

WINTERFEST[®]



ALPHABIT

Lernspiel Winterfest
Didaktische Materialien

Inhaltsverzeichnis

1 Einstieg

1.1	Informationen zum Projekt	1
1.2	Flyer	3
1.3	Handbuch	5

2 Lernspiel

2.1	Spielidee	25
2.2	Rahmenhandlung	26
2.3	Lernsoftware in der Alphabetisierung	28
2.4	Besonderheiten des Lernspiels	29
2.5	Methodisch-didaktisches Konzept	30

3 Adventure

3.1	Definition Adventure	37
3.2	Wahl des Spielgenres	37
3.3	Spielanleitung	38
3.4	Komplettlösung	44

4 Minispiele

4.1	Definition Minispiele	53
4.2	Steuerung Minispiele	53
4.3	Übersicht: Lernziele aller Minispiele	55
4.4	Kurzinformationen zu jedem Minispiel	57

5 Unterricht

5.1	Methodisch-didaktische Einsatzmöglichkeiten	85
5.2	Nutzung der Bilder, Dialoge und Themen	86
5.3	Bilder, Fragen und Ideen zu den Spielsituationen	87
5.4	Bilder, Fragen und Arbeitsblätter zu den Minispielen	135

6 Technisches

6.1	Einführung	211
6.2	Anpassen der Installation	211
6.3	Nutzungsmöglichkeiten	212
6.4	Spielstände	212

7 Kontakt

7.1	Adressen	215
-----	----------	-----

8 Index

8.1	Stichwortverzeichnis	217
-----	----------------------	-----

In diesem Kapitel finden Sie Informationen zum Projekt Alphabit sowie den Flyer und das Handbuch zur Lernspiel-DVD WINTERFEST.

1 Einstieg

1.1	Informationen zum Projekt	1
1.2	Flyer	3
1.3	Handbuch	5



1.1 Informationen zum Projekt

Herzlich willkommen in der Welt des Lernspiels Winterfest!

Mit dieser Sammlung bieten wir allen Kursleitenden von Lese-, Schreib- und Rechenkursen vielfältige Materialien zum Einsatz des Lernspiels im Unterricht.

Sie erhalten Informationen zum Alphabit-Projekt, können die methodisch-didaktischen Ziele des Spiels nachlesen, bekommen Erläuterungen zur Handhabung der Spielelemente und können sich aus der Vielzahl der Vorschläge zur Einbettung des Spiels in Kursen die für Sie passenden Ideen herausuchen. Bei der Unterrichtsplanung können Sie auf vorbereitete Arbeitsblätter, Hinweise, Frage- und Linklisten zurückgreifen. Doch vorab möchten wir Sie kurz darüber informieren,

... wie es zum Projekt Alphabit kam und welche Ziele es verfolgt ...

Unterschiedliche Experten schätzen die Zahl der Menschen in Deutschland, die nicht ausreichend Lesen, Schreiben und Rechnen können, auf etwa vier Millionen.

Diese Menschen erfüllen die gesellschaftlichen Mindestanforderungen an die Beherrschung der Schriftsprache nicht und verfügen damit nicht über die Voraussetzung zur Teilnahme an der schriftlichen Kommunikation in allen Arbeits- und Lebensbereichen unserer Gesellschaft.

Ohne ausreichende Fähigkeiten im Lesen, Schreiben und Rechnen ist ihnen die Beteiligung an vielen Bereichen des Alltagslebens, aber insbesondere an der Arbeitswelt, erheblich erschwert.

Im Jahr 2006 hat das Bundesministerium für Bildung und Forschung im Rahmen der Weltalphabetisierungsdekade der Vereinten Nationen (2003 bis 2012) den Förderschwerpunkt „Forschungs- und Entwicklungsvorhaben zur Alphabetisierung/ Grundbildung für Erwachsene“ initiiert, der mit rund 30 Mio. Euro ausgestattet ist.

Gefördert werden Kooperationsverbände, in denen Forschungseinrichtungen und Institutionen der Weiterbildungspraxis gemeinsam versuchen, ihre Projektideen umzusetzen.

Die Forschungs- und Entwicklungsprojekte bearbeiten ein breites Spektrum an Themen. Das beginnt bei der Grundlagenforschung und Datenerhebung zu den Lebens- und Berufssituationen funktionaler Analphabeten über den Vergleich, die Entwicklung und Erprobung von Schulungsinhalten und Materialien bis hin zur Konzeption und Umsetzung von Weiterbildungsangeboten für Kursleitende bzw. eines Studiengangs in diesem Bereich.

Das Projekt Alphabit hat sich zum Ziel gesetzt, eine Software für funktionale Analphabeten zu entwickeln, die sowohl innerhalb als auch außerhalb von Institutionen lernen. Das Lernspiel bietet den Teilnehmenden von Lese-, Schreib- und Rechenkursen die Möglichkeit, ihre bisherigen Fähigkeiten und Kompetenzen spielerisch zu vertiefen und weiterzuentwickeln.

Wie die Bezeichnung Lernspiel schon besagt, wurde eine pädagogisch effiziente Verknüpfung von Spiel- und Lernelementen angestrebt.

Urteilen Sie selbst, ob es uns gelungen ist, diesem hohen Anspruch gerecht zu werden! Lassen Sie sich von dem Spiel in eine mittelalterliche Welt entführen und beobachten Sie, wie Ihre Kursteilnehmenden dieses Angebot annehmen und „spielend lernen“.

◀ Nutzen Sie die auf den folgenden Seiten für Sie zusammengestellten Materialien für die Einbettung des Lernspiels in Ihren Kursen und Seminaren.

DOWNLOAD
www.lernspiel-winterfest.de

WINTERFEST

RAHMENHANDLUNG

Alex, ein junger Mann, lebt zusammen mit seiner kranken Mutter im eigenen Haus. Als ein Brief der Bank die Zwangs-räumung androht, fällt er in Ohnmacht.

Alex erwacht in einer ihm völlig fremden Welt. Hier bewältigt er mit Hilfe einer sprechenden Ratte unterschiedlichste Aufgaben und Herausforderungen. Er lernt die Bewohner der Stadt Bronnberg kennen, erlebt viele Abenteuer und versucht eine Hexe vor dem Scheiterhaufen zu retten.

Um in seine Welt zurückzukehren, setzt Alex viel Mut, Hilfsbereitschaft und all seine Kenntnisse im Lesen, Schreiben und Rechnen ein. Dabei wachsen sowohl seine Fähigkeiten als auch sein Selbstvertrauen.

RECHNERVORAUSSETZUNG

Microsoft Windows XP, Pentium IV 2 GHz, Bildschirmauflösung mind. 1024 x 768 px, 512 MB RAM, DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte, 2 GB freier Festplattenspeicher, DVD-Laufwerk

VERBUNDPARTNER



Fraunhofer
IGD



Deutscher
Volkshochschul-Verband e.V.



Deutsches Institut für
Erwachsenenbildung
Leibniz-Zentrum für
Lebenslanges Lernen



PROJEKTINFORMATION

www.projekt-alphaabit.de

KONTAKT

Deutscher Volkshochschul-Verband e.V.
Obere Wilhelmstr. 32 / 53225 Bonn
winterfest@dvv-vhs.de

In Zusammenarbeit mit



DAEDALIC
ENTERTAINMENT



KOSTENLOSER
DOWNLOAD

www.lernspiel-winterfest.de

EINFÜHRUNG

Das Computerspiel des Projekts "Alphabit" ist ein Lern-Adventure. Es wurde für erwachsene Lernende in der Grundbildung entwickelt und eignet sich sowohl für die Kursarbeit als auch für das individuelle Lernen.

Eine spannende Geschichte, attraktive Grafiken, abwechslungsreiche Aufgaben, unterhaltsame Minispiele und aufregende Rätsel motivieren die Spielenden, ihre Lese-, Schreib- und Rechenkompetenzen in Verbindung mit Alltags- und Berufssituationen zu trainieren und zu festigen.

MINISPIELE

In den Minispielen gilt es, vielfältige Aufgaben aus **Alltag** und **Beruf** zu lösen:

In der **Gaststube** bedient Alex die Gäste und bereitet Gerichte zu.

Am **Marktstand** bearbeitet er Bestellungen und errechnet den Preis dafür.

Für den **Torwächter** erwirbt er Fahrkarten an einem **Fahrkartenautomaten** und für den Krämer räumt er das **Lager** auf.

In der **Tischlerei** fertigt er einen StICKrahmen und in der **Schneiderei** einen Umhang an.

In der **Krankenstube** des Klosters pflegt er die Äbtissin und im **Klostergarten** plant er die Bepflanzung der Beete für das kommende Jahr.

DIDAKTISCHES KONZEPT

Alle Elemente der Spielsteuerung werden beim Einstieg in das Computerlernspiel exemplarisch veranschaulicht.

Die Minispiele können ohne zeitliche Einschränkung oder negative Sanktionen beliebig oft und in verschiedenen Varianten wiederholt werden.

Für die Lernenden unmerklich wird der Schwierigkeitsgrad eines Minispiels durch die vorherige Aufgabenbewältigung bestimmt. Ein dreistufiges Hilfesystem unterstützt die Lernenden beim Lösen der Aufgaben.

Begleitende Materialien bieten für Lehrende vielfältige Ideen, um die "mittelalterlichen" Alltags- und Berufssituationen in heutigen Lese-, Schreib- und Rechenkursen einzusetzen.

SPIELSTEUERUNG





Inhalt

- Einführung 2
- Installation 3
- Spiel starten..... 7
- Deinstallation 8
- Rechnervoraussetzungen 9
- Endnutzerbedingungen..... 10
- Hilfe und Kontakt 11
- Hauptmenü 12
- Mauszeiger 14
- Spielsteuerung..... 16
- Karte..... 18
- Notizbuch..... 20
- Gespräche 22
- Minispiele..... 24
- Alex' Reise in eine andere Welt 26
- Einige Bewohner und Bewohnerinnen 27
- Mitwirkende..... 30
- Gesundheitshinweise 34





Hallo und willkommen beim Lernspiel



Ich bin eine sprechende Ratte und begleite Alex auf seiner Reise...

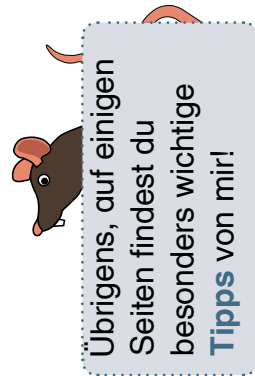
Oh, vielleicht sollte ich noch nicht zu viel verraten.

Zuerst erkläre ich besser, wie du das Spiel startest.

Auf den nächsten Seiten ist alles beschrieben.

Viel Spaß beim Lesen und später dann beim Spielen!

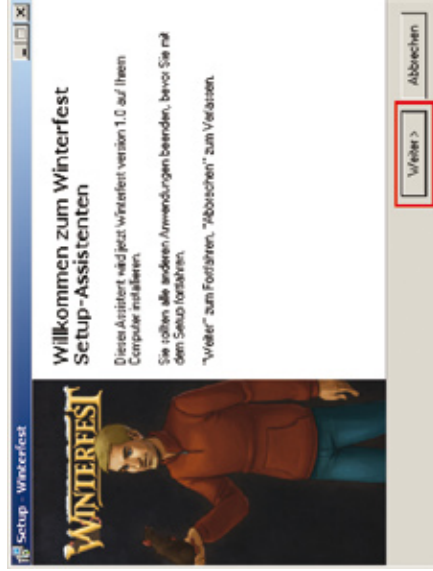
Pssst, noch etwas! Ich habe dich gerade geduzt. Das werde ich ab jetzt und im gesamten Spiel tun. Das ist in Spielen so üblich!



2



1. Lege die DVD ins Laufwerk ein.
2. Das Installationsprogramm startet automatisch. Klicke auf **Weiter**, um Winterfest zu installieren.



Startet das Installationsprogramm nicht automatisch, musst du folgendes tun:

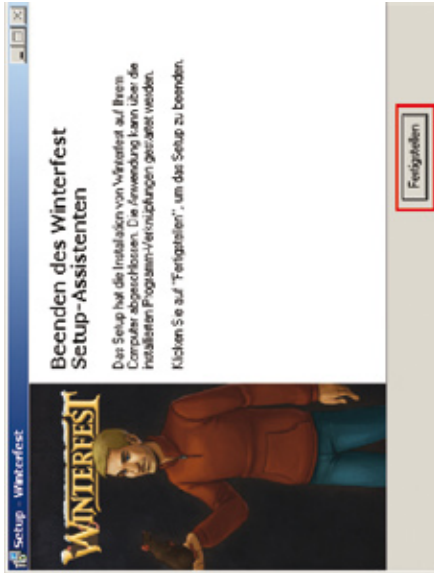
- Klicke auf den **Windows-Start-Button** unten links.
- Jetzt klicke in der angezeigten Liste auf das Wort **Arbeitsplatz**.
- Mache einen Doppelklick auf **Winterfest**.
- Jetzt mache einen Doppelklick auf **setup** oder **setup.exe**

3




Spiel starten

7. **Klicke auf Fertigstellen.**



Du hast die Installation richtig durchgeführt, wenn auf dem Bildschirm das Winterfestlogo erscheint.




6

1. Auf dem Bildschirm befindet sich dieses **Winterfest-Symbol**. Klicke darauf und das Spiel beginnt.



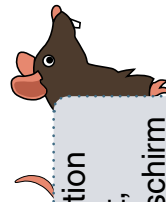
2. Klicke auf **Start** und wähle unter **Programme** die Programmgruppe **Winterfest** und dort den Eintrag **Winterfest spielen**.



7

Spiel starten

7. Klicke auf **Fertigstellen**.



Du hast die Installation richtig durchgeführt, wenn auf dem Bildschirm das Winterfestlogo erscheint.



1. Auf dem Bildschirm befindet sich dieses **Winterfest-Symbol**. Klicke darauf und das Spiel beginnt.



2. Klicke auf **Start** und wähle unter **Programme** die Programmgruppe **Winterfest** und dort den Eintrag **Winterfest spielen**.



Deinstallation

Rechnervoraussetzungen

1. Klicke auf **Start** und wähle unter Programme die Programmgruppe **Winterfest** und dort den Eintrag **Winterfest deinstallieren**.



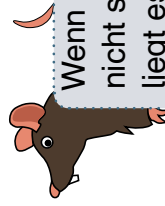
2. Klicke auf **Ja**, um die folgende Sicherheitsabfrage zu beantworten und Winterfest zu entfernen.



3. Klicke auf **OK**, um die Bestätigung zu schließen.



- mind. Microsoft Windows XP
- Pentium IV, 2 GHz
- 512 MB RAM
- DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte
- 2 GB freier Festplattenspeicher
- Bildschirmauflösung: mind. 1024x768 Bildpunkte
- DVD-Laufwerk



Wenn du das Spiel nicht starten kannst, liegt es vielleicht an der **Rechenleistung** deines Computers.

Lernspiel Winterfest Endnutzerbedingungen (EULA)

Das Eigentum und das Urheberrecht an dem Lernspiel Winterfest (einschließlich irgendetwischer Bilder, Fotografien, Animationen, Video, Audio, Musik, Texte und Programmcode, die im Lernspiel Winterfest enthalten sind), dem gedruckten und digitalen Begleitmaterial und sämtlichen Kopien des Lernspiels Winterfest liegen beim Konsortium des Alphabit Projektes.

Partner im Alphabit Konsortium sind:

- Deutsches Institut für Erwachsenenbildung (DIE)
- Deutscher Volkshochschul-Verband (DVV)
- Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung (IGD)
- Volkshochschulverband Mecklenburg-Vorpommern (VHS-MV)

Das Lernspiel Winterfest wird sowohl durch Urheberrechtsgesetze und internationale Urheberrechtsverträge geschützt als auch durch andere Gesetze und Vereinbarungen über geistiges Eigentum.

1. Der Endnutzer / die Endnutzerin hat das Recht, eine Kopie des Lernspiels Winterfest auf seinem persönlichen Rechner zu installieren und für private Zwecke zu nutzen.
2. Der Endnutzer / die Endnutzerin darf Dritten eine Kopie des Lernspiels Winterfest ausschließlich für private Zwecke zur Verfügung stellen, indem der Dritte diese auf seinem persönlichen Rechner installiert. Der Endnutzer hat sicherzustellen, dass der Dritte vor der Installation von den Endnutzerbedingungen Kenntnis nimmt und diesen zustimmt.
3. Der Endnutzer / die Endnutzerin hat das Recht, das Lernspiel Winterfest für die Lehre im Rahmen der Grundbildung einzusetzen und zu diesem Zweck Kopien des Lernspiels Winterfest auf den Schulungsrechnern zu installieren.
4. Darüber hinausgehende Nutzungsrechte am Lernspiel Winterfest werden dem Endnutzer nicht eingeräumt.

5. Der Endnutzer / die Endnutzerin ist insbesondere nicht berechtigt,
 - das Lernspiel Winterfest und die Begleitmaterialien weiterzuverkaufen oder auf andere Weise gegen einen Gegenwert zu übertragen, zu vermieten, zu verleasen oder zu verleihen oder
 - das Lernspiel Winterfest zurückzuentwickeln (Reverse Engineering), zu dekompiletieren oder zu disassemblieren.
6. Der Endnutzer / die Endnutzerin stellt das Alphabit Konsortium von Ansprüchen aus Produkthaftung und Produzentenhaftung frei.

Wenn du Fragen zur Installation des Lernspiels hast oder Unterstützung bei Fehlermeldungen brauchst, dann wende dich bitte an:

Deutscher Volkshochschul-Verband e.V.
 Obere Wilhelmstr. 32
 53225 Bonn

E-Mail:
 winterfest@dvv-vhs.de

Auch wenn du andere Fragen zum Lernspiel Winterfest oder zum Projekt Alphabit hast, kannst du dich gerne an die oben genannten Adressen wenden.



Hauptmenü

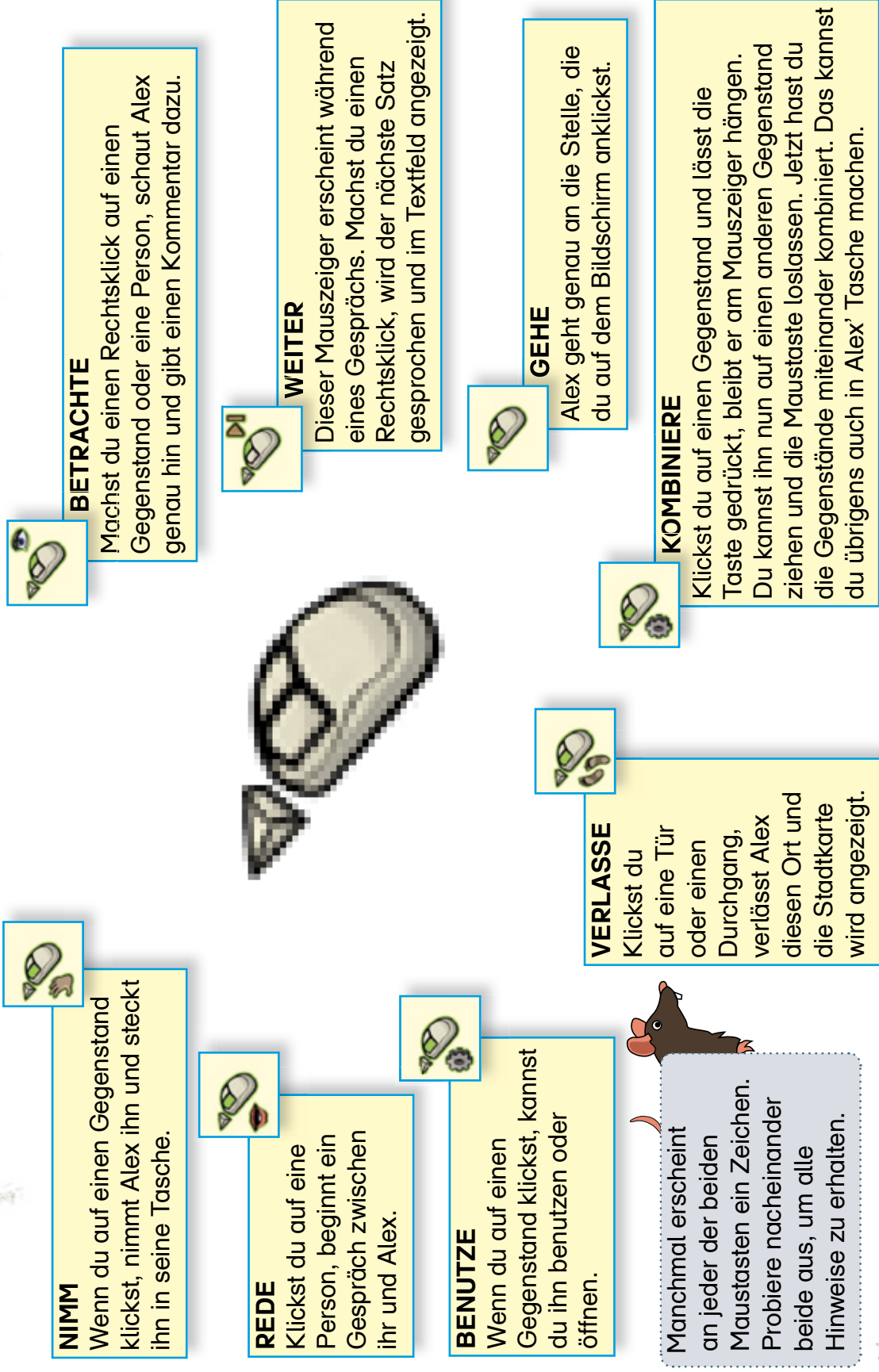


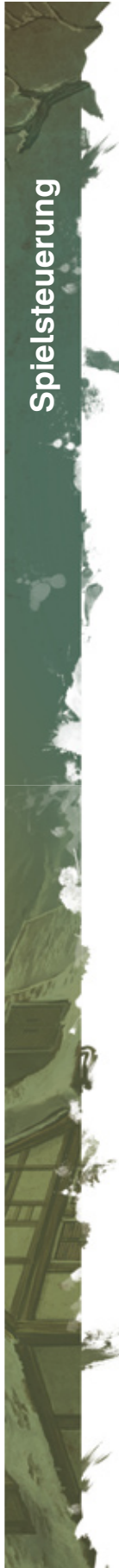
Wenn du hier klickst, startet ein neues Spiel.

Im Menüpunkt **Einstellungen** kannst du die Lautstärke verändern. Wenn du auf **Spiel beenden** klickst, wird dein Spielstand gespeichert.



Mauszeiger





Spielsteuerung

Notizbuch
Das Notizbuch hat drei Bereiche: Rätsel, Wortschatz und Tagebuch. Sie helfen dir, einen guten Überblick zu behalten.

Karte
In der geöffneten Karte kannst du dich per Mausclick von Ort zu Ort bewegen. Gibt es neue Orte, leuchtet die Karte auf.

Textanzeige
Die Bezeichnung der Objekte, die der Mauszeiger gerade auf dem Bildschirm berührt, wird hier oben angezeigt.

Lupe
Sie markiert alle Objekte auf einem Bildschirm, die für den Spielverlauf wichtig sind.

Hauptmenü
Wenn du auf dieses Symbol klickst, öffnet sich das Hauptmenü. Dort kannst du zahlreiche Einstellungen verändern und das Spiel beenden.



Punkte
Hier werden die bisher erreichten Punkte angezeigt.

Tasche
Alle Gegenstände, die Alex einsammelt, landen in dieser Tasche.

Ratte
Die Ratte kennt sich in der Stadt und mit ihren Bewohnern und Bewohnerinnen gut aus. Wenn du Hilfe brauchst, kannst du sie um Rat fragen. Aber Vorsicht, sie sagt dir irgendwann die Lösung vor.

Wenn du diese **Symbole** anklickst, bekommst du Hilfe oder zusätzliche Informationen.

Karte

Orte der Stadt

Auf der Karte der Stadt Bronnberg sind alle Häuser und Stadtteile zu sehen. Erst nach und nach kannst du zu allen Orten gehen. Sie sind dann farbig und mit einem Schild markiert.

Rathaus

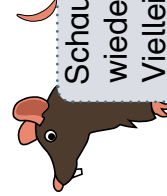
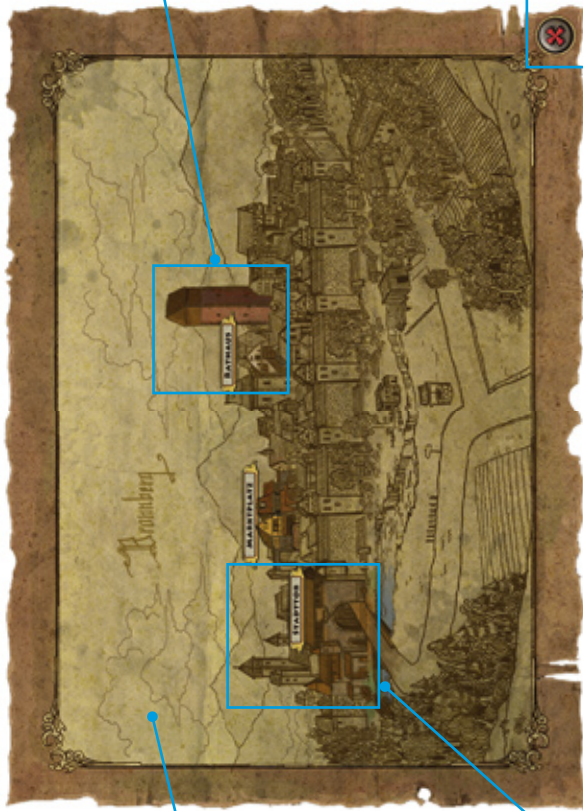
Klickst du auf diesen Bereich, schließt sich automatisch die Karte und du kommst zum Rathausplatz.

Stadttor

Wenn du auf diesen Bereich klickst, schließt sich automatisch die Karte und du kommst zum Stadttor mit der Kutschstation.

Karte schließen

Wenn du auf die Kreuz-Taste klickst, schließt sich die Karte. Es wird nun der Ort angezeigt, an dem Alex zuvor stand.



Schaue immer mal wieder in die Karte. Vielleicht kann ein **neuer Stadtteil** erkundet werden?



Notizbuch

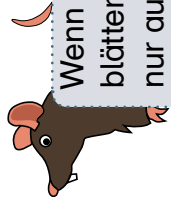
Rätsel
 In diesem Bereich des Notizbuchs sind alle Rätsel aufgelistet, die du bis jetzt noch nicht gelöst hast.

Tagebuch
 Hier kannst du nachsehen, was du bisher erlebt hast: besuchte Orte, Gespräche mit Personen und eingesammelte Gegenstände. Wenn du hier auf eine Person klickst, wiederholt sich das geführte Gespräch noch einmal. Hier kannst du auch die Spielanleitung noch einmal in Ruhe nachlesen.



Wortschatz
 Hier kannst du alle einzutragenden oder zu ergänzenden Wörter des Lernspiels in einer alphabetisch geordneten Liste finden.

Notizbuch schließen
 Klickst du auf die Kreuz-Taste in der rechten oberen Ecke, schließt sich das Notizbuch.



Wenn du im Notizbuch blättern willst, brauchst du nur auf die **Eselsohren** klicken. Probier es am besten gleich aus.

Gespräche

Gespräch-Partner
An diesem Platz wird die Person angezeigt, die gerade spricht.

Auswahl der Antwort
Die möglichen Antworten des Gesprächspartners sind in diesem Textfeld aufgelistet. Wenn du mit dem Mauszeiger auf den Text einer Antwort klickst, wird diese Zeile hell markiert und laut gesprochen.



Weiter-Taste
Wenn du diese Taste anklickst, kannst du den Text, der gerade angezeigt wird, überspringen.

Lautsprecher
Klickst du auf den Lautsprecher, so wird der angezeigte Text vorgelesen.

Lies in Ruhe alle **Antworten** und entscheide dann, was Alex antworten soll.



Minispiele

Minispiel-Aufgabe
Klickst du auf die Person am Rand des Dialogfeldes, wird der Aufgabentext vorgelesen und angezeigt.

Notizblatt
Auf diesem oder einem ähnlichen Notizblatt kannst du Schreib- und Rechenübungen machen.



