

# ABC der Tiere 2 CD-ROM

Lesen- und Schreibenlernen  
mit **Sil** und **Ben**

Version 2.0



**Mildenberger**

# Impressum

<b>Autor</b>	Klaus Kuhn
<b>Illustrationen</b>	Ingrid Hecht, Heike Treiber
<b>Musik</b>	Leonard Küßner
<b>Sprecher</b>	Anita Hopf (Sil), Marcel Mann (Ben), Stefan Müller-Ruppert
<b>Programmierung</b>	Mildenberger Media GmbH, SinusQuadrat GmbH
<b>Projektleitung</b>	Frank Mildenberger, Sebastian Küßner
<b>Redaktion</b>	Stefanie Drecktrah

## ➔ Systemvoraussetzungen

Pentium 133, Windows 7 bis Windows 10  
oder Mac OS X 10.6 oder höher

512 MB RAM (empfohlen 1024 MB)

SVGA-Karte mit 800 x 600 Pixel Auflösung und 32-k-Farben

Soundkarte und Lautsprecher, CD-ROM-Laufwerk



Das Programm ist urheberrechtlich geschützt. Die Vervielfältigung und Übertragung auch einzelner Programmteile, Abbildungen, Soundaufnahmen und Animationen sowie jede Form der Weitergabe, des Verleihs oder der Vermietung sind ohne schriftliche Zustimmung des Verlages nicht zulässig und werden zivil- und strafrechtlich verfolgt.

© 2016 Mildenberger Verlag GmbH, Offenburg • **Alle Rechte vorbehalten**

# ABC der Tiere 2 – CD-ROM

Die CD-ROM enthält alle Übungsformen, die an die Lehrgangsmaterialien von ABC der Tiere 2 angepasst sind. Da am Computer wesentlich umfassender geübt werden kann, ist der Lerneffekt vergrößert.

## Sil und Ben

sind die Maskottchen und „guten Geister“ der Software. Innerhalb des Programms erklären sie die Spiele und geben Hilfe, wenn der Spieler nicht mehr weiterweiß. Wegen ihrer lustigen, kindgerechten Art motivieren sie zu spielerischem Üben.



## Inhalt

Warum Lesenlernen mit der Silbenmethode mit Silbentrenner®? .....	4
Installation .....	5
Bedienelemente in der Sidebar .....	6
Weitere verwendete Buttons .....	8
Menüs und Navigation .....	9
Die Spiele im Einzelnen .....	10
Das Lehrertool .....	15
Hilfe .....	20



# Warum Lesenlernen mit der Silbenmethode mit Silbentrenner®?

## Die farbigen Silben machen das Lesenlernen leichter.

Sie geben dem Leseanfänger zwei wichtige Hilfen:

1. Die einzelnen Wörter werden in Buchstabengruppen aufgeteilt. Diese kleinen Gruppen sind leichter zu erfassen als das ganze Wort.
2. Die Buchstabengruppen sind ganz besondere Einheiten: Sie zeigen die Sprech-Silben an. Die Sprech-Silben sind der Schlüssel, um ein Wort richtig lesen und verstehen zu können.

Zum Beispiel können bei dem Wort „Giraffe“ auch die ersten drei Buchstaben „Gir“ als Gruppe gelesen werden: Gir - af - fe. Das könnte dann der Name einer besonderen Affenart sein. Mit den farbigen Silben dagegen werden sofort die richtigen Buchstabengruppen erkannt: Giraffe. Beim Lesen ergibt sich automatisch der richtige Sinn: Es ist das Tier mit dem langen Hals gemeint.

## Warum ist das so?

Beim Lesen in Sprech-Silben klingen die Wörter so, wie wir sie sprechen und hören. So kann der Sinn der Texte leichter entschlüsselt werden, das Lesen macht Spaß!

Sobald das Lesen flüssig gelingt, können auch alle Texte ohne farbige Silben sicher erfasst werden. Durch das Training erkennen die Kinder die Sprech-Silben automatisch.

