

Schlag auf, schau nach!

Laura und Lorenz im Wörterwald

Anleitung
zu den Übungen
der CD-ROM
und der Online-Plattform



Mildenberger



Systemvoraussetzungen

Minimalkonfiguration

Windows XP, Vista, Win 7, Win 8, MacOSX

4-fach CD-ROM-Laufwerk

15"-Farbbildschirm

VGA-Grafikkarte mit einer Auflösung von mind. 800 x 600 Pixeln

ab Adobe Flash Player 9™

Zusatzgeräte: Soundkarte, Lautsprecher/Kopfhörer, Maus, Tastatur

Für die Online-Plattform wird ein Browser benötigt.

Impressum

© 2013 Mildeberger Verlag GmbH

Im Lehbühl 6, 77652 Offenburg

Alle Urheber- und Leistungsschutzrechte vorbehalten.

Kein Verleih!

www.mildeberger-verlag.de

info@mildeberger-verlag.de

Technische Realisierung & Design

Mildeberger Media GmbH

Friedenstraße 14, 77654 Offenburg

info@mildeberger-media.de

Idee

Kirstin Gramowski

Frank Mildeberger

Sebastian Küßner

Illustration

Klaus Hermann

Sprecher

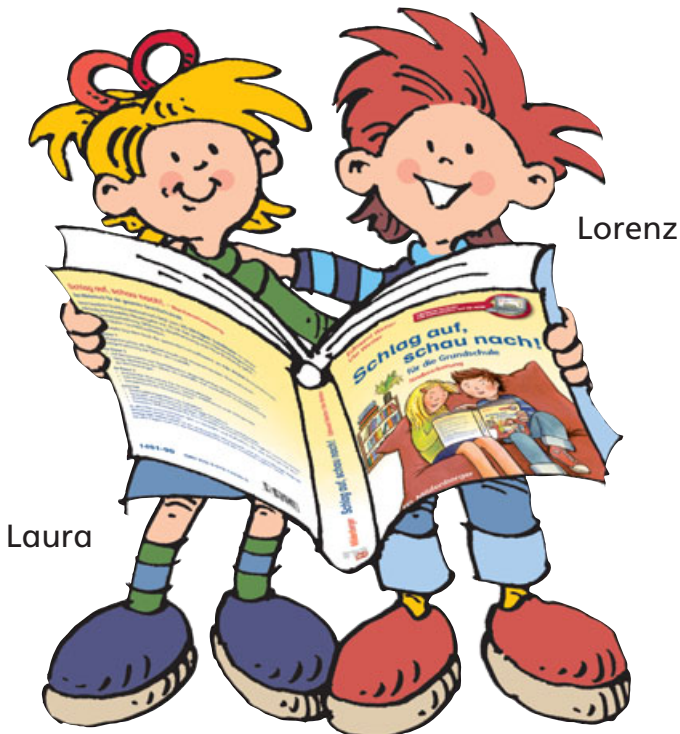
Waldgeist: Stefan Müller-Ruppert

Laura: Sophie Mildeberger

Lorenz: Luca Dehmer

Inhalt

Das Wörterbuch und die Arbeitshefte	Seite 4
Einleitung	Seite 5
Der zweifarbige Silbentrenner	Seite 6
Bedienelemente	Seite 8
Startfenster – Auswahl der Klassenstufe	Seite 10
Spielauswahlfenster der Klassenstufen	Seite 12
Spielfenster	Seite 13
4 Übungen für Klasse 1	Seite 14
6 Übungen für Klasse 2	Seite 18
10 Übungen für Klasse 3/4	Seite 25



Das Wörterbuch

Die Übungen sind eine Ergänzung zum Wörterbuch „Schlag auf, schau nach!“ für die Grundschule. Für einige Aufgaben wird genau dieses Wörterbuch benötigt (z. B.: Auf welcher Seite steht ein bestimmtes Wort?). Die meisten Aufgaben können aber auch ohne Wörterbuch oder unter Zuhilfenahme eines anderen Wörterbuches gelöst werden.

Das Wörterbuch wird ergänzt um zwei Arbeitshefte. In den beiden Arbeitsheften finden die Kinder ein abwechslungsreiches und motivierendes Übungsangebot. Die enge Verknüpfung mit dem Wörterbuch zeigt sich in den Arbeitsaufgaben, die meistens nur mithilfe des Wörterbuches gelöst werden können.