Kreuz-Taste
Wenn du auf diese Taste klickst, wird das Minispiel abgebrochen. Doch es kann jederzeit wieder begonnen werden.

Häkchen-Taste
Du musst diese Taste anklicken, wenn du eine Teilaufgabe oder die gesamte Aufgabe gelöst hast. Hast du eine Aufgabe richtig gelöst, bekommst du von der Ratte ein Lob. Wenn nicht, dann werden deine Einträge rot markiert.

Ratte
Wenn du eine Aufgabe nicht verstanden hast, kannst du die Ratte um Hilfe bitten. Aber Vorsicht, sie sagt dir irgendwann die Lösung vor.

In den Minispielen kannst du viele **Punkte sammeln**. Sagt die Ratte beim dritten Mausklick die Lösung vor, bekommst du leider keine Punkte.

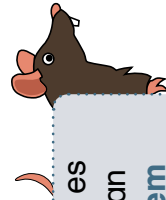
Alex, der Held der Geschichte, lebt gemeinsam mit seiner Mutter in einem kleinen Haus.

Als ein Brief der Bank die Zwangsäumung des Hauses androht, fällt er in Ohnmacht.

Er erwacht am Tor einer mittelalterlichen Stadt. Zuerst lernt er den Torwächter und später auch die anderen Bewohner und Bewohnerinnen von Bronnberg kennen.

Alex will mit allen Mitteln in seine Welt zurückkehren. Er hofft vor allem auf die Hilfe einer weisen Kräuterfrau.

Allerdings muss er sich beeilen, denn sie soll als Hexe auf dem Scheiterhaufen verbrannt werden.



Neuigkeiten gibt es manchmal auch an einem Ort, an dem du schon einmal gewesen bist!

Der Torwächter

Der Torwächter hat eine laute Stimme und lässt Alex nicht in die Stadt.

Alex merkt bald, dass der Torwächter nicht gut rechnen kann und hilft ihm bei der Lösung einer Aufgabe.

Dafür darf Alex die Stadt Bronnberg betreten und bekommt einen Stadtplan geschenkt.

Die Ratte

Ich habe mich schon vorgestellt, aber über mich kann man nie genug wissen.

Zum Beispiel bin ich superschlau und helfe Alex bei allen Aufgaben. Er muss mich nur (durch Anklicken) fragen.

Das tue ich alles nur, weil ich schrecklichen Hunger habe!





Einige Bewohner und Bewohnerinnen

Der Krämer

Mit dem Verkauf seiner Waren verdient der Krämer sicher viel Geld, denn er trägt edle Kleidungsstücke.

Alex muss einen besonderen Gegenstand aus dem Sortiment des Krämers erwerben.

Als er den gierigen Blick und die selbstgefällige Art des Krämers bemerkt, wird Alex vorsichtig.



Der Kutscher

Der Kutscher ist ein ruhiger Mann.

Er ist verliebt in die schönste Frau der Stadt.

Er bietet Alex einen Tauschhandel an.

Für den Kontakt zu seiner Angebeteten will er Alex den Weg ins Rathaus verraten.



Geheimtipp: Manchmal ist ein Ort in der Stadt größer als die Anzeige des Bildschirms!

Die Bäuerin

Die Bäuerin steht mit ihren Körben voller Gemüse und Obst auf dem Marktplatz.

Alex soll bei ihr die Zutaten für das Festessen abholen.

Die Bäuerin hat viel zu tun und bittet Alex, die Bestellung des Kochs selbst zusammenzustellen und den Preis zu berechnen.

Mit ihren Kunden hält sie gern ein Schwätzchen und kennt daher alle Neuigkeiten und Gerüchte.



Die Gastwirtin

Die Gastwirtin steht von morgens bis abends in ihrer Gaststube und bedient die Gäste.

Sie stellt Alex als Hilfskellner ein und freut sich über seine Kenntnisse im Rechnen und Schreiben.



Mitwirkende

GEFÖRDERT VOM



Das Projekt Alphabet wird im Rahmen des Förderschwerpunkts »Alphabetisierung/Grundbildung für Erwachsene« von November 2007 bis Oktober 2010 durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert.

Wissenschaftliche Partner und Teilprojekte



Deutscher Volkshochschul-Verband
Inhaltliche und Methodisch-didaktische Konzeption und Umsetzung sowie Bundesweite Verbreitung des Lernspiels



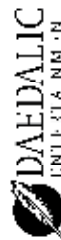
Deutsches Institut für Erwachsenenbildung
Wissenschaftliche Begleitung und Evaluation



Fraunhofer Institut für Graphische Datenverarbeitung
Gestalterische und Technische Konzeption und Umsetzung sowie Projektkoordination



Volkshochschulverband Mecklenburg-Vorpommern
Erprobung des Lernspiels und Qualifizierung von Kursleitenden



In Zusammenarbeit mit
Daedalic Entertainment GmbH

Deutsches Institut für Erwachsenenbildung

Co-Autoren

Anne Hasse
Monika Ingebrand
Werner Kramer
Helene Eden-Walkenhauer

Leitung Wissenschaftliche Evaluation

Thorben Wist

Durchführung von Befragungen

Tim Tjettmeis
Thorben Wist

Deutscher Volkshochschul-Verband

Leitung Methodisch-didaktische Konzeption

Maik Neudorf
Barbara Cramm
Sebastian Markus Heckelmann

Leitung Bundesweite Verbreitung

Maik Neudorf
Barbara Cramm

Beratung

Wolfgang Walk
Claudia Schrader
Silke Gausche
Nina Evers

Leitung Gestaltung

Minispiele und Charaktere

Maik Neudorf
Barbara Cramm

Game Design

Holger Diener
Katharina Schmidt

Entwicklung Minispiele

Holger Diener
Andreas Müller
Katharina Schmidt

Interaktionsdesign

Katharina Schmidt

Interface

Konstantin Meyer
Katharina Schmidt

Spiellogo

Robert Hochstaedter
Juliane Egner

PR Gestaltung

Katharina Schmidt
Anika Kienast

Sound

Sound Design

Hinrich Voelksen

Sound Effekte

Hinrich Voelksen

Programmierung

Leitung Programmierung

Holger Diener

Hauptprogrammierer

Andreas Müller
Daniel Frenz

Unterstützung Bundesweite Verbreitung

Daniel Aißmann
Rita Weckauf

Fraunhofer-Institut für Graphische Datenverarbeitung

Daniel Aißmann

Leitung Technische Umsetzung

Holger Diener

Leitung Design und Grafische Umsetzung

Katharina Schmidt

Leitung Sound

Katharina Schmidt

Gestaltung

Konstantin Meyer
Lars Hübner
Katharina Schmidt



Mitwirkende

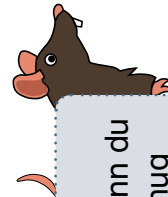
Programmierung Dialoge Holger Diener	Beratung Marek Suchowski Wolfgang Walk Volker Wolf	KVHS-Ostvorpommern Rolf Koehler Ernst Schüller	Charakter-Design Benjamin Strobel Simone Kesterlon Anna Van Tran Eduard Wolf	Flash Scripting Gordon Adler Seyed Astaneha Marc Broszonn Daniel Edler Eduard Wolf
Entwicklung Prototypen Julia Pöppelmann Geraldine Heissat	VHS-Greifswald Marianne von Diest	VHS-Schwerin Barbara Winkelmann	Hintergrundcharakter-Design Stefan Srb	Dialogregie Matthias Mangelsdorf
Programmierung Dialogeditor Daniel Frenz Andreas Müller	Volkshochschulverband Mecklenburg-Vorpommern Projektmanagement Dr. Marion Buhl	KVHS-Mecklenburg-Strelitz Steffen Jahnke	Charakter-Animation Benjamin Strobel Simone Kesterlon Nadine Greiner Lisa Neubauer Anna Van Tran Eduard Wolf Sabrina Kutzner Angelo Madeo Stefan Srb Anna-Lena Remme Franziska Reinhard Marc Broszonn	Sprecher Michael Che Koch Alianne Diehl Rene Anhaus Gunnar Bergmann Kora Kittl Stefan Köhler Daniel Laatz Anna-Lena Liefermann Philipp Mohr Jan Napitupulu Thomas Padanyi Claas Paletta Ulrike Rinderer Johanna Schmidt Hinrich Voelksen
Programmierung Engine Daniel Frenz Andreas Müller Stefan Lütke Holger Diener Bernhard Reichert	Leitung Erprobung Dr. Ursula Menzel	Daedalic und viele, viele Lernende	Hintergrund-Animation Franziska Reinhard Marc Broszonn Stefan Srb Wolfram Späth Dieter Schindler	Impressum Barbara Cramm und Maik Neudorf Deutscher Volkshochschulverband e. V. Obere Wilhelmstraße 72 53225 Bonn
Programmierung Sound Mathias Mainka Claudia Herzig	Erprobung in Volkshochschul-Kursen (VHS) VHS-Rostock Kerstin Krüger Anke Schröder Gaby Zumppe Manuela Wilfert Gabi Ansoerge Sigrid Heuer	Projektleiter Matthias Mangelsdorf	Interface Michael Vogt Matthias Mangelsdorf Ewelina Malke	© 2010 Projekt Alphabet
Programmierung Flash Tobias Bernhold Enrico Gutzeit Holger Diener Matthias Stanitzek	KVHS-Nordvorpommern Irene Frese-Melzer Günter Rösch Jutta Pollex	Executive Producer Carsten Fichtelmann	Musik André Navratil Damian Zur	
Tester Stefan Aundersch Eik Deistung Daniel Frenz Steffen Mader Steffen Malo Stefan Reinke Patrick Rosenkranz Mathias Süß	VHS-Stralsund Beate Menzel Rebecca Wessselhöft Kristin Kupke	Game Design Franziska Reinhard Marc Broszonn	Sound Editing Steffen Boos	

Sie alle
haben dazu
beigetragen,
dass das
Lernspiel
so schön
geworden ist.

Gesundheitshinweise

Notizen

- Lege zum Schutz deiner Gesundheit eine Pause von 15 Minuten pro Spielstunde ein.
- Achte darauf, in einem gut beleuchteten Raum mit ausreichendem Abstand zum Bildschirm zu spielen.
- Bei Schwindelgefühlen, Übelkeit, Muskelzucken, veränderter Sehkraft, Bewusstseinsstörungen oder -verlust, Desorientierung oder Krämpfen brich das Spiel sofort ab und suche einen Arzt auf.
- In seltenen Fällen kann es bei manchen Personen zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie beim Betrachten von Videobildern bestimmten Lichtfrequenzen ausgesetzt sind.
- Solltest du oder eines deiner Familienmitglieder an Epilepsie leiden, frage einen Arzt, bevor du das Computerspiel spielst.



Wichtig: Spiele das Computerspiel nicht, wenn du müde bist oder nicht genug geschlafen hast.

Notizen

www.lernspiel-winterfest.de

Hier findest du zahlreiche Erläuterungen zum Lernspiel, spannende Hintergrundinformationen und den Link zum kostenlosen Download des Lernspiels.

www.ich-will-lernen.de

In diesem Lernportal kannst du, auch ohne deinen Namen zu nennen, viele Schreib- und Rechenübungen ausprobieren.

Unter „Kurse vor Ort“ erhältst du die Kontaktdaten der Volkshochschule in deiner Stadt oder Gemeinde. Erkundige dich doch dort über das Angebot an Lese-, Schreib- und Rechenkursen.

www.grundbildung.de

Hier können sich Kursleitende und alle Interessierten zum Thema „Alphabetisierung und Grundbildung“ informieren.

Viel Spaß beim Spielen und gute Fortschritte beim Lernen!

2 Lernspiel

Hier erfahren Sie viele Einzelheiten über die Idee, Grundzüge und wesentlichen Strukturen des Lernspiels.

2.1	Spielidee	25
2.2	Rahmenhandlung	26
2.3	Lernsoftware in der Alphabetisierung	28
2.4	Besonderheiten des Lernspiels	29
2.5	Methodisch-didaktisches Konzept	30
2.5.1	Einführung	30
2.5.2	Zielgruppe	30
2.5.3	Ein Lernspiel für funktionale Analphabeten?	31
2.5.4	Lernvoraussetzungen der Zielgruppe	32
2.5.5	Lerninhalte und Lernziele	32
2.5.6	Hilfesystem	33
2.5.7	Schwierigkeitsgrade und Level	34
2.5.8	Spielübersicht	35



2.1 Spielidee

In Gesprächen mit Kursleitenden von Alphabetisierungskursen wurde immer wieder kritisiert, dass auf keinen Fundus von guten Unterrichtsmaterialien für erwachsene funktionale Analphabeten zurückgegriffen werden kann.

Die Situation im Bereich der Neuen Medien stellte sich bei unserer Analyse der Ausgangssituation noch extremer dar. Außer dem Online-Angebot des Lernportals **www.ich-will-lernen.de** waren nur sehr wenige Lernprogramme und Lernspiele auf dem Markt, die sich direkt an Erwachsene wandten und in Kursen einsetzbar sind.

Wollten Kursleitende ihren Teilnehmern Lese-, Schreib- und Rechenübungen am Computer anbieten, mussten sie bisher auf Software zurückgreifen, die für Kinder des Grundschulunterrichts entwickelt wurde.

Das Projekt Alphabit hat sich die Aufgabe gestellt, diese Lücke zu füllen. In der neu zu entwickelnden Software sollten kleine Übungen so in eine spannende Spielhandlung eingebunden werden, dass die Zielgruppe der erwachsenen funktionalen Analphabeten motiviert ist, der Geschichte und den Dialogen zu folgen und dabei die Rätsel und Aufgaben mit leichter Unterstützung zu lösen.

In mehreren Untersuchungen zur Situation der Zielgruppe stellte sich heraus, dass Menschen mit Lese-, Schreib- und Rechenproblemen in ihrer Schulzeit sehr oft negative Lernerfahrungen gemacht haben. Ihre Erfahrungen in Bezug auf Frustration, Entwicklung von Versagensängsten oder der Aufrechterhaltung von Lerndisziplin sind meist so vorbelastet, dass motiviert begonnene Lernphasen oft abrupt abgebrochen werden. Dabei ist es unerheblich, ob das Lernmedium ein Arbeitsblatt, ein Buch, eine Software oder auch ein Kursleitender ist.

Folgende Anforderungen haben sich für das Lernspiel als unabdingbar herausgestellt:

- Orientierung der Spielhandlung an den Alltagsanforderungen der Zielgruppe
- Einblicke in Berufsfelder, in denen die Zielgruppe noch Chancen hat, Jobs zu bekommen
- Erwachsenengerechte Grafik ohne Comic-Elemente
- Lese-, Schreib- und Rechenübungen, die auf vorhandene Kompetenzen aufsetzen
- Heranführen an die Bedienung und das Trainieren des Umgangs mit den Werkzeugen der Spielsteuerung
- Nutzung eines Spielgenres, das selbstwirksames und motivierendes Lernen unterstützt
- Erstellen von Materialien, Methoden-Vorschlägen und Lerneinheiten zur Einbettung des Lernspiels in den Präsenzunterricht von Weiterbildungskursen

Das Ziel des Lernadventures WINTERFEST ist es, die Selbstwirksamkeit der Spielaktionen als Mittel der Motivation zum langfristigen Lernen zu nutzen. Zunächst soll der Spieler mit Spaß die Rätsel und Aufgaben innerhalb des Spiels bewältigen.

In einem zweiten Schritt ist beabsichtigt, Appetit und Neugier auf die vielfältigen Lese-, Schreib- und Rechenübungen in der Lernplattform **www.ich-will-lernen.de** zu machen.

Dabei sollen die allgemeinen Hemmnisse gegenüber dem Lernen sukzessive verringert und die Offenheit, Online-Medien zu nutzen, erhalten bzw. vergrößert werden.

In einem dritten Schritt soll die Initiative bei der Zielgruppe geweckt werden, Lese-, Schreib- und Rechenkurse an einer Volkshochschule oder bei einem anderen Bildungsträger zu belegen und damit im sozialen Verbund einer Gruppe weiterzulernen.

Konzipiert wurde eine Spielhandlung, die in einer vortechnischen Zeit spielt und an das Spätmittelalter erinnert.

Alex, der Held der Geschichte, trifft auf Menschen, die das Lesen, Schreiben und Rechnen nicht oder nicht besonders gut beherrschen. Der Spielende schlüpft in Alex' Rolle und hilft den Stadtbewohnern mit seinem Wissen bzw. mit Unterstützung der sprechenden Ratte bei beruflichen oder alltäglichen Aufgaben.

Im Verlauf des Spiels erweitert der Spieler seine Fertigkeiten und ganz besonders sein Selbstvertrauen und verlässt das Spiel gestärkt.

2.2 Rahmenhandlung

Elternhaus und Stadttor

Alex ist ein junger Mann, der bei seiner Mutter lebt. Zu Beginn des Lernspiels telefoniert Alex mit einem potentiellen Arbeitgeber. Aufgrund seiner geringen Überzeugungskraft gelingt es ihm nicht, ein Bewerbungsgespräch zu vereinbaren. Seine Mutter ruft Alex zu sich, um mit ihm über das Telefonat zu sprechen. Sie verdeutlicht ihm die schwierige Situation, in der sich die beiden befinden. Dann trifft auch noch ein Brief der Bank ein, der die Zwangsräumung des Hauses androht. Alex wird schlagartig das ganze Ausmaß der Situation bewusst, in der seine Mutter und er sich befinden, und er gibt sich selbst die Schuld daran. Ihm wird schwarz vor Augen.

Als er erwacht, findet er sich vor dem Tor einer fremden Stadt wieder, die an eine mittelalterliche Stadt erinnert. Dort trifft Alex auf eine sprechende Ratte. Sie erklärt ihm, dass eine Rückreise in seine Welt nur mit Hilfe einer Hexe möglich ist, die im Schandturm des Rathauses festgehalten wird. Alex bekommt die Aufgabe, die Hexe zu retten. Die Ratte wird Alex im gesamten Spiel begleiten und ihm helfen, sich in der anderen Welt zurechtzufinden

und alle Aufgaben zu bewältigen. Um in die Stadt zu kommen, muss Alex am Torwächter vorbei. Im Gespräch mit ihm stellt sich heraus, dass er Hilfe beim Rechnen benötigt. Alex bietet ihm seine Hilfe an und darf nach erfolgreicher Bewältigung der Aufgabe in die Stadt eintreten.

Marktplatz

In der Stadt Bronnberg können die meisten Menschen nicht lesen, schreiben oder rechnen. Am Rathaus muss Alex feststellen, dass es geschlossen hat und er einen anderen Weg hinein finden muss. Der Kutscher verspricht ihm dabei zu helfen, allerdings nur, wenn Alex herausfindet, wie der Kutscher das Herz der Magd gewinnen kann. Diese Aufgabe führt Alex zunächst in die Gaststube, wo er der Gastwirtin als Kellner hilft, um in die Küche gelangen zu können. Dort findet er zwar die Magd vor, doch bevor er ungestört mit ihr reden kann, muss er erst dem Koch helfen. Zunächst soll Alex vom Marktstand der Bauersfrau eine Bestellung abholen und später unleserliche Rezepte vervollständigen und Eierkuchen zubereiten.

Die Magd erzählt ihm schließlich, dass sie eine Kette mit einem Anhänger an den Krämer verkauft hatte, um ein Heilmittel zu erstehen, das ihren todkranken Eltern helfen sollte. Als das Mittel nicht die erwünschte Wirkung zeigt, fordert sie die Kette und den Anhänger zurück, doch der Krämer verlangt nun einen Preis, den die Magd nicht bezahlen kann. Da die Kette samt Anhänger ein altes Familienerbstück ist, kann die Magd erst glücklich werden, wenn sie beide Schmuckstücke wieder ihr Eigen nennen kann. Alex schlägt dem Kutscher vor, den Anhänger und die Kette vom Krämer zu kaufen und sie der Magd zurückzugeben, um ihr Herz damit zu erobern.

Unglücklicherweise kann der Kutscher nicht persönlich zum Krämer gehen, da ihm dieser vorwirft, zu wenige Waren geliefert zu haben und ihn deswegen nicht mehr sehen will. Also übernimmt Alex diese Aufgabe. Er vermittelt dem Kutscher einen Fahrgast, um Geld für

die Kette zu bekommen. So erwirbt Alex an einem Fahrscheinautomaten eine Fahrkarte für den Torwächter. Als Gegenleistung gibt der Torwächter ihm das Zollbuch, welches belegt, dass der Kutscher den Krämer nicht betrogen hat. Doch obwohl der Krämer Alex versprochen hat, ihm den Anhänger zu überlassen, falls er ihm diese Beweise beschaffen könnte, will er den Anhänger nun doch nicht hergeben, weil er glaubt, dass er ihn vor Ungeziefer schützt.

Die gesprächige Bäuerin gibt Alex einen entscheidenden Hinweis und so überlistet Alex den Krämer und schickt die Ratte in sein Lager, damit sie dort für Unordnung sorgt. Alex bietet seine Hilfe an und der Krämer nimmt dankend an. So räumt Alex das Lager wieder auf und erhält dafür den Anhänger, welcher für den Krämer seinen Wert verloren hat. Schließlich übergibt Alex dem Kutscher die Kette mit dem Anhänger und erfährt von ihm, dass er als Lieferant für einen der Handwerker aus dem Handwerkerviertel ins Rathaus kommt und macht sich auf den Weg dorthin.

Handwerkerviertel und Rathaus

Im Handwerkerviertel hilft Alex einem Tischlergesellen dabei, einen Stickrahmen für die Schneiderin anzufertigen. Diesen übergibt er ihr dann und unterstützt sie dabei, einen Umhang für den Statthalter zu nähen. Mit dem Umhang für den Statthalter kommt Alex nun endlich ins Rathaus. Dort unterstützt er eine Aushilfskraft in der Bank dabei, einen Kreditantrag zu bearbeiten. Somit ist schließlich der Weg zum Kerker frei.

Im Schandturm angekommen, findet er die Zelle der Hexe verlassen vor. Entsetzt erfährt er von einem Beamten, dass die Hexe bereits zum Marktplatz gebracht wurde, um dort auf dem Scheiterhaufen verbrannt zu werden. Die Ratte bringt Alex auf die Idee, ins Kloster zu gehen, um die Äbtissin um Rat zu bitten.

Kloster

Alex geht zum Kloster, um mit der Äbtissin zu reden. Von einer Pflegenonne erfährt er aber,

dass die Äbtissin schwer krank und daher nicht ansprechbar ist. Da sie aber gleichzeitig viele andere Patienten hat, kann sich die Pflegenonne nicht um die Äbtissin kümmern. Nachdem Alex in der Schreibstube in einem Kräuterbuch nachgelesen hat, dass er Ingwer benötigt, um die Äbtissin heilen zu können, unterstützt er die Gartennonne bei der Planung des Klostersgartens und sie verrät ihm daraufhin, wo die Ingwerwurzeln wachsen. So bereitet Alex der Äbtissin den Arzneitee zu. Nachdem sie den Tee getrunken hatte, erwacht die Äbtissin und erzählt Alex, dass es schon einmal einer Hexe gelungen ist, dem Scheiterhaufen im letzten Augenblick zu entfliehen. Sie kann sich allerdings nicht mehr an die Details erinnern und verweist Alex auf das Buch „Hexenhammer“.

Alex findet das besagte Buch mit der Unterstützung der Ratte. Er liest darin, dass Hexen erst hingerichtet werden können, wenn sie mit einer Wiegeprobe geprüft worden sind. Alex plant, die Waage, mit der die Wiegeprobe durchgeführt werden soll, zu manipulieren, damit die Unschuld der Hexe bewiesen werden kann.

Am Marktplatz ist inzwischen alles für die Verbrennung vorbereitet und es dauert nur noch wenige Momente, bis die vermeintliche Hexe hingerichtet wird. Alex zeigt dem Statthalter das Buch und fordert von ihm eine Wiegeprobe. Der Statthalter lenkt widerwillig ein und ordnet an, vor dem Rathaus eine Waage aufzubauen. Alex gelingt es, die Waage zu manipulieren und so ist auch das Volk davon überzeugt, dass die Frau unschuldig ist. Sie wird freigelassen und Alex hofft nun auf ihre Hilfe. Es stellt sich jedoch heraus, dass sie nur eine einfache Kräuterfrau und keine Hexe ist. Sie kann ihm nicht helfen, schenkt ihm aber aus Dankbarkeit ihren Armreif.

Am Brunnen entdeckt Alex ein Ornament in Form des Armreifens. Er benutzt den Armreifen mit der Einbuchtung im Ornament, woraufhin ein Stein des Brunnens aus seiner Fassung fällt und eine Nische zum Vorschein

kommt, in der eine Schriftrolle liegt. Auf der Schriftrolle ist ein Ritual beschrieben, das Alex wieder zurück nach Hause bringen soll. Alex muss drei Gegenstände in einer bestimmten Reihenfolge in den Brunnen werfen. Nachdem er das tut, verliert er das Gleichgewicht und fällt ebenfalls in den Brunnen.

Elternhaus

Alex erwacht aus seinem Traum und findet sich in der gleichen Situation wieder, in der ihm schwarz vor Augen wurde. Kurz darauf fällt eine Tageszeitung durch den Briefschlitz. Alex nimmt die Tageszeitung und entdeckt darin ein Stellenangebot. Er beschließt, die Chance auf ein weiteres Bewerbungsgespräch nicht verstreichen zu lassen. Er greift erneut zum Telefonhörer und tritt im Dialog mit dem potenziellen Arbeitgeber selbstbewusst und überzeugend auf, sodass er zu einem Probearbeitstag eingeladen wird.

2.3 Lernsoftware in der Alphabetisierung

WINTERFEST ist nicht das erste Computerlernspiel für funktionale Analphabeten. Vor allem in den 1990er Jahren sind viele Lernprogramme und sogar einige Lernspiele wie beispielsweise Alpha City erschienen.

Die Vorzüge von Lernsoftware gegenüber anderen Lern- und Lehrzugängen bestehen im raschen Zugriff auf eine umfangreiche Materialauswahl in verschiedenen medialen und gestalterischen Formen. Außerdem erfolgt eine schnelle Rückmeldung auf die Aktivitäten der Lernenden, deren Eigenverantwortlichkeit hierdurch gestärkt werden kann. Weitere Vorteile des Mediums Lernsoftware bestehen in der selbstständigen Informationsbeschaffung durch Interaktion der Lernenden mit ihrer Lernumgebung sowie der Möglichkeit, Problemanalysen durchzuführen und Lösungen eigenständig zu erarbeiten.

Computergestütztes Lernen in all seinen Ausprägungen kann einen lernerzentrierten, individualisierten, sowie handlungsorientierten Selbstlernprozess unterstützen. All diese Eigenschaften sind Potenziale von digitalen Medien, die aber erst durch eine gezielte mediendidaktische Gestaltung und Nutzung zum Tragen kommen.

Die Angebotsmenge an Lern- und Übungssoftware speziell für den Bereich der Grundbildung und Alphabetisierung von Jugendlichen und Erwachsenen ist allerdings unbefriedigend. Die Auswahl umfasst dabei sowohl reine „drill & practise“ – Programme wie etwa „UNIWORD“ für eine beliebig oft wiederholbare Einübung klar umrissener Inhalte wie der Rechtschreibung auf Wortebene als auch Programme, die mit einem spezifischen Setting einen Alltagsbezug für Lerninhalte herstellen wie etwa „Restaurant Venezia“.

Darüber hinaus wurde im @lpha-Projekt im Rahmen von Werkstattberichten die Konzeption und Umsetzung eigener multimedialer web-basierter Lernmodule von Weiterbildungseinrichtungen für die Grundbildung dokumentiert.

Insgesamt ist an der bisher existierenden Lernsoftware in der Grundbildung zu kritisieren, dass die Lernsoftware fast immer graphisch schlecht umgesetzt wurde und dass sie nicht erwachsenengerecht ist. So hat die Sprachausgabe häufig Kinderstimmen, es erfolgt oft kein oder ein sehr kindliches Feedback nach der Bewältigung von Aufgaben und die Inhalte entsprechen nicht dem Alltagsleben der Zielgruppe.