Dadurch lesen alle Leseanfänger leichter und besser – und auch die nicht so starken Leser können schneller Erfolge erzielen.

**Die farbigen Silben helfen nicht nur beim Lesen, sondern auch bei der Rechtschreibung. Sie machen die Struktur der deutschen Schrift sichtbar. Der Leseanfänger nimmt von Anfang an die Silbengliederung der Wörter wahr – und kann so die richtige Schreibweise ableiten.**

Weitere Informationen zur Silbenmethode finden Sie auf

**[www.abc-der-tiere.de](http://www.abc-der-tiere.de)**



# Installation

Nach dem Einlegen der CD-ROM startet automatisch die Installation. Sollte die Autostart-Funktion deaktiviert sein, können Sie die Installation durch einen Doppelklick auf die Datei setup-windows.exe bzw. setup-osx.app (bei Mac) starten. Bitte beachten Sie, dass es einige Zeit dauern kann, bis das Installationsfenster geöffnet wird.

Ein kleines Programm begleitet Sie durch die Installation.

Bitte beachten Sie, dass die Installation des Programms einige Minuten in Anspruch nehmen kann.

## Programmversion

Je nach Programmversion haben Sie unterschiedliche Nutzungsrechte. Bitte geben Sie bei der Installation an, welche Version Sie erworben haben: Homeversion Einzellizenz, Klassenversion Einzellizenz oder Klassenversion Schullizenz.

## Lizenzdatei

Wenn Sie eine Klassenversion erworben haben, wird das Programm Sie auffordern, eine Lizenzdatei anzugeben. Diese bekommen Sie per E-Mail oder auf CD zugeschickt.

Bei einer Homeversion entfällt dieser Schritt.

## Installationsverzeichnis

Wählen Sie das Verzeichnis aus, in dem das Programm installiert werden soll. In der Regel kann der vorgeschlagene Pfad übernommen werden.

## Verknüpfungen

Falls Sie eine Verknüpfung des Programms auf Ihren Desktop und /oder Ihrer Schnellstartleiste (nur unter Windows möglich) wünschen, können Sie in diesem Schritt die Einstellung vornehmen.

## Lehrertool

Wenn Sie die Klassenversion gekauft haben, wird Ihnen angeboten, auch eine Software zu installieren, die sich speziell an Lehrer richtet und die Nutzung der Spiele noch einfacher macht: Sie können bequem die Benutzerprofile für alle Schüler verwalten und alle Spiel- und Lernergebnisse einsehen und auswerten.

Das beim Starten des Lehrertools verlangte Passwort lautet

**silben**

Weitere Informationen finden Sie auf → S. 15.



# Bedienelemente in der Sidebar

In der Sidebar auf der linken Seite des Fensters befinden sich die wichtigsten Bedienelemente der Software.



## Lautstärke

In der Sidebar befindet sich die Bedienung zur Regulierung der Lautstärke.



## Optionsmenü



## Sil und Ben

Hier kann man wählen, ob Sil und Ben ein Spiel beim ersten Öffnen immer wieder erklären oder ob man für eine Erklärung erst auf den Hilfebutton klicken muss.

## Musik in den Menüs

Befindet man sich in einer Spieleauswahl, hört man kurz eine Musik zum inhaltlichen Thema der Doppelseite. Wer lieber auf diese Musik verzichten möchte, kann sie hier ausstellen.

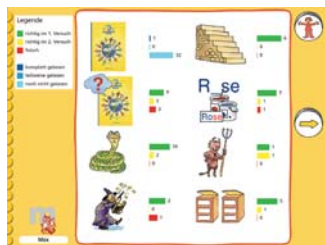
## Spielauswertung

Über diesen Button kann sich jeder Spieler einen Überblick über seine Erfolge in den einzelnen Spielen und Sitzungen verschaffen.



## Übersichtsseite

Es öffnet sich diese Übersichtsseite, auf der alle Spiele und die Ergebnisse in Balkenform angezeigt werden.