Bestell-Nummern

Wörterbuch	ISBN 978-3-619-14190-6
mit CD-ROM	ISBN 978-3-619-14194-4
Arbeitsheft 1	ISBN 978-3-619-14192-0
Arbeitsheft 2	ISBN 978-3-619-14193-7



Einleitung

Die Aufgaben üben die Kompetenzen für den Umgang mit dem Wörterbuch (z. B. Übungen zum Abc), sie fördern und fordern die praktische Nutzung des Wörterbuches (z. B. muss im Wörterbuch nachgeschlagen werden) und sie trainieren unabhängig vom Wörterbuch die Grammatik und Rechtschreibung. Alle Texte können auch mit dem zweifarbigen Silbentrenner nach der Silbenmethode mit Silbentrenner® aus dem Lehrgang ABC der Tiere angezeigt werden. Weitere Informationen zur Silbenmethode unter **www.abc-der-tiere.de**

Sofort loslegen

Alle Aufgaben können sofort und ohne Vorbereitung gestartet werden. Die Aufgaben sind zum größten Teil selbsterklärend. Das Programm startet beim Einlegen der CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk automatisch. Eine Installation ist nicht notwendig und nicht vorgesehen. Zur Online-Plattform gelangt man über folgende Adresse: **www.schlag-auf-schau-nach.de/spiele**. Von dort kann die Anwendung gestartet werden.

Aufgabeneinführung

Beim erstmaligen Öffnen wird jede Aufgabe mit einem Text und in Klasse 1 auch mit Ton vorgestellt. Diese Erklärung der Aufgabe kann immer wieder neu aufgerufen werden über das kleine Bild der beiden Kinder Laura und Lorenz in der linken oberen Ecke.

Motivation und Hilfe

Das erfolgreiche Lösen der Aufgaben wird positiv und motivierend unterstützt durch den Waldgeist. Bei einer falschen Eingabe erscheint ein Hilfefenster mit einem Hinweis für einen zweiten Versuch. Ist auch der zweite Versuch falsch, wird die richtige Lösung genannt.

Der zweifarbige Silbentrenner

Anzeige mit zweifarbigem Silbentrenner

Alle Texte können mit dem zweifarbigem Silbentrenner aus dem Lehrgang ABC der Tiere angezeigt werden. Die Darstellung mit oder ohne Silbentrenner kann in den Spielauswahlfenstern der einzelnen Klassenstufen über das linke Auswahlmenü gewählt werden. In den Spielen selbst kann die Silbierung nicht aktiviert werden. In Klasse 1 und 2 ist die Darstellung mit Silbentrenner voreingestellt. In Klasse 3/4 sollten die Kinder grundsätzlich keinen Silbentrenner mehr benötigen. Die Darstellung mit Silbentrenner kann zur Förderung aber auch in diesen Klassenstufen noch gewählt werden.

Silbierte Texteingabe

Bei der Eingabe von Text müssen die Wörter silbiert – also mit zwei Farben – eingegeben werden. Eine falsche Silbierung wertet das Programm als Fehler, wodurch die Hilfefunktion ausgelöst wird.

Die Silbenmethode mit Silbentrenner®

Lesen mit dem farbigen Silbentrenner

Der farbige Silbentrenner markiert die Sprech-Silben. Der Silbentrenner ermöglicht den Kindern sehr schnell flüssig und sinnverstehend zu lesen. Warum ist das so? Zum Beispiel können bei dem Wort „Giraffe“ 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. Beim Lesen in Sprech-Silben klingen die Wörter so, wie wir sie sprechen und hören. Kinder, die schon flüssig lesen, werden durch diese Hilfe nicht gebremst. Wenn die Kinder mit dem Silbentrenner flüssig lesen gelernt haben, gelingt der Umstieg auf einfarbige Texte völlig problemlos.

Der zweifarbige Silbentrenner

Rechtschreibung

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

Markieren die farbigen Silben die Worttrennung?

Die farbigen Silben zeigen die Sprech-Silben eines Wortes an. In den allermeisten Fällen ist das identisch mit der möglichen Worttrennung am Zeilenende. In erster Linie bei der Trennung einzelner Vokale (a, e, i, o, u; z.B. E-va, O-fen, Ra-di-o) gibt es einen Unterschied: Nach der aktuellen Rechtschreibung werden diese am Zeilenende nicht abgetrennt. Da diese Wörter aber mehrere Sprech-Silben haben, sind diese auch mit zwei Farben gekennzeichnet: **E**va, **O**fen, **Ra**di**o**, **be**ob**a**ch**t**en.

Weitere Informationen auf: www.abc-der-tiere.de

Bedienelemente

Folgende Bedienelemente können über die Menüleiste am linken Rand aufgerufen werden. Sobald der Mauszeiger die Menüleiste berührt, wird sie auf den Bildschirm geschoben.



Regelt die Lautstärke in 5 Abstufungen durch Anklicken des Buttons (Ton aus, Stufe 1, 2, 3 und 4).



Schaltet den Silbierungsmodus ein oder aus. Der Button steht in der Menüleiste in den Spielauswahlfenstern der einzelnen Klassenstufen zur Verfügung.



Dieser Button öffnet die Anleitung.



Dieser Button beendet das Programm.

Bedienelemente



Hiermit wird die Eingabe bestätigt. Man kann auch die „Enter“-Taste drücken. Danach wird die Auswertung gestartet. In Dialogfenster kann der Button auch „okay“ bedeuten.