Auf der Lernebene erfolgt kein diagnostisches Feedback (Rechtschreib- und Grammatikerklärungen) und die Lernsoftware entspricht nur selten dem Lernstand der Teilnehmenden. Darüber hinaus fehlen häufig genaue Beschreibungen des Programms.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass die technische und grafische Umsetzung dieser

Lernprogramme weit unter dem Standard von dem liegt, was vor allem jüngere Lernende heutzutage anspricht bzw. was sie beispielsweise von kommerziellen Spielen gewohnt sind.

Das Computerlernspiel WINTERFEST soll hier neue Maßstäbe setzen. Dem Projektverbund ist es gelungen ein inhaltlich und grafisch sehr ansprechendes, selbsterklärendes erwachsenen- und lernergerichtetes Lernspiel zu entwickeln, dass sich durchaus mit kommerziellen Spielen messen kann.

2.4 Besonderheiten des Lernspiels

Das Computerlernspiel WINTERFEST ist der Gruppe der Adventurespiele zuzuordnen (siehe Kap. 3.1). Es verfügt allerdings über etliche Besonderheiten, die im Folgenden kurz erläutert werden sollen.

Schon die Bezeichnung Lernspiel deutet an, dass WINTERFEST nicht als übliches Abenteuerspiel konzipiert ist, sondern dass die integrierten Elemente aus dem Bereich des Game Based Training Lernprozesse anregen und vertiefen sollen.

Mittels dreizehn in sich abgeschlossener Übungssequenzen, den so genannten Minispielen, können die Lernenden ihre Lese-, Schreib- und Rechenfertigkeiten trainieren.

Um den in Adventurespielen angestrebten Spielfluß und Abenteuerspaß durch die Lernübungen nicht zu verringern, wurden die Minispiele dramaturgisch und thematisch gezielt in der Rahmenhandlung des Adventures platziert.

Die Auswahl der Themen und Inhalte der Minispiele wurde ebenfalls gezielt an die Alltagssituationen und die möglichen Berufsfelder der Zielgruppe angepasst. Die

Spielenden können in den Minispielen z. B. das Lager des Krämers aufräumen, Rechnungen in der Gaststube schreiben, die Pflege in der Krankenstube dokumentieren oder in der Tischlerei einen Stickrahmen herstellen und damit kleine Einblicke in die Bereiche von Gastronomie, Pflege oder Handwerk erhalten.

In Adventurespielen ist es üblich, die Handlung in einer anderen Epoche, beispielsweise in der Vorzeit, zur Zeit der Römer oder in der Zukunft anzusiedeln. Die Geschichte von WINTERFEST wurde mit Hinblick auf die Zielgruppe ganz bewusst in eine Zeit versetzt, in der die Menschen nur über geringe Lese-, Schreib- und Rechenfertigkeiten verfügen.

In WINTERFEST sind die Spielenden, im Gegensatz zu ihren alltäglichen Erfahrungen, diejenigen mit den größeren Kenntnissen im Lesen, Schreiben und Rechnen. Sie können die Bewohner der mittelalterlichen Stadt bei ihren alltäglichen und beruflichen Aufgaben unterstützen. Durch die zahlreichen Erfolgserlebnisse sollen die Motivation zum Lernen und das eigene Selbstvertrauen allmählich gestärkt werden.

2.5 Methodisch-didaktisches Konzept

2.5.1 Einführung

In den Kapiteln 1 und 2 haben Sie einen guten Einblick in das Computerlernspiel WINTERFEST erhalten. Im folgenden Kapitel möchten wir das methodisch-didaktische Konzept zu diesem Lernspiel erläutern.

Mit immer schnellerem technischen Fortschritt und in Bezug auf den gesellschaftlichen Wandel und steigende Schriftsprachanforderungen am Arbeitsplatz und in Alltagssituationen gewinnt die Grundbildung von Geringqualifizierten für die gesellschaftliche Integration und Teilhabe immer mehr an Bedeutung.

Das Computerlernspiel WINTERFEST trainiert und festigt spielerisch Lerninhalte aus den Bereichen Alphabetisierung und Grundbildung. So werden Lese-, Schreib- und Rechenkompetenzen in Verbindung mit Berufs- und Alltagssituationen vermittelt. Ziel dieser Verknüpfung von Schriftsprachkompetenzen mit Alltags- und Berufsszenarien ist, dass die Lernenden anhand von Handlungen, die zuerst im geschützten virtuellen Raum stattfinden, Handlungskompetenzen trainieren und festigen, um diese im Laufe der Zeit in die reale Welt zu übertragen und so mehr Eigenständigkeit zu gewinnen.

Um das methodisch-didaktische Konzept des Computerlernspiels WINTERFEST erläutern zu können, soll zunächst die Zielgruppe dieses Lernspiels beschrieben werden. Dann wird analysiert, warum sich das Computerlernspiel für funktionale Analphabeten eignet, bevor auf die Lernvoraussetzungen, -inhalte und -ziele des Spiels eingegangen wird. Im letzten Schritt werden die Lern- und Themenfelder, die Schwierigkeitsgrade sowie das Hilfe- und Punktesystem erläutert.

2.5.2 Zielgruppe

Die Zielgruppe des Computerlernspiels WINTERFEST sind deutschsprachige funktionale Analphabeten. Von einer ausführlichen Begriffsdefinition soll hier abgesehen werden. Kurz gefasst kann man sagen, dass die Lese-, Schreib- und Rechenkompetenzen funktionaler Analphabeten meist nicht für die gesellschaftliche Teilhabe ausreichen. Nun ist die Frage nahe liegend, wie diese Zielgruppe gerade mit einem Computermedium erreicht werden soll. Die einzige umfangreiche Untersuchung, in der funktionale Analphabeten zu ihrer Technikausstattung und -affinität befragt wurden, ist die LuTA-Studie (2003) vom Alfa-Portal Literacy Learning (APOLL). Dabei wurden über 1000 Alphabetisierungskursteilnehmende von 29 Volkshochschulen in 13 Bundesländern befragt (mit Unterstützung der Kursleitenden). Ein Ergebnis dieser Studie war, dass ein großer Teil der Zielgruppe über das Internet erreichbar ist. 42% der Befragten verfügten zu diesem Zeitpunkt über einen PC, 38% hatten Zugang zum Internet und 43% der Befragten konnten sich gut vorstellen, am PC zu lernen. Gründe dafür sind, dass das Internet hilft, Anonymität zu wahren, dass es als neues Medium nicht mit der erlebten und negativ konnotierten Bildungswelt Schule assoziiert wird und dass es Möglichkeiten zum selbstbestimmten Lernen bietet.

Aufgrund der immer schnelleren Verbreitung des Internets und der Computertechnik ist zu vermuten, dass sich in den Jahren, die seit der Erhebung für die LuTA-Studie (2003) vergangen sind, diese Medien auch unter den funktionalen Analphabeten noch mehr verbreitet haben.

Vor allem Jugendliche und junge Erwachsene sind über dieses Medium gut zu erreichen, weil es in ihrem sozialen Umfeld dazugehört, wie das Handy beispielsweise auch. Mit klassischen Alphabetisierungskursen wird diese Zielgruppe dagegen kaum erreicht. Deshalb sind vor allem Jugendliche und junge Erwachsene im Alter von 16 bis ca. 35 Jahren

die Hauptzielgruppe des Computerlernspiels WINTERFEST.

Das soll die anderen Altersgruppen keineswegs ausschließen: Aus Sicht des Projektverbundes ist das Lernspiel für jeden funktionalen Analphabeten geeignet, der Interesse hat, sich auf dieses Medium einzulassen.

2.5.3 Ein Lernspiel für funktionale Analphabeten?

Eine Besonderheit, in der sich computerbasierte Lernspiele von vielen anderen Lehr- und Lernmedien unterscheiden, ist die Möglichkeit zur Interaktivität. Diese gilt als entscheidender Faktor für eine Steigerung der Lernmotivation sowie für eine Begünstigung der aktiven Wissensgewinnung.

Die Vorteile von computerbasierten Lernspielen gegenüber anderen Medien liegen vor allem in der Interaktivität und Selbststeuerung und stellen für funktionale Analphabeten, die Leistungssituationen vermeiden, einen wichtigen Punkt zur Förderung einer eigenständigen Handlungskompetenz dar. Die Lernenden werden selbst zu einer Komponente des spielbasierten Bereichs und greifen aktiv in das Geschehen ein. Daneben können virtuelle Welten durch ihre direkten Interaktionsmöglichkeiten Regeln aufstellen und erklären, ohne Sprache oder Symbole zu deren Erklärung nutzen zu müssen. Durch direkte Interaktion mit den Objekten in der virtuellen Welt entdecken die Lernenden diese Objekte und deren Handhabung und sie bekommen in Echtzeit Rückmeldungen über die eigenen Handlungen. Ein weiterer Vorteil ergibt sich durch die Möglichkeit, in virtuellen Welten Alltags- und Berufssituationen zu trainieren, ohne sich durch falsches Vorgehen und Fehler zu blamieren, oder zu scheitern und als Außenseiter dazustehen. Es fehlt der Ernstcharakter der Situation, damit aber auch deren Negativeffekte für die Lernenden. Dieser angenommene Vorteil lässt sich unter Betrachtung der emotionalen und sozialen Voraussetzungen der

Zielgruppe erklären: Das geringe Zutrauen in die eigenen Fähigkeiten und das negative Selbstbild, das im Erwachsenenalter durch Diskriminierungserfahrungen aufgrund fehlender, unzureichender oder unsicherer Schriftsprach- und Rechenkompetenzen oft weiter verstärkt wurde, führt häufig zur Vermeidung dieser Anforderungssituationen. Die Zielgruppe lebt oft in einer ständigen Angst vor sozialem Ausschluss, Missachtung, Demütigung und Bloßstellung. Virtuelle Lernangebote, auch in Form eines Computerlernspiels, beugen dieser Angst vor und helfen, Anonymität zu wahren.

Auf Grundlage dieser beschriebenen Vorteile, die sich durch den Einsatz von Game Based Trainings für funktionale Analphabeten ergeben könnten, ist es vor allem wichtig, dass die im Lernspiel vermittelten inhaltlichen Kompetenzen sowie Handlungskompetenzen anschließend auch in der Realität Anwendung finden. Diese Form des entdeckenden Lernens fördert das Neugierverhalten, die intrinsische Lernmotivation und höher angeordnete Lernziele wie Verstehen und Anwenden. Sie unterstützt den Wissenstransfer und fördert damit Handlungskompetenz.

Ende der 1990er Jahre wurden von Standen, Cromby, Brown und Mendozzi wissenschaftliche Studien mit einer virtuellen Stadt, mit realistischen Arbeitsumgebungen, mit Warenhäusern und Büros entwickelt und getestet. In diesen experimentellen Studien mit Lernenden mit Lern- und Leistungsschwächen zeigte sich, dass die Experimentalgruppe, die mit dem virtuell nachgebildeten Supermarkt lernte, die gestellten Aufgaben in einem real existierenden Supermarkt mit derselben Schnelligkeit sowie Genauigkeit lösen konnte wie die Kontrollgruppe. Somit geben diese Studien einen Hinweis darauf, dass Lernen in virtuellen Welten und der Transfer auf reale Lebenswelthanforderungen auch bei Lernenden mit besonderen Lernvoraussetzungen möglich ist.

Niveaustufen-
übersicht des
APOLL-Curriculums
(Alfa-Portal Literacy
Learning)

	Niveaustufen	Fähigkeiten
Anfänger Buchstaben- und Lautkenntnisse	Niveaustufe 1	Die Lernenden können ihren Namen „malen“ und kennen eventuell einige Buchstaben.
	Niveaustufe 2	Die Lernenden kennen die Buchstaben, können diese aber nicht zu Wörtern zusammenziehen.
Mittlere Stufen Schreiben auf lautgetreuer Ebene	Niveaustufe 3	Die Lernenden können einige Wörter lautgetreu schreiben und kurze einfache Texte erlesen, aber nicht immer deren Sinn erfassen.
	Niveaustufe 4	Die Lernenden können Wörter, einfache Sätze und Texte so schreiben, wie sie sie sprechen.
Fortgeschrittene Regelschreiben	Niveaustufe 5	Die Lernenden können schreiben und sinnentnehmend lesen. Sie haben aber große Schwierigkeiten mit der Rechtschreibung und vermeiden wegen ihrer vielen Fehler das Schreiben.
	Niveaustufe 6	Die Lernenden machen wenig Fehler, wollen aber über mehr Sicherheit im Schreiben verfügen.

2.5.4 Lernvoraussetzungen der Zielgruppe

Lernvoraussetzungen bezeichnen das bislang Gelernte, wenn neue Lernprozesse einsetzen. Sie sind bei jedem Lernenden unterschiedlich ausgeprägt vorhanden und somit auch bei der Zielgruppe des Computerlernspiels WINTERFEST. Um ein zielgruppengerechtes Lernspiel in Bezug auf Story, Flow-Erleben, Komplexität und Rätsel interessant und spannend zu gestalten, werden vom sechsstufigen Niveaustufenmodell des Portals Zweite Chance Online (siehe Niveaustufenübersicht) die Niveaustufen 1 und 2 (und beim höchsten Schwierigkeitsgrad im Lernspiel z. T. auch Niveaustufe 3) als Lernvoraussetzungen für das Spiel festgelegt.

2.5.5 Lerninhalte und Lernziele

Auf der Ebene der Schriftsprachkompetenzen werden mit dem Lernspiel die Kompetenzen der Niveaustufe 3 (Die Lernenden können einige Wörter lautgetreu schreiben und kurze einfache Texte erlesen, aber nicht immer deren Sinn erfassen.) und 4 (Die Lernenden können Wörter, einfache Sätze und Texte so schreiben, wie sie sie sprechen.) trainiert und gefestigt. Im Bereich Rechnen geht es im Computerlernspiel vor allem um den Zahlenbereich bis 100, im höheren Schwierigkeitsgrad sogar bis 1000.

Nachdem auf die Lerninhalte in den Bereichen Lesen, Schreiben und Rechnen eingegangen wurde, soll an dieser Stelle auf die Lerninhalte aus den Bereichen Alltag und Beruf eingegangen werden. Lernen sollte als ein aktiver, konstruktiver, situativer, sozialer und emotionaler Prozess betrachtet werden. Demnach wird im Computerlernspiel WINTERFEST situiert und anhand konkreter, realistischer Alltagsprobleme gelernt. Ausgangspunkt der Lernprozesse sind authentische Probleme, die aufgrund ihres Realitätsgehaltes und ihrer Relevanz dazu motivieren, bisher vorhandene Schrift- und Rechenfertigkeiten zu festigen, sowie neue Fertigkeiten zur Erlangung eines höheren Lernniveaus zu erwerben.

Funktionale Analphabeten haben natürlich die gleichen Alltagssituationen wie jeder andere Mensch auch zu meistern. Entscheidend für die Auswahl war, welche Bereiche bei dem größten Teil der Zielgruppe auf Nutzen und Interesse stoßen werden. Weiterhin sind die Verknüpfungsmöglichkeiten mit den Inhalten der Story des Lernspiels von Bedeutung für die Auswahl der Lern- und Themenfelder gewesen. Darüber hinaus ist der Aspekt von Bedeutung, welche Inhalte sich in einem Lernspiel anschaulicher vermitteln, abbilden bzw. trainieren lassen, als in einem Alphabetisierungskurs.

Bei den Alltagssituationen werden im Computerlernspiel WINTERFEST die Themen

„Bedienen eines Fahrscheinautomats“ und „Bearbeiten eines Kreditantrags“ aufgegriffen. Darüber hinaus sollen die Lernenden Notizzettel und eine Speisekarte lesen, Lückentexte ergänzen und Preise berechnen.

Im Themenbereich „Beruf und Arbeit“ wurden potenzielle Beschäftigungsfelder der Zielgruppe ausgewählt. Diese liegen vor allem in den Berufsbereichen Hotel- und Gaststättengewerbe, Pflege und Reinigung. Funktionale Analphabeten bewältigen ihren Berufsalltag nur mit Unterstützung von Kolleginnen und Kollegen, mit Vermeidungsstrategien und durch das Auswendiglernen von schriftsprachlichen Instruktionen (zum Arbeitsschutz beispielsweise) oder sie erhalten im schlimmsten Fall diese notwendigen Informationen nicht. So gibt das Computerlernspiel WINTERFEST Einblicke in die Berufe (Kellner/in, Koch/Köchin, Lagerarbeiter/in und Pfleger/in)

Die Hauptlernziele des Lernspiels WINTERFEST sind, die soeben beschriebenen Kompetenzen zu trainieren und zu festigen und Selbstvertrauen und Motivation zum Weiterlernen zu fördern. Auf die Teillernziele der einzelnen Minispiele wird in den Kapiteln 4.3 und 4.4 eingegangen.

2.5.6 Hilfesystem

Die Komplexität der zu lösenden Probleme macht eine instruktionale Unterstützung notwendig und unerlässlich. Lernende, vor allem dieser Zielgruppe, müssen angeleitet und insbesondere bei Problemen gezielt unterstützt werden, da die im Spiel gestellten und zu lösenden Aufgaben zur Überforderung führen könnten.

Bereits wenn der Lernende die WINTERFEST-DVD erhält, soll ihm das Handbuch (siehe Kap. 1.3) mit sehr einfach formulierten Texten zur Installation, zur Spielsteuerung, zum Spielinhalt usw. unterstützen. Wenn das Computerlernspiel beginnt, erwartet die Lernenden eine Spielanleitung (siehe Kap. 3.3). Hier werden den Lernenden die

Spielsteuerung, die Interaktionsmechanismen und das Hilfesystem interaktiv nahegebracht. Es versteht sich von selbst, dass ein 100-seitiges Handbuch nicht die ideale Lösung für diese Zielgruppe gewesen wäre.

Die Wichtigkeit der inhaltlichen Unterstützung im Kontext des Computerlernspiels wurde berücksichtigt und durch die Einbindung von Lernhilfen umgesetzt. Diese sollen die kognitive Verarbeitung der Lerninhalte unterstützen sowie entlasten und neben dem bloßen Behalten der vermittelten Lerninhalte vor allem die kognitiv anspruchsvollere Verstehens- und Anwendungsleistung fördern.

Eine motivierende Funktion ist dabei bereits durch die Rolle des Lernenden und der Funktion seiner Spielfigur gegeben. Da diese aus dem 21. Jahrhundert in ein spätmittelalterliches Setting versetzt wird, hat sie gegenüber den gewöhnlichen Bewohnern der Stadt den Vorteil, überhaupt Lese-, Schreib- und Rechenkompetenzen zu besitzen.

Auch während des Spiels selbst werden Informationen über Lerninhalte und Aufgaben sowie Hinweise zu deren Lösung sowohl in direkter als auch in indirekter Form durch einen pädagogischen Agenten in Form einer begleitenden Ratte angeboten. Die Lernhilfen werden dabei je Aufgabe nach einem dreistufigen Verfahren dargeboten, um den Lernenden zwar Unterstützung zu geben, auf der anderen Seite jedoch die Lösung nicht zu schnell vorzugeben.

1. Schritt:

Der Lernende erhält einen allgemeinen Hinweis zur nächsten Aufgabe.

2. Schritt:

Der Lernende erhält einen genaueren Hinweis.

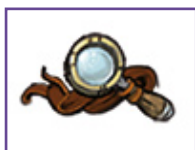
3. Schritt:

Die Lösung wird vorgegeben.

Im Notizbuch befindet sich eine Liste der Rätsel (Quests), in der sich der Spieler orientieren kann, was sein derzeitiger Auftrag ist. Die entscheidenden Sätze der Dialogpartner/innen sind hier chronologisch geordnet abhörbar. Im Tagebuch kann sich der Spieler noch einmal die Aufgabe für die Minispiele anhören und somit Informationen zum groben Ablauf des Minispiels erhalten. Im Wörterbuch steht der gesamte Wortschatz der Minispiele in alphabetischer Reihenfolge.

Neben dem Notizbuch steht den Lernenden eine Karte der Stadt zur Verfügung, mit der sie sich von einem zum anderen Ort bewegen können. Weiterhin existiert zur Unterstützung der Lernenden eine Lupe, mit deren Hilfe alle Objekte, die im Bild zu benutzen sind, gefunden werden können.

Lupe ►



2.5.7 Schwierigkeitsgrade und Level

Im Computerlernspiel WINTERFEST existieren dreizehn Minispiele (siehe Kap. 4). Diese Minispiele existieren in drei Schwierigkeitsgraden, einem leichten, einem mittleren und einem schweren. Der Grund für diese Konzeption ist, dass die Lerninhalte die Lernenden nicht über- und nicht unterfordern sollen. Die Kenntnisse der Niveaustufen 1 und 2 (Lesen und Schreiben) und des Zahlenbereiches bis 20 werden bei allen Schwierigkeitsgraden vorausgesetzt. Beim leichten Schwierigkeitsgrad werden die Lerninhalte entsprechend der Niveaustufe 3 gestaltet (siehe Niveaustufenübersicht Seite 32). Beim mittleren Schwierigkeitsgrad werden die Lerninhalte am Übergang zwischen den Niveaustufen 3 und 4 (und im Zahlenbereich bis 100) anzusiedeln sein und beim höchsten Schwierigkeitsgrad werden die Kenntnisse der Niveaustufen 1 bis 3 vorausgesetzt und die Lerninhalte und Kompetenzen der Niveaustufe 4 (und

der Zahlenbereich bis 1000) trainiert und gefestigt. Eine Form der Differenzierung der Schwierigkeitsgrade in den Minispielen ist die unterschiedliche Gestaltung der Eingabefelder für die Texte. So erfolgt die Texteingabe im leichten Schwierigkeitsgrad über Drag & Drop, im mittleren Schwierigkeitsgrad in Feldern mit Unterstrichen und im höchsten Schwierigkeitsgrad in Feldern ohne Unterstriche.

Das erste Minispiel im Lernspiel WINTERFEST findet beim Torwächter statt und startet im mittleren Schwierigkeitsgrad. Je nach Bewältigung dieses Minispiels erfolgt hier die Einstufung in einen der drei Schwierigkeitsgrade. Während des weiteren Spiels wird der Schwierigkeitsgrad eines Minispiels für den Lernenden unmerklich auf den Lernerfolg des vorherigen Minispiels abgestimmt. In Abhängigkeit davon, wie häufig die Lösungen aufgerufen werden, erfolgt die Herunterstufung nach einem Minispiel, wenn die Lernenden mehr als die Hälfte der Lösungsvorgaben nutzten. Die Hochstufung im Schwierigkeitsgrad erfolgt, wenn die Lernenden sich in den beiden vorangegangenen Minispielen weniger als ein Drittel der Lösungen vorgeben ließen. Die Minispiele können ohne negative Sanktionen beliebig oft wiederholt werden und die Lernenden werden für das Lösen von Aufgaben in Form von Punkten belohnt. Außerdem kommen die Lernenden nur durch das erfolgreiche Absolvieren der Minispiele im Spiel weiter.

Darüber hinaus existieren im Lernspiel drei Levels nach dem Gestaltungsgrundsatz: Der Lernprozess ist am intensivsten, wenn die Probleme zunächst einfach sind und dann immer komplexer werden.

Das heißt, im Computerlernspiel WINTERFEST ist das jeweils höhere Level etwas schwieriger als das vorherige. Das spiegelt sich in Form von zunehmender Aufgabenkomplexität wider. So gibt es im Level 1 weniger komplexe Aufgaben wie Preise berechnen, Bestellungen bearbeiten und Waren abwägen. Im Level 2

sind die Aufgaben, wie einen Rahmen und einen Umhang herstellen, komplexer, weil sie weit mehr Spielschritte erfordern. Das steigert sich in Level 3 nochmals in Form von Krankendokumentationen und der Planung der Bepflanzung von Beeten.

Nach dem traditionell-didaktischen Begriff des Stufenschemas ist das jeweils höhere Level erst erreichbar, wenn das vorherige Level erfolgreich abgeschlossen wurde. Im Sinne der Spielerführung hat das darüber hinaus den positiven Effekt, dass die Lernenden nicht gleich zu Spielbeginn mit einer Masse von zu bewältigenden Aufgaben konfrontiert werden.

2.5.8 Spielübersicht

1. Elternhaus und Stadttor

Elternhaus

Stadttor ▶ Alter berechnen

2. Marktplatz

Gaststube ▶ Rechnung schreiben

Marktstand ▶ Waren einkaufen

Küche ▶ Rezeptlücken füllen

▶ Eierkuchen backen

Kutschstation ▶ Fahrschein kaufen

Krämerladen ▶ Lager aufräumen

3. Handwerkerviertel und Rathaus

Tischlerei ▶ Holzrahmen herstellen

Schneiderei ▶ Stoffpreis berechnen

▶ Stoff ausmessen

Geldstube ▶ Kreditvertrag ändern

4. Kloster

Krankenstube ▶ Pflege dokumentieren

Klostergarten ▶ Garten planen

5. Elternhaus

Elternhaus



3 Adventure



In diesem Kapitel möchten wir Ihnen das Spielgenre Adventure und seine Spielsteuerungselemente näher bringen.

3.1	Definition Adventure	37
3.2	Wahl des Spielgenres	37
3.3	Spielanleitung	38
3.4	Komplettlösung	44
3.4.1	Elternhaus und Stadttor	44
3.4.2	Marktplatz	45
3.4.3	Handwerkerviertel und Rathaus	48
3.4.4	Kloster	50
3.4.5	Elternhaus	52

3.1 Definition Adventure

Das Computerlernspiel WINTERFEST lässt sich dem Genre des klassischen Point & Klick-Adventure zuordnen.

Point & Klick steht für „Markieren und Anklicken“ und bedeutet, dass die Spielhandlung durch Mauszeiger-Aktionen vorangetrieben wird.

Die Spieler müssen in diversen Spielsituationen Aufgaben, Rätsel und Minispiele bewältigen. Die Lösungen ergeben sich teils aus den Gesprächen mit den anderen Spielfiguren, teils durch das Suchen und Kombinieren eingesammelter Gegenstände.

Das Ziel des Lernspiels WINTERFEST ist es, mit den gewählten Spielaktionen Erfolge zu erzielen und diese zu einer langfristigen Lernmotivation anwachsen zu lassen.

Dieses Ziel ist mit den Strukturen eines Adventures besonders gut umzusetzen. Die Dialoge sind interessant, bisweilen auch lustig und ziehen den Spieler in die Geschichte hinein.

Die Bewältigung der Minispiele mit ihren überschaubaren Teilaufgaben bewirkt die Freisaltung weiterer Stadtteile innerhalb des Gesamtspiels.

Aus diesem Grund entsteht die Notwendigkeit, die Minispiele mit ihren berufsorientierten Lese-, Schreib- und Rechenaufgaben zu bewältigen.

Ist ein Minispiel gewonnen, erhält der Spieler vom Auftraggeber der Aufgabe einen Tipp oder einen Gegenstand, mit dem ein weiterer großer Schritt zur Erfüllung des Gesamtspielziels getan werden kann.

3.2 Wahl des Spielgenres

◀ „Adventure“ ist der englische Begriff für „Abenteuer“.

Game Based Trainings werden als explorierende und experimentelle Form des entdeckenden Lernens bezeichnet und können den kognitiv-konstruktivistischen Lehr-Lerntheorien zugeordnet werden. Wissensstrukturen werden hier nicht mehr instruktional vorgegeben, sondern ermöglichen den Lernenden eine (inter-)aktive Mitwirkung im Umgang mit authentischen Lerninhalten, die Kontrolle dieser durch Selbststeuerung nach der eigenen (Lern-)Geschwindigkeit sowie eine direkte Rückmeldung über die Folgen der eigenen Handlungen in Echtzeit. Diese Eigenschaften unterstützen die intrinsische Lernmotivation und die Ausbildung metakognitiven Wissens über Problemlösestrategien.

Entdeckendes, problemlösendes Lernen setzt einen unmittelbaren Bezug zur Lebenswelt der Lernenden und damit in diesen Kontext eingebettete situative Informationspräsentationen voraus. Dadurch sollten mentale Konstruktionsprozesse gefördert und das Wissen an interessanten Handlungsepisoden verankert werden. Ausgehend davon wurden die zu vermittelnden Lerninhalte im Genre eines Adventures in authentische, lebensweltbezogene Problemstellungen eingebettet, die aufgrund ihres Realitätsgehaltes und ihrer Relevanz dazu motivieren sollen, Lese-, Schreib- und Rechenfertigkeiten sowie Handlungskompetenzen zu erwerben.

