



...that's it! 1



...c'est ça! 1



...richtig so! 1

Spielend Vokabeln lernen



CD-ROM



Mildenberger

Diese CD-ROM basiert auf der bekannten handlungsorientierten Lernspielreihe „... that's it! 1 ... c'est ça! 1 ... richtig so! 1“. Mit den vielfältigen Materialien ist die Lernspielreihe für den Unterricht konzipiert. Diese Lernsoftware kann sowohl in der Schule im Freiarbeitsunterricht wie auch zu Hause als interessantes, abwechslungsreiches Spiel benutzt werden.

Eine Fremdsprache – nicht nur im Unterricht der Grundschule – erlernt man am besten in der Kommunikation. Es ist unerlässlich, dieselben Wörter und Phrasen immer wieder zu hören, um sie verstehen und später sprechen zu lernen. Mit den kleinen

Spielen auf der CD-ROM geschieht diese Wiederholung auf unterhaltsame Weise. Die Kinder hören die Wörter und Phrasen gesprochen von Muttersprachlern. Das Lernen wird besonders effektiv.

Die Aufgabenstellungen sind so einfach gehalten, dass jedes Kind sie schnell anwenden kann. Die einfachste Methode ist, die Kinder selbst herausfinden zu lassen, wie sie mit den Spielen umgehen sollen. Die Spiele bauen grundsätzlich aufeinander auf. Sollte ein Kind aber ein Lieblingsspiel haben, kann es dieses mit Sicherheit auch bewältigen und sollte nicht zur „Abarbeitung“ der anderen Spiele verpflichtet werden.

Die Themen:

Folgende Themenbereiche, durch Einzelsymbole dargestellt, werden auf der CD-Rom geübt:

- | | | | |
|--|--------------------------|---|------------------------------|
|  | 1. In der Schule |  | 7. Obst |
|  | 2. Haustiere |  | 8. Gemüse |
|  | 3. Bauernhoftiere |  | 9. Das Jahr |
|  | 4. Zootiere |  | 10. Die Kleidung |
|  | 5. Zu Hause |  | 11. Mein Körper |
|  | 6. Frühstück |  | 12. Meine Spielsachen |

Die Spiele:

Nach Anklicken eines Themenbereichs stehen folgende Spiele zur Auswahl:

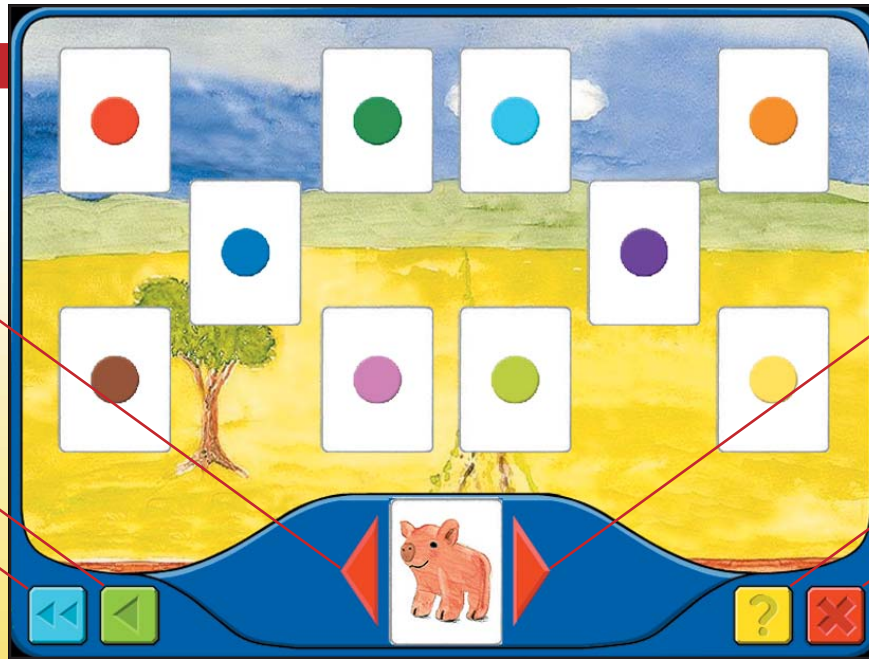
- | | | | |
|--|-----------------------------|---|---------------|
|  | Versteckspiel |  | Stopp! |
|  | Klassisches ... richtig so! |  | Antwort |
|  | Entscheidung |  | Reihenfolge |
|  | Auswahl |  | Krönchenspiel |