Durch Klicken auf diesen Button schließt sich der aktuelle Bildschirm. Er beendet also nicht das Programm. Im Dialogfenster kann der Button auch „nein“ bedeuten.



Das Klicken auf die Farbtöpfe wechselt die Farbe zur silbrierten Texteingabe. Diese Funktion steht nur zur Verfügung, wenn der Silbrierungsmodus eingeschaltet ist.



Ein Klick auf Laura und Lorenz öffnet die Hilfefunktion. Es wird das aktuelle Spiel oder der aktuelle Auswahlbildschirm erklärt. In Klasse 1 wird der Text auch vorgelesen.



Startfenster – Auswahl der Klassenstufe



Laura und Lorenz erklären die Funktionen. Mit dem Symbol im linken oberen Eck wird ein weiterer Erklärungstext angezeigt. Mit einem Klick auf die Holztafeln 1, 2, 3/4 können die Übungen für die jeweiligen Klassenstufen geöffnet werden.

Manche Übungen kommen in mehreren Klassenstufen vor. Dabei wird der Schwierigkeitsgrad der jeweiligen Klassenstufe angepasst. Dies geschieht zum einen dadurch, dass sich der Wortschatz auf das Wörterverzeichnis der jeweiligen Klassenstufe bezieht, zum anderen durch Erweiterung der Aufgabe, z. B. dadurch, dass zum Wort auch noch der richtige Artikel eingegeben werden soll.

Startfenster – Auswahl der Klassenstufe



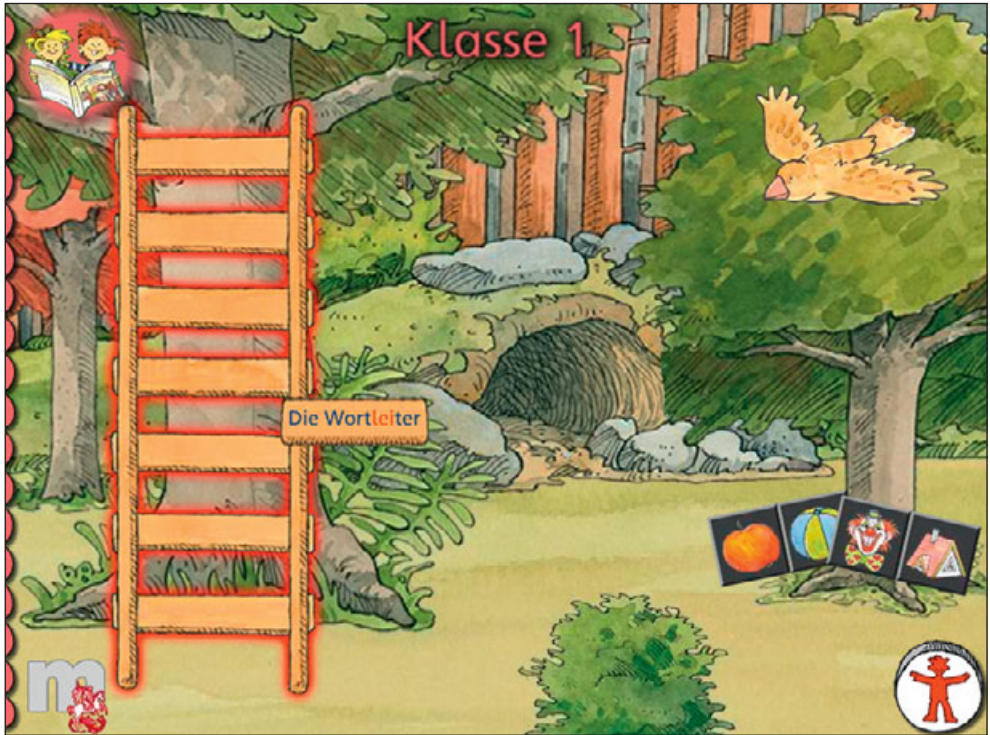
Wird die Maus an den linken Rand bewegt, schiebt sich die Menüleiste auf den Bildschirm.

Mit dem -Button kann die Lautstärke eingestellt bzw. der Ton abgestellt werden.

Mit dem -Button wird die Anleitung aufgerufen.


Mit dem -Button wird das Programm beendet.

Spielauswahlfenster der Klassenstufen



Im Auswahlfenster befinden sich die angebotenen Übungen für die jeweilige Klassenstufe. Die Erklärung erfolgt am Beispiel der 1. Klasse. Die Farben der Menüleiste, der Überschriften und des Hilfe-Buttons korrespondieren mit den Kapiteln des Wörterbuches: Klasse 1 rot, Klasse 2 blau und Klasse 3/4 gelb.


Wird der Mauszeiger über das Auswahlfenster bewegt, werden die Aufgaben rot markiert und der Name der Aufgabe wird eingeblendet.


Mit dem -Button gelangt man zum Startfenster zurück.