Das Game Based Training kann als Form des entdeckenden Lernens bzw. als eine pro-aktive Wissensanwendung bezeichnet werden, d. h. es wird ein hohes Maß an Interaktion geboten und dem Lernenden eine aktive, handlungsorientierte Rolle im Lernprozess zugewiesen. Das Ausmaß der Interaktivität der Computerspiele wird dabei als das entscheidende effektive Lernparadigma und als ausschlaggebender Faktor für das Lernresultat gesehen. So wird angenommen, dass ein steigender Grad an

Interaktivität, der entdeckendes Lernen und Wissensaufbau durch den Lernenden selbst möglich macht, den Wissensprozess begünstigen könnte. Zusammenfassend wird damit im GBT Lernen als ein aktiver, konstruktiver, situativer Prozess betrachtet und berücksichtigt, wobei der Grad der Wissensanwendung weg von der bloßen Rezeption hin zur aktiven Anwendung auf Seiten der Lernenden gestaltet ist.

3.3 Spielanleitung

Das Lernadventure beginnt mit der Einstiegsszene, in der Alex im Wohnzimmer seines Elternhauses steht.

In einigen Spielen wird den ungeübten Nutzern an dieser Stelle zugemutet, sich mit den zahlreichen Funktionen der Spielsteuerung unter Zuhilfenahme des gedruckten Handbuchs oder der online gespeicherten Spielanleitung vertraut zu machen.




In WINTERFEST wurde eine zielgruppengerechte Alternative umgesetzt. Die Spielenden können auf Wunsch die Spielsteuerung durch kurze Text- und Spracherläuterungen und durch eigene Interaktionen kennen lernen.

Dazu wird ein Textfenster eingeblendet, in dem entweder die Häkchen-Taste oder die Kreuz-Taste gedrückt werden muss.



Bei Anklicken der **Kreuz-Taste** werden alle weiteren Erklärungen zur Spielsteuerung ausgeblendet. Dieses Vorgehen ist bei mehrmaligem Starten des Spiels zu empfehlen.

Bei Anklicken der **Häkchen-Taste** werden Textfenster angezeigt bzw. die Texte vorgelesen, die in der folgenden Tabelle aufgelistet.

Textanzeige	Spielsteuerungselement	◀ Tabelle mit allen Texten aus der Spielanleitung
Pop up	Brauchst du Erklärungen zur Spielsteuerung?	
Spielanleitung 1	 <p>Herzlich Willkommen beim Lernspiel Winterfest! Hier erlernst du alle wichtigen Funktionen, um die Abenteuer erfolgreich zu bestehen. Es geht erst weiter, wenn du die Häkchen-Taste drückst.</p>	
Spielanleitung 2	 <p>Triffst du auf ein neues Zeichen, blendet sich dieses Fenster ein. Der leuchtende Stern zeigt an, um welches Element es sich handelt. Bist du bereit? Dann los!</p>	
Gespräch – Lautsprecher	 <p>Alex führt ein Gespräch mit seiner Mutter. Drückst du auf das Lautsprecher-Symbol, kannst du dir jederzeit den angezeigten Text vorlesen lassen.</p>	
Gespräch – Weiterschalten	 <p>Möchtest du, dass das Gespräch weiter geht, benutze die Weiter-Taste mit der linken Maustaste oder drücke direkt die rechte Maustaste.</p>	
Gespräch – Antwort wählen	 <p>Manchmal musst du dich für eine Antwort entscheiden. Entscheide dich für einen Satz!</p>	
<p><i>Nach dem Dialog kann Alex im Flur frei agieren. Demzufolge muss als erstes der Cursor und die Interaktion mit den Objekten und als nächstes das Inventar erläutert werden.</i></p>		
Spielfigur	 <p>Alex ist deine Spielfigur. Du kannst seine Bewegungen mit der Maus steuern. Wenn du mit dem weißen Mauszeiger auf eine Stelle des Bildschirms klickst, läuft Alex dort hin.</p>	

Textanzeige	Spielsteuerungselement	
Mauszeiger		Der Mauszeiger zeigt an, was Alex mit den Objekten in seiner Umgebung machen kann. Dabei färbt sich der Mauszeiger grün und kleine Zeichen erscheinen links und rechts.
Mauszeiger – Betrachte		Erscheint am Mauszeiger ein Auge-Zeichen, kannst du mit der rechten Maustaste Gegenstände oder Personen genauer betrachten. Schau Dir mal das Telefon an!
Mauszeiger – Rede		Mit vielen Personen kannst du dich unterhalten. Nutze dazu die linke Maustaste, sobald das Mund-Zeichen erscheint. Rede ein zweites Mal mit der Mutter!
Textanzeige		Auf dem Bildschirm befinden sich verschiedene Objekte, ihre Bezeichnung wird oben als Text angezeigt. Fahre mit dem Mauszeiger über den Bildschirm.
Mauszeiger – Nimm		Alex kann einige Gegenstände einsammeln. Das Hand-Zeichen markiert diese Gegenstände. Mit der linken Maustaste landet der Gegenstand in der Tasche. Nimm den Brief!
Tasche		In der Tasche von Alex siehst du alle Gegenstände, die er besitzt.
Mauszeiger – Benutze		Einige Gegenstände kannst du benutzen. Das erkennst du daran, dass am Mauszeiger ein Zahnrad-Zeichen erscheint. Drückst du die linke Maustaste benutzt Alex den Gegenstand.
Tasche – Kombinieren 1		Manche Gegenstände in der Tasche können kombiniert werden. Drücke die linke Maustaste und der Gegenstand hängt sich an den Mauszeiger. Probier's mit dem Brieföffner!
Tasche – Kombinieren 2		Klickst du auf einen anderen Gegenstand, führt Alex eine Aktion aus. Benutze Brieföffner mit Brief!

Textanzeige**Spielsteuerungselement****Lupe**

Die Lupe ist eine große Hilfe. Mit ihr findest du alle Objekte, die im Bild zu benutzen sind. Klicke auf die Lupe!

Hauptmenü

Möchtest du Einstellungen ändern oder das Spiel beenden? Dann kannst du mit dem Hauptmenü-Symbol zurück gehen. Wir spielen jetzt aber weiter!

Mauszeiger – Auge

Willst du endlich wissen, was in dem Brief steht? Wenn das Auge-Zeichen sichtbar wird, drücke die rechte Maustaste. Schau dir den Brief an!

Wenn Alex vor dem Stadttor ankommt, beginnt die Spielanleitung für das Notizbuch.

Notizbuch

Wenn Alex mal nicht weiter weiß, kann er das Notizbuch nutzen. Das Notizbuch hat drei Bereiche! Rätsel, Wortschatz und Tagebuch. Schau mal rein!

Notizbuch – Rätsel

Hier werden alle Rätsel gesammelt, die du noch nicht gelöst hast.

Notizbuch – Wortschatz

Um dir schwere Wörter besser zu merken, kannst du sie alphabetisch nachschlagen. Klicke auf das grüne Lesezeichen!

Notizbuch – Tagebuch 1

Im Bereich Tagebuch siehst du alles in der Reihenfolge wie du im Spiel vorgegangen bist. Klicke auf das rote Lesezeichen!

Notizbuch – Tagebuch 2

Wenn du dich mal nicht an alles aus der Spielanleitung erinnerst, sind hier alle Informationen noch einmal zum Reinhören. Benutze die Lautsprecher-Taste!

Textanzeige	Spielsteuerungselement	
Notizbuch – Tagebuch 3		Du kannst dir alle Gespräche noch einmal anhören. Klicke dazu auf das Gesicht der Figur!
Notizbuch – Tagebuch 4		Neue Orte und gesammelte Gegenstände werden als Foto eingeklebt.
Notizbuch umblättern		Mit den unteren Buchecken kannst du umblättern. Versuch's mal!
Tagebuch schließen		Genug umgeschaut! Lass' uns lieber Alex helfen. Klicke auf die Kreuz-Taste!
<i>Nach Alex' erstem Gespräch mit der Ratte schlüpft sie in den freien Button links von der Tasche. Ihre Bedeutung wird dann erklärt.</i>		
Ratte		Die Ratte kennt nicht nur die Bewohner der Stadt, sondern steht dir mir Rat und Tat bei allen Aufgaben zu Seite. Manchmal musst du sie einfach fragen!
<i>Wenn der Spieler die Torwache ein zweites Mal anspricht und die richtigen Antworten gibt, beginnt Alex das erste Minispiel.</i>		
Minispiel		Die Tasche von Alex hat sich etwas verändert. Du kannst dir mit einem Klick auf das Gesicht die Aufgabe immer wieder vorlesen lassen.
Minispiel – Ratte		Wenn du mal nicht weiter weißt, frag einfach die Ratte. Sie hilft gern! Pass aber auf, denn irgendwann sagt sie dir die Lösung vor.

Textanzeige

Spielsteuerungselement

*Hat der Spieler alle Namen eingegeben,
kommt folgende Erläuterung:*

Minispiel – Häkchen-Taste

Wenn du einen Spielschritt beendet hast, gehe mit der Häkchen-Taste zum nächsten Schritt über.

*Sind alle Eingaben gemacht und das
Feedback der Ratte gegeben, ...*

Minispiel – Kreuz-Taste

Du kannst das Spiel auch unterbrechen und später weiterspielen.

*...ist das Minispiel zu Ende und Alex kann die Karte benutzen.
Dazu folgt diese Erklärung:*

Karte

Um dich von Ort zu Ort zu bewegen, bekommst du eine Karte. Gibt es neue Orte, die du noch nicht besucht hast, leuchtet das Karte-Symbol. Klicke auf das Karte-Symbol!

Karte – Ort wechseln

Es ist ein neuer Ort auf deiner Karte! Mit der Zeit werden es immer mehr. Besuche das Rathaus!

*Wenn der Spieler beim Rathaus die Öffnungszeiten gesehen hat,
wird ihm noch eine zweite Möglichkeit vorgeschlagen
die Szene zu verlassen.*

Mauszeiger – Füße

Willst du den Rathausplatz verlassen? Das Füße-Zeichen zeigt dir die Ein- und Ausgänge an. Benutze einen Ausgang!

3.4 Komplettlösung

Die folgenden Seiten enthalten Hinweise zum Lösen aller Rätsel der Spielsituationen. Diesen Text sollten Sie nur dann lesen, wenn Sie im Spiel einmal gar nicht mehr weiterkommen.

3.4.1 Elternhaus und Stadttor

Im Elternhaus



Alex steht im Wohnzimmer seines Elternhauses und telefoniert mit einem potenziellen Arbeitgeber. Aufgrund seiner geringen Überzeugungskraft gelingt es ihm nicht, ein Bewerbungsgespräch zu vereinbaren. Seine Mutter befragt Alex zum Ausgang des Gesprächs. Sie wünscht sich, dass Alex bald wieder einen Job findet, um die Schulden bezahlen zu können.

Während des Gesprächs sieht die Mutter den Briefträger kommen und bittet Alex nach der Post zu sehen. Im nächsten Moment fällt ein Brief durch den Türschlitz in die Wohnung.

Nimm den **Brief** und stecke ihn in deine Tasche.

Die Mutter bittet Alex, den Brief zu öffnen und vorzulesen. Alex sieht am Absender, dass es ein Brief von der Bank ist. Damit er nichts Wichtiges zerreit, will er ihn nicht mit den Fingern öffnen.

Öffne die **Schublade** und nimm den **Brieföffner**. Öffne den **Brief** mit dem **Brieföffner** und lies der Mutter den Text vor.

Beim Vorlesen wird Alex schlagartig das ganze Ausmaß der drohenden Zwangsäumung bewusst. Er gibt sich selbst die Schuld daran und ihm wird schwarz vor Augen.

Am Stadttor



Als Alex wieder zu sich kommt, kann er seinen Augen kaum trauen. Er befindet sich vor dem Stadttor einer ihm völlig fremden Stadt.

Sprich mit der **Torwache** und finde heraus, wo du bist und was er von dir will. Du erfährst, dass dich der Torwächter nur gegen einen **Wegzoll** in die Stadt lässt. Da du kein Geld bei dir hast, wirst du von ihm weggeschickt.

Als du dich verzweifelt vom Torwächter abwendest, fängt eine sprechende **Ratte** ein Gespräch mit dir an. Du erzählst ihr deine Geschichte.

Du erfährst von der Ratte, dass es in der Stadt eine weise Kräuterfrau gibt, die dir helfen könnte. Da man sie für eine Hexe hält, wird sie im Schandturm des Rathauses festgehalten. Man will sie auf dem Scheiterhaufen verbrennen.

Um mit der Kräuterfrau sprechen zu können, musst du zunächst in die Stadt und dann ins Rathaus kommen. Die Ratte verrät dir, dass die Wache gern mit sich handeln lässt. Sie will dir auf der Suche nach der Kräuterfrau helfen und macht es sich in der Tasche deines Pullovers bequem.

Im Gespräch mit dem **Torwächter** stellst du fest, dass der Mann nicht gut rechnen kann. Du bietest ihm deine Hilfe an, um das Gesamtalter seiner Familie auszurechnen. Das **Minispiel Alter berechnen** beginnt.

Der Torwächter ist glücklich, denn mit dem errechneten Familienalter bekommt er die Prämie des Statthalters. Er lässt dich ohne Wegzoll passieren und schenkt dir eine Karte der Stadt.

Die Ratte hat dir bei den Rechenaufgaben tatsächlich geholfen. Nun weißt du, dass du dich auf sie verlassen kannst. Zusammen macht ihr euch auf den Weg in die Stadt, um die Hexe zu befreien.

Vor dem Rathaus



Mit Hilfe der **Karte** gehst du direkt zum Rathaus. An der Tür hängt ein **Zettel** mit den Öffnungszeiten. Alex ist ärgerlich, denn so lange kann er nicht warten. Die Ratte schlägt vor, wieder zum Stadttor zurück zu gehen.

Beim Kutscher am Stadttor



Am Stadttor fängst du mit dem **Kutscher** ein Gespräch an. Du erfährst, dass er andere Möglichkeiten kennt, außerhalb der Öffnungszeiten, ins Rathaus zu gelangen. Der Kutscher schlägt dir ein Tauschgeschäft vor: Er verrät dir, wie du ins Rathaus kommst, wenn du für ihn herausfindest, wie er das Herz der **Magd** erobern kann. Der Kutscher sagt dir noch, dass die Magd in der Küche der Gaststube am Marktplatz arbeitet.

Auf der **Stadtkarte** ist nun der Marktplatz leuchtend markiert.

3.4.2 Marktplatz

In der Gaststube



Auf einem **Schild** vor der Gaststube liest du, dass dort eine Bedienung gesucht wird. Da du die Magd sprechen willst, beschließt du den Job anzunehmen, um in die Küche zu kommen.

Die Wirtin ist erfreut, jemanden zu ihrer Unterstützung gefunden zu haben und bittet dich, die **Gäste** zu bedienen. Frage alle **Gäste** nach ihren Wünschen. Hole alle **Getränke**, **Hauptgerichte** und **Nachspeisen** von der Durchreiche und bringe jedem Gast seine bestellten Speisen und Getränke. Nach dem Verzehr will jeder Gast seine Rechnung haben.

Das **Minispiel Rechnung schreiben** beginnt.

Nachdem du deine Arbeit erfolgreich beendet hast, erhältst du von der Wirtin deinen ersten Lohn, einen **Goldtaler**. Sie bittet dich noch,

das schmutzige Geschirr in die Küche zu bringen.

In der Küche



Dort versuchst du mit der **Magd** zu sprechen. Der **Koch** ruft ärgerlich dazwischen, dass keine Zeit für Gespräche ist. Du erfährst, dass noch viel für das große Fest getan werden muss. Du bietest deine Hilfe an und erhältst vom Koch zwei Aufgaben.

Du kannst Lebensmittel bei der Bäuerin am Marktstand abholen oder beim Kochen helfen. Du entscheidest dich, zunächst die bestellten Lebensmittel abzuholen und es beginnt das **Minispiel Waren einkaufen**.

Nach dem Einkauf am Marktplatz kehrst du mit **6 Eiern** und **einem Liter Milch** in die Küche zurück.

Jetzt willst du beim Kochen helfen. Zunächst musst du die Lücken im Eierkuchen-Rezept füllen. Es beginnt das **Minispiel Rezeptlücken füllen**.

Ist der Text des Rezeptes wieder vollständig, erlaubt dir der Koch, nach diesem Rezept Eierkuchen zu backen. Das **Minispiel Eierkuchen backen** beginnt.

Sind die Eierkuchen gebacken, gönnt dir der Koch eine Pause. Du kannst endlich mit der **Magd** sprechen. Sie erzählt dir, dass sie ein Erbstück ihrer Mutter, eine Kette mit Anhänger an den **Krämer** verkauft hat, um ihrer Familie damit zu helfen. Sie will nur mit demjenigen

auf das große Fest gehen, der ihr die Kette mit **Anhänger** wieder zurückbringt.

Am Stadttor



Du berichtest dem **Kutscher**, was dir die **Magd** erzählt hat. Der Kutscher ist traurig, denn er hat sich mit dem Krämer gestritten und sieht deshalb keine Chance, die Kette der Magd von ihm zu bekommen. Du bietest dem Kutscher deine Hilfe an und begibst dich wieder zum Marktplatz.

Beim Krämer am Marktplatz



Am Marktplatz unterhältst du dich mit dem **Krämer**. Er erzählt dir, dass er davon überzeugt ist, bei einer Lieferung Salz vom Kutscher betrogen worden zu sein. Die **Kette** will dir der Krämer für **30 Taler** verkaufen. Den Anhänger will er dir nur geben, wenn du den Betrug des Kutschers aufdeckst.

Am Stadttor

Du redest erneut mit dem Torwächter. Dabei erhältst du zwei wichtige Informationen. Zum



einen will der Torwächter gern mit seiner Familie verreisen, hat aber keine Zeit, den **Fahrschein** beim Kutscher zu kaufen. Zum anderen führt er ein **Zollbuch**, in dem alle ein- und ausgehenden Waren eingetragen sind.

Du erklärst dich bereit, nach den Wünschen des Torwächters einen Fahrschein zu kaufen und gehst zum Kutscher. Der schickt dich zum Fahrscheinautomat und das **Minispiel Fahrschein kaufen** beginnt.

Du gehst mit dem Fahrschein zur Torwache und erhältst von ihm **30 Taler**. Außerdem bekommst du das **Zollbuch**. Mit beiden Dingen in deiner Tasche gehst du zum Krämer.

Am Marktplatz



Dem Krämer kaufst du für die **30 Taler** die Kette ab. Dann zeigst du ihm die Eintragungen im Zollbuch. Er reagiert wütend und verweigert dir den **Anhänger**.

Von der **Bäuerin** erfährst du, dass der Krämer sehr abergläubisch ist. Die geweihten Gegenstände und der Anhänger der Magd

sollen dafür sorgen, dass er von weiteren Mäuseplagen verschont bleibt.

Du sprichst mit der Ratte, die sich bereiterklärt, die Säcke im Lager des Krämers anzufressen. Mit dem **Brieföffner** hebelst du das **Fenster** auf und die Ratte springt in das Lager.

Der Krämer bemerkt nach einer Weile das Chaos in seinem Lager und ist verzweifelt. Du bietest ihm deine Hilfe an und das **Minispiel Lager aufräumen** beginnt.

Für deine Hilfe erhältst du den **Anhänger** und kombinierst ihn mit der **Kette**. Am Stadttor übergibst du dem Kutscher die **Kette mit Anhänger**.

Am Stadttor



Der Kutscher ist überglücklich und er verrät dir, dass du als Lieferant eines Handwerkers ins Rathaus kommen kannst.

Auf der Stadtkarte erscheint das **Handwerkerviertel** als neuer Ort.

3.4.3 Handwerkerviertel und Rathaus

Im Handwerkerviertel



Du erkundest diesen Stadtteil und findest die Schilder einer **Schneiderei** und einer **Tischlerei**. Auf einer Kiste findest du einen **Hammer** und nimmst ihn mit.

In der Schneiderei



Du sprichst mit der **Schneiderin** und erfährst, dass sie einen neuen **Umhang** für den Statthalter im Rathaus anfertigen soll. Sie erwähnt, dass der **Stickrahmen** für die Stickborte des Umhangs zerbrochen ist.

In der Tischlerei

Hier triffst du den **Tischlergesellen** und bittest ihn, für die Schneiderin einen neuen **Stickrahmen** zu bauen. Er lehnt erst ab, aber als du ihm deine Unterstützung zusagst, ist er einverstanden. Im Hof findest du **Holzleisten** auf dem Holzstapel und es beginnt das **Minispiel Stickrahmen herstellen**.



In der Schneiderei

Du nimmst den fertigen **Stickrahmen** und bringst ihn der Schneiderin. Nun hilfst du bei den Vorbereitungen zum Umhang. Du nimmst den **roten Stoffballen**, legst ihn auf den **Tisch** und es beginnt das **Minispiel Stoffpreis berechnen**.

Nun weißt du, wie viel der Stoff des Umhangs kosten wird. Jetzt müssen die Zuschneidearbeiten getan werden. Du nimmst die **Schere** und das **Minispiel Stoff ausmessen** beginnt.

Teile der Schneiderin mit, dass alle Vorbereitungen für das Anfertigen des Umhangs getroffen sind. Die Schneiderin beginnt mit den Näharbeiten. Wenn du das nächste Mal in die Schneiderei kommst, nimm den **Umhang** von der Kleiderpuppe und bringe ihn ins Rathaus.

Im Inneren des Rathauses



Als du an der Rathhaustür klopfst, fragt man dich, was du willst. Du sagst, dass du

den Umhang für den Statthalter von der Schneiderin bringst. Sofort öffnet dir ein Beamter und nimmt dir den lang ersehnten Umhang ab.

Jetzt bist du endlich im Rathaus. Als du die Treppe zum Schandturm hoch gehen willst, verweigert dir ein **Beamter** den Durchgang. Du überlegst, wie du ihn ablenken kannst und beginnst ein Gespräch mit ihm.

Der Beamte erzählt, dass er das Archiv verwaltet. Die **Tischlermeisterin** hatte ihm versprochen, ihren geänderten Bauantrag für die Archivierung zu bringen. Du erklärst dich bereit, diesen **Antrag** in der Tischlerei zu holen.

In der Tischlerei



Du fragst den Tischlergesellen nach dem Bauantrag. Der ist froh, dass er den Weg nicht selbst tun muss und übergibt dir dankbar den Antrag.

Im Inneren des Rathauses



Du gibst dem Beamten den Bauantrag und er verschwindet damit im Archiv. Jetzt musst du noch den anderen Beamten ablenken, damit du endlich die Hexe befreien kannst.

In der Geldstube



Du sprichst den Bankbeamten an. Er ist sehr verzweifelt, denn er soll einen Kreditantrag ändern. Da er nur als Vertretung in der Geldstube ist, kann er diese schwierige Aufgabe nur schwer bewältigen. Du bietest ihm deine Hilfe an und das **Minispiel Kreditvertrag ändern** beginnt.

Du hast es geschafft, den neuen Kreditantrag zu erstellen und der Bankbeamte kann Feierabend machen. Er schließt seine Stube und du kannst endlich unbeobachtet zum **Schandturm** gehen.

An der Kerkertür des Schandturms



Die Kerkertür ist mit einem großen **Vorhängeschloss** verriegelt. Du nimmst den **Hammer** aus deiner Tasche und zerschlägst das Schloss.

Als du die Tür öffnest siehst du nur eine leere Zelle. Im Rathaus erfährst du von dem Beamten, der wieder aus dem Archiv zurück ist, dass die Hexe bereits zum Marktplatz gebracht wurde.

Die Ratte bringt dich auf die Idee, ins Kloster zu gehen, um die Äbtissin zu fragen, wie man eine Hexenverbrennung verhindern kann. Auf der Karte der Stadt erscheint ein neuer Ort: das **Kloster**.

3.4.4 Kloster Im Krankenzimmer



Gehe zum Kloster und suche nach der **Äbtissin**. In der Krankenstube triffst du eine **Pflegenonne**. Von ihr erfährst du, dass die Äbtissin nicht ansprechbar ist. Da die Pflegenonne viele andere Patienten versorgen muss, kann sie sich nicht um die Äbtissin kümmern. Du bietest ihr an, zu helfen und das **Minispiel Pflege dokumentieren** beginnt.

Die Pflegenonne rät dir, der Äbtissin einen Tee zu kochen. Nimm dazu den **leeren Wasserkessel** und gehe in den **Klostergarten**. Fülle **Schnee** vom Schneehügel in den **Wasserkessel**.

Gehe wieder zurück in die **Krankenstube** und stelle den **gefüllten Wasserkessel** auf den **Ofen**. Nimm nun die **Kräuter** aus dem Regal und gib sie ins **kochende Wasser**. Nimm eine leere Teetasse, fülle sie mit dem **Kräutertee** und gib der **Äbtissin** die **gefüllte Tasse**.

Der Zustand der Äbtissin ändert sich leider nicht. Die Pflegenonne rät dir, im **Kräuterbuch** in der **Schreibstube** nach einer besseren Medizin zu suchen. Bevor du in die Schreibstube gehst, hebe den Kerzenstummel auf und entzünde ihn am Ofen.

In der Schreibstube



Hier ist es dunkel und du entzündest mit der **Kerze** die **Fackel**. Auf dem Pult findest du das **Kräuterbuch** und stöberst darin. Du findest einen Text zur Wirkung der Ingwerwurzel und liest, dass sie durchblutungs- und kreislauffördernd wirkt.

Im Klostergarten



Sprich die **Gartennonne** auf der Bank an und frage sie nach Ingwer. Du erfährst, dass sie mit der Planung des Gartens für den Frühling beschäftigt ist. Du bietest ihr an, diese Arbeit zu übernehmen, während sie in dem alten Gartenplan nach dem Platz des Ingwers sucht. Damit beginnt das **Minispiel Garten planen**.

Die Gartennonne nennt dir den Platz, an dem der Ingwer in den letzten Jahren stand. Du nimmst die **Schaufel**, gräbst an der **genannten Stelle** und findest ein Stück Ingwerwurzel.

Im Krankenzimmer



Nimm den **Mörser** und den **Stößel** und mache aus der **Ingwerwurzel** einen Brei. Rühre den **Ingwerbrei** in den Kräutertee in der **Kanne** und reiche der **Äbtissin** eine **Tasse mit diesem Tee**.

Die Äbtissin kommt wieder zu Kräften und antwortet auf deine Fragen. Sie erinnert sich, dass es schon einmal einer Hexe gelungen ist, dem Scheiterhaufen im letzten Augenblick zu entfliehen. Sie kann sich allerdings nicht mehr an Details erinnern und rät dir, alles in dem Buch namens „**Hexenhammer**“, das in der Schreibstube steht, nachzulesen.

In der Schreibstube



Wieder in der Schreibstube suchst du das Buch in dem Regal und findest es auf einem sehr hohen **Regalbrett**. Da du nicht an das

Buch herankommst, bittest du die Ratte, dir zu helfen. Sie klettert am Regal hoch und springt nacheinander in die **Lücken**, die du anklickst. Schließlich stößt sie das **Buch** an und es fällt herunter.

Im Buch erfährst du, dass Hexen erst hingerichtet werden können, wenn sie durch eine Wiegeprobe geprüft wurden. Du planst die **Waage** so zu verändern, dass sie die Unschuld der Hexe beweist.

Auf dem Marktplatz



Hier ist inzwischen der Scheiterhaufen aufgebaut. In wenigen Minuten soll die Hinrichtung beginnen. Zeige dem **Statthalter** das **Buch** und fordere ihn auf, eine Wiegeprobe durchzuführen.

Der Statthalter willigt zögernd ein und lässt die Vorbereitungen treffen. Du betrachtest die Waage etwas genauer und bemerkst einen **Spalt** in der **Nadel der Waage**. Stecke den **Brieföffner** in diesen Spalt und treibe ihn mit dem **Hammer** bis tief in den Holzbalken der Waage.