Weitere Spiele für Deutsch als Fremdsprache:

- | | | | |
|--|-------------|---|--------------|
|  | Paare |  | Schreiben II |
|  | Schreiben I |  | Artikelspiel |



Die Buttons:



Mit dem **roten Pfeil** kannst du im Stapel der Bilder blättern, um das richtige Bild herauszufinden.

Mit dem **roten Pfeil** kannst du im Stapel der Bilder blättern, um das richtige Bild herauszufinden.

Der **grüne Pfeil** bringt dich zurück zur Spielauswahl.

Das **gelbe Fragezeichen** erklärt dir die Wörter noch einmal, falls du sie vergessen hast.

Die **blauen Doppelpfeile** bringen dich zurück zur Themenauswahl.

Das **rote X** bedeutet, dass du das Spiel verlassen willst.

Das **i im Kreis** öffnet ein PDF mit der Anleitung.



Wenn du das rote X gedrückt hast, wirst du mit dieser **Tür** noch einmal gefragt, ob du wirklich aufhören willst.

Der **grüne Smiley** hilft dir, das Spiel zu verlassen.

Mit dem **roten Criley** kehrst du zum Spiel zurück.

So spielst du:



Zuerst suchst du dir ein Thema aus, in dem du spielen willst und „klickst“ es mit deiner linken Maustaste an.

Dann öffnet sich das Spielrad:



Bei Englisch und Französisch sind insgesamt 8 Spiele im Spielrad.

Bei Deutsch sind 11 Spiele im Spielrad. Die zusätzlichen Spiele trainieren das Schreiben und die Artikel.



Wenn du das erste Mal spielst, fang mit Nr. 1 an, dem **Versteckspiel**, denn hier werden dir alle Wörter vorgestellt. Du kannst das ganz einfach tun, indem du den Baum mit der linken Maustaste „anklickst“.



Das **Krönchenspiel** ist das schwierigste Spiel und bildet deshalb den Abschluss. Hier musst du Englisch oder Französisch lesen können. Es ist erst ab Klasse 3 gedacht, aber natürlich kannst du es auch schon früher versuchen.

Die Spiele:



1. Versteckspiel

Alle Bilder leuchten der Reihe nach auf und der Computer sagt dir, wie das Wort heißt. **Achtung!** Merk dir gut, wo die Bilder sind. Du brauchst dieses Wissen gleich noch! Denn im zweiten Schritt werden die Bilder umgedreht. Der Computer fragt dich, wo sich ein bestimmtes Bild befindet. Weißt du es noch, „klickst“ du mit der linken Maustaste auf das Bild. Weißt du es nicht mehr, kannst du das **gelbe Fragezeichen** um Hilfe bitten.



2. Klassisches ... richtig so!

Auf dem Spielplan sind entweder Zahlen, Farben oder Zimmer zu sehen. Der Computer sagt dir nun, welches Bild aus dem Stapel du auf den Spielplan legen sollst, z.B.:



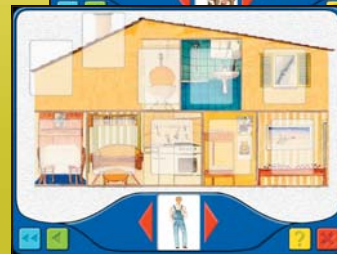
„Leg die Giraffe auf die Nummer 7.“
„Leg die Kuh auf den hellgrünen Punkt.“
„Der Vater ist im Wohnzimmer.“