Am linken Rand schiebt sich wieder die Menüleiste auf den Bildschirm.



In der rechten oberen Ecke des Spielfensters befindet sich die Zählung der Teilaufgaben innerhalb einer Übung. Sind alle Teilaufgaben bearbeitet, erscheint ein Fenster mit einer Rückmeldung.

Mit dem -Button wird die Eingabe bestätigt. Das Programm wertet dann die Eingabe aus. Bei korrekter Eingabe wird die nächste Teilaufgabe angezeigt, bei fehlerhafter Eingabe erscheint die Hilfe.

Mit dem -Button gelangt man zum Spielauswahlfenster zurück.

4 Übungen für Klasse 1



1. Spiel: Domino – Das Alphabet üben

Welcher Dominostein fehlt, um die Reihe zu schließen?

Die Anfangsbuchstaben der Bildwörter werden nach dem Abc gelegt. Der richtige Dominostein wird mit der Maus in die Lücke gezogen.

Die Bildwörter werden bei Berührung mit der Maus vorgesprochen.

4 Übungen für Klasse 1



2. Spiel: Vögelchen flieg! – Im Wörterbuch nachschlagen

Auf welcher Seite befinden sich die dargestellten Begriffe (Bild und Wort) im Wörterbuch im Wörterverzeichnis für Klasse 1? Das Blatt mit der richtigen Seitenzahl erhält das jeweilige Vögelchen. Hierzu wird das richtige Blatt mit der Maus zum Schnabel des jeweiligen Vogels gezogen. Die Begriffe werden bei Berührung mit der Maus vorgesprochen.

Für diese Übung wird das Wörterbuch „Schlag auf, schau nach!“ benötigt.



4 Übungen für Klasse 1

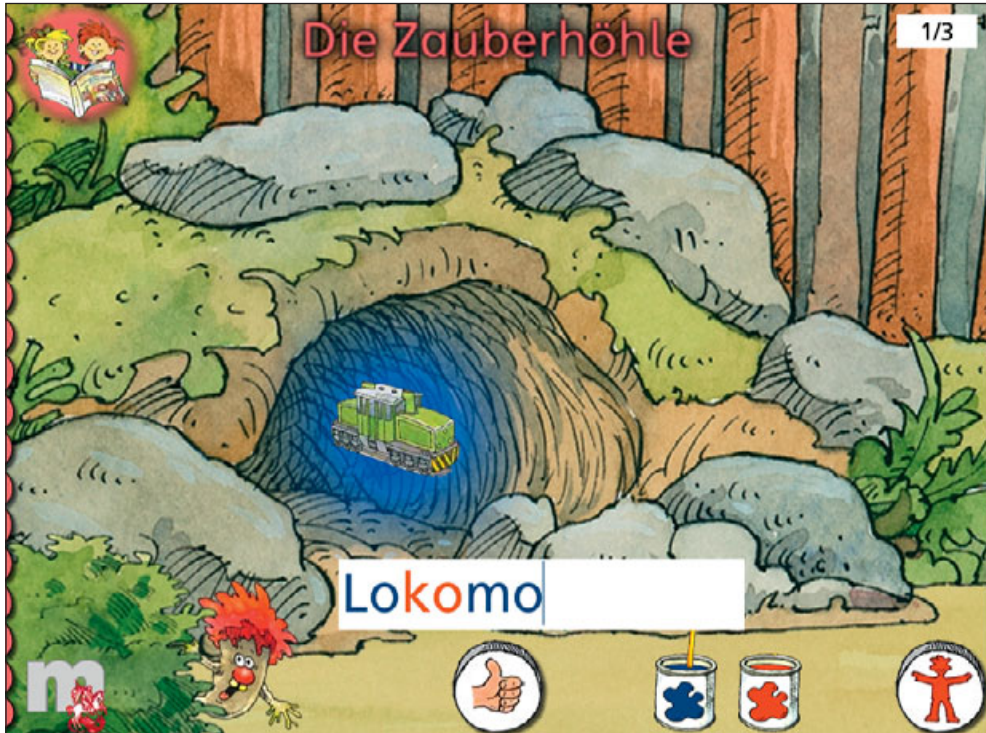


3. Spiel: Die Wortleiter – Wörter nach dem Alphabet sortieren

Nur wenn die Sprossen in der Leiter sind, kann Lorenz auf den Ast klettern. Hierzu werden die Sprossen mit der Maus zur richtigen Stelle der Leiter gezogen. Die Wörter werden nach dem Alphabet sortiert.

Die Wörter werden bei Berührung mit der Maus vorgesprochen.