Durch diese Veränderung schlägt die Waage nicht aus. Die Bewohner der Stadt glauben erst jetzt, dass die Frau unschuldig ist.

Sie wird freigelassen und Alex kann endlich mit ihr sprechen und sie um Hilfe bitten. Es stellt sich jedoch heraus, dass sie nur eine einfache Kräuterfrau ist und ihm nicht helfen kann. Als Dank für ihre Befreiung schenkt sie ihm ihren Armreif.

Am Brunnen vor dem Kloster



Alex ist verzweifelt und die Ratte hilft ihm ein letztes Mal. Sie rät ihm, den **Armreif** zu benutzen, um das Geheimnis des Brunnens zu lüften.

Stecke den **Armreif** in die Einbuchtung des **Ornaments am Brunnen**. Dadurch löst sich ein Stein und eine Nische mit einer **Schriftrolle** kommt zum Vorschein. Nimm die Schriftrolle und lies das Ritual, das dort beschrieben ist.

Wirf zuerst den **Hammer** in den Brunnen, als zweites den **Goldtaler** und zum Schluss die brennende **Kerze**. Alex verliert das Gleichgewicht und fällt selbst in den Brunnen.

3.4.5 Elternhaus Wieder zurück im Elternhaus



Alex kommt wieder zu sich und findet sich in der Situation wieder, in der er war, als ihm schwarz vor Augen wurde. Kurz darauf fällt die Tageszeitung durch den Briefschlitz der Haustür.

Nimm die **Tageszeitung** und schau die Stellenangebote durch. Du findest eine interessante Anzeige und beschließt, diese Chance nicht verstreichen zu lassen. Greife erneut zum **Telefonhörer** und rufe bei der Telefonnummer der Anzeige an.

Der Anruf ist so selbstbewusst und überzeugend, dass Alex zu einem Probearbeitstag eingeladen wird.

4 Minispiele



In diesem Abschnitt erhalten Sie Erläuterungen zu den Inhalten, Zielen und Methoden der Minispiele.

4.1	Definition Minispiele	53
4.2	Steuerung Minispiele	53
4.3	Übersicht: Lernziele aller Minispiele	55
4.4	Kurzinformationen zu jedem Minispiel	57
4.4.1	Alter berechnen	59
4.4.2	Rechnung schreiben	61
4.4.3	Waren einkaufen	63
4.4.4	Rezeptlücken füllen	65
4.4.5	Eierkuchen backen	67
4.4.6	Fahrschein kaufen	69
4.4.7	Lager aufräumen	71
4.4.8	Holzrahmen herstellen	73
4.4.9	Stoffpreis berechnen	75
4.4.10	Stoff ausmessen	77
4.4.11	Kreditvertrag ändern	79
4.4.12	Pflege dokumentieren	81
4.4.13	Garten planen	83

4.1 Definition Minispiele

Die Minispiele des Lernspiels WINTERFEST sind kleine, in sich abgeschlossene Lerneinheiten innerhalb der Spielstrukturen des Adventures.

In fast jedem Gespräch mit einem Bewohner der Stadt erhält der Spielende die Möglichkeit, in dem darauf folgenden Minispiel Kenntnisse und Fähigkeiten zu trainieren. Dabei steht ihm die sprechende Ratte als pädagogischer Berater zur Seite und gibt ihm wertvolle Hinweise zur Bewältigung der Aufgaben. Wird die Ratte in einer Teilaufgabe zum dritten Mal um Hilfe gefragt, gibt sie die Lösung vor.

Vom jeweiligen Stadtbewohner erhält Alex bzw. der Spieler eine komplexe Aufgabe übertragen. Diese Aufgabe muss durch das richtige Durchführen mehrerer Teilaufgaben gelöst werden.

Jede Teilaufgabe wird durch das Anklicken des „Grünen Häkchens“ abgeschlossen und vom System auf ihre Korrektheit überprüft.

Werden die Eingabefelder grün hinterlegt, ist die Eingabe bzw. Antwort richtig. Werden die Eingabefelder rot hinterlegt, ist die Eingabe bzw. Antwort falsch und muss vom Spieler korrigiert werden.

In den Minispielen wird die Spielsteuerung aus dem Adventure-Teil des Spiels um die Eingabe von Zeichen mit der Tastatur erweitert.

Im Spiel ist der Sprung vom Adventure-Teil in ein Minispiel deutlich zu erkennen. Die Adventure-Ansicht zeigt einen großen Ausschnitt eines Ortes der Stadt. Die Minispiele zeigen immer einen Ausschnitt eines Raumes und häufig die Ansicht eines vorstrukturierten Notizzettels.

4.2 Steuerung Minispiele

Die Nutzung der Maus in den Minispielen

Auf den Seiten 14 und 15 des Handbuchs sind die acht Funktionen der Maus mit den typischen Symbolen neben der entsprechenden Maustaste beschrieben.

Einige dieser Mauszeiger-Funktionen werden auch in den Minispielen genutzt, um z. B. Gegenstände zu nehmen (Hand) oder mit gedrückter Maustaste zu verschieben (Zahnrad).

Einsatz der Tastatur

In den meisten Minispielen geht es darum, mit der Maus ein Feld zu markieren, um dort mit der Tastatur Ziffern oder Buchstaben einzugeben. Nach dem Mausklick erscheint ein senkrechter blinkender Strich, der so genannte Cursor. Er signalisiert, dass nun die Eingabe mit der Tastatur erfolgen kann.

Muss ein Großbuchstabe eingegeben werden, so muss gleichzeitig mit der entsprechenden Buchstabentaste die Hochstelltaste gedrückt werden. Spielende, die diese Tastenkombination noch nicht kennen, müssen vor dem Minispiel darauf vorbereitet werden. Das Programm übernimmt diese Funktion nicht.

Ähnliche Vorbereitungen sollten auch für das Löschen von eingegebenen Buchstaben mit der Backspace-Taste, der Löschen-Taste und für das Springen von Feld zu Feld mit der Tabulator-Taste getroffen werden.

◀ Weitere Details zu den Minispielen befinden sich in den Kurz-Informationen zu jedem Minispiel in Kap. 4.4.



4.3 Übersicht: Lernziele aller Minispiele

Lernbereiche	Teillernziele	Lernziele													
		Alter berechnen	Rechnung schreiben	Waren einkaufen	Rezeptlücken füllen	Eierkuchen backen	Fahrschein kaufen	Lager aufräumen	Holzrahmen herstellen	Stoffpreis berechnen	Kreditvertrag ausmessen	Pflegevertrag ändern	Pflege dokumentieren	Garten planen	
Lesen	Buchstaben und Wörter erkennen und erlesen		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>				<input type="radio"/>		<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Texte unterschiedlicher Textsorten lesen					<input type="radio"/>				<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>
	den Sinn gelesener Texte erfassen					<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>
	Gelesenes erinnern und übertragen		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		
Schreiben	bekannte Wörter fehlerfrei schreiben	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>						<input type="radio"/>
	vertraute Buchstaben und Wörter ohne Vorlage aufschreiben und das Ergebnis kontrollieren	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>						<input type="radio"/>
	zur Schreibung auch unbekannter Wörter die Kenntnisse über grundlegende Rechtschreibregeln nutzen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>			<input type="radio"/>		<input type="radio"/>	<input type="radio"/>						<input type="radio"/>
Rechnen	im Zahlenbereich bis 20 addieren	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>					<input type="radio"/>		<input type="radio"/>				
	im Zahlenbereich bis 20 subtrahieren		<input type="radio"/>												
	im Zahlenbereich bis 100 addieren	<input type="radio"/>		<input type="radio"/>					<input type="radio"/>		<input type="radio"/>				
	im Zahlenbereich bis 1000 addieren			<input type="radio"/>					<input type="radio"/>		<input type="radio"/>				
	im Zahlenbereich bis 20 multiplizieren			<input type="radio"/>							<input type="radio"/>				
	im Zahlenbereich bis 100 multiplizieren			<input type="radio"/>							<input type="radio"/>				
	mit Gewichten, Längen und Währungen umgehen			<input type="radio"/>					<input type="radio"/>		<input type="radio"/>				
	mit Zehnern und Hundertern nach dem Komma umgehen			<input type="radio"/>							<input type="radio"/>				
Alltag oder Beruf	mit Strichlisten umgehen			<input type="radio"/>											
	Handwerk								<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>				
	Gärtnerei														<input type="radio"/>
	Krankenpflege												<input type="radio"/>		
	Verwaltung, Orientierung in Tabellen											<input type="radio"/>			
	Lebensmittel, Gewichte, Maßeinheiten								<input type="radio"/>						
	Bedienung Fahrkartenautomat							<input type="radio"/>							
	Backen					<input type="radio"/>									
	Texte rekonstruieren					<input type="radio"/>									
	Verkauf, Einkauf				<input type="radio"/>										
	Gastronomie		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>									
	Arbeitsanweisungen verstehen und umsetzen	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
	Medienkompetenz	Strukturen einfacher Formulare erkennen											<input type="radio"/>		
je nach Kontext und Interesse den Texten Informationen und Aussagen entnehmen und sie verstehen										<input type="radio"/>		<input type="radio"/>			<input type="radio"/>
Formulare ausfüllen, z.B. Banküberweisung, Anmeldung mit Tabellen umgehen		<input type="radio"/>										<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	



4.4 Kurzinformationen zu jedem Minispiel




Allgemeines zu den Minispielen

Informationsbox

In der rechten oberen Ecke des Informationsblatts befindet sich ein farbiger Kasten. Darin sind Daten zu jedem Minispiel zu dem Zweck zusammengefasst, dass Sie die folgenden Aspekte mit einem Blick erkennen können:

Es gibt die **Kompetenzbereiche** Lesen, Schreiben, Rechnen, Medien, Alltag und Beruf. Die Kompetenzbereiche, in denen die **Lernziele** des jeweiligen Minispiels liegen sind mit dunkler Schrift hervorgehoben.

Die Angaben zur **Dauer** dieses Minispiel beziehen sich auf die **drei Schwierigkeitsgrade (SG)**, L = leicht, M = mittel, S = schwer.

-  Seitenzahl des entsprechenden Arbeitsblattes
-  Seitenzahl des Bildes zum Minispiel
-  Seitenzahl der Lernziel-Übersicht

Aufgabenstellungen

Beim Gang durch die Stadt stellt sich schnell heraus, dass die Bewohner bereit sind, Alex mit Tipps oder Gegenständen bei seiner Suche zu helfen. Im Gegenzug soll er ihnen bei ihren beruflichen und alltäglichen Aufgaben helfen. Sagt Alex seine Unterstützung zu, erhält er von den Stadtbewohnern umfangreiche Aufgaben.

Die Anzeige des Bildschirms wechselt in eine Nahaufnahme des Minispiels. Meist erscheint auf der rechten Bildschirmhälfte ein Notizzettel. Dort soll der Spieler die notwendigen Buchstaben oder Zahlen in die leeren Felder eintragen. Der Spieler kann sich die Aufgabe immer wieder durch **Anklicken der Person** am Dialogfeldrand anzeigen bzw. als Audio vorsprechen lassen.

Spielschritte

Mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad müssen die Spielenden eine steigende Anzahl von immer komplexeren Teilaufgaben bewältigen.

Nach jedem **Spielschritt** muss die **Häkchen-Taste** geklickt werden. Ist die Eingabe falsch, wird das Feld rot hinterlegt und der Spieler muss seine Eingabe korrigieren. Das kann er entweder mit der Backspace-Taste tun oder durch Löschen des markierten Feldinhalts.

Beim Anklicken der **Kreuz-Taste** wird das Minispiel abgebrochen. Beim nächsten Start dieses Minispiels muss wieder von vorn begonnen werden. Bei einem solchen **Spielabbruch** werden keine Punkte vergeben. Lediglich für vollständig beendete Minispiele erhält der Spielende Punkte.

Lernziele

Die Minispiele haben sehr unterschiedliche Haupt- und Teillernziele. Meist ist unter dem **Hauptlernziel** der Einblick in den entsprechenden Alltags- oder Berufsbereich gefasst. Die **Teillernziele** beschreiben in der Regel die spezifischen Schritte aus den Kompetenzbereichen Lesen, Schreiben und Rechnen in der entsprechenden Alltags- oder Berufssituation.

Hilfesystem

Durch Anklicken der Ratte am Dialogfeldrand bittet der Spielende um Unterstützung bei der Lösung der Aufgaben. Mit jedem Mausklick auf die Ratte werden ihre Tipps detaillierter.

Mausklick-Tipps:

1. Die Ratte erläutert, wie die Aufgabenstellung noch einmal abgerufen werden kann.
2. Der Spieler erhält wichtige Hinweise zum Lösen der spezifischen Teilaufgabe.
3. Die Lösung der Teilaufgabe wird in das Feld oder die Felder eingetragen.

Lösungsschritte

Im Abschnitt Lösungsschritte wird durch Grafiken und Erläuterungstexte exemplarisch dargestellt, wie das Minispiel zu lösen ist.

Lesen
Schreiben
Rechnen
Medien
Beruf
Alltag

L: x min
M: x min
S: x min

AB S. xy
S. xy
S. xy

▲ Informationsbox



4.4.1 Alter berechnen



Aufgabenstellung

Der Torwächter bittet Alex, ihm bei der Berechnung des Gesamtalters seiner Familie zu helfen. Alex erfährt vom Torwächter den Namen und das Alter jedes Familienmitglieds.

Der Spieler ist aufgefordert, alle Angaben in die Tabelle des Notizblatts einzutragen, die Teilsummen zu berechnen und die Gesamtsumme aller Altersangaben zu ermitteln.

Spielschritte

1. Eintragen des Namens des jeweiligen Familienmitglieds in der richtigen Zeile und Spalte (Namen) der Tabelle.

2. Eintragen der Altersangabe des jeweiligen Familienmitglieds in der richtigen Zeile und Spalte (Alter).
3. Addieren der Altersangaben der Eltern und Eintragen der Teilsumme in das richtige Feld.
4. Addieren der Altersangaben der Kinder und Eintragen der Teilsumme in das richtige Feld.
5. Addieren der beiden Teilsummen und Eintragen der Gesamtsumme in das richtige Feld.

Lernziele

Hauptlernziel dieses Minispiels ist die Orientierung in den Zeilen und Spalten der **Tabelle** und die Platzierung der Eingaben in den richtigen Feldern. Die Teillernziele sind:

- a) Fehlerloses Schreiben der Namen in die Namensfelder.
- b) Fehlerloses Schreiben der Altersangaben in die Altersfelder.
- c) Fehlerloses Addieren der Altersangaben zu den Teilsummen und zur Gesamtsumme.

Hilfesystem

Beim zweiten Hilfe-Aufruf erhält der Spieler Hinweise zum Lösen der unterschiedlichen Teilaufgaben: Namen der Familienmitglieder, Alter der Familienmitglieder, Berechnen der Summen.

	Namen	Alter
Vater	<u>Paul</u>	
Mutter	<u>Erna</u>	
Gesamtalter Eltern		
Erstes Kind	<u>Maria</u>	
Zweites Kind	<u>martin</u>	
Drittes Kind	<u>Hilde</u>	
Viertes Kind	<u>Bernd</u>	
Gesamtalter Kinder		
Gesamtalter Eltern		
Gesamtalter		

Ich heiße Paul und bin 36 Jahre alt. Meine Frau Erna ist 30 Jahre alt.

Lesen
Schreiben
Rechnen
Medien
Beruf
Alltag

M: 8 min

S. 165, 167

S. 137

S. 55

Lösungsschritte

1. Klicken Sie den Torwächter am Rande des Dialogfeldes an, um die Namen und die Altersangaben seiner Familienmitglieder anhören und im Dialogfeld lesen zu können.
2. Schauen Sie sich die Tabelle mit den Spalten und Spaltenbezeichnungen sowie die Zeilen und Zeilenbezeichnungen auf dem Notizblatt an.
3. Tragen Sie die **Namen der Familienmitglieder** in der entsprechenden Zeile und Spalte ein.
4. Tragen Sie nun die **Altersangabe jedes Familienmitgliedes** in der entsprechenden Zeile und Spalte der Tabelle ein.
5. Addieren Sie die Altersangaben der Eltern und tragen Sie die Summe im Feld **Gesamtalter Eltern** ein.

6. Addieren Sie die Altersangaben der Kinder und tragen Sie die Summe im Feld **Gesamtalter Kinder** ein.
7. Addieren Sie die Beträge in den Feldern **Gesamtalter Eltern** und **Gesamtalter Kinder** und tragen Sie diese Summe in das Feld **Gesamtalter** ein.

	Namen	Alter
Vater	Paul	36
Mutter	Erna	30
	Gesamtalter Eltern	66
Erstes Kind	Maria	13
Zweites Kind	Martin	9
Drittes Kind	Hilde	7
Viertes Kind	Bernd	5
	Gesamtalter Kinder	34
	Gesamtalter Eltern	66
	Gesamtalter	100

Ausgezeichnet! Du hast alle Summen richtig eingetragen.

4.4.2 Rechnung schreiben



Aufgabenstellung

Alex ist von der Gastwirtin als Aushilfskellner eingestellt worden. Gemäß ihrer Anweisung hat er die Bestellungen der Gäste aufgenommen und ihnen die Getränke und Speisen gebracht. Nun hat der Spieler die Aufgaben, jedem Gast entsprechend seiner Bestellungen eine Rechnung zu schreiben und das Geld zu kassieren.

Spielschritte

1. Lesen/Anhören der Bestellungen des Gastes.
2. Eintragen des Hauptgerichts in die Rechnung.
3. Eintragen der Nachspeise in die Rechnung.
4. Eintragen des Getränks in die Rechnung.
5. Eintragen des Hauptgericht-Preises in die Rechnung.
6. Eintragen des Nachspeise-Preises in die Rechnung.
7. Eintragen des Getränke-Preises in die Rechnung.
8. Addieren der Preise und Eintragen des Gesamtpreises als Rechnungsbetrag.
9. Berechnen der Differenz zwischen dem vom Gast gezahlten Betrag und dem Rechnungsbetrag.
10. Herausgeben des Differenzbetrages als Wechselgeld.

Lernziele

Hauptlernziel dieses Minispiels ist es, einen kleinen Einblick in das Berufsfeld **Gastronomie** zu erhalten. Die Teillernziele sind:

- a) Fehlerloses Schreiben der Speisen und Getränke mit ihren Preisen.
- b) Fehlerloses Addieren der Preise.
- b) Fehlerloses Herausgeben des Wechselgeldes.

Hilfesystem

Beim zweiten Hilfe-Aufruf erhält der Spieler Hinweise zum Lösen der unterschiedlichen Teilaufgaben: Hauptgerichte, Nachspeisen, Getränke und ihre Preise übertragen; Preise addieren und Wechselgeld herausgeben.

Lesen
Schreiben
 Rechnen
 Medien
 Beruf
 Alltag

L: 5 min
 M: 10 min
 S: 10 min

AB S. 169
 🔍 S. 139
 ? S. 55



Lösungsschritte

1. Wenn Sie die Bestellung des Gastes noch einmal hören wollen, klicken Sie den Gast am Dialogfeldrand an.

2. Übertragen Sie das **Hauptgericht**, die **Nachspeise** und das **Getränk** von der Speisekarte in die Rechnung.

3. Tragen Sie die richtigen Preise ein.

4. Addieren Sie die Preise und tragen Sie die Gesamtsumme ein.

5. Berechnen Sie das Wechselgeld: Geld des Gastes minus zu zahlender Betrag = Wechselgeld.



4.4.3 Waren einkaufen



Aufgabenstellung

Der Spieler wird vom Koch zum Markt geschickt, um die bestellten Waren für das Festessen abzuholen. Die Bäuerin hatte noch keine Zeit, sich um die Bestellung zu kümmern. Deshalb muss der Spieler die Aufgabe übernehmen und die Zutaten für den Koch anhand des Bestellzettels selbst zusammensuchen. Anschließend soll er die Preise für jede Warengruppe und den Gesamtpreis aller Waren errechnen.

Spielschritte

1. Lesen/Anhören der Bestellliste des Kochs.
2. Auswählen und Nehmen der Waren.
3. Lesen der Strichliste und Eintragen der entsprechenden Ziffern.
4. Eintragen des Stückpreises der Waren.
5. Errechnen und Eintragen des Endbetrages dieser Warengruppe.
6. Vorgang für weitere Warengruppe/n in der/den nächsten Zeile/n wiederholen.
7. Übertragen der Endbeträge.
8. Addieren der Endbeträge zum Gesamtpreis.



Lernziele

Hauptlernziel dieses Minispiels ist, einen kleinen Einblick in den Alltagsbereich **Einkaufen** und in das Berufsfeld **Verkauf** zu erhalten. Die Teillernziele sind:

- a) das Berechnen der Lebensmittelkosten mittels Multiplikation und Addition.
- b) Zählen der Strichlisteneinträge und Eintragen der jeweiligen Anzahl.
- c) Verstehen des Notizzettels.



Hilfesystem

Beim zweiten Hilfe-Aufruf erhält der Spieler Hinweise zum Lösen der unterschiedlichen Teilaufgaben: Anzahl der Waren eintragen, Einzelpreis eintragen, Stückzahl mit Einzelpreis multiplizieren, Preise eintragen, Preise übertragen und addieren, Gesamtsumme eintragen.

Lesen
Schreiben
Rechnen
Medien
Beruf
Alltag

L: 5 min
M: 10 min
S: 15 min

AB S. 171
S. 141
? S. 55

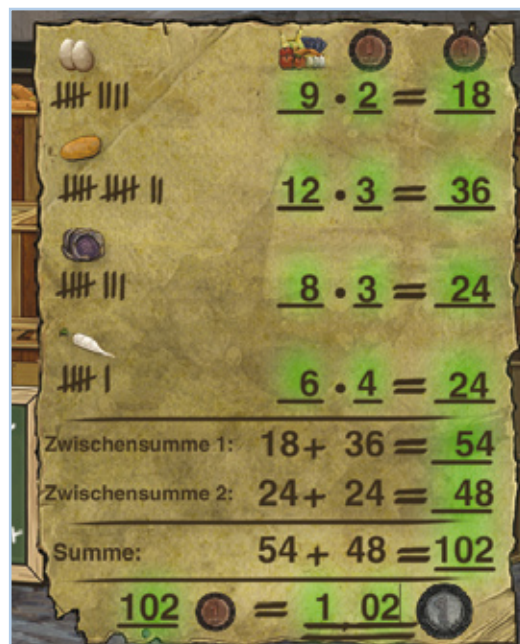
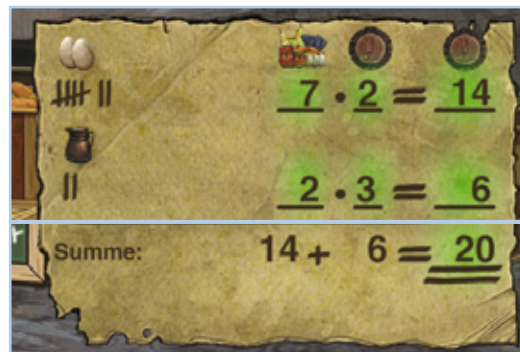
Lösungsschritte

1. Klicken Sie Alex an, damit er die Bestellung des Kochs vorliest.
2. Klicken Sie die Lebensmittelkiste so oft an, bis die richtige Anzahl der Striche auf dem Notizblatt erscheint. Haben Sie zu viele Striche durch Mausclick erzeugt, können Sie dies durch das Anklicken der Waren im Korb wieder rückgängig machen.



3. Zählen Sie die Striche der Strichliste und tragen Sie die entsprechende Anzahl ein.
4. Tragen Sie die Stückpreise der Lebensmittel ein.
5. Tragen Sie die Ergebnisse der Multiplikation aus Stück mal Stückpreis ein.

6. Wiederholen Sie die Arbeitsschritte für weitere Lebensmittel.
7. Tragen Sie die Endbeträge jeder Zeile in die Felder unter dem Trennstrich ein.
8. Tragen Sie das Ergebnis der Addition dieser Endbeträge im Feld hinter dem Gleichheitszeichen unter dem Trennstrich ein. Damit haben Sie den Betrag errechnet, der für diese Waren bezahlt werden muss.



4.4.4 Rezeptlücken füllen



Aufgabenstellung

In der Küche trifft Alex den Koch und die Magd Lisa. Hier gibt es viel zu tun, denn das große Fest soll bald beginnen. Alex erklärt sich bereit, das Eierkuchen-Rezept zu korrigieren.

Der Spieler bekommt eine Seite aus dem Kochbuch mit dem Eierkuchen-Rezept.

An vielen Stellen sind die Buchstaben nicht mehr zu lesen. Der Spieler soll die Lücken füllen, indem er entweder die angezeigten Buchstabenschnipsel vom Rand auf das Rezept verschiebt (SG leicht) oder die fehlenden Buchstaben mit der Tastatur (SG mittel

und schwer) in die entsprechenden Lücken eingibt.

Spielschritte

1. Anhören des gesamten Rezepttextes.
2. Im SG leicht: Nacheinander in jeder Lücke den passenden Buchstabenschnipsel platzieren, bis der gesamte Text wieder vollständig ist.

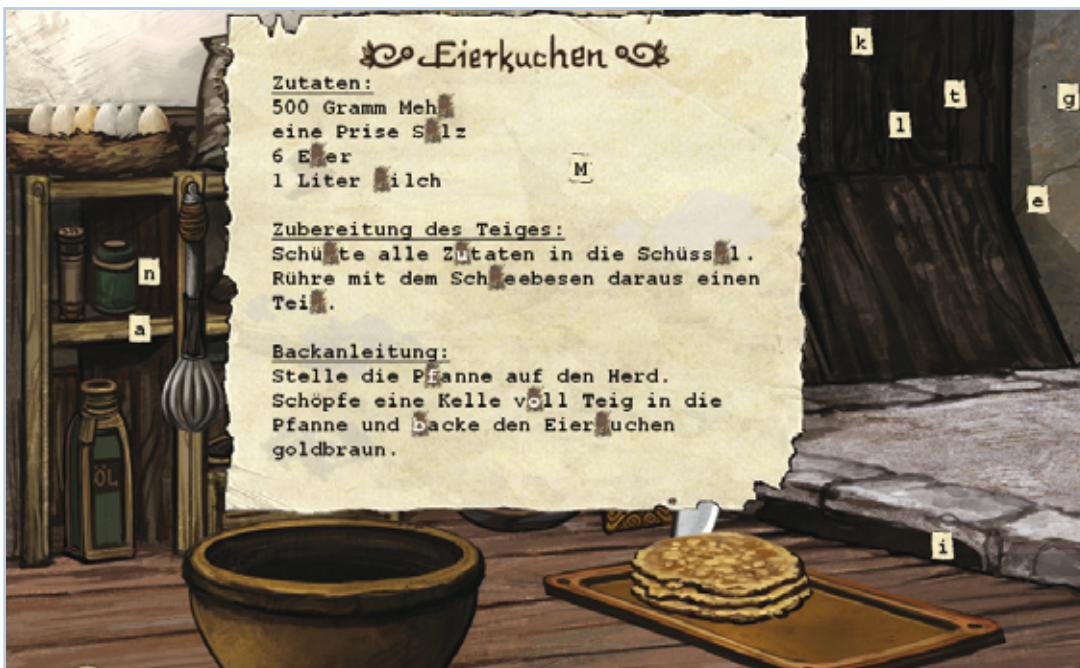
Im SG mittel und schwer: Nacheinander in jede Lücke den passenden Buchstaben mit der Tastatur eingeben, bis der gesamte Text wieder vollständig ist.

Lernziele

- Hauptlernziel dieses Minispiels ist das Finden der fehlenden Buchstaben in den zahlreichen Lücken des Rezepttextes. Die Teillernziele sind:
- a) Lesen des Gesamttextes und lauthaftes Sprechen der Worte.
 - b) Einsetzen des/der fehlenden Buchstaben/ entweder per Drag&Drop oder per Tastatur.

Hilfesystem

Beim zweiten Hilfe-Aufruf erhält der Spieler von der Ratte den Hinweis, die fehlenden Buchstaben in die Lücken des Rezepts einzutragen.