# Bedienelemente in der Sidebar

## Detailansicht pro Spiel

Klickt man auf eines der Spielsymbole, öffnet sich eine Detailansicht, in der alle Sitzungen zu diesem Spiel aufgelistet werden.

Ergebnisse von „Spiel 1“ im Spiel „Fragen zum Test“				
Ergebnis	Nr.	Spieler	Stunde	Spalten
00:00:00	14:20	Karsten 08	0:00	1:1:1:1
00:00:00	14:20	Karsten 08	0:00	1:1:1:1
00:00:00	14:20	Karsten 08	0:00	1:1:1:1
00:00:00	14:20	Karsten 08	0:00	1:1:1:1
00:00:00	14:20	Karsten 08	0:00	1:1:1:1
00:00:00	14:20	Karsten 08	0:00	1:1:1:1
00:00:00	14:20	Karsten 08	0:00	1:1:1:1
00:00:00	14:20	Karsten 08	0:00	1:1:1:1

## Detailansicht

Wählt man eine Spielsitzung aus, werden auf der folgenden Seite die gegebenen falschen sowie die richtig lautenden Antworten angezeigt.

Ergebnisse von „Spiel 1“ im Spiel „Fragen zum Test“

Frage: ...

Antwort: ...

Frage: ...

Antwort: ...

Mithilfe des Drucken-Buttons unten rechts lassen sich die Ergebnisse ausdrucken.

## Benutzerwechsel



Befindet man sich im Menü, öffnet sich beim Klick auf diesen Button ein Untermenü, in dem ein anderer Benutzer ausgewählt werden kann.

Benutzerverwaltung

if Menu

↳ Leo

↳ Charlotte

Benutzer wechseln:  
Klicke auf einen Namen und danach auf den Drucken.

Benutzer umbenennen:  
Klicke auf die Kinder. Danach benennst du die Namen ändern. Bestätige mit dem Drucken.

In der Klassenversion können bis zu 40 Spieler angelegt und die Namen mithilfe des Lehrertools (→ S. 15) geändert werden. Ist das Lehrertool nicht installiert, können die Namen auch innerhalb des Spiels geändert werden.

Benutzerverwaltung

↳ Karsten E.

↳ Oliver

↳ Nele

↳ Mirja

↳ Dennis

↳ Christian

↳ Mirja

↳ Karsten W.

Benutzer wechseln:  
Klicke auf einen Namen und danach auf den Drucken.

## Spiel beenden



Mithilfe dieses Buttons können Sie jederzeit die Software beenden.



## Weitere verwendete Buttons

### Bestätigen

Mit der Daumen-Taste wird in dem Programm bestätigt.



### Blättern

Mithilfe des gelben Pfeils lässt sich in einigen Bereichen blättern – z. B. innerhalb eines Lesetextes (→ S. 10) oder bei der Spielauswertung in der Sidebar (→ S. 6).



### Hilfe

Durch Klicken auf Sil und Ben bekommt der Spieler Hilfe: was man als Nächstes machen kann, wie ein Spiel funktioniert und vieles mehr.



### Vorsprechen

Bei den Spielen „Lesetext zum Mitlesen“ (→ S. 10) und „Der Rhythmus macht's!“ (→ S. 14) besteht die Möglichkeit, das Vorsprechen auszustellen. Andere wichtige Sounds werden aber weiterhin abgespielt. Bei dem Spiel „Schlangenswörter“ (→ S. 10) kann man sich das gesuchte Wort noch einmal vorsprechen lassen.



### Wiederholen

Mit den grünen Pfeilen lassen sich entweder die Eingabefelder schnell und bequem wieder leeren (Purzelsätze → S. 13) oder



aber beim Spiel „Lesetext zum Mitlesen“ (→ S. 10) kann die aktive Leseseite geleert werden, ohne das gesamte Lese-Ergebnis zu löschen.

### Text einblenden

Button erscheint beim „Fibeltext zum Mitlesen“, wenn dieser vom aktuellen Benutzer schon einmal komplett gelesen wurde. Der komplette Text kann damit wieder eingeblendet werden, wenn die aktuelle Seite geleert wurde.