4 Übungen für Klasse 1



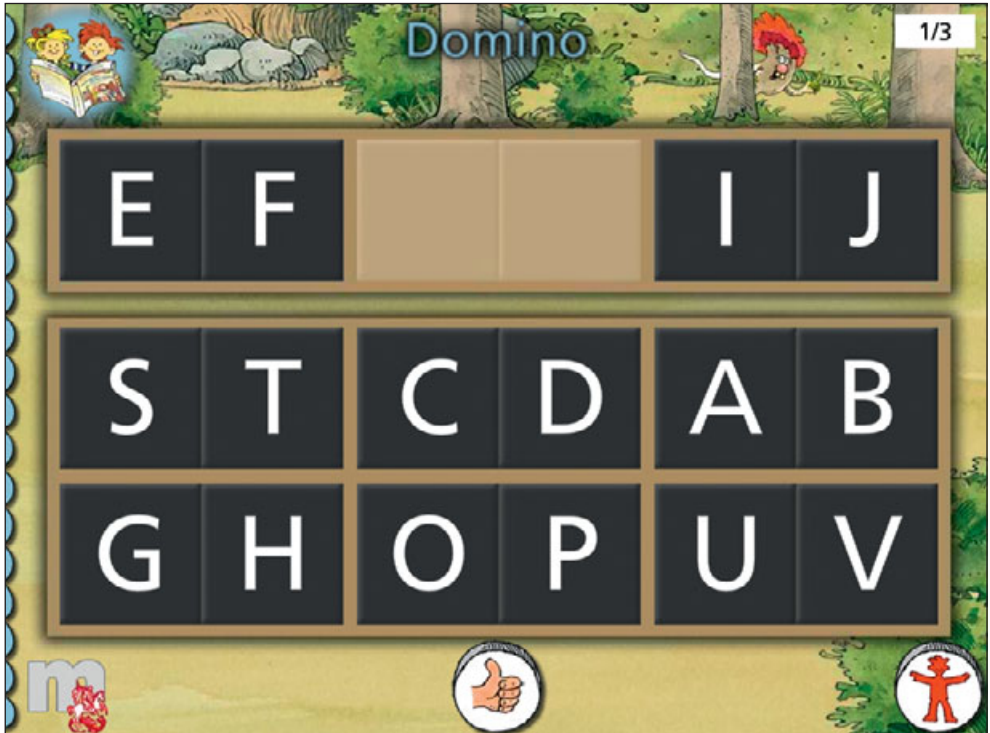
4. Spiel: Die Zauberhöhle – Wörter richtig schreiben

In der Zauberhöhle erscheint ein Bild, das Bildwort wird beim Einblenden gesprochen. Dieses Wort soll im Wörterbuch nachgeschlagen werden und wird danach mit der Tastatur geschrieben.

Wenn die Darstellung mit Silbentrenner ausgewählt ist, muss vor dem Schreiben jeder Silbe die jeweilige Farbe durch Anklicken des blauen oder roten Farbtöpfes ausgewählt werden. Eine falsche Silbierung wertet das Programm als Fehler, wodurch die Hilfefunktion ausgelöst wird.

Das Bildwort wird bei Berührung mit der Maus erneut vorgesprochen.

6 Übungen für Klasse 2



1. Spiel: Domino – Das Alphabet üben

Welcher Dominostein fehlt, um die Reihe zu schließen?

Die Buchstaben werden nach dem Abc gelegt. Der richtige Dominostein wird mit der Maus in die Lücke gezogen. Groß- und Kleinbuchstaben werden abwechselnd angezeigt.

6 Übungen für Klasse 2



2. Spiel: Vögelchen flieg! – Im Wörterbuch nachschlagen

Auf welcher Seite befinden sich die Wörter im Wörterbuch (Wörterverzeichnis für Klasse 2)? Das Blatt mit der richtigen Seitenzahl erhält das jeweilige Vögelchen. Hierzu wird das richtige Blatt mit der Maus zum Schnabel des jeweiligen Vogels gezogen.

Für diese Übung wird das Wörterbuch „Schlag auf, schau nach!“ benötigt.



6 Übungen für Klasse 2



3. Spiel: Die Wortleiter – Wörter nach dem Alphabet sortieren

Nur wenn die Sprossen in der Leiter sind, kann Lorenz auf den Ast klettern. Hierzu werden die Sprossen mit der Maus zur richtigen Stelle der Leiter gezogen. Die Wörter werden nach dem Alphabet sortiert.

6 Übungen für Klasse 2



4. Spiel: Die Zauberhöhle – Wörter richtig schreiben

In der Zauberhöhle erscheint ein Bild, das Bildwort wird beim Einblenden gesprochen. Dieses Wort soll im Wörterbuch nachgeschlagen und danach, zusammen mit dem Artikel, mit der Tastatur geschrieben werden.

Wenn die Darstellung mit Silbentrenner ausgewählt ist, muss vor dem Schreiben jeder Silbe die jeweilige Farbe durch Anklicken des blauen oder roten Farbtöpfes ausgewählt werden. Eine falsche Silbierung wertet das Programm als Fehler, wodurch die Hilfefunktion ausgelöst wird.