Lesen
Schreiben
Rechnen
Medien
Beruf
Alltag

L: 7 min
M: 10 min
S: 15 min

AB S. 173, 175

S. 143

S. 55

Lösungsschritte

1. Klicken Sie Alex am Rand des Dialogfeldes an, um den gesamten Rezepttext anzuhören.

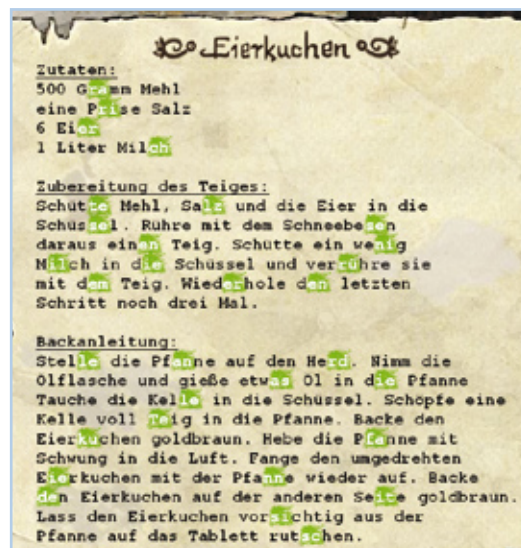
2. Im SG **leicht**: Klicken Sie den für die erste Textlücke passenden Buchstabenschnipsel an. Ziehen Sie den Schnipsel mit gedrückter Maustaste über die Lücke und lassen Sie den Schnipsel in die Lücke fallen.



Im SG **mittel**: Klicken Sie die erste Textlücke an und tippen Sie den fehlenden Buchstaben ein.



Im SG **schwer**: Klicken Sie die erste Textlücke an und tippen Sie die beiden fehlenden Buchstaben ein.



3. Wiederholen Sie die unter 2. beschriebenen Schritte für alle Textlücken.

4.4.5 Eierkuchen backen



Aufgabenstellung

Alex hat das Rezept vervollständigt. Nun hat er die Aufgabe übernommen, den Eierkuchenteig herzustellen und die Eierkuchen zu backen.

Der Spieler steht vor Arbeitstisch und Regal und soll durch Anklicken und Verschieben der Zutaten, Behälter und Werkzeuge die Anleitungen des Rezepts in der vorgegebenen Reihenfolge umsetzen.

Spielschritte

1. Anhören des Eierkuchen-Rezepts.
2. Anklicken und Ziehen der Zutaten über die Schüssel. Dabei ist die vorgegebene Reihenfolge unbedingt einzuhalten.
3. Anklicken und Ziehen des Schneebesens zum Rühren des Teiges.
4. Anklicken und Ziehen der Pfanne, um sie auf den Herd zu stellen.
5. Anklicken und Ziehen der Kelle, um etwas Teig aus der Schüssel zu schöpfen.
6. Anklicken und Ziehen der Kelle, um den Teig in die Pfanne zu gießen.
7. Anklicken und Ziehen des Pfannenhebers, um die Eierkuchen aus der Pfanne zu holen und auf das Tablett zu legen.
8. Wiederholen der Schritte 4 bis 7, um einen zweiten und einen dritten Eierkuchen zu backen.

Lernziele

Hauptlernziel dieses Minispiels ist, einen kleinen Einblick in den Alltagsbereich **Kochen** bzw. Backen und in das Berufsfeld „**Gastronomische Küche**“ zu erhalten. Die Teillernziele sind:

- a) Anhören bzw. Lesen und Verinnerlichen der Anleitungen zum Herstellen des Teiges und zum Backen der Eierkuchen.
- b) Exaktes Einhalten der vorgegebenen Arbeitsschritte.
- c) Umsetzen der Arbeitsschritte durch den richtigen Einsatz von Maus und Maustasten.

Hilfesystem

Beim zweiten Hilfe-Aufruf erhält der Spieler von der Ratte den Hinweis, die Reihenfolge der Arbeitsschritte so umzusetzen, wie sie im Rezept beschrieben sind.

Lesen
Schreiben
Rechnen
Medien
Beruf
Alltag

L: 8 min
M: 10 min
S: 12 min

AB S. 177, 179

S. 145

S. 55



Lösungsschritte

1. Klicken Sie Alex am Rand des Dialogfeldes an, um den Rezepttext zu hören.
2. Klicken Sie die im Rezept aufgelisteten Zutaten an und ziehen Sie sie in der angegebenen Reihenfolge über die Schüssel: die Mehltüte, den Salzstreuer, die sechs Eier und die Milchkanne.
3. Klicken Sie den Schneebesen an und ziehen Sie ihn zum Rühren über die Schüssel.
4. Klicken Sie die Pfanne an und ziehen Sie sie auf den Herd.
5. Klicken Sie die Kelle an, ziehen Sie sie über die Schüssel und ziehen Sie sie anschließend in gefülltem Zustand über die Pfanne.
6. Klicken Sie den Pfannenheber an, ziehen Sie ihn über die Pfanne und ziehen Sie ihn anschließend zusammen mit einem fertigen Eierkuchen über das Tablett.
7. Wiederholen Sie die Arbeitsschritte 4, 5 und 6 zweimal. Am Ende des Minispiels sollen drei Eierkuchen auf dem Tablett liegen.

Für die Schwierigkeitsgrade **mittel** und **schwer** müssen Sie die zusätzlichen Arbeitsschritte bei gleicher Handhabung der Maus durchführen.



4.4.6 Fahrschein kaufen



Aufgabenstellung

Alex hat dem Torwächter zugesagt, beim Kutscher für ihn und einige seiner Familienmitglieder einen Fahrschein zu kaufen. Der Kutscher schickt Alex dafür an den neuen Automaten.

Der Spieler hat die Aufgabe, die Abfragen des Automaten entsprechend der Reisewünsche des Torwächters mit der Eingabe von Ortsnamen und mit dem Anklicken von Tasten zu beantworten. Abschließend erhält der Spieler den virtuellen Fahrschein mit dem aufgedruckten Preis.

Spielschritte

1. Lesen/Anhören der Reisewünsche des Torwächters.
2. Anschauen der Landkarte und Eintragen des Zielortes; evtl. Eintragen der zusätzlichen Zwischenstation.
3. Anklicken der richtigen Tasten für die Anzahl der erwachsenen Reisenden und der mitreisenden Kinder.
4. Anklicken der entsprechenden Tasten für die Reiseoptionen: a) Reiserichtung/en, b) Sitzklasse, c) Reisetempo
5. Nur im SG schwer: Kombinieren aller Reiseoptionen, um das vorgegebene Reisebudget einzuhalten.
6. Anklicken der Taste „Drucken“ zur Ausgabe des Fahrscheins.

Lernziele

Hauptlernziel dieses Minispiels ist, dieses digitale Gerät zu **bedienen**, ohne Zeitdruck und Angst, etwas verkehrt zu machen. Die Teillernziele sind:

- a) Eingabe des Zielortes und ggf. der Zwischenstation.
- b) Das richtige Übertragen der Reisewünsche des Torwächters auf die diversen Tastenabfragen zu den Reiseoptionen.

Hilfesystem

Beim zweiten Hilfe-Aufruf erhält der Spieler von der Ratte je einen spezifischen Hinweis zur Umsetzung des entsprechenden Reisewunsches.

Nur im SG schwer: Der Spieler erhält von der Ratte den Hinweis, die Varianten aller Reiseoptionen so zu kombinieren, dass die Preisvorgabe für den Fahrschein eingehalten wird.



Lesen
Schreiben
Rechnen
Medien
Beruf
Alltag

L: 4 min
M: 7 min
S: 15 min

AB S. 181

🔍 S. 147

? S. 55

Lösungsschritte

1. Klicken Sie Alex am Rand des Dialogfeldes an, um die Reisewünsche des Torwächters zu hören bzw. zu lesen.

2. Tragen Sie den Zielort (im SG **mittel** und **schwer**: auch die Zwischenstation) im Feld auf dem Automatenbildschirm ein. Vergleichen Sie die Buchstabenfolge mit dem Ortsnamen auf der Landkarte oberhalb des Bildschirms.



3. Klicken Sie hier und nach jeder folgenden Eingabe die Taste **Weiter** an, um auf den nächsten Bildschirm zu gelangen. Klicken Sie hier und nach jeder folgenden Eingabe die Taste **Zurück** an, um auf den vorherigen Bildschirm zu gelangen.

4. Klicken Sie die richtige Taste für die Anzahl aller **erwachsenen Reisenden** an.



5. Klicken Sie die richtige Taste für die Anzahl der **mitreisenden Kinder** an.



6. Klicken Sie die Taste **ja** oder **nein** an, um die Frage: **Mit Rückreise?** richtig zu beantworten



7. Um die Frage: **Welche Sitzklasse?** richtig zu beantworten, klicken Sie die Taste **bequem**, **normal** oder **preisgünstig** an.



8. Um die Frage: **Welches Reisetempo?** richtig zu beantworten, klicken Sie die Taste **schnell**, **normal** oder **gemütlich** an.



9. Auf dem folgenden Bildschirm wird nun der Preis der gewählten Fahrkarte angezeigt.



10. Klicken Sie die Taste **Drucken** an, damit der virtuelle Fahrschein im Ausgabeschlitz des Automaten erscheint.



11. Nur im SG **schwer**: Der Torwächter hat eine Preisgrenze für den Fahrschein vorgegeben. Sie muss mit dem Preis der Fahrkarte auf dem Bildschirm verglichen werden. Liegt der Preis unter oder genau in Höhe der Vorgabe, erscheint nach dem Anklicken der Taste **Drucken** der virtuelle Fahrschein im Ausgabeschlitz. Liegt der Preis über der Vorgabe, müssen Sie die Taste **Ändern** anklicken.

12. Sie müssen nun (ggf. mit mehreren Versuchen) die Variationen der **Reiseoptionen** so **kombinieren**, dass der Preis des virtuellen Fahrscheins unter oder genau in der Höhe der Preisvorgabe des Torwächters liegt.

4.4.7 Lager aufräumen



Aufgabenstellung

Nachdem die Ratte das Lager des Krämers verwüstet hat, bietet Alex dem Krämer seine Hilfe beim Aufräumen an. Der Spieler hat die Aufgabe, verschiedene Warensäcke zu beschriften und abzuwiegen. Für seine Hilfe erhält Alex den Anhänger vom Krämer.

Spielschritte

1. Dreimaliges Beschriften des Warensacks entweder per Drag&Drop oder per Tastatur.
2. Dreimaliges Abwiegen des Warensacks.
3. Dreimaliges Eintragen des Gewichts entweder per Drag&Drop oder per Tastatur.



Lernziele

Hauptlernziel dieses Minispiels ist, einen kleinen Einblick in die Alltagsbereiche **Lebensmittel, Gewichte und Maßeinheiten** zu erhalten. Die Teillernziele sind:

- a) Verstehen der Aufgabe und der Angaben des Krämers.
- b) Verstehen der Begriffe (Inhalt und Gewicht) die genannt werden.
- c) Richtige Schreibweise der Waren (SG leicht: lautgetreue Wörter; SG mittel: Doppelungen und Umlaute; SG schwer: Dehnungen mit -h, -ie und -ck).
- d) Addition von ganzen Zahlen (SG leicht: Zahlenbereich bis 20; SG mittel: Zahlenbereich bis 100; SG schwer: Zahlenbereich bis 1000).
- e) Hören, Verstehen und Eintragen von ganzen Zahlen.

Hilfesystem

Beim zweiten Hilfe-Aufruf erhält der Spieler Hinweise zum Lösen der unterschiedlichen Teilaufgaben: Namen der Waren auf den Sack schreiben, richtige Gewichte auf die Waagschale ziehen, Gewichte zusammenrechnen und Summe eintragen.

Lesen
 Schreiben
 Rechnen
 Medien
 Beruf
 Alltag

L: 3 min
 M: 5 min
 S: 7 min

AB S. 183
 🔍 S. 149
 ? S. 55

Lösungsschritte

1. Klicken Sie den Warensack an um zu hören, welche Ware sich darin befindet.

2. Beschriften Sie den Warensack (SG leicht: per Drag&Drop; SG **mittel** und **schwer**: per Tastatur).



3. Klicken Sie den Warensack an, um zu hören, welches Gewicht er hat.

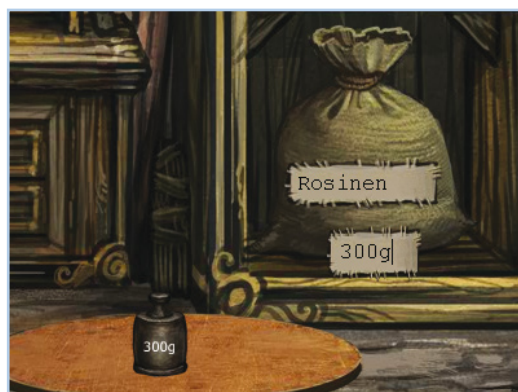


4. Wählen Sie die richtigen Gewichte aus.

5. Legen Sie die Gewichte in die Waagschale.

6. Lesen Sie die Gewichte ab bzw. addieren Sie sie.

7. Tragen Sie das Gewicht in das Eingabefeld ein (SG **leicht**: per Drag&Drop; SG **mittel** und **schwer**: per Tastatur).



8. Wiederholen Sie die Arbeitsschritte zweimal.

4.4.8 Holzrahmen herstellen



Aufgabenstellung

Vom Kutscher erfährt Alex, dass er als Lieferant für einen der Handwerker ins Rathaus kommt. So findet Alex heraus, dass die Schneiderin einen neuen Umhang für den Statthalter anfertigen soll, der dann ins Rathaus geliefert werden muss. Sie kann den Umhang allerdings nicht fertig stellen, weil ihr Stickrahmen kaputt ist. Daher hilft Alex dem überforderten Tischlergesellen einen neuen Stickrahmen herzustellen.



Spielschritte

1. Holzleiste mit Überstand in die Schiene legen.
2. Leiste mit Zwingen an der Schiene befestigen.
3. Leiste in der Kerbe schräg absägen.
4. Kreide/Messband an der Leiste anlegen und die Leiste am Außenmaß markieren.
5. Leiste so in die Schiene legen, dass die Markierung an der anderen Kerbe liegt.

6. Leiste mit Zwingen an der Schiene befestigen.
7. Leiste in der Kerbe schräg absägen.
8. Rest der Leiste nehmen und die letzten vier Arbeitsschritte dreimal wiederholen.
9. Die acht Sägeflächen mit Leim bestreichen.
10. Die vier Leisten zu einem Rahmen zusammenfügen.

Lernziele

Hauptlernziel dieses Minispiels ist, einen kleinen Einblick in das Berufsfeld des **Tischlerhandwerks** zu erhalten. Die Teillernziele sind:

- a) Kennenlernen von Werkzeugen und Materialien aus dem Tischlerhandwerk.
- b) Verstehen der Arbeitsanweisungen und Skizzen.
- c) Verstehen der Technik des Winkel-Verzagens.

Hilfesystem

Beim zweiten Hilfe-Aufruf erhält der Spieler Hinweise zum Lösen der unterschiedlichen Teilaufgaben: Die richtigen Werkzeuge und Materialien auswählen und die Arbeitsschritte in der richtigen Reihenfolge durchführen.



Lesen
Schreiben
Rechnen
Medien
Beruf
Alltag

L: 10 min
M: 15 min
S: 15 min

AB S. 185
S. 151
S. 55

Lösungsschritte

1. Legen Sie die **Holzleiste** mit Überstand in die **Schiene**. Die Holzleiste befindet sich hinten rechts im Raum. Wenn Sie mit der Maus darüber gehen, erscheint das Zahnrad-Zeichen am Mauszeiger.



2. Befestigen Sie die **Leiste** mit **Zwingen** an der Schiene. Die Zwingen sind in der Raummitte. Ziehen Sie die Zwingen mit der Maus auf die Holzleiste.



3. Nehmen Sie die **Säge** von der Wand hinten links und sägen Sie die Leiste in der Kerbe schräg ab, indem Sie die Säge auf die **Holzleiste** ziehen.



4. Legen Sie die **Kreide**/das Messband an der Leiste an und markieren Sie die Leiste am Außenmaß, indem sie die Maßanzeige bis zur entsprechenden Länge bewegen.



5. Legen Sie die Leiste so in die Schiene, dass die **Markierung** an der anderen Kerbe liegt.

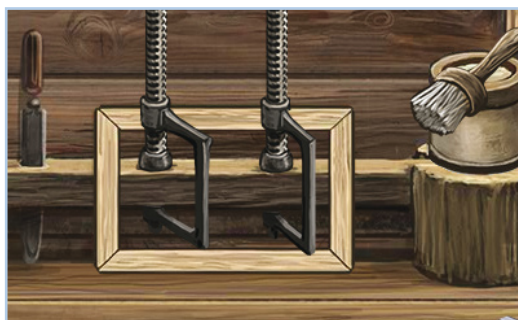
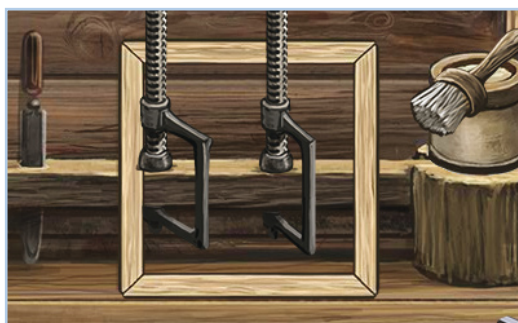
6. Befestigen Sie die **Leiste** mit den **Zwingen** an der Schiene.

7. **Sägen** Sie die Leiste in der Kerbe schräg ab.



8. Nehmen Sie den Rest der Leiste und wiederholen Sie die letzten vier Arbeitsschritte dreimal.

9. Bestreichen Sie die acht Sägeflächen mit **Leim**, indem Sie den Pinsel nehmen und auf die Holzleisten ziehen.



4.4.9 Stoffpreis berechnen



Aufgabenstellung

Nachdem Alex der Schneiderin den Stickrahmen gegeben hat, soll er, bevor die Schneiderin einen neuen Umhang für den Statthalter anfertigen kann, erst einmal den Preis und die Länge des Stoffes für den Umhang berechnen.

Spielschritte

1. (nur im SG schwer) Berechnen der Stofflänge.
2. Umrechnen von Zentimeter in Meter.
3. Berechnen des Stoffpreises.

Lernziele

Hauptlernziel dieses Minispiels ist es, einen kleinen Einblick in das Berufsfeld des **Schneiderhandwerks** zu erhalten. Die Teillernziele sind:

- a) Umrechnen von Maßen.
- b) Verstehen des Notizzettels.
- c) Berechnen von Preisen.

Hilfesystem

Beim zweiten Hilfe-Aufruf erhält der Spieler Hinweise zum Lösen der unterschiedlichen Teilaufgaben: Die richtigen Maße eintragen, die Stofflänge von cm in m umrechnen, den richtigen Preis berechnen.



Lesen
Schreiben
Rechnen
Medien
Beruf
Alltag

L: 5 min
M: 5 min
S: 10 min

AB S. 187
S. 153
? S. 55



Lösungsschritte

1. (nur im SG **schwer**) Schlagen Sie im **Schnittmusterbuch**, links oben auf dem Tisch, die Arm- und Schulterlängen nach.
2. (nur im SG **schwer**) Berechnen Sie mithilfe dieser Maße die **Stofflänge** für den Umhang.
2. Rechnen Sie von **Zentimeter in Meter** um.
3. Berechnen Sie jetzt den **Stoffpreis**.

1. Rechne von Zentimeter in Meter um:

Merke!
100 cm = 1 m!

Rechne um!
170 cm = 1 m und 70 cm = 1,70 m
Der Stoff ist 1,70 Meter lang

2. Berechne den Stoffpreis:

Merke!
1 Meter Stoff kostet 10 Taler!

Rechne den Preis für 1,70 Meter Stoff aus!

$1,70\text{m} \cdot 10 \frac{\text{Taler}}{\text{m}} = 17,00\text{Taler}$
Die benötigte Stofflänge kostet 17,00 Taler.

1. Berechne die Stofflänge:

Merke!
Armlänge + Schulterlänge + Armlänge = Stofflänge!

Summiere die beiden Armlängen mit der Schulterlänge!
 $58\text{cm} + 44\text{cm} + 58\text{cm} = 160\text{cm}$
Die Stofflänge beträgt 160 Zentimeter.

2. Rechne von Zentimeter in Meter um:

Merke!
100 cm = 1 m!

Rechne um!
160 cm = 1 m und 60 cm = 1,60 m
Der Stoff ist 1,60 Meter lang

3. Berechne den Stoffpreis:

Merke!
1 Meter Stoff kostet 10 Taler!

Rechne den Preis für 1,60 Meter Stoff aus!

$1,60\text{m} \cdot 10 \frac{\text{Taler}}{\text{m}} = 16,00\text{Taler}$
Die benötigte Stofflänge kostet 16,00 Taler.

1. Rechne von Zentimeter in Meter um:

Merke!
100 cm = 1 m!

Rechne um!
172 cm = 1 m und 72 cm = 1,72 m
Der Stoff ist 1,72 Meter lang

2. Berechne den Stoffpreis:

Merke!
1 Meter Stoff kostet 10 Taler!

Rechne den Preis für 1,72 Meter Stoff aus!

$1,72\text{m} \cdot 10 \frac{\text{Taler}}{\text{m}} = 17,20\text{Taler}$
Die benötigte Stofflänge kostet 17,20 Taler.

4.4.10 Stoff ausmessen



Aufgabenstellung

Die Schneiderin soll für den Statthalter einen neuen Umhang anfertigen. Alex hat für sie bereits die Stoffmenge und den Stoffpreis berechnet.

Jetzt soll der Spieler anhand der Anleitung im Schnittmusterbuch den Stoff für den Umhang ausmessen und markieren.

Spielschritte

1. Markieren der benötigten Stofflänge mithilfe eines Maßbandes.

2. Abmessen der halben Stofflänge durch Umschlagen des Stoffes bis zum markierten Stoffende.
3. Markieren eines Bogens mit Nadel, Faden und Kreide.
4. (nur im SG schwer) Markieren der Ärmel-Stofflänge mithilfe eines Maßbandes.

Lernziele

Hauptlernziel dieses Minispiels ist, einen kleinen Einblick in das Berufsfeld des **Schneiderhandwerks** zu erhalten. Die Teillernziele sind:

- a) Arbeit mit einem Maßband.
- b) Umgang mit Stoffen.

Hilfesystem

Beim zweiten Hilfe-Aufruf erhält der Spieler Hinweise zum Lösen der unterschiedlichen Teilaufgaben: Das Maßband am Stoff anlegen und die berechnete Stofflänge markieren, den Stoff bis zur Markierung umschlagen, die Nadel an die obere Faltkante stecken und mit der Kreide den Bogen markieren, das Maßband am Stoff anlegen und die berechnete Ärmellänge markieren.

Lesen
Schreiben
Rechnen
Medien
Beruf
Alltag

L: 3 min
M: 5 min
S: 7 min

AB S. 189

🔍 S. 155

❓ S. 55



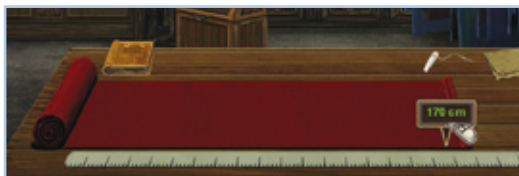
Lösungsschritte

1. **Rollen** Sie den Stoff aus, indem Sie ihn anklicken.

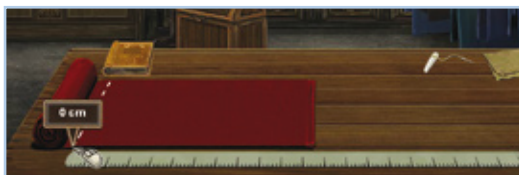
2. Sehen Sie auf dem **Notizzettel** (rechts auf dem Tisch) nach, wie lang der Stoff sein soll.



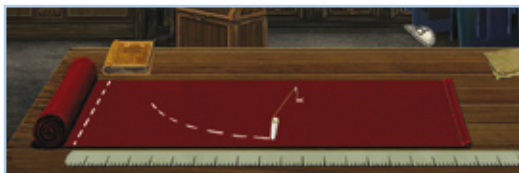
3. Markieren Sie die benötigte Stofflänge, indem Sie auf die Anzeige des **Maßbandes** klicken, es bis zur entsprechenden Stofflänge ziehen und erneut klicken.



4. Messen Sie die **halbe Stofflänge** ab, indem Sie auf die Anzeige des Maßbandes klicken und es bis zum markierten Stoffende (0 cm) ziehen und dort erneut klicken. Somit haben Sie den Stoff in der Mitte umgeschlagen und markiert.



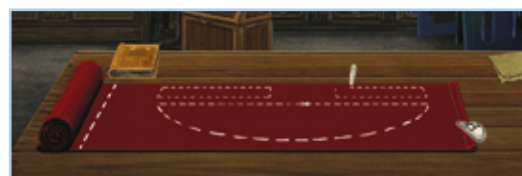
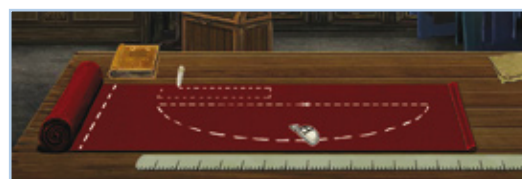
5. Markieren Sie jetzt einen **Bogen** auf dem Stoff, indem Sie Nadel, Faden und **Kreide** nehmen und mit dem Mauszeiger auf den markierten Punkt klicken.



6. (nur im SG **schwer**:) Sehen Sie im Schnittmusterbuch nach, wie lang die **Ärmel** sein sollen.



7. (nur im SG schwer) Markieren Sie die **Stofflänge beider Ärmel**, indem Sie erneut auf die Anzeige des Maßbandes klicken, es bis zur entsprechenden Stofflänge ziehen und wiederum klicken.



4.4.11 Kreditvertrag ändern



Aufgabenstellung

Alex ist als Lieferant der Schneiderin ins Rathaus gekommen. Dort bietet er der Vertretung des Bankbeamten seine Hilfe beim Ändern eines Kreditvertrages an.

Der Spieler sieht zunächst den alten Kreditvertrag mit dem handschriftlichen Änderungswunsch. Zusätzlich wird die Gebährentabelle angezeigt. Darin muss der Spieler die neuen Vertragsdaten markieren und sie in den neuen Vertrag übernehmen.



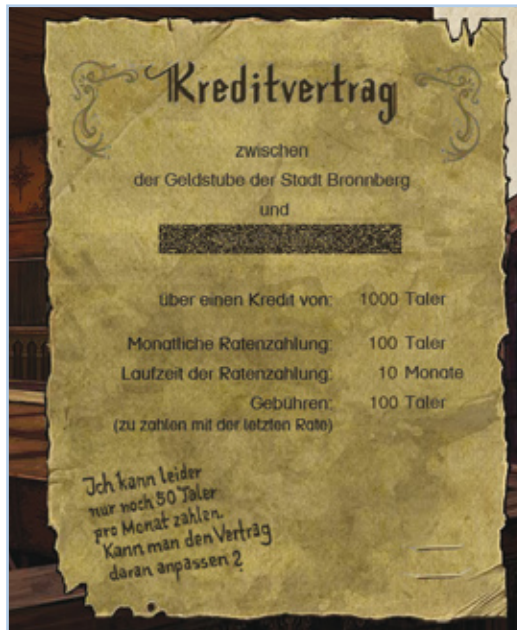
Spielschritte

1. Anhören bzw. Lesen des bisherigen Kreditvertrages und des Änderungswunsches.
2. Anschauen der Gebährentabelle.
3. Anklicken des Kreditbetrages im richtigen Teil der Gebährentabelle.
4. Markieren des neuen Ratenbetrages.
5. Markieren der neuen Laufzeit.
6. Markieren des neuen Gebährensatzes.
7. Übertragen dieser drei Zahlen in den neuen Vertrag.

Lernziele

Hauptlernziel dieses Minispiels ist, einen sachlichen und gelassenen Umgang mit **Verträgen, Formularen, Tabellen und Zahlenkolonnen** zu erlernen. Die Teillernziele sind:

- a) Erkennen und Merken der vier Beträge des alten Kreditvertrages.
- b) Genauer Ansehen der Gebährentabelle und Erkennen der Unterschiede zwischen den beiden Tabellenteilen.
- c) Ermitteln der neuen Kreditvertragsbeträge aufgrund der gewünschten geringeren Monatsrate.