„Put the giraffe on number 7.“
„Put the cow on the light green spot.“
„The father is in the sitting room.“

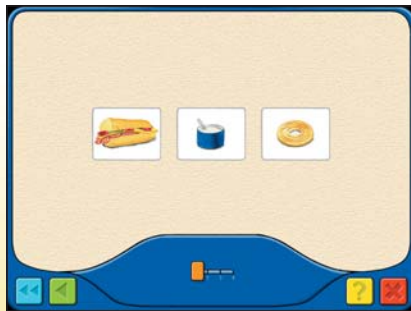


„Pose la girafe sur le numéro 7.“
„Pose la vache sur le point vert clair.“
„Le père est dans le salon.“



Unter dem Spielplan ist ein Kartenstapel. Mit den beiden **roten Pfeilen** kannst du darin blättern und die richtige Karte aussuchen. Nun hältst du deine linke Maustaste gedrückt und „ziehst“ das Bild auf das richtige Feld im Spielplan. Der Computer sagt dir, ob du alles richtig gemacht hast. Weißt du die Wörter nicht mehr so genau, hilft dir das **gelbe Fragezeichen**.

Die Spiele:



3. Entscheidung

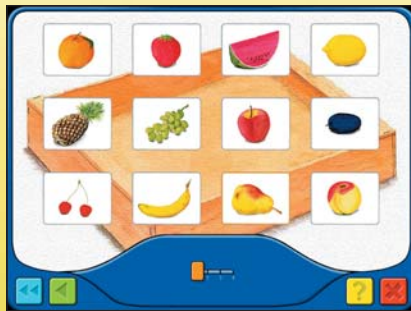
Es erscheinen drei Bilder. Der Computer sagt z.B.:

„Zeig mir den Zucker.“

„Show me the sugar.“

„Montre-moi le sucre.“

Wähle die richtige Karte aus und „klicke“ darauf. Geht dir dieses Spiel zu langsam, kannst du den **orangenen Hebel**, der unter dem Spielplan ist, mit gedrückter linker Maustaste nach rechts ziehen. **Aber Achtung:** Dann geht es viel schneller!



4. Auswahl

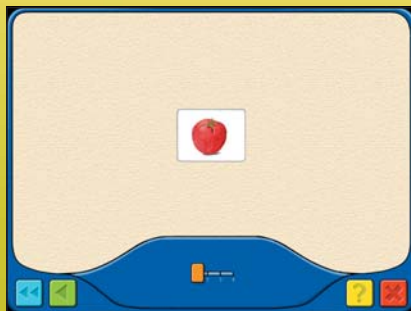
Auf dem Spielplan sind alle Bilder des Themas zu sehen. Der Computer fragt z.B.:

„Wo ist die Pflaume?“

„Where is the plum?“

„Où est la prune?“

Weißt du es, „klickst“ du das richtige Bild an. Das Bild wird dann umgedreht. Bist du schon richtig gut, kannst du auch hier wieder mit dem **orangenen Hebel** das Spiel schneller spielen.



5. Stopp!

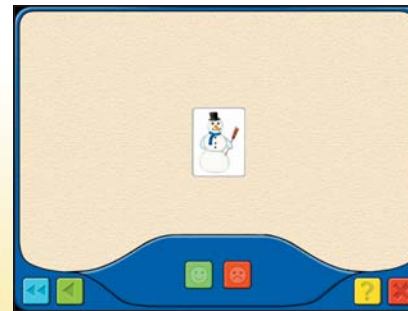
Du siehst nur eine Karte des Themas. Der Computer fragt dich z.B.:

„Ist das ein Blumenkohl?“

„Is it a cauliflower?“

„C'est un chou-fleur?“

Hat der Computer Recht, „klicke“ die Karte an. Ist es nicht richtig, brauchst du gar nichts zu tun. Nach kurzer Zeit kommt die nächste Frage. Mit dem **orangenen Hebel** wird das Spiel viel schneller.



6. Antwort

Auch hier zeigt dir der Computer ein Bild. Nun behauptet er zum Beispiel:

„Das ist der Februar.“

„This is february.“

„C'est le fevrier.“

Hat er recht, „klickst“ du auf den **grünen Smiley**; ist das ganz falsch, wählst du den **roten Criley**.

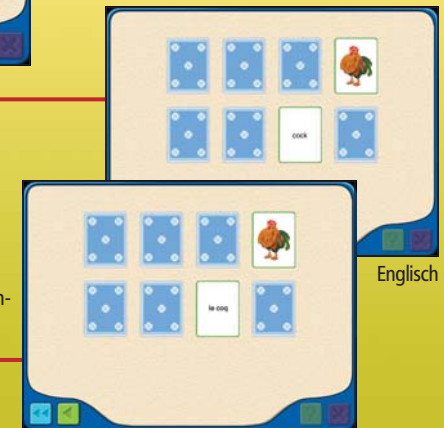


7. Reihenfolge

Der Computer zeigt dir zuerst drei, später vier oder fünf Bilder. Dann nennt er die Wörter in einer anderen Reihenfolge. Du merkst dir das gut. Ist er fertig, dann „klickst“ du mit deiner linken Maustaste nacheinander auf die Bilder genauso, wie sie vom Computer gesagt worden sind.

Krönchenspiel

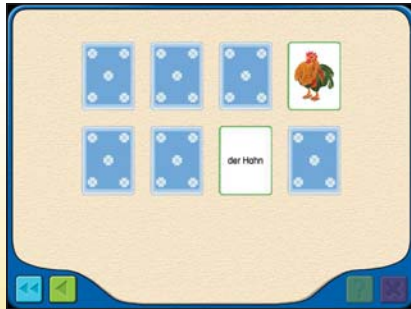
Die Karten sind alle umgedreht. Du sollst immer zwei Karten „anklicken“. Auf den Karten sind Wörter und Bilder. Aber nur ein Wort und ein Bild gehören jeweils zusammen. Du sollst herausfinden, wo die Paare sind, die zusammengehören. Schaffst du das, verschwinden die Karten und es wird immer einfacher.



Englisch

Französisch

Weitere Spiele für Deutsch als Fremdsprache:



8. Paare

Die Karten sind alle umgedreht. Du sollst immer zwei Karten „anklicken“. Auf den Karten sind Wörter und Bilder. Aber nur ein Wort und ein Bild gehören jeweils zusammen. Du sollst herausfinden, wo die Paare sind, die zusammengehören. Schaffst du das, verschwinden die Karten und es wird immer einfacher.



9. Schreiben I

Du siehst alle Bilder eines Themas. Der Computer sagt dir ein Wort. Du „klickst“ das richtige Bild an. Mit der Tastatur schreibst du nun das Wort mit dem richtigen Begleiter auf.

Aber Achtung: Du musst das Wort in Silben (in den Abschnitten, in denen du es auch klatschen kannst) aufschreiben.

Nach jeder Silbe verwendest du die andere Farbe. Du hast einen **schwarzen** und einen **roten Button**, die du dazu anklicken kannst. Wenn du fertig bist, „klicke“ auf den **blauen Haken**.



10. Schreiben II

Dieses Spiel funktioniert fast genauso wie Schreiben I. Aber dieses Mal sagt dir der Computer die Wörter nicht mehr. Ein Bild leuchtet auf und du „klickst“ es mit deiner linken Maustaste an. In der Schreibzeile gibst du die Wörter mit der Tastatur ein (auch wieder in **schwarz** und **rot** nach „Klatschsilben“). Wenn du fertig bist, „klicke“ auf den **blauen Haken**.



11. Artikelspiel

Du siehst wieder alle Bilder eines Themas. Suche dir ein Bild aus und „klicke“ es an. Unter dem Spielplan siehst du diese drei Buttons:



Du entscheidest dich nun für den Begleiter (Artikel), der zu dem Bild gehört und „klickst“ auch diesen an. Das Bild verschwindet und stattdessen siehst du das Wort mit dem zugehörigen Artikel.