Das Bildwort wird bei Berührung mit der Maus erneut vorgesprochen.

6 Übungen für Klasse 2



5. Spiel: Kleinholz – Zusammengesetzte Wörter zerlegen und mit Artikel richtig schreiben

Die zusammengesetzten Wörter bestehen aus zwei Namenwörtern (Nomen). Gesucht wird nach den Wörtern in der Einzahl (Singular).

Im ersten Schritt sollen diese beiden Namenwörter eingefärbt werden: eines grün , das andere blau . Dazu klickt man mit der Maus auf den entsprechenden Farbeimer und danach auf den Buchstaben. Wurde ein Buchstabe falsch angemalt, kann die Farbe mit dem Schwamm  entfernt werden. Buchstaben, die die Wörter verbinden oder die Mehrzahl (Plural) angeben, dürfen nicht eingefärbt werden.

6 Übungen für Klasse 2



Im **zweiten Schritt** müssen die richtigen Begleiter (bestimmter Artikel) zu den Namenwörtern (Nomen) mit der Tastatur geschrieben werden.

6 Übungen für Klasse 2



6. Spiel: Am Wörtersee – Einzahl oder Mehrzahl mit Artikel richtig schreiben

Erscheint das Wort im Wörtersee in der Einzahl soll die Mehrzahl mit Artikel auf das Handtuch geschrieben werden. Erscheint das Wort in der Mehrzahl, soll es in der Einzahl mit Artikel geschrieben werden.

Wenn die Darstellung mit Silbentrenner ausgewählt ist, muss vor dem Schreiben jeder Silbe die jeweilige Farbe durch Anklicken des blauen oder roten Farbtopfes ausgewählt werden. Eine falsche Silbierung wertet das Programm als Fehler, wodurch die Hilfefunktion ausgelöst wird.

10 Übungen für Klasse 3/4



1. Spiel: Domino – Das Alphabet üben

Welcher Dominostein fehlt, um die Reihe zu schließen?

Die Buchstaben sollen in der Reihenfolge des Abc gelegt werden, aber **Achtung**: Die Buchstaben auf den Dominosteinen liegen nicht in der direkten benachbarten Reihenfolge des Abc. Der richtige Dominostein wird mit der Maus in die Lücke gezogen. Groß- und Kleinbuchstaben werden abwechselnd angezeigt.

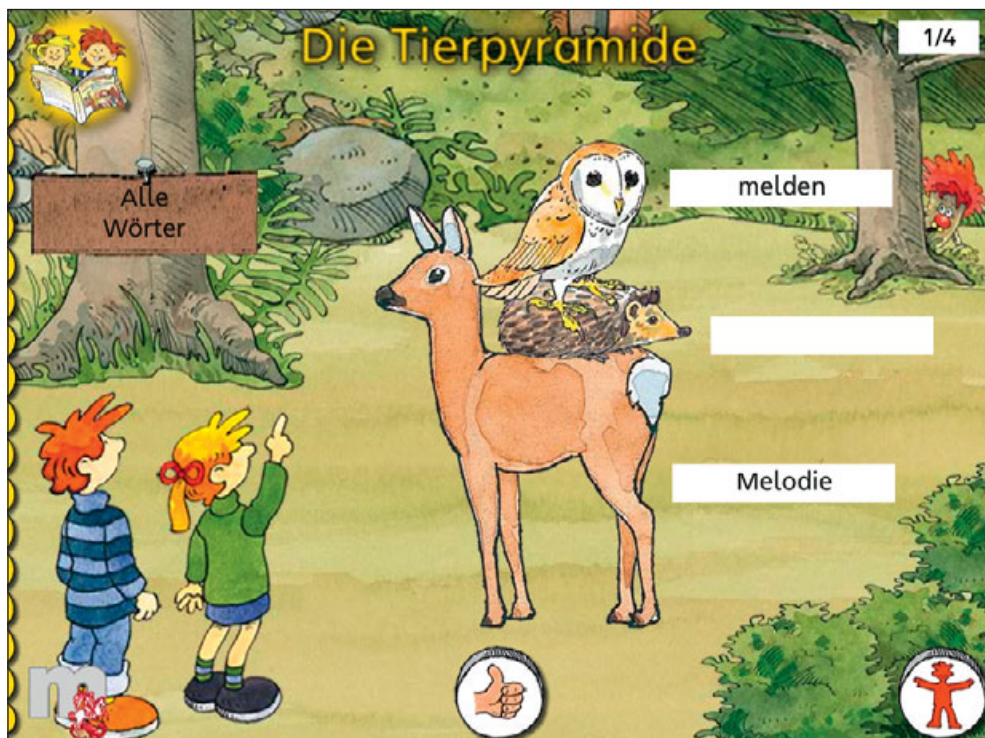
10 Übungen für Klasse 3/4



2. Spiel: Die Wortleiter – Wörter nach dem Alphabet sortieren

Nur wenn die Sprossen in der Leiter sind, kann Lorenz auf den Ast klettern. Hierzu werden die Sprossen mit der Maus zur richtigen Stelle der Leiter gezogen. Die Wörter werden nach dem Alphabet sortiert.