Hilfesystem

Beim zweiten Hilfe-Aufruf in den Spielschritten 3 bis 6 erhält der Spieler von der Ratte die Hinweise, den Kreditbetrag, den Ratenbetrag, die Laufzeit und den Betrag der Gebährensatz zu markieren.

Lesen
Schreiben
Rechnen
Medien
Beruf
Alltag

L: 5 min
M: 7 min
S: 9 min

AB S. 191

S. 157

S. 55



Lösungsschritte

1. Klicken Sie den bisherigen Kreditvertrag an, um seinen Inhalt und den Änderungswunsch von Alex vorgelesen zu bekommen.

2. Klicken Sie die Gebührentabelle an. Die Beträge des **alten Kreditvertrages** werden angezeigt und, Alex erklärt die Spalten, in denen sie stehen.

3. Markieren Sie das Feld mit dem **Kreditbetrag** im unteren Teil der Gebührentabelle.

4. Markieren Sie den **neuen Ratenbetrag** in der Spalte Raten im unteren Teil der Gebührentabelle.

5. Markieren Sie die **neue Anzahl der Monate** in der Spalte Laufzeit im unteren Teil der Gebührentabelle.

6. Markieren Sie den **neuen Gebührenbetrag** in der Spalte Zinsen und Gebühren im unteren Teil der Gebührentabelle.

7. Übertragen Sie die **drei neuen Beträge** in den Änderungsvertrag.



4.4.12 Pflege dokumentieren



Aufgabenstellung

Alex war schockiert darüber, dass die Hexe nicht mehr im Kerker war, sondern bereits zum Marktplatz gebracht wurde, um auf dem Scheiterhaufen verbrannt zu werden. Die Ratte brachte Alex auf die Idee, ins Kloster zu gehen, um die Äbtissin nach Hexenverbrennungen zu befragen. Dort angekommen erfährt Alex von einer Pflegenonne, dass die Äbtissin schwer krank und daher nicht ansprechbar ist.

In diesem Minispiel soll Alex mithilfe eines Krankendokumentationsblattes den Zustand der Äbtissin dokumentieren.

Spielschritte

1. Dokumentation zur Kategorie Durst.
2. Dokumentation zur Kategorie Temperatur.
3. Dokumentation zur Kategorie Puls.
4. Dokumentation zur Kategorie Reaktion.
5. Dokumentation zur Kategorie Aussehen.

Lernziele

Hauptlernziel dieses Minispiels ist, einen kleinen Einblick in das Berufsfeld **Pflege** zu erhalten. Die Teillernziele sind:

- a) Kennenlernen von Fachbegriffen aus dem Pflegebereich.
- b) Verstehen von Tabellen bzw. Krankenblättern.
- c) Verstehen von Zustandsbeschreibungen der Patientin.

Hilfesystem

Beim zweiten Hilfe-Aufruf erhält der Spieler den Hinweis, dass er den richtigen Zustand der Äbtissin im Krankenblatt ankreuzen muss.

Lesen
Schreiben
Rechnen
Medien
Beruf
Alltag

L: 3 min
M: 5 min
S: 7 min

AB S. 193

🔍 S. 159

? S. 55



Lösungsschritte

1. Klicken Sie die Pflegenonne am Rand des Dialogfeldes an, um die Aufgabe zu hören.

2. Klicken Sie auf die Äbtissin, um ihren Zustand in der Kategorie **Durst** in Erfahrung zu bringen, und dokumentieren Sie den Zustand in der Spalte **Sa** (Samstag) und in der Zeile **trinkt nicht**, indem Sie das Feld anklicken.

3. Klicken Sie auf die Äbtissin, um ihren Zustand in der Kategorie **Temperatur** in Erfahrung zu bringen, und dokumentieren Sie den Zustand in der Spalte Sa und in der Zeile **unterkühlt**, indem Sie das Feld anklicken.

4. Klicken Sie auf die Äbtissin, um ihren Zustand in der Kategorie **Puls** in Erfahrung zu bringen, und dokumentieren Sie den Zustand in der Spalte Sa und in der Zeile **langsam**, indem Sie das Feld anklicken.

5. Klicken Sie auf die Äbtissin, um ihren Zustand in der Kategorie **Reaktion** in Erfahrung zu bringen, und dokumentieren Sie den Zustand in der Spalte Sa und in der Zeile **schläfrig** bzw. **ängstlich**, indem Sie das Feld anklicken.

6. Klicken Sie auf die Äbtissin, um ihren Zustand in der Kategorie **Aussehen** in Erfahrung zu bringen, und dokumentieren Sie den Zustand in der Spalte Sa und in der Zeile **blasses Gesicht**, indem Sie das Feld anklicken.

		Do	Fr	Sa	So
Selbst-einschätzung	Schmerzen				
	Schwindelgefühl				
	Übelkeit				
	keine Beschwerden				
Durst	trinkt nicht			X	
	gering	X	X		
	stark				
	normal				
Temperatur	hohes Fieber				
	erhöht	X	X		
	unterkühlt			X	
	normal				
Puls	schnell		X		
	langsam	X		X	
	normal				
	nicht tastbar				
Reaktion	schläfrig			X	
	ängstlich				
	normal	X	X		
Aussehen	rotes Gesicht				
	blasses Gesicht		X	X	
	normales Gesicht	X			

4.4.13 Garten planen



Aufgabenstellung

Alex sucht für die Äbtissin ein Stück Ingwerwurzel. Die Gartennonne plant gerade die Bepflanzung der Beete und hat deshalb keine Zeit ihm zu helfen. Alex bietet ihr an, die Arbeit für sie zu übernehmen, sodass sie in den alten Gartenskizzen nach dem Platz des Ingwers suchen kann.

Der Spieler soll die Beschreibung der Pflanzen im Pflanzenbuch genau durchlesen. Je nach Schwierigkeitsgrad soll er aus dem Buch die Pflanzenarten mit den entsprechenden Blütenfarben auswählen, die die Nonne ihm vorgibt. Zusätzlich soll er die Namen der Pflanzen in der Skizze eingetragen.

Spielschritte

1. Anhören und Lesen der Wünsche der Nonne zur Bepflanzung der Beete.
2. Anschauen der Beete und der schon platzierten Pflanzen und ihrer Blütenfarben.
3. Öffnen des Pflanzenbuchs und Lesen der Pflanzenbeschreibungen.
4. Anklicken der passenden Pflanzenarten mit der Blütenfarbe des ersten Beetes.
5. Schließen des Pflanzenbuchs und Eingeben des Pflanzennamens im Feld neben der übertragenen Pflanze.
6. Vorgang für die Bepflanzung aller Beete wiederholen.

Lernziele

Hauptlernziel dieses Minispiels ist, einen kleinen Einblick in das Berufsfeld **Gärtnerei** zu erhalten. Die Teillernziele sind:

- a) Lesen der Kurzbeschreibungen der Pflanzen und Erkennen der Pflanzenart.
- b) Auswählen der richtigen Pflanzen (Art und Blütenfarbe) für das entsprechende Beet.
- c) Einprägen des Aussehens der Pflanze und der Schreibweise ihres Namens.
- d) Fehlerfreies Schreiben des Pflanzennamens in das entsprechende Feld.



Hilfesystem

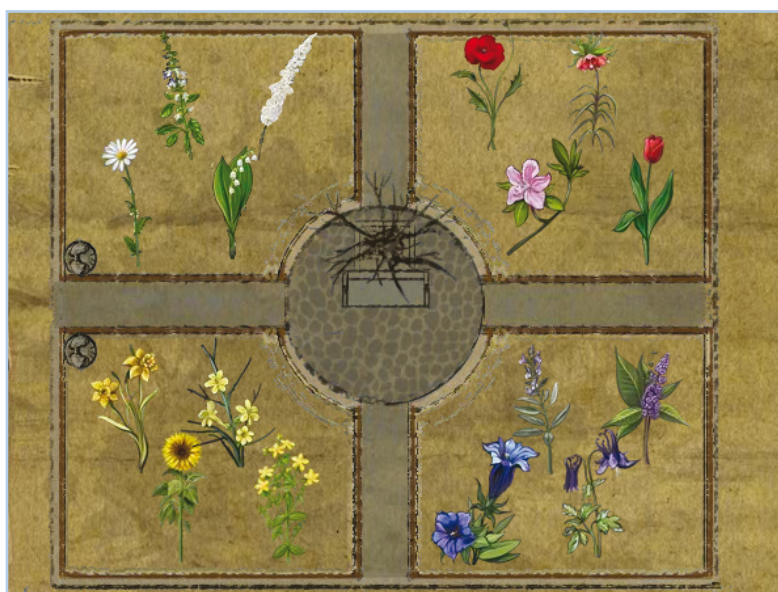
Beim zweiten Hilfe-Aufruf erhält der Spieler von der Ratte den Hinweis, die entsprechende Blütenfarbe bei der Auswahl der Pflanzen zu beachten.

Beim dritten Hilfe-Aufruf in jedem Spielschritt werden die richtigen Pflanzen von der Ratte aus dem Buch ausgewählt. Jetzt muss der Spielende die Pflanzennamen eintragen.

Lesen
Schreiben
Rechnen
Medien
Beruf
Alltag

L: 10 min
M: 15 min
S: 20 min
AB S. 195, 199
S. 161
S. 55






Lösungsschritte

1. Klicken Sie die Gartennonne an, um ihre Wünsche zur Bepflanzung der Beete anhören bzw. nachlesen zu können.
 2. Schauen Sie sich die Beete an und registrieren Sie die schon **platzierten Pflanzen** und ihre Blütenfarben.
 3. Klicken Sie das **Pflanzenbuch** an, um es zu öffnen. Lesen Sie die Pflanzenbeschreibungen auf allen Seiten des Buches sorgfältig durch. Blättern Sie dafür das Buch bis zur letzten Seite durch.
 4. Klicken Sie die **passenden Pflanzenarten** mit der richtigen Blütenfarbe für das erste Beet an. Das Anklicken erzeugt ein **Häkchen** neben der Pflanze.
 5. Klicken Sie das **Schließen-Kreuz** im Pflanzenbuch an.
 6. Überprüfen Sie Ihre **Pflanzenauswahl** für das erste Beet in der Skizze.
 7. Tippen Sie den jeweiligen **Pflanzennamen** im Feld neben der ausgewählten Pflanze ein.
 8. Wiederholen Sie die Schritte 4 – 7, bis alle Beete mit den richtigen Pflanzen und ihren Namen versehen sind.
- Mit ansteigendem Schwierigkeitsgrad muss eine größere Anzahl von Pflanzen ausgewählt und deren Namen eingegeben werden.

5 Unterricht



② Rechnen Sie folgende Aufgaben aus!

a) $4 \cdot 4 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	b) $9 \cdot 6 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	c) $10 \cdot 9 =$	<input type="text"/>
$3 \cdot 9 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$6 \cdot 8 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$11 \cdot 4 =$	<input type="text"/>
$5 \cdot 6 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$7 \cdot 4 =$	<input type="text"/>	<input type="text"/>	$15 \cdot 3 =$	<input type="text"/>

③ Rechnen Sie zusammen!

In diesem Kapitel finden Sie Vorschläge, Ideen, Fragenlisten und Arbeitsblätter zur Einbindung des Lernspiels in den Unterricht.

5.1	Methodisch-didaktische Einsatzmöglichkeiten	85
5.2	Nutzung der Bilder, Dialoge und Themen	86
5.3	Bilder, Fragen und Ideen zu den Spielsituationen	87
5.3.1	Bilder zu den Spielsituationen	87
5.3.2	Fragen und Ideen zu den Spielsituationen	129
5.4	Bilder, Fragen und Arbeitsblätter zu den Minispielen	135
5.4.1	Bilder zu den Minispielen	135
5.4.2	Fragen zu den Minispielen	135
5.4.3	Arbeitsblätter zu den Minispielen	163

5.1 Methodisch-didaktische Einsatzmöglichkeiten

Das Lernspiel WINTERFEST ist ein eigenständiges und für sich stehendes Medium. Mit den folgenden Texten (methodisch-didaktische Vorschläge, Ideensammlungen, Fragenlisten und Arbeitsblätter) möchten wir Ihnen einige Möglichkeiten vorstellen, wie Sie das Lernspiel in den Alphabetisierungs- und Grundbildungsunterricht einbetten und die vielfältigen Details des Spiels für die Initialisierung von Lernprozessen nutzen können.

Methodisch-didaktische Vorschläge

Das Lernspiel kann von Ihnen gezielt dazu eingesetzt werden, um einen Teil der Kursteilnehmenden in Einzelarbeit mit einem der Minispiele zu beschäftigen, während Sie den anderen Teil der Gruppe zu einem anderen Thema anleiten.

Steht ein Beamer zur Verfügung, können Sie das Lernspiel oder eines der Minispiele mit der gesamten Gruppe bearbeiten. Fragen zum Vorgehen in den Spielsituationen oder zum Lösen der Teilaufgaben werden an alle gestellt und können in der Gruppe besprochen und geklärt werden. Dieses Vorgehen bietet sich besonders für die ersten Spielsequenzen an, in denen die Elemente der Spielsteuerung erläutert werden.

Sind die Kenntnisse zu einem aktuellen Kursthema sehr unterschiedlich, können Sie Phasen der Paar- oder Tandemarbeit gestalten. Dazu können jeweils ein leistungsstärkerer Lerner und ein Anfänger gemeinsam an einem PC ein Minispiel lösen, wodurch auf spielerische Weise das Kursniveau sukzessive angeglichen werden kann.

Steht ein Computerraum zur Verfügung, so dass jeder Kursteilnehmende allein an einem PC lernen kann, bietet Ihnen diese Form des Unterrichts die Möglichkeit, die Fortschritte des Einzelnen zu beobachten. Zusätzlich

können Sie jederzeit die Aufmerksamkeit der gesamten Gruppe auf einen Aspekt des Spiels lenken und dieses Thema durch eine Tafelerläuterung vertiefen.

Haben Kursteilnehmende intensiv an einem Thema gearbeitet, können sie ihr neues Wissen in dem entsprechenden Minispiel und in der passenden Schwierigkeitsstufe weiter vertiefen oder ihre Lernerfolge in einem Belohnungsspiel genießen.

Das Lernspiel WINTERFEST kann auch genutzt werden, um die Alltagskompetenzen der Kursteilnehmenden z. B. mit dem Minispiel Fahrschein kaufen oder Eierkuchen backen zu erweitern. In vielen Minispielen, z. B. Holzrahmen herstellen oder Pflege dokumentieren, werden Einblicke in Berufe vermittelt, die für die Zielgruppe realistisch sind. Darüber hinaus können sich die Kursteilnehmenden mit den Erläuterungen der Spielanleitung wesentliche Aspekte des Bereichs Medienkompetenz aneignen. Das Minispiel Rezeptlücken füllen kann z. B. auch als Maus- und Tastatur-Training eingesetzt werden.

Die Dialoge zwischen Alex und den Stadtbewohnern beinhalten meist drei alternative Antworten. Sie können zum Anlass genommen werden, um kommunikative Kompetenzen (weiter-) zu entwickeln.

Die Auseinandersetzungen mit Personen aus der Politik (Statthalter), neuen Zusammenhängen (Torwächter, Hexe, Ratte) und der eigenen Rolle des Fremden schaffen das Potenzial, Ansichten und Einstellungen zu hinterfragen und neue Verhaltensweisen zu erproben.

5.2 Nutzung der Bilder, Dialoge und Themen

Die Gespräche mit den Personen, die Gestaltung der Plätze der Stadt, die Innenräume, Orte des Spielgeschehens, die Nahaufnahmen der Minispiel-Orte und die dort zu lösenden Aufgaben können Sie zum Anlass nehmen, Unterrichtsstunden und -themen darauf aufzubauen bzw. an sie anzuschließen.

Die **Fragenlisten** sowohl zu den Spielsituationen als auch zu den Minispielen bieten vielfältige Anstöße für intensive Gespräche und kreatives Schreiben.

Abhängig von den Interessen der Kursteilnehmenden, den regionalen Gegebenheiten, der Jahreszeit oder anstehenden Festen und sonstigen Anlässen können diese Listen ergänzt und angepasst werden.

Die **Ideensammlung** versteht sich als eine offene Liste möglicher Gruppenaktivitäten, z. B. Pflanzen-Memoryspiel herstellen und spielen, vor-Ort-Analyse eines Fahrscheinautomaten, Fotoserie zum Festhalten der Display-Inhalte anfertigen und Umsetzung eines Reihenfolge-Puzzles.

Die **Arbeitsblätter** sind Beispiele dafür, wie anhand der Minispiele Rechnen, Schreiben und Lesen trainiert und vertieft werden können.

Nutzen Sie die Beispiele und übertragen Sie die Prinzipien auf die Themen, Niveaustufen und Inhalte Ihres Unterrichts.

Weitere Aktivitäten außerhalb des Kursraumes in Form von Besuchen oder Besichtigungen eines Handwerksbetriebes, eines Stadttors oder Rathauses können ebenfalls zur Integration des Spiels in den Kurs beitragen.

Diese Texte verstehen sich nicht als abgeschlossen und die Thematik vollständig abdeckend. Vielmehr sollen sie als Anregungen verstanden werden, weitere Ideen zu entwickeln und umzusetzen.

Nutzung weitergehender Themen aus dem Lernspiel

Das Lernspiel kann zum Anlass genommen werden, wichtige Unterschiede zwischen der (fiktiven) mittelalterlichen Stadt Bronnberg und dem eigenen Wohnort herauszuarbeiten. So können Stadtpläne verglichen werden und die folgenden Fragen durch Gespräche oder Stadtpaziergänge beantwortet werden:

- Wie unterscheiden sich die Städte äußerlich voneinander?
 - Gibt es noch Reste einer früheren Stadtmauer und welche Aufgabe hatte sie?
 - Gibt es in der heutigen Stadt noch einen Marktplatz und was hat er für eine Aufgabe?
 - Gibt es wie in Bronnberg ein Handwerker-Viertel? Welche unterschiedlichen Viertel kann man in den heutigen Städten unterscheiden?
 - Welche Berufe und Aufgaben haben die Menschen, die heute in einem Rathaus arbeiten?
 - Gibt es in Ihrer Stadt (oder in ihrer Nähe) ebenfalls ein Kloster?
 - Leben dort noch Mönche oder Nonnen und bewirtschaften sie einen Klostergarten?
- Die Kursteilnehmenden können in der Stadtbücherei nach alten Karten suchen, Fotobände und Dokumentarfilme ausleihen und besprechen.

In einer Serie von Kursstunden können Sie mit Ihren Kursteilnehmenden die Unterschiede zwischen den heutigen und den mittelalterlichen Berufen erkunden und die folgenden Fragen beantworten:

- Gibt es heute noch den Beruf des Torwächters? Gibt es Menschen, die ähnliche Aufgaben zu bestimmten Tageszeiten übernehmen?
- Mit welchem Beruf kann man den des Kutschers vergleichen; welche Unterschiede gibt es?

- Wie wird der Berufsstand genannt, der vergleichbare Aufgaben hat wie der Krämer oder die Bäuerin an ihrem Marktstand?
- Haben Sie schon einmal die Werkstätten eines Schneiders oder eines Tischlers genauer angeschaut? Welche Unterschiede fallen besonders ins Auge?
- In unseren heutigen Städten gibt es sehr viele Kneipen und Restaurants. Haben die Angestellten andere Aufgaben als der Koch und die Gastwirtin von Bronnberg?
- Besuchen Sie interessierte und interessante Unternehmen und Handwerksbetriebe in Ihrer eigenen Stadt und ermöglichen Sie damit auch Kontakte zur Arbeitswelt.

Im Rathaus von Bronnberg hat Alex dem Bankbeamten in der Geldstube beim Ändern eines Kreditvertrages geholfen.

- Welche anderen und zusätzlichen Verträge kann man in den heutigen Banken und Sparkassen schließen?
- Zum Geld abheben muss man bei allen Banken entweder Auszahlungsformulare oder Geldautomaten benutzen. Berichten Sie von Ihren Erfahrungen im Umgang damit.
- Welche Ideen fallen Ihnen ein, um einen Automaten und seine Logik besser kennenzulernen?
- Listen Sie alle Anträge auf, die Sie schon einmal in Ihrem Rathaus, der Stadtverwaltung oder dem Finanzamt gestellt haben und berichten Sie, wie Sie das bewältigt haben (z. B. Personalausweis, Pass, Lohnsteuererklärung).

Alex hat sich zu Beginn und am Ende des Lernspiels telefonisch in einer Tischlerei beworben. Der Themenkomplex Bewerbung und Beschäftigungseinstieg kann ebenfalls zu einer Serie von Kursstunden genutzt werden.

- Was ist bei telefonischen Bewerbungen an Besonderheiten zu beachten?
- Welche Dokumente sind für eine schriftliche Bewerbung erforderlich?
- Wo kann nach Stellenangeboten und Jobanzeige im Internet gesucht werden und welche Vorgehensweisen sind dabei erfolgversprechend?

- Welche Informationen in Stellenanzeigen sind besonders zu beachten und im Anschreiben unbedingt zu berücksichtigen?
 - Welche Passagen eines Arbeitsvertrags beinhalten die Rechte und Pflichten eines Arbeitnehmers?
- Ermutigen Sie Ihre Kursteilnehmenden, zur Vorbereitung von Bewerbungsgesprächen, die Gesprächssituationen in Rollenspielen zu üben.

5.3 Bilder, Fragen und Ideen zu den Spielsituationen

Auf den folgenden Seiten finden Sie Bilder von 20 Spielsituationen aus dem Adventure-Teil des Lernspiels, farbig und im Querformat ausgedruckt. Sie können dafür genutzt werden, um die Fragen aus Kap. 5.3.2 anhand des entsprechenden Bildes besser zu veranschaulichen. Darüber hinaus können sie als Vorlagen für kreatives Schreiben und in Gruppengesprächen zum Einsatz kommen.

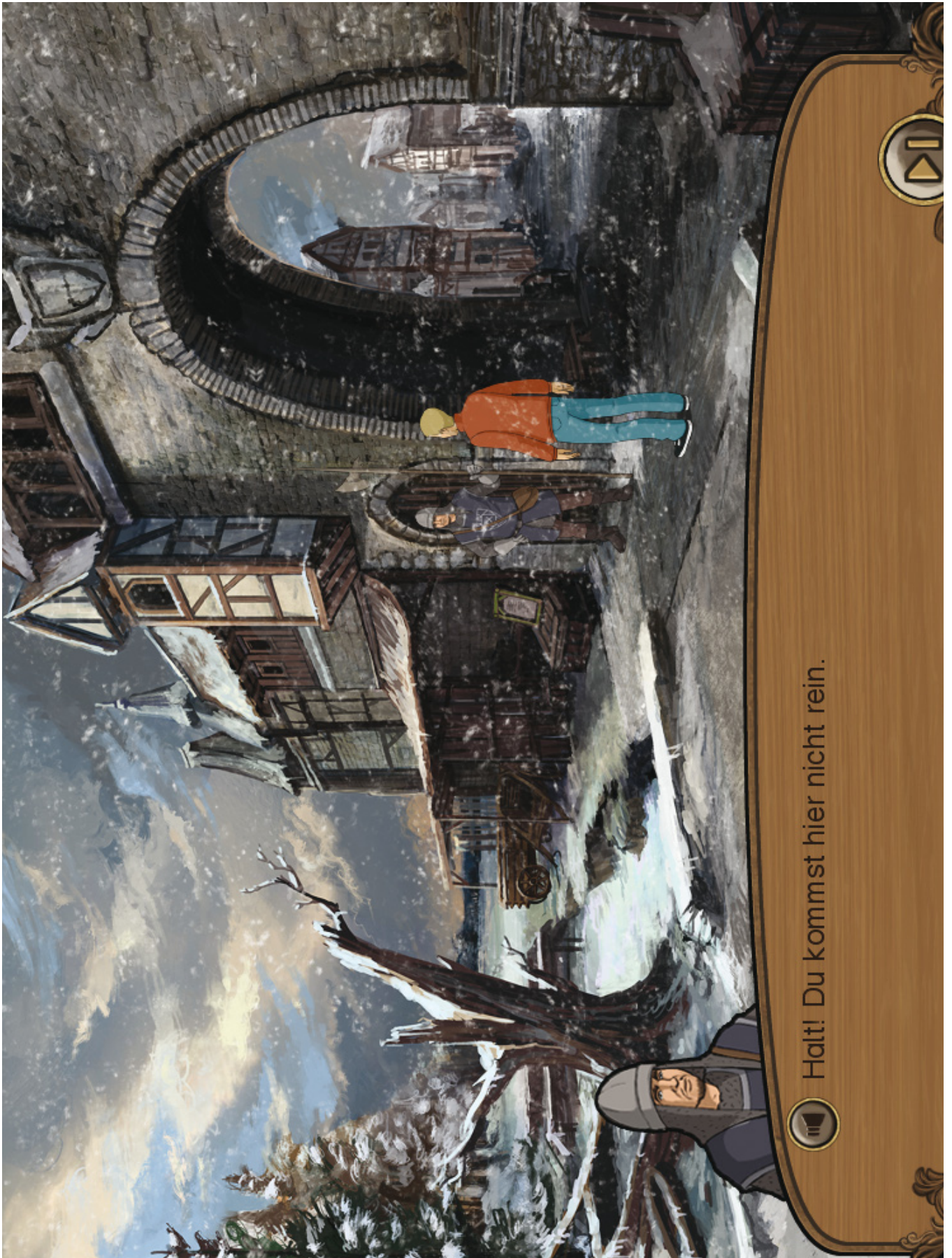
5.3.1 Bilder zu den Spielsituationen

1. Situation mit der Mutter/Einstieg
2. Situation mit dem Torwächter
3. Situation mit der Ratte
4. Situation mit dem Kutscher
5. Situation mit der Gastwirtin
6. Situation mit dem Koch
7. Situation mit der Bäuerin
8. Situation mit der Magd
9. Situation mit dem Krämer
10. Situation mit dem Tischlergesellen
11. Situation mit der Schneiderin
12. Situation mit dem Bankbeamten
13. Situation an der Kerkertür
14. Situation mit der Pflegenonne
15. Situation mit der Gartennonne
16. Situation mit der Äbtissin
17. Situation mit dem Statthalter
18. Situation mit der Kräuterfrau
19. Situation mit der Ratte am Brunnen
20. Situation im Elternhaus/Abschlusstelefonat