### Zusatz-Hilfe

Bei zwei Spielen wird innerhalb der regulären Hilfe von Sil und Ben noch zusätzliche Hilfe angeboten:



Bei dem Spiel „Häuschen schreiben“ (→ S. 14) werden mithilfe einer Animation die Häuschen vorgestellt und erläutert, wie die Wörter in die Häuschen geschrieben werden.

Beim Spiel „Was fehlt?“ (→ S. 11) wird je nach Aufgabenstellung zusätzliche Hilfe angeboten.

### Zurück

Der Spieler kommt jeweils eine Ebene zurück, z. B. von einem Spiel zurück in die Auswahl.





# Menüs und Navigation

## Hauptmenü

Im Hauptmenü kann der Spieler das Kapitel des Spracharbeitshefts / Sprachbuch bzw. des Lesebuchs wählen, zu dem er üben möchte.



## Spiele-Menü – Lesebuch **L** **F**

Zu jedem Kapitel des Lesebuchs gibt es ein Menü, in dem Multiple-Choice-Fragen (F-Button) zu jedem Text angeboten werden. Auch gibt es viele Texte des Lesebuchs silbriert zum Mitlesen (L-Button). Neben jedem Button gibt es eine Anzeige über den Lese- bzw. Spielfortschritt. Nach und nach färbt sich diese Anzeige grün.



## Spiele-Menü – Spracharbeitsheft / Sprachbuch

Zu jedem Kapitel des Spracharbeitshefts / Sprachbuchs gibt es ein vielfältiges Angebot an Spielen.

Es wird empfohlen, die vorgeschlagene Reihenfolge (erkennbar an den kleinen Ziffern) der Übungen einzuhalten. Sie zeigt einen aufsteigenden Schwierigkeitsgrad an.



# Die Spiele im Einzelnen



## Lesetext zum Mitlesen L

– *silbenweise Anzeige vieler Texte des Lesebuchs*

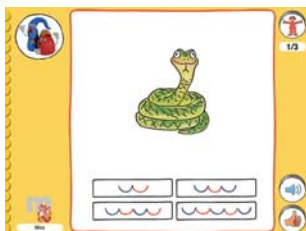
Viele Texte des Lesebuchs werden zum silbenweisen Lesen angeboten. Dabei ist zuerst kein Text zu sehen. Durch Drücken der Leertaste wird der Text silbenweise eingeblendet und dabei vorgelesen. Der Ton kann abgestellt werden, damit das Kind alleine laut vorlesen kann.



## Fragen zum Text beantworten F

– *Multiple-Choice-Fragen zu allen Texten des Lesebuchs*

Zu allen Texten des Lesebuchs werden auf drei Schwierigkeitsstufen Fragen zum Inhalt gestellt.



## Schlangenvörter

– *Anzahl der Silben erkennen / Silben ordnen*



Beim Spiel „Schlangenvörter“ muss im ersten Schritt die Anzahl der Silben in einem langen Wort erkannt werden. Im zweiten Schritt muss das Wort aus einzelnen Silben zusammengesetzt werden. Dabei stehen auch falsche Silben zur Auswahl.

# Die Spiele im Einzelnen

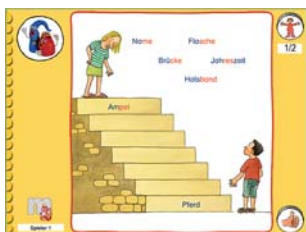


## Simsalabim

– Singular / Plural,  
Verkleinerungsform



Ein Wort ist vorgegeben. Je nach Variante muss die Singular- oder die Pluralform, die Verkleinerungsform oder die Nominalform sowie der Artikel eingetragen werden.



## Abc-Treppe

– Wörter nach dem Abc ordnen



Ein Wort wird am Anfang und am Ende der Treppe vorgegeben. Jeweils fünf Wörter müssen in der Reihenfolge des Alphabets dazwischen sortiert werden.