10 Übungen für Klasse 3/4



3. Spiel: Die Tierpyramide – Im Wörterbuch nachschlagen und richtig abschreiben

Ein Wort fehlt. Welches Wort steht zwischen den beiden anderen im Wörterbuch? Die Tafel am Baum zeigt, ob alle Wörter, nur Namenwörter (Nomen), nur Wiewörter (Adjektive) oder nur Tunwörter (Verben) verwendet werden können.

Wenn die Darstellung mit Silbentrenner ausgewählt ist, muss vor dem Schreiben jeder Silbe die jeweilige Farbe durch Anklicken des blauen oder roten Farbtöpfes ausgewählt werden.

Für diese Übung wird das Wörterbuch „Schlag auf, schau nach!“ benötigt.






10 Übungen für Klasse 3/4



4. Spiel: Kleinholz – Zusammengesetzte Wörter zerlegen und mit Artikel richtig schreiben

Die zusammengesetzten Wörter bestehen aus zwei Namenwörtern (Nomen). Gesucht wird nach den Wörtern in der Einzahl (Singular).

Im ersten Schritt sollen diese beiden Namenwörter eingefärbt werden: eines grün , das andere blau . Dazu klickt man mit der Maus auf den entsprechenden Farbeimer und danach auf den Buchstaben. Wurde ein Buchstabe falsch angemalt, kann die Farbe mit dem Schwamm  entfernt werden. Buchstaben, die die Wörter verbinden oder die Mehrzahl (Plural) angeben, dürfen nicht eingefärbt werden.

10 Übungen für Klasse 3/4



Im zweiten Schritt müssen die richtigen Begleiter (bestimmter Artikel) zu den Namenwörtern (Nomen) mit der Tastatur geschrieben werden.

10 Übungen für Klasse 3/4



5. Spiel: Am Wörtersee – Einzahl oder Mehrzahl mit Artikel richtig schreiben

Erscheint das Wort im Wörtersee in der Einzahl soll die Mehrzahl mit Artikel auf das Handtuch geschrieben werden. Erscheint das Wort in der Mehrzahl, soll es in der Einzahl mit Artikel geschrieben werden.

Wenn die Darstellung mit Silbentrenner ausgewählt ist, muss vor dem Schreiben jeder Silbe die jeweilige Farbe durch Anklicken des blauen oder roten Farbtopfes ausgewählt werden. Eine falsche Silbierung wertet das Programm als Fehler, wodurch die Hilfefunktion ausgelöst wird.

10 Übungen für Klasse 3/4



6. Spiel: Waldmeisterschaft – Steigerungsformen sortieren

Die Steigerungsformen müssen sortiert werden: Die Grundstufe an Platz 3, die 1. Vergleichsstufe (Komperativ) an Platz 2 und die 2. Vergleichsstufe (Superlativ) an Platz 1. Die Tafeln werden mit der Maus an den richtigen Holzstamm gezogen.

10 Übungen für Klasse 3/4



7. Spiel: Fleißige Ameisen – Grundformen erkennen

Welche Grundform gehört zur gebeugten Form auf der Tafel?
Die Ameise mit der richtigen Grundform bleibt auf dem Ameisenhügel stehen.

10 Übungen für Klasse 3/4



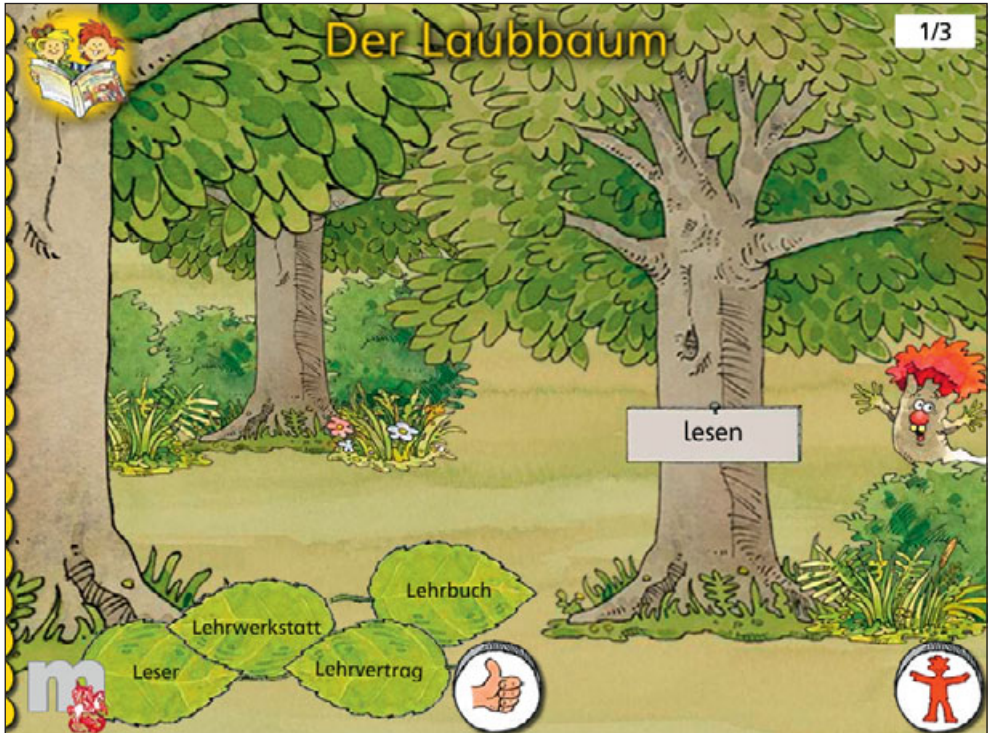
8. Spiel: Pilze sammeln – Wörter einem Wortfeld zuordnen