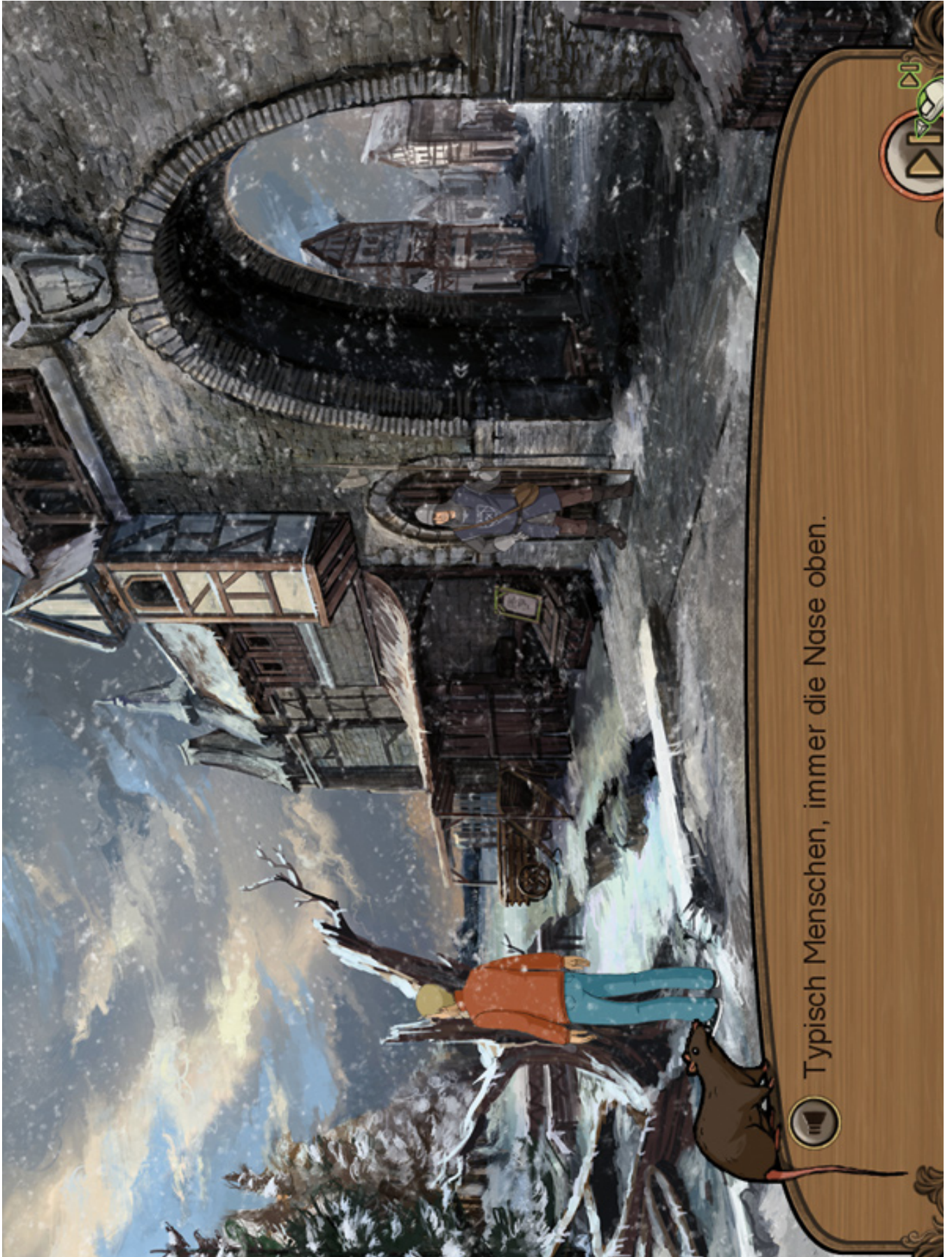








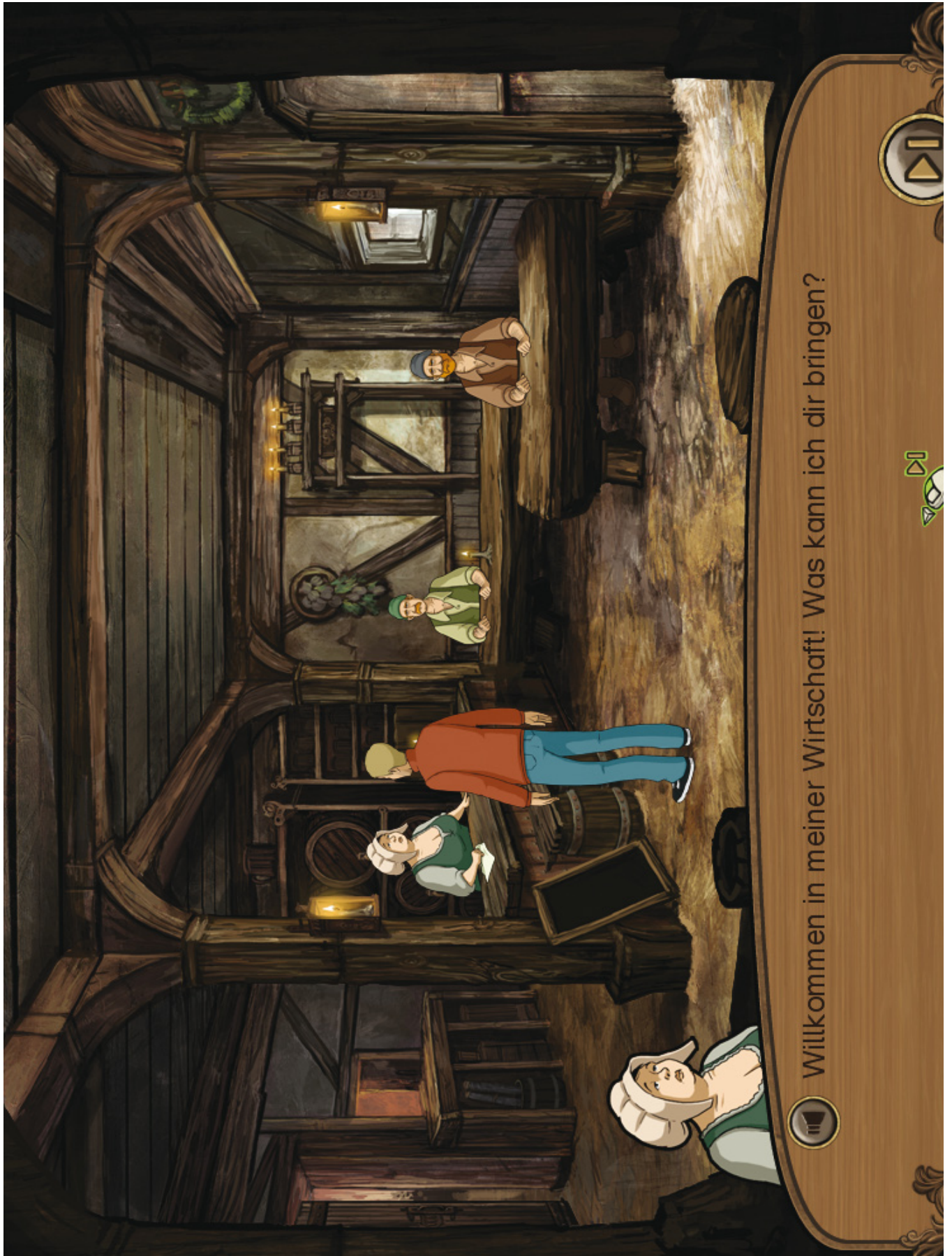




























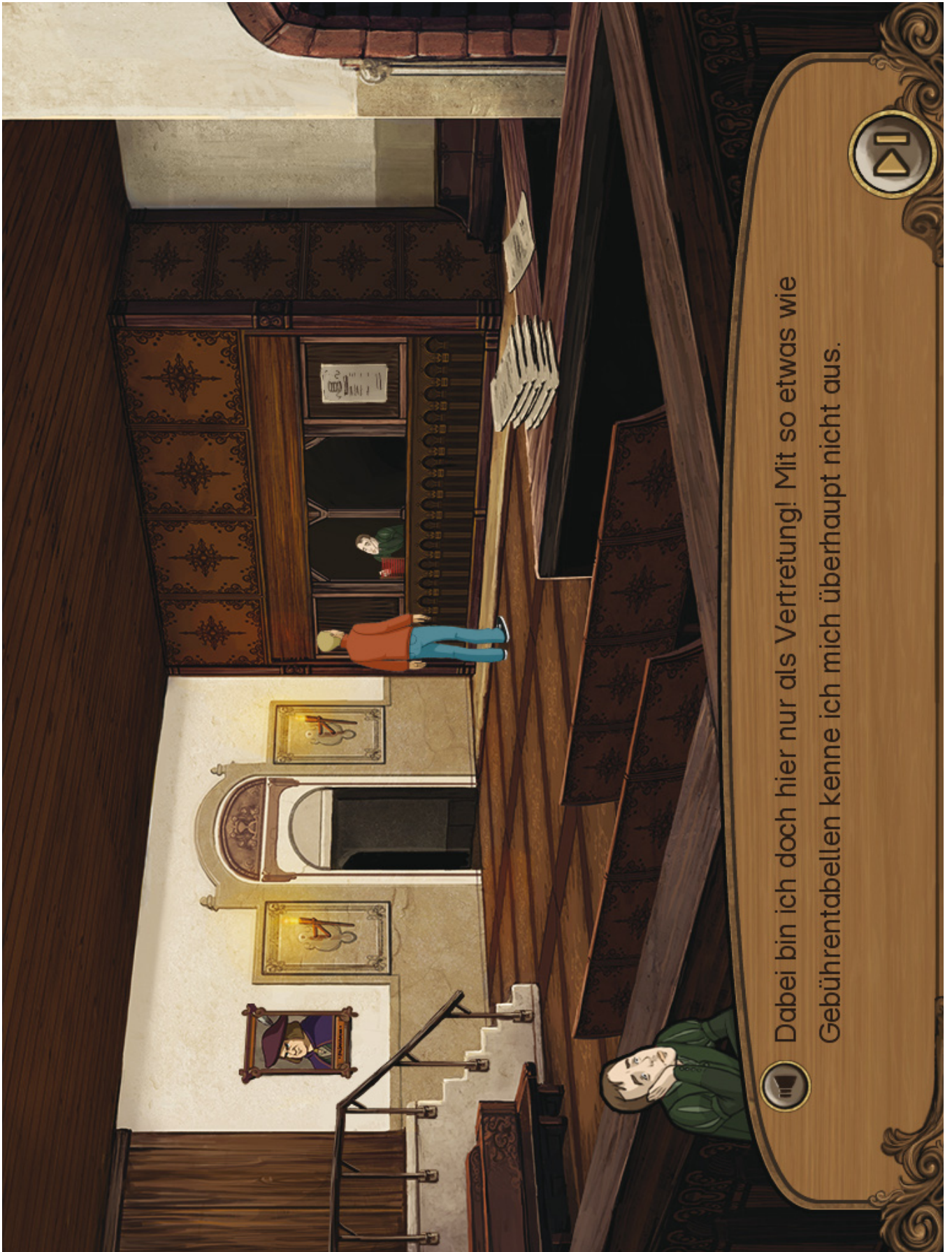












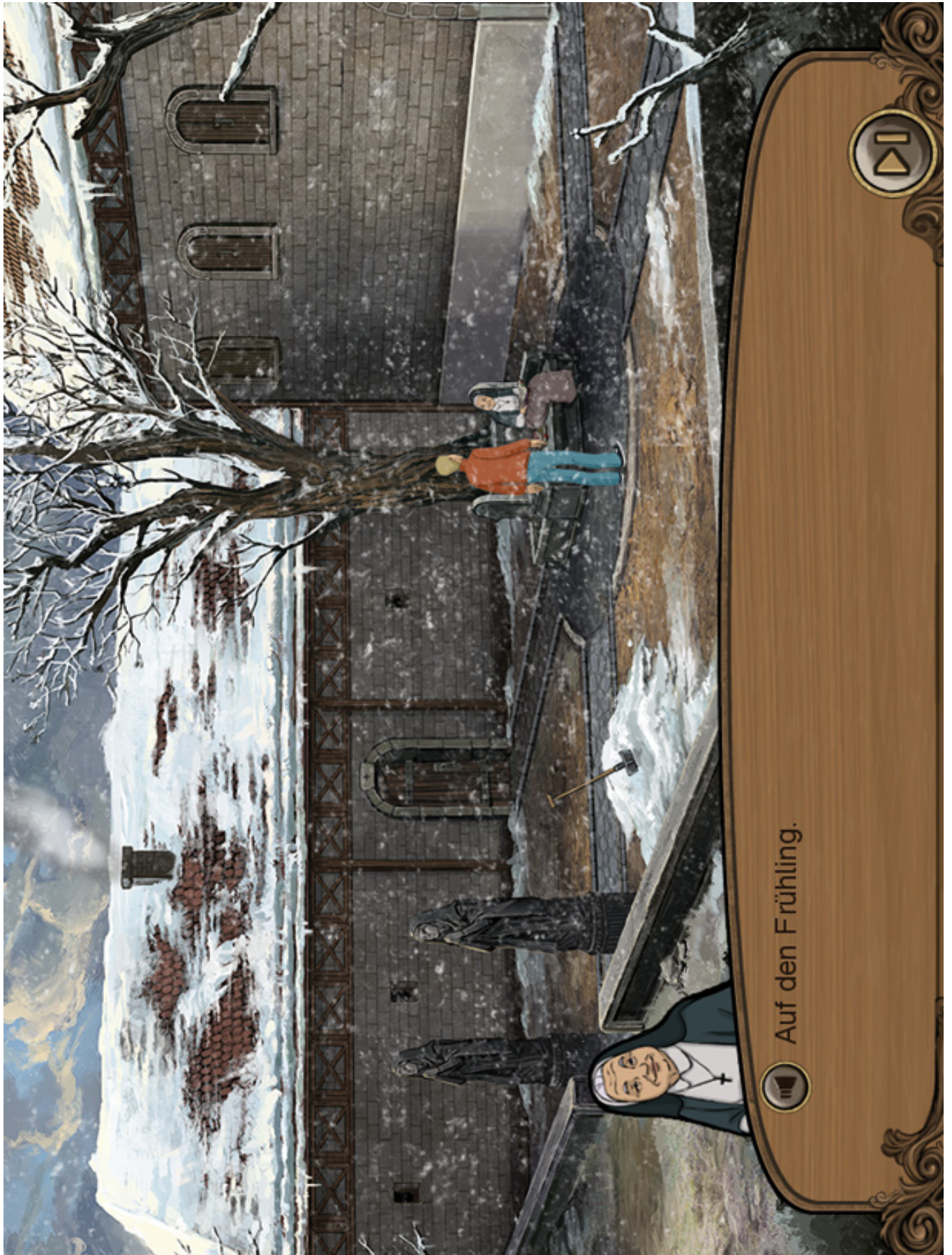
















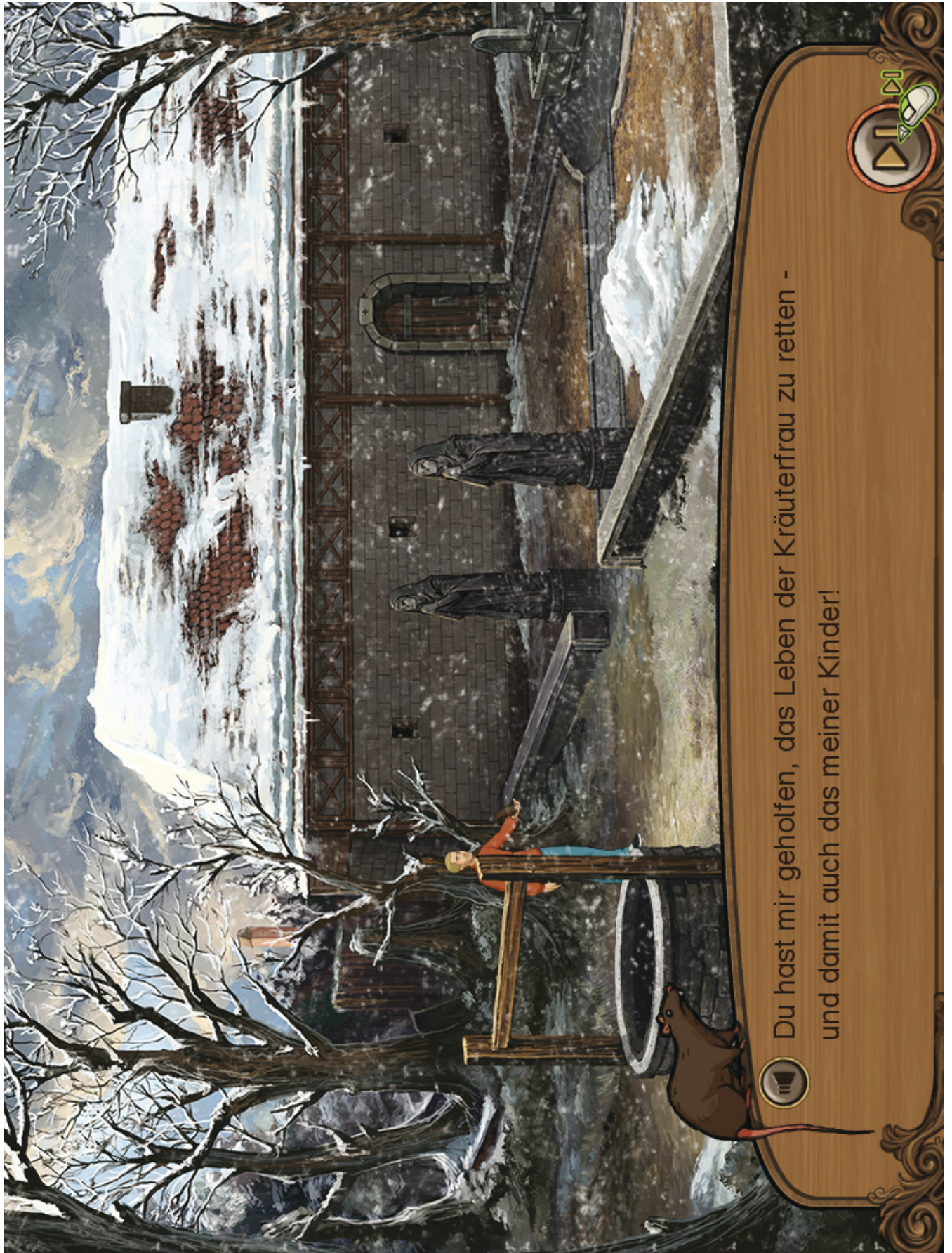


















5.3.2 Fragen und Ideen zu den Spielsituationen

Jede der folgenden Fragen kann in Verbindung mit den Grafiken der Spielsituationen auf vielfältige Weise im Kurs genutzt werden:

- als Vorbereitung auf den Einstieg in eine Spielsequenz
- als Nachbereitung einer Kurs-Spielphase
- als Hausaufgabe zur Vorbereitung der nächsten Unterrichtsstunde
- als Begleitung einer individuellen Spielphase am heimischen PC

Allgemeine Fragen zu allen Spielsituationen

- Was sehen sie auf dem Bild? (Gebäude, Personen, Gegenstände, Tiere, Wetter, Stimmungen ...)
- Was haben die Personen für Berufe? Was haben sie für Aufgaben?
- Welche Kleidung haben die Personen an und welche Besonderheiten haben sie sonst noch?
- Welche Gegenstände sind besonders interessant?
- Welcher Gegenstand ist Ihnen unbekannt?
- Kennen Sie einen ähnlichen Ort in Ihrer Stadt?
- Was könnten Sie zu den Personen sagen, denen Alex hier gegenübersteht? Was würden Sie sie gerne fragen?
- Was könnte die Person sagen bzw. fragen, der Alex hier gegenüber steht?
- Stellen Sie sich vor, Sie spielen mit einem anderen Kursteilnehmenden die Situation nach. Über welches Thema würden Sie reden?
- Welche Personen könnten in dieser Situation dazukommen?
- Das Spiel findet im Mittelalter statt. Hätten Sie gern zu der Zeit und in dieser Stadt gelebt? Listen Sie Ihre Argumente dafür und dagegen auf!
- Nennen Sie Unterschiede zwischen Ihrer Welt und der Welt, die Alex in Bronnberg vorfindet. Machen Sie zwei Listen oder beschreiben Sie die Unterschiede in ganzen Sätzen.

Spezifische Fragen und Ideen zu den Spielsituationen

1. Situation mit der Mutter/Einstieg (siehe Bild Seite 89)

- Welche Besonderheit hat die Mutter von Alex?
- Mit wem hat Alex gerade telefoniert?
- Was steht so erstaunliches in dem Brief?
- Welche Bedeutung hat der Rollstuhl für Alex und seine Mutter?
- Haben Sie Erfahrungen mit Rollstühlen gemacht?
- Welche Besonderheiten hat das Wohnzimmer im Spiel? (Wohnzimmer-Küche-Flur)
- Machen Sie eine Skizze Ihrer eigenen Wohnung oder beschreiben Sie sie!
- Welche Verhaltensweisen beobachten Sie bei Alex während seiner telefonischen Bewerbung?
- Wie geht Alex und wie gehen Sie selbst mit Briefen um?
- Welche Bedeutung hat der Begriff „Zwangsräumung“?



2. Situation mit dem Torwächter (siehe Bild Seite 91)

- Stellen Sie sich vor, der Torwächter kommt abends zurück zu seiner Frau bzw. zu seinen Kindern. Was wird er wohl von der Begegnung mit Alex erzählen?
- Was hat der Torwächter für typische Eigenschaften?
- Listen Sie typische Kleidungsstücke von mittelalterlichen Stadtbewohnern auf!

- Welche Funktion hat der Torwächter für eine Stadt?
- Welches Thema aus dem Gespräch mit dem Torwächter hat Sie besonders interessiert?
- Wie unterscheiden sich unsere heutigen Stadtpläne von dem, den Alex vom Torwächter geschenkt bekommen hat?



3. Situation mit der Ratte (siehe Bild Seite 93)

- Wieso spricht Alex mit einer Ratte?
- Würden Sie der Ratte glauben, wenn sie Ihnen versprechen würde, Ihnen zu helfen?
- Was denkt die Ratte über Alex? Machen Sie eine Liste mit allen Ihren Vermutungen.



4. Situation mit dem Kutscher (siehe Bild Seite 95)

- Hat der Kutscher eine Frau?
- Was hat der Kutscher für Träume/Wünsche?
- Schreiben Sie Ihre Träume und Wünsche in eine Liste und tauschen Sie sich darüber mit Ihren Kurskollegen aus.
- Was macht ein Kutscher in seinem Beruf?
- Was sind seine Arbeitsmittel?

- Wie verkauft der Kutscher seine Fahrkarten?



5. Situation mit der Gastwirtin (siehe Bild Seite 97)

- Wie geht es der Gastwirtin gesundheitlich?
- Was soll Alex für die Gastwirtin tun?
- Welche Gerichte gibt es in der Gaststube zu essen?
- Welche Getränke kann man bestellen?
- Welche Speisen und Getränke würden Sie bestellen, wenn Sie Gast in dieser Gaststube wären und warum?
- Was passiert mit dem schmutzigen Geschirr?



6. Situation mit dem Koch (siehe Bild Seite 99)

- Was macht der Koch am Küchentisch?
- Welche Besonderheiten fallen Ihnen auf, wenn Sie den Koch ansprechen?
- Warum dürfen Alex und die Magd nicht sofort miteinander reden?
- Welche Arbeiten würden Sie am liebsten in der Küche einer Gaststube übernehmen und warum?

- Was unterscheidet die Küche im Spiel von unseren heutigen Küchen?
- Beschreiben Sie Ihre Küche und ihre häufigsten Arbeiten darin.



7. Situation mit der Bäuerin (siehe Bild Seite 101)

- Was macht die Bäuerin am liebsten, wenn sie auf dem Marktplatz steht?
- Wieso kann die Bäuerin die Hexe nicht leiden?
- Zu welchen Themen würden Sie die Bäuerin am liebsten ausfragen?



8. Situation mit der Magd (siehe Bild Seite 103)

- Welche Aufgabe hat die Magd in der Küche?
- Wieso hat die Magd keine Eltern mehr?
- Welcher Mann der Stadt gefällt der Magd?
- Warum hat sie dem Krämer ihre Kette verkauft?
- Würden Sie gern die Arbeit der Magd in der Küche übernehmen und warum (nicht)?



9. Situation mit dem Krämer (siehe Bild Seite 105)

- Beschreiben Sie die Kleidung des Krämers.
- Macht er auf Sie einen vertrauensvollen Eindruck?
- Wie hofft er die Mäuseplage in seinem Lager unter Kontrolle zu behalten?
- Wieso hat er sich mit dem Kutscher zerstritten?
- Welchen Freund hat der Krämer im Rathaus?
- Was unterscheidet den Krämerladen von unseren Supermärkten? Machen Sie eine Liste.



10. Situation mit dem Tischlergesellen (siehe Bild Seite 107)

- Was sagt der Tischlergeselle über seine Meisterin?
- Was macht der Geselle gerade, als Alex in die Werkstatt kommt?
- Was hätte er ins Rathaus bringen sollen?
- Was baut der Geselle, nachdem Alex den Außenrahmen hergestellt hat?
- Welche Erfahrungen haben Sie gemacht, als Sie einmal etwas aus Holz oder Metall hergestellt haben?



11. Situation mit der Schneiderin (siehe Bild Seite 109)

- Was bewundert die Schneiderin an Alex?
- Auf welchem Sitzmöbel sitzt die Schneiderin bei der Arbeit?
- Was macht man mit einer Kleiderpuppe?
- Wofür braucht die Schneiderin den Stickrahmen genau?
- Womit hat die Schneiderin ihre Haare zusammengesteckt?
- Welchen Stoff hätten Sie für den Umhang des Statthalters gewählt?
- Was sind Ihre Lieblingsfarben und Ihre Lieblings-Kleidungsstücke?



12. Situation mit dem Bankbeamten (siehe Bild Seite 111)

- Wieso muss Alex dem Bankbeamten beim Ausfüllen des Vertrages helfen?
- Wohin ist er nach getaner Arbeit so schnell verschwunden?
- Wie unterscheidet sich der Schalter des Bankbeamten in der Stadt Bronnberg von einem Bankschalter in unserer Welt?

- Welche Erfahrungen haben Sie bei Gesprächen mit Bankmitarbeitern gemacht? Machen Sie eine Liste zu Ihren Eindrücken.



13. Situation an der Kerkertür (siehe Bild Seite 113)

- Was muss Alex tun, um endlich vor der Kerkertür zu stehen?
- Womit ist die Kerkertür verschlossen?
- Welches Werkzeug nutzt Alex, um die Kerkertür zu öffnen?
- Was erwartet Alex, als er die Tür geöffnet hat?
- Welche Gefühle können entstehen, wenn man kurz vor dem Ziel aufgeben muss?
- Beschreiben Sie eine ähnliche Situation, die Sie in Ihrem Alltag einmal erlebt haben.



14. Situation mit der Pflegenonne (siehe Bild Seite 115)

- Aus welchem Grund hat die Pflegenonne so viel zu tun?
- Was steht mitten in der Krankenstube?
- Warum traut sich Alex zu, die Arbeit der Pflegenonne zu übernehmen?

- Wo befindet sich der Wasserhahn in der Krankenstube?
- Beschreiben Sie die Unterschiede zwischen der Krankenstube des Klosters und Ihren Eindrücken von einem heutigen Krankenhaus.



15. Situation mit der Gartennonne (siehe Bild Seite 117)

- Was macht die Gartennonne, als Alex sie zum ersten Mal trifft?
- Worauf freut sie sich ganz besonders in dieser Jahreszeit?
- Wo und wie sucht die Nonne ihre Blumen aus?
- Wo will sie suchen, um den Platz des Ingwers zu finden?
- Welche Pflanzen haben Sie in Ihrer Wohnung oder in Ihrem Garten? Machen Sie eine Liste.
- Welche ist Ihre Lieblingsblume und warum?



16. Situation mit der Äbtissin (siehe Bild Seite 119)

- Warum kann Alex nicht mit der Äbtissin sprechen?

- Mit welchem Mittel versucht Alex sie wieder munter zu machen?
- Von welchem Buch redet sie, als Alex sie nach Hexen fragt?
- Was ist eine Äbtissin und gibt es sie heute auch noch?
- Wie stellen Sie sich den Alltag in einem Kloster vor? Beschreiben Sie Ihre Vermutungen oder Ihre Bilder.



17. Situation mit dem Statthalter (siehe Bild Seite 121)

- Welche Funktion hat der Statthalter in Bronnberg?
- Mit welcher Person einer heutigen Stadt ist er vergleichbar?
- Was würden Sie anordnen, wenn Sie Statthalter einer Stadt wären? Machen Sie eine Liste.
- Was hat er für ein „Preisausschreiben“ erlassen?
- Welche Kleidung trägt er zu dem großen Fest?
- Was würden Sie einem Politiker gern sagen, was er unbedingt in Ihrer Stadt ändern soll? Sammeln Sie Stichworte.



18. Situation mit der Kräuterfrau (siehe Bild Seite 123)

- Wieso wird die Kräuterfrau von vielen Bewohnern der Stadt für eine Hexe gehalten?
- Was sind die Unterschiede zwischen einer Hexe und einer Kräuterfrau? Machen Sie eine Liste.
- Was schenkt die Kräuterfrau Alex, nachdem er sie vor dem Scheiterhaufen gerettet hat?
- Wie konnte die Kräuterfrau der Ratte helfen?



19. Situation mit der Ratte am Brunnen (siehe Bild Seite 125)

- Welches Geheimnis kennt die Ratte über den Brunnen?
- Was findet Alex im Brunnen?
- Welche Wünsche würden Sie aussprechen, wenn Sie vor einem Wunