

1.2.
Klasse

Fragenbär



Lerne mehr mit Fragenbär!

Richtig schreiben

Die Suche nach den Glückspilzen

An den Lehrplänen
der Bundesländer
orientiert



SL | Spielend
Lernen
Verlag

Die Suche nach den Glückspilzen

Fragenbär und die Igelzwillinge Fit und Findig sind auf der Suche nach ihren Freunden, den Glückspilzen. Doch der Pechspucker versucht, sie davon abzuhalten – er will den Pilzen ihre Federn wegnehmen und hat sie aus ihren Dörfern vertrieben. Nur das Kind am Computer kann den Freunden jetzt noch helfen! Beim Einloggen sucht es sich einen Indianernamen aus, wird während des gesamten Spiels persönlich damit angesprochen und motiviert, die Pilze mit möglichst vielen Federn nach Hause zu bringen. Ein zusätzlicher Ansporn ist es, wenn der gemeine Pechspucker am Ende leer ausgeht. Dadurch gewinnen die Kinder Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten und schaffen sich eine Basis für erfolgreiches Lernen.

Rechtschreibstrategien verstehen und anwenden

In einer phantasievollen und kindgerechten Lernumgebung fördert dieses Lernspiel die auditive und visuelle Wahrnehmungsfähigkeit – eine Voraussetzung für das lautgetreue Schreiben. Aufbauend auf dieser Grundstrategie werden die Kinder mit ersten grundlegenden Rechtschreibregeln vertraut gemacht. Sie lernen diese aber nicht einfach auswendig, sondern erkennen spielerisch ihr Prinzip, können sie sogar auf noch unbekannte Wörter anwenden und schreiben die Wörter am Ende automatisch richtig. Um gegenseitige Störungen im Lernprozess zu vermeiden, wird innerhalb einer Spielstation immer nur ein Thema bearbeitet.

Alle Lösungen können auch durch Ausprobieren gefunden werden, allerdings verliert jeder Pilz mit jedem Versuch eine Feder. Durch automatische fehlerbezogene akustische und optische Hilfen findet jedes Kind ganz allein das richtige Ergebnis: Es erkennt den Fehler und kann ihn selbstständig berichtigen.

Nicht auf Anhieb gelöste Aufgaben werden nach dem **»Karteikartenprinzip«** wiederholt. Dem Lernfortschritt entsprechend führt das Programm automatisch durch 3 Silber- und 1 Goldstufe. Jede Stufe ist zu Übungszwecken auch individuell wählbar.

Starten der CD

PC

1. CD-ROM in das Laufwerk einlegen.
2. Das Programm startet automatisch.
3. Sollte der Autostart nicht aktiviert sein: Doppelklick auf die »FB_Schreiben.exe«

Mac

1. CD-ROM in das Laufwerk einlegen.
2. Doppelklick auf das Icon »FB_Schreiben«
3. Doppelklick auf das Icon »FB_Schreiben.osx



Quicktime Installer

Das Programm prüft zu Beginn, ob auf dem Rechner der erforderliche Quicktime-Player in der Version 6.51 (oder höher) vorhanden ist. Wenn nicht, wird dieser nach Klick auf »Ja, jetzt installieren« automatisch installiert oder aktualisiert. Danach muss das Programm neu gestartet werden. **Eine Registrierung ist nicht erforderlich.** Wenn Sie die Installation ablehnen, können programm-wichtige Teile nicht angezeigt werden.

Falls Teile der Software nicht auf Ihrem Bildschirm angezeigt werden, muss die Auflösung des Bildschirms auf **1024 x 768 Pixel** umgestellt werden.

Anmelden



Ein bereits angemeldeter Spieler kann mit Klick auf das schwarze Zelt ein neues Spiel beginnen.

Wer noch nicht gespielt hat, klickt auf den Bleistift, schreibt seinen Namen in das Namenfeld und sucht sich einen Indianernamen aus. Bereits angemeldete Spieler klicken zuerst auf ihren Namen und entscheiden sich dann zwischen weiterspielen (Klick auf o.k.) oder einem neuen Spiel (Klick auf das Zelt). Der Spielstand wird automatisch abgespeichert, damit Ihr Kind da weiterspielen kann, wo es aufgehört hat.

Wenn 100 Glückspilze gerettet wurden, ist ein Spiel zu Ende und es kann eine Urkunde ausgedruckt werden. Zu Beginn eines neuen Spiels gibt es neue Übungswörter. Erst wenn alle vorhandenen Wörter auf Anhieb richtig geschrieben wurden, werden sie in neuer Reihenfolge wiederholt. So werden die Übungen auch nach mehrmaligem Spielen nicht langweilig.

Spiel- und Wissensstand, Lernprotokoll



Übersichtliche Tabellen dokumentieren den Lernfortschritt für jeden einzelnen Spieler. In den Dörfern müssen jeweils 10 Aufgaben gelöst werden. Die Farben haben folgende Bedeutung:

Grün: Lösung auf Anhieb ohne Hilfe gefunden (der gerettete Pilz hat noch alle 3 Federn!)


Gelb: Lösung im 2. Versuch mit Hilfe gefunden (der gerettete Pilz hat noch 2 Federn)

Rot: Lösung durch Ausprobieren gefunden (der gerettete Pilz hat noch 1 Feder)



Anhand der bunten Segmente können Sie erkennen, in welchem Dorf Ihr Kind schon gespielt hat und wo seine Stärken und Schwächen liegen. Wir empfehlen Ihnen, darauf zu achten, bei welchen Übungen die meisten roten Segmente auftreten. Erfahrungsgemäß verbessern sich die Kinder, wenn diese Aufgaben wiederholt werden.

Mit Klick auf die Übungsnummer rufen Sie eine hilfreiche Kurzübersicht der verschiedenen Lernziele auf.

Mit Klick auf die Tasten  können Sie die Spielstände der letzten zehn Spiele aufrufen. Die Spielstand-Chronik kann zur Dokumentation des Lernfortschritts ausgedruckt werden.

Spielübersicht



Wenn in einer Übung zehn Pilze befreit worden sind, brennt in dem entsprechenden Dorf ein Freudenfeuer.



↑ Hier geht es zur Liste aller Wörter einer Übung.



Die Indianer-Glückspilze wollen nach Hause!

Hier beginnt das eigentliche Spiel und es wird immer an dieser Stelle fortgesetzt. Fragenbär schlägt vor, in welchem Dorf gespielt werden soll. Wer dem Vorschlag nicht folgen will, kann auf jedes beliebige Dorf klicken. Als Orientierungshilfe erscheinen eine Abbildung und ein kurzer Text zum Inhalt der jeweiligen Übung, wenn der Mauszeiger auf einen Dorf gehalten wird. Mit Klick auf das Dorf geht es direkt in diese Übung. Immer, wenn eine Lösung gefunden wurde, springt ein Glückspilz automatisch in den Counter. In der Übersicht ist pro gerettetem Pilz ein Zelt beleuchtet. Wer in einer Übung 10 Pilze befreit, kommt automatisch zurück zur Spielübersicht. Eine akustische und optische Belohnung motiviert die Kinder, weiterzuspielen.

Wenn eine Übung nicht verstanden wurde, kann der Spieler jederzeit auf seinen Namen klicken und erfährt, was zu tun ist.

3 + 1 Schwierigkeitsstufen

Zu Anfang ist die 1. Schwierigkeitsstufe voreingestellt. In der »Goldenen Stufe« werden alle Aufgaben der Stufen 1 – 3 gemischt angeboten. Wer **alle** Wörter einer Stufe ohne Hilfe richtig gelöst hat, wird **automatisch weitergestuft!**

Das Hilfezelt

Die Hilfe des »Medizinmanns« kann jederzeit in Anspruch genommen werden. Er erklärt noch einmal, wie die Übung funktioniert und führt für die verschiedenen Rechtschreibphänomene eine Strategie vor. Kinder, die die Lösung nur durch Ausprobieren finden, werden automatisch in das Zelt mit dem roten Kreuz »eingeladen«.