Auf der Tafel rechts steht ein Wort. Welche Wörter gehören zu diesem Wortfeld? Die Pilze mit den passenden Wörtern werden mit der Maus in den Korb gelegt. Die Wortfelder sind über die Angaben im Wörterbuch definiert.

Für diese Übung wird das Wörterbuch „Schlag auf, schau nach!“ benötigt.



10 Übungen für Klasse 3/4



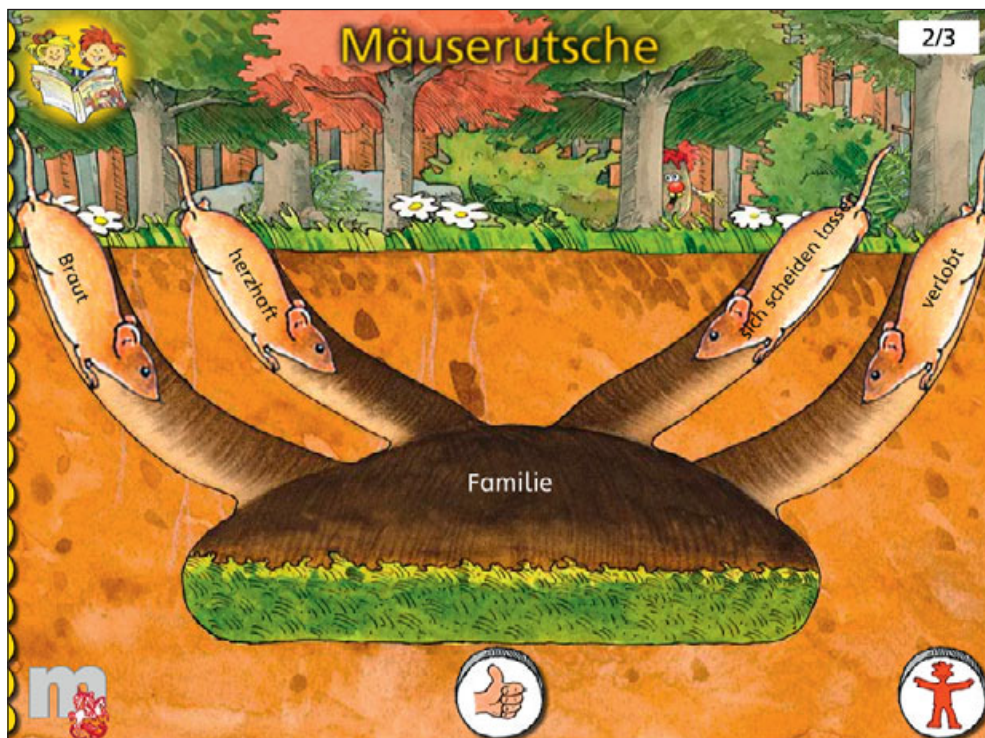
9. Spiel: Der Laubbaum – Wörter einer Wortfamilie zuordnen

Am Baum steht ein Wort. Welche Wörter gehören zur Wortfamilie? Diese Blätter werden mit der Maus an den Baum gezogen. Die Wortfamilien sind über die Angaben im Wörterbuch definiert.

Für diese Übung wird das Wörterbuch „Schlag auf, schau nach!“ benötigt.



10 Übungen für Klasse 3/4



10. Spiel: Mäuserutsche – Wörter sachkundlichen Themen zuordnen

Alle Mäuse wollen in den Mäusebau. Im Mäusebau ist ein Wort zu einem sachkundlichen Thema. Es dürfen nur die Mäuse hinein mit einem Wort, das zum selben sachkundlichen Thema gehört. Die richtigen Mäuse werden mit der Maus angewählt. Die passenden Wörter sind über die Angaben im Wörterbuch definiert.

Für diese Übung wird das Wörterbuch „Schlag auf, schau nach!“ benötigt.