## Was fehlt?

– ck-, chs-, x-, v-, sp-, st-, tz-, pf-Wörter;  
Auslautverhärtung, stummes h



Ein Wort muss geschrieben werden. Je nach Kapitel werden unterschiedliche Rechtschreibschwierigkeiten fokussiert und der Artikel muss ergänzt werden.



# Die Spiele im Einzelnen



## Fehlerteufel

– Rechtschreibfehler erkennen



In einem zum Kapitel passenden Text müssen fünf Rechtschreibfehler gefunden werden. Pro Kapitel stehen drei Texte zur Verfügung, aus 30 Fehlern werden fünf per Zufall ausgewählt. So ist eine große Abwechslung garantiert.



## Aufräumen

– Wortarten / Nomen nach Kategorien / Artikel sortieren



Zweimal drei Wörter müssen je nach Aufgabenstellung richtig weggeräumt werden.



## Gegensätze

– Wortpaare finden



Aus neun Wörtern müssen drei Gegensatzpaare gebildet werden. Die drei Gegensätze sind eindeutig zuordenbar. Drei Wörter bleiben übrig.



# Die Spiele im Einzelnen



## Wörterpuzzle



– *Komposita bilden*

Aus sechs Bausteinen müssen drei Komposita gebildet werden. Die Zuordnungen sind immer eindeutig. Es muss jeweils entschieden werden, ob ein Verbindungs-s vonnöten ist. In jedem 3er-Set gibt es ein Kompositum mit Verbindungs-s.



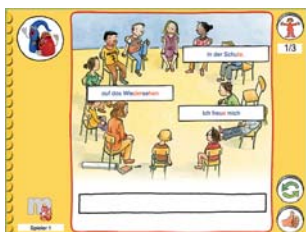
## Verbfamilien



– *Personalformen*

Kap. 1 bis 3: Zu vier Verben muss eine gesuchte Personalform zugeordnet werden. Vier falsche Formen erschweren die Zuordnung.

Kap. 4 bis 11: Zu zwei Verben müssen drei Personalformen zugeordnet werden. Es gibt keine falschen Formen.



## Purzelsätze



– *Sätze bilden*

Wie lautet der Satz richtig? Aus 3 bis 5 Satzbausteinen muss der korrekte Satz zusammengesetzt werden. Mit dieser Übung werden das Sprachgefühl und der Satzbau geschult und das Textverständnis vertieft.



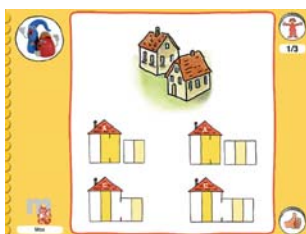
# Die Spiele im Einzelnen



## Sätze bauen

– Sätze bilden und erste Satzgliedbestimmung

Wie lautet der Satz richtig? Aus bis zu 6 Einzelteilen müssen die Satzbausteine (Subjekt / Prädikat / Objekt) gebildet werden. Mit dieser Übung werden das Sprachgefühl und der Satzbau geschult sowie das Textverständnis vertieft.



## Häuschen schreiben

– Wörter in Häuschen schreiben

Ein Begriff wird als Bild und gesprochenes Wort vorgestellt. Zuerst muss das richtige Häuschen für das Wort ausgewählt werden: Ist die Häuschensilbe offen oder geschlossen? Benötigt die Garagensilbe zwei oder drei Plätze? Ist das richtige Häuschen gewählt, wird das Wort in das Häuschen geschrieben.



## Der Rhythmus macht's!

– Kontrastpaare sprechen

Am Anfang sind die zwei Bilder eines Kontrastpaares zu sehen. Sobald die Leertaste gedrückt wird, wird der Rhythmus als Einleitung einmal eingespielt. Dann soll synchron zum Rhythmus geklatscht und gesprochen werden. Dabei wird auch das Kontrastpaar vorgesprochen. Mit der Leertaste kann das Kontrastpaar wiederholt werden. Mit Klick auf den Daumen wird ein neues Kontrastpaar eingeblendet.