Laut- und Buchstabentabelle, Klangqualitäten

Ein Klick auf den A-Z-Knopf führt zu dieser hilfreichen Tabelle. Sie verdeutlicht anhand illustrierter Wörter die Unterscheidung von hart und weich gesprochenen Mitlauten und lang und kurz gesprochenen Selbstlauten. Auch zum Lesetraining geeignet: Alle Wörter werden beliebig oft vorgelesen (Mauszeiger auf die Bilder halten!).

Dorf 1: Die geheimen Rauchzeichen – Mitsprechwörter



Hörverständnis/Lautanalyse: Anlaute (in Stufe 1), Endlaute (Stufe 2), Binnenlaute (Stufe 3)

Jeweils vier bebilderte Namenwörter werden vorgelesen und sollen dem passenden An-, End- oder Binnenlaut zugeordnet werden. Das lautgetreue Schreiben ist die Grundstrategie des Schreibenlernens.

☺ Für jeden Laut, den man hören kann, gibt es exakt ein Zeichen, das geschrieben werden kann.

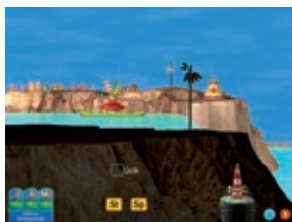
Dorf 2: Die schnellen Buchstabenfeile – Mitsprechwörter



Buchstaben identifizieren: Wortanfang (Stufe 1), Wortende (Stufe 2), Wortmitte (Stufe 3)

Um einen Pilz zu retten, müssen vier Namenwörter mit einem fehlenden Buchstaben ergänzt werden. Auch falsche Wörter werden vorgelesen. Die Kinder HÖREN den Fehler, erkennen selbst den Zusammenhang zwischen Lauten und Buchstaben und üben das deutliche Sprechen. ☺ Zu jedem Laut gibt es passende Buchstabenzeichen.

Dorf 3: Der gefährliche Wasserfall – Nachdenkwörter

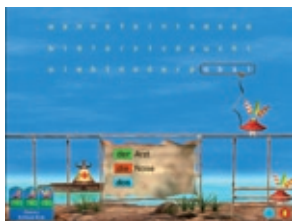


Wörter mit Sp/sp, St/st (Stufe 1) Ei/ei, Eu/eu, Qu/qu (Stufe 2) und r nach Selbstlaut (Stufe 3)

Die Kinder sollen verschiedene Wörter ergänzen. Die Buchstaben werden immer als Gruppe zur Auswahl angeboten, damit sich die Schreibweise einprägt. Die Übungsgeschwindigkeit lässt sich beliebig einstellen.

☺ Manche Buchstabengruppen werden anders gesprochen als sie geschrieben werden.

Dorf 4: Das fliegende Wörterlasso – Nachdenkwörter



Namenwörter erkennen, Begleiter zuordnen (Schwierigkeitssteigerung von Stufe zu Stufe)

In jeder Reihe kann ein Namenwort mit dem Lasso »eingefangen« werden. Erst wenn der richtige Begleiter angeklickt wird, erscheint das Wort mit seinem großen Anfangsbuchstaben; die Großschreibung wird als Ausnahme verdeutlicht.

☺ Namenwörter werden groß geschrieben und haben einen passenden Begleiter (der, die, das).

Dorf 5: Der dunkle Schlangenberg – Nachdenkwörter



Wörter mit g oder k, d oder t, b oder p (Stufe 1: Namen-, Stufe 2: Tun-, Stufe 3: Wiewörter)

Die Kinder können das gesuchte Wort mit Klick auf den richtigen Buchstaben ergänzen. Die verlängerte Form des Wortes ist während des ganzen Spiels sichtbar und veranschaulicht die Lösung. Die Spielzeit ist individuell einstellbar!

☹️ Bei einigen Wörtern kann man hören, wie sie geschrieben werden, wenn man sie verlängert.

