fehlende Mathematiksymbbole.

Im Kapitel für den Test kann das Kind selbständig sein Wissen mit zufällig dargestellten Rechnungen testen. Die Applikation ermöglicht auch eine falsche Lösung, jedoch am Ende sagt sie die Zahl der richtigen Lösung und die Zeit in welcher der Test gemacht wurde. Das Kind wird selbständig seinen Fortschritt folgen und sein Wissen mit seinen Mitschülern vergleichen können.

Die Applikation Feelif Mathematik – Fehlende Mathematiksymbbole ist ausgezeichnet für die Konzentration und die Stärkung der Feinmotorik sowie den Erwerb von Wissen auf eine unterhaltende und spielerische Art und Weise. Sie verwendet sowohl Vibrationen als auch Stimmen, welche beim Lesen der Zahlen helfen.

Weil die Applikation Mathematik – Fehlende Mathematiksymbbole **für Grundschul Kinder** gedacht ist, sind alle Übungen mit interessanten Tönen und Lobe belebt, welche das Kind motivieren, dass es bis zum Ende der Übung konzentriert bleibt.



Kategorie: Digitale Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte
Name: Feelif Mathematik – Fehlende Mathematiksymbbole
Angemessenes Alter: Ab 5 Jahren
Eigenschaften des Inhalts: Stärkung der Feinmotorik und der Konzentration, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

20 EUR

Feelif Formen

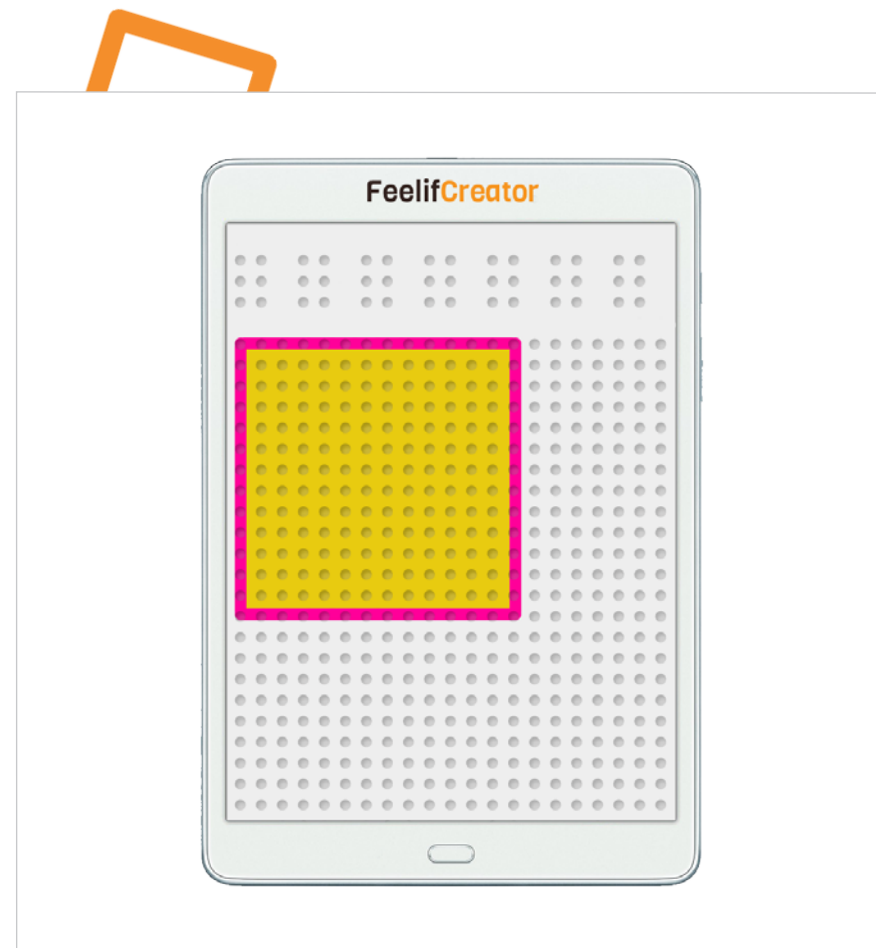
Mit der Applikation **Feelif Formen** wird sich ihr Kind über alle grundlegenden geometrischen Formen, wie Quadrat, Dreieck, Kreis, Trapez, Raute und andere informieren. Wir haben noch andere Formen von besonderer Bedeutung, wie Herz, Haus, Stern und andere hinzugefügt.

Die Applikation verwendet neben Vibrationen auch Stimmen und Töne, welche den Benutzer durch die Formen führen, welche er unter seinen Fingern spürt.

Feelif Formen ist eine ausgezeichnete Hilfe beim Lernen von grundlegenden geometrischen Formen und die beste Applikation für das **selbständige Erforschen von Formen von Grundschul- und Vorschulkindern**. Mit ihrer Verwendung werden Sie dem Kind einfach den Unterschied zwischen einem Quadrat und einem Rechteck, einem rechteckigen und einem gleichseitigen Rechteck, einer Raute und eines Parallelogramms sowie anderen Formen zeigen, denn auf dem Bildschirm können sie schnell und einfach den Inhalt fühlen. Genauso schnell ist der Wechsel zwischen den verschiedenen Inhalten auf dem Bildschirm.

Mit der Applikation Feelif Formen wird die Feinmotorik und die Konzentration gestärkt, deshalb müssen Sie sie einfach in Ihrer Sammlung mit Feelif Applikationen haben.

Ihr Kind wird sich über alle grundlegenden geometrischen Formen informieren.



Kategorie: Digitale Ausbildung für Blinde und Sehbehinderte
Name: Feelif Mathematik – Fehlende Mathematiksymbole
Angemessenes Alter: Ab 5 Jahren
Eigenschaften des Inhalts: Stärkung der Feinmotorik und der Konzentration, lernen durch Spiel

GESAMTPREIS:

30 EUR



info@feelif.com / www.feelif.com