Zuletzt werden alle drei Kontrastpaare auf einmal eingeblendet und mit Drücken der Leertaste am Stück rhythmisch gesprochen.



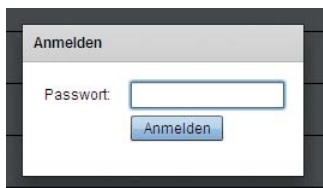
# Das Lehrertool

## Allgemeines

Das Lehrertool ist ein wichtiges und hilfreiches Werkzeug, um Spielerprofile anzulegen, zu verwalten und auszuwerten.

## Passwort

Um die Inhalte und die sensiblen Daten vor unbefugten Nutzern zu schützen, ist das Lehrertool passwortgeschützt.

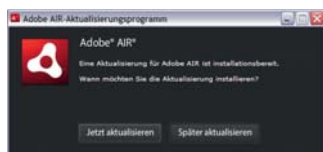


Dieses Passwort kann nicht geändert werden. Es lautet:

**silben**

## Adobe® Air®

Nach der Installation der Software kann es zu der Meldung kommen, dass Adobe® Air® aktualisiert werden muss.



Adobe® Air® ist eine wichtige Komponente in der Programmierung und sollte auf einem aktuellen Stand gehalten werden. Das Update funktioniert automatisch, schnell und problemlos.

Sobald eine aktuellere Software vorhanden ist, kann es zu diesen Aktualisierungsanfragen kommen.

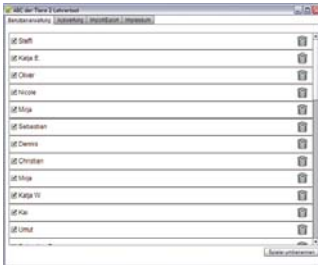


# Das Lehrertool

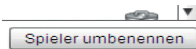
## Benutzerverwaltung

In der Benutzerverwaltung können die Benutzernamen eingegeben oder geändert und Profile aktiviert oder deaktiviert werden.

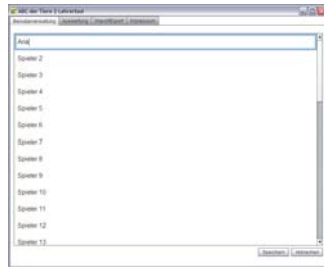
In der Benutzerverwaltung sind standardmäßig alle 40 Profile aktiviert. Um sie zu deaktivieren muss das Häkchen vor dem Namen entfernt werden.



Um die Namen der Spieler zu ändern, muss auf den Button „Spieler umbenennen“ unten rechts geklickt werden.



Es erscheint eine Eingabemaske, in der die Namen geändert werden können. Die Namen können maximal 20 Zeichen lang sein. Die Änderungen und Eingaben müssen am Ende mit dem Speichern-Button bestätigt werden.



Ist ein Spielname, den Sie speichern möchten, bereits vorhanden, wird das Eingabefeld rot umrandet. Sie können jeden Namen nur einmal vergeben.



In der Normalansicht befindet sich rechts neben jedem Namen ein Papierkorb-Button. Mit diesem lassen sich die Spielergebnisse des Profils, aber nicht das Profil selbst löschen.



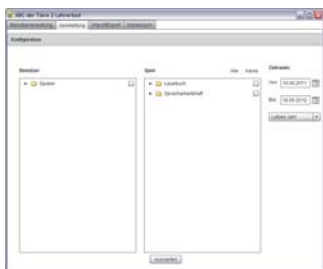


# Das Lehrertool

## Auswertung

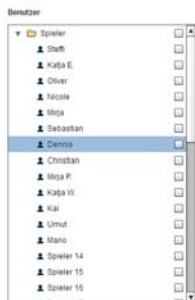
Die Standardansicht gliedert sich in drei Bereiche, in denen die Selektionskriterien eingestellt werden können.

Beim Klick auf die dreieckigen Pfeile kann die jeweilige Kategorie geöffnet werden.