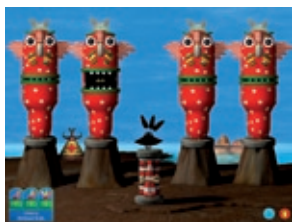
Dorf 6: Die rettenden Segelboote – Nachdenkwörter



Wörter mit Ä/ä oder E/e (Stufe 1) und Äu/äu oder Eu/eu (Stufe 2)

Hier müssen Wörter mit oder ohne Umlaute geschrieben werden. Das verwandte Wort wird auf das Boot »gezogen«; es veranschaulicht die Schreibweise mit Umlauten. Ist kein Verwandter zu finden, schreibt man das Wort folgerichtig mit e oder eu. ☹️ Wörter, die einen Verwandten mit a oder mit au haben, schreibt man mit ä oder äu.

Dorf 7: Die nimmersatten Fressköpfe – Strukturwörter



Häufig gebrauchte Wörter auf einen Blick erfassen (Stufe 1: kürzere, Stufe 2: längere Wörter)

Die Fressköpfe zeigen vier Wörter. Ein Wort wird vorgelesen und muss angeklickt werden. Dabei lässt sich die Übungsgeschwindigkeit beliebig einstellen. Dieses »Blitzwortlesen« fördert die Lesesicherheit, Reaktion und Konzentration.

☹️ Einige Wörter kann man auf einen Blick erfassen.

Dorf 8: Die tiefe Spinnengrube – Merk- und Lernwörter



Wörter mit doppelten Mitlauten (Stufe 1 + Gold)

Die Wörter müssen ergänzt und getrennt werden. Durch das Vorlesen falscher Wörter erkennen die Kinder die Auswirkung der Länge des Selbstlautes auf die richtige Schreibweise. Die Spielzeit ist individuell einstellbar! ☹️ Nach einem kurzem Selbstlaut folgen mindestens zwei Mitlaute, hier sogar zwei gleiche. Einen doppelten Mitlaut kann man hören, wenn man das Wort **trennt!**

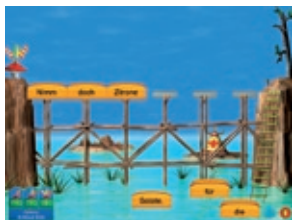
Dorf 9: Der goldene Berggeist – Merk- und Lernwörter



Wörter mit ck und tz (Stufe 1), mit Dehnungs-h (Stufe 2) verschiedene Merkwörter (Stufe 3)

Die Besonderheit dieser Wörter wird durch ihr Zusammensetzen aus vorgegebenen Buchstaben verdeutlicht. Orthografische Merkstellen sind dabei rot markiert! Die Beschäftigung mit mehreren ähnlich geschriebenen Wörtern erweitert den Wortschatz. 😊 Einige Wörter muss man sich besonders einprägen.

Dorf 10: Die tückische Kistenbrücke – gemischte Wörter



Fehler korrigieren und Sätze zusammenfügen (Schwierigkeitssteigerung von Stufe zu Stufe)

In dieser Übung werden ausschließlich die Wörter geübt, die die Kinder bereits aus den Übungen 1 – 9 kennen. Durch das Aufspüren der Rechtschreibfehler werden die grundlegenden Rechtschreibregeln nochmals gefestigt. Das richtige Zusammensetzen der Wörter zu einem Satz schult das sinnentsprechende Lesen.

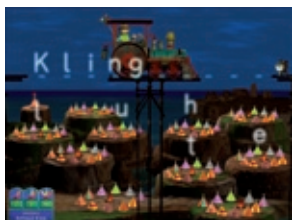
Dorf 11: Das lustige Kartenspiel – ABC und Mitsprechwörter



Kartenpaare aus Bild und Wort, Groß- und Kleinbuchstaben

Die Kinder müssen auf den großen und den passenden kleinen Buchstaben bzw. auf ein Bild-/Wortpaar klicken. Zum Schluss sind alle Karten verdeckt und werden paarweise wieder aufgedeckt. Das Spiel trainiert Gedächtnis und Ausdauer. Es eignet sich schon für Schreibanfänger. Alle Buchstaben und Begriffe werden vorgelesen!

Spiel 12: Die geheimnisvollen Wolkenbuchstaben



Buchstaben zusammenfügen

Wenn 100 Glückspilze befreit wurden, möchten auch unsere Freunde gern nach Hause! Doch bevor der Pechspucker die dafür nötigen Eisenbahnschienen herausgibt, stellt er eine letzte Aufgabe: Aus 10 Wolkenbuchstaben muss ein lustiger Indianerglückspilzname zusammengesetzt werden. Wer alles richtig gemacht hat, kann sich am Ende seine Urkunde ausdrucken.

Funktionen der Menüleiste

Die Bedienung ist kinderleicht und sicher. Ein unbeabsichtigtes Spielende wird durch eine Sicherheitsabfrage verhindert.

Schwierigkeitsstufen

Anzeige der Schwierigkeitsstufe, in der momentan gespielt wird. Stufenwechsel ist mit Klick auf die neue Stufe möglich.

Lautstärke

Schieber nach oben: lauter, nach unten: leiser

Ende

Beendet das Spiel, der Punktestand wird gespeichert

Zurück zum Anfang

Start eines neuen Spiels oder Anmeldung weiterer Spieler

Zur Spielübersicht

Mit Klick auf das Zeltsymbol geht es jederzeit zur Spielübersicht.

Menüleiste aufrufen

Klick auf gelben Pfeil:
Menüleiste wird ausgefahren

Menüleiste ausblenden

Klick auf gelben Pfeil:
Menüleiste wird eingefahren

Spiel- und Wissensstand (für Eltern und Lehrer)

1. Klick auf gelben Pfeil (nach oben)
 2. Klick auf das Symbol links unten auf der Seite
- Kann jederzeit innerhalb eines Spiels aufgerufen werden!



Impressum

© Spielend Lernen Verlag
D-82237 Wörthsee

Alle Rechte vorbehalten, einschließlich des Übersetzungsrechts für alle Sprachen. Nachdruck oder Kopie, auch auszugsweise, sowie jegliche Vervielfältigung sind gem. Urheberrecht untersagt. Die Benutzung der CD über ein Netzwerk oder andere elektronische Systeme ist ebenfalls unzulässig.

Für etwaige technische Fehler sowie für die Richtigkeit der gemachten Angaben übernimmt der Verlag keine Haftung.

Idee und Konzeption

SL-Medienproduktion
Steinkämper/Lohmann
D-82237 Wörthsee

Produktion

Spielend Lernen Verlag
D-82237 Wörthsee

Autoren

Vera Lohmann
Thomas Steinkämper

mit Beratung von

Karin Ludwig
Michaela Böttcher
Christine Biermann
Birgit Heinze
Lothar Wagner

Programmierung

Christian Dürbeck
D-81669 München

Grafikdesign und Animation

SL-Medienproduktion
D-82237 Wörthsee

Musik und Audioproduktion

Lolita Productions
D-82205 Gilching

Sprecherinnen und Sprecher

Fragenbär, Medizinmann, Pechspucker,
Aufgabentexte: Ingo Sasgen

Fit, Findig, Spinne, Schlange:
Sabrina Khalil

Glückspilze: Nela Schwanhäuser,
Dorothea Leinhard

weitere Infos: www.fragenbaer.de

E-Mail: hotline@fragenbaer.de

ISBN: 978-3-9810083-7-1

Um ein optimales Abspielen der Software zu gewährleisten und um CD-Laufwerkgeräusche zu vermeiden, wird empfohlen, einen Teil der Software auf die Festplatte zu kopieren. Bei vielen PCs werden dann auch Animationen besser wiedergegeben. Folgen Sie einfach der Installationsabfrage. **Die CD-ROM muss sich immer im Laufwerk befinden, da diese Software kopierschutz ist.**