Das Ende der Spiele

Bist du mit einem Spiel fertig, zeigt dir der Computer, wie viele Versuche du benötigt hast. Oben steht die Anzahl der Karten für das jeweilige Spiel, unten die Anzahl deiner Versuche. Ist die Anzahl deiner Versuche gleich der Anzahl der Karten, dann hast du alles richtig gemacht.

Wenn du nun den **blauen Haken** „anklickst“, kehrst du zurück zum Spielerad.

Und wenn du alle Spiele gespielt hast?

Wenn du alle Spiele eines Themas fertig gespielt hast, stellen sich dir verschiedene Möglichkeiten:

- ▶ Du spielst das Spiel, bei dem du die meisten Versuche gebraucht hast, noch einmal, um es in weniger Versuchen zu schaffen.
- ▶ Oder du spielst das Spiel noch einmal, das dir am besten gefallen hat.
- ▶ Oder du wechselst zu einem neuen Thema.



Viel Vergnügen mit ...that's it! 1 ...c'est ça! 1 ...richtig so! 1





1



1



1

LERNSPIELE**Schülermaterial:** ISBN 3-619-19231-6
ab 01.01.2007 ISBN 978-3-619-19231-1**Lehrermaterial:** ISBN 3-619-19230-8
ab 01.01.2007 ISBN 978-3-619-19230-4ISBN 3-619-19232-4
ISBN 978-3-619-19232-8ISBN 3-619-19230-8
ISBN 978-3-619-19230-4ISBN 3-619-19233-2
ISBN 978-3-619-19233-5ISBN 3-619-19230-8
ISBN 978-3-619-19230-4**LERNSOFTWARE****Einzellizenz:** ISBN 3-619-19250-2
ab 01.01.2007 ISBN 978-3-619-19250-2**Klassenlizenz:** ISBN 3-619-19251-0
ab 01.01.2007 ISBN 978-3-619-19251-9**Netzwerklicenz:** ISBN 3-619-19252-9
ab 01.01.2007 ISBN 978-3-619-19252-6ISBN 3-619-19253-7
ISBN 978-3-619-19253-3ISBN 3-619-19254-5
ISBN 978-3-619-19254-0ISBN 3-619-19255-3
ISBN 978-3-619-19255-7ISBN 3-619-19256-1
ISBN 978-3-619-19256-4ISBN 3-619-19257-X
ISBN 978-3-619-19257-1ISBN 3-619-19258-8
ISBN 978-3-619-19258-8

2



2



2

LERNSPIELE**Schülermaterial:** ISBN 3-619-19241-3
ab 01.01.2007 ISBN 978-3-619-19241-0**Lehrermaterial:** ISBN 3-619-19240-5
ab 01.01.2007 ISBN 978-3-619-19240-3ISBN 3-619-19242-1
ISBN 978-3-619-19242-7ISBN 3-619-19240-5
ISBN 978-3-619-19240-3ISBN 3-619-19243-X
ISBN 978-3-619-19243-4ISBN 3-619-19240-5
ISBN 978-3-619-19240-3**© Mildeberger Verlag**Im Lehbühl 6 · 77652 Offenburg
Tel. 07 81 / 91 70 - 0 · Fax 07 81 / 91 70 - 50E-Mail: info@mildenberger-verlag.deInternet: www.mildenberger-verlag.deAlle Urheber- und Leistungsschutzrechte
vorbehalten. Kein Verleih!**Systemvoraussetzungen:**Pentium 133, 16 MB RAM,
SVGA-Grafikkarte
800 x 600 bei 16-Bit Farben,
CD-ROM-Laufwerk,
Soundkarte, Windows™ 95
oder höher**Produziert bei:**POWERPOOL
Multimedia-GmbH
Berlin
www.powerpool.de