## Benutzer

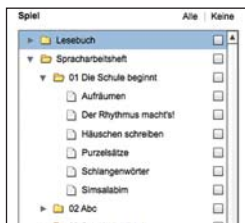
Beim Klick in das Kästchen rechts werden alle Spieler ausgewählt. Wenn das Menü ausgeklappt ist, können auch einzelne Spieler ausgewählt werden:



## Spiel

Aufgeteilt in die Unterbereiche Lesebuch und Spracharbeitsheft/Sprachbuch kann hier gezielt ausgewählt werden, welche Spiele und Übungen ausgewertet werden sollen. Beim Klick auf „Alle“ werden alle Spiele in allen Kapiteln angewählt, beim Klick auf „Keine“ werden alle wieder abgewählt.

Innerhalb der Kapitel können die Spiele ausgewählt werden.



## Zeitraum

Im rechten Bereich kann der auszuwertende Zeitraum eingegrenzt werden. Voreingestellte Zeitabschnitte erleichtern Ihnen die Auswahl.

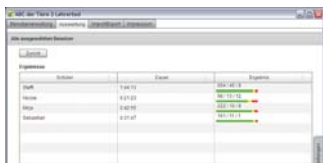


Nach Auswahl der drei Selektionskriterien klicken Sie auf den Button „Auswerten“.



# Das Lehrertool

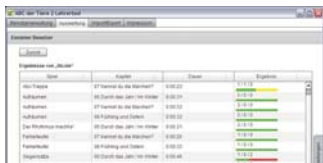
Nach dem Klick auf den Button „Auswerten“ erhält man eine Übersicht über alle Spieler; wie lange sie insgesamt mit der Software geübt haben und welche Ergebnisse erzielt wurden. Diese werden in Form eines Balkens mit Farbmarkierung dargestellt: Grün – Aufgabe beim 1. Versuch richtig gelöst; Gelb – Aufgabe beim 2. Versuch richtig gelöst; Rot – Aufgabe nicht richtig gelöst.



Name	Spiele	Zeiten	Ergebnis
Anna	1:40:53	2017-07-19	Grün
Hanna	1:41:53	18-07-19	Grün
Mika	1:42:51	2017-07-19	Grün
Sebastian	1:21:07	18-07-19	Grün

Beim Klick in eine Zeile und dem Button „Details“ unten rechts oder mit einem Doppelklick, kommt man auf die Ebene „Einzelner Benutzer“.

Man erhält dort eine Übersicht über alle Spiele und Kapitel, die der Spieler bisher gespielt hat, die Zeitdauer und die Ergebnisse.



Name	Spiele	Zeiten	Ergebnis
Hier keine	27 Minuten zu der Handlung?	0:00:23	Grün
Aufbaukurs	100 Stunden der Jahr-Veränderung?	0:00:04	Grün
Aufbaukurs	27 Minuten zu der Handlung?	0:00:12	Grün
Aufbaukurs	100 Stunden der Jahr-Veränderung?	0:00:02	Grün
Die Mediziner machen	100 Stunden der Jahr-Veränderung?	0:00:04	Grün
Popmusik	27 Minuten zu der Handlung?	0:00:30	Grün
Popmusik	100 Stunden der Jahr-Veränderung?	0:00:02	Grün
Popmusik	100 Stunden der Jahr-Veränderung?	0:00:04	Grün

Auf die gleiche Weise kommt man noch eine Ebene tiefer: Die Ebene „Einzelnes

Spiel“ gibt Einsicht in die Ergebnisse eines bestimmten Spiels in einem Kapitel.

All diese Übersichtsseiten lassen sich individuell anpassen: die Reihenfolge der Spalten, indem man eine Spalte an der Kopfleiste anfasst und an die gewünschte Position schiebt; die Sortierung der Ergebnisse (jüngste Ergebnisse zuerst oder zuletzt), indem man auf den kleinen Pfeil in der Kopfleiste der Spalte klickt:



In der „Detailsansicht“ werden alle beantworteten Aufgaben noch einmal angezeigt – mit der richtigen Antwort und dem genauen Fehler. Hier ein Beispiel aus der Auswertung für das Spiel „Abc-Treppe“.



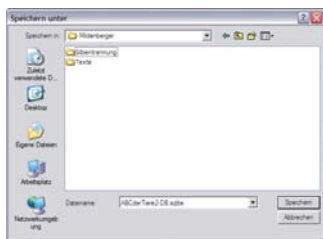
Ergebnisse von „Nicole“ im Spiel „Abc-Treppe“	
Datum:	13.06.2012 17:18
Dauer:	0:00:23
Aufgabe:	Bär, ... .. Zimmer
Lösung:	Bär, Bürste, Flasche, Pfote, Schlüssel, Zahn, Zimmer
Aufgabe:	Burg, ... .. Zaun
Lösung:	Burg, Herr, Hund, Seestern, Topf, Vogel, Zaun
Fehler:	1. Fehler: Burg, Hund, Herr, Seestern, Topf, Vogel, Zaun

Alle Auswertungen können bei Bedarf mithilfe des „Drucken“-Buttons unten ausgedruckt werden.



# Das Lehrertool

## Import / Export



Die Spielergebnisse aller angelegten Benutzer werden automatisch gespeichert. Sie können diese bequem exportieren, um sie einerseits zu sichern und sich so vor Datenverlust zu schützen; andererseits können Sie sie so an einem anderen Rechner mithilfe des Lehrertools auswerten.

### Import

Bei einem Import der Daten überschreiben Sie alle vorhandenen Profile und Spielergebnisse.



### Export

Beim Klicken auf den Export-Button öffnet sich ein Dialogfenster, um den Speicherort zu bestimmen.



Die Export-Datei wird standardmäßig mit **ABCderTiere2-DB.sqlite** betitelt, Sie können den Namen nach Ihren Bedürfnissen verändern.



# Hilfe

[www.mildenberger-support.de](http://www.mildenberger-support.de)

## Wenn es doch mal Probleme geben sollte:

Wir haben uns bei der technischen Umsetzung der Software die größte Mühe gegeben und das Programm auf unterschiedlichen Computersystemen getestet. Dennoch kann es in seltenen Fällen zu Problemen kommen, da bei einer unüberschaubaren Anzahl an Hard- und Softwarekomponenten eine 100%ige Laufgarantie auf allen Systemen nicht gewährleistet werden kann.

Abhängig vom Computertyp kann es beim Laden zu Wartezeiten kommen. Daher sollten Sie während der Ausführung der Software alle nicht benötigten Anwendungen schließen.

## Wenn Ihr Computer die technischen Voraussetzungen erfüllt

... und das Programm dennoch nicht störungsfrei funktioniert, finden Sie Hilfe auf: [www.mildenberger-support.de](http://www.mildenberger-support.de). Dort können Sie Ihre Anfrage auch direkt per E-Mail senden. Um Ihre Anfrage möglichst schnell beantworten zu können, benötigen wir von Ihnen folgende Informationen:

- die genaue Beschreibung des Fehlers,
- den genauen Wortlaut eventueller Fehlermeldungen,
- die Version des Betriebssystems und
- Informationen über Ihren Computer.



© **Mildenberger Verlag**

Im Lehbühl 6 · 77652 Offenburg

Telefon 07 81 / 91 70 - 0

Telefax 07 81 / 91 70 - 50

E-Mail: [info@mildenberger-verlag.de](mailto:info@mildenberger-verlag.de)

[www.mildenberger-verlag.de](http://www.mildenberger-verlag.de)

Homeversion, Einzellizenz • Best-Nr. 2405-94 • ISBN 978-3-619-24594-9

Klassenversion, Einzellizenz • Best-Nr. 2405-95 • ISBN 978-3-619-24595-6

Klassenversion, Schullizenz • Best-Nr. 2405-97 • ISBN 978-3-619-24597-0

Onlinelizenz • Best-Nr. 2405-98 • ISBN 978-3-619-24598-7

Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten. Kein Verleih!

[www.mildenberger-verlag.de](http://www.mildenberger-verlag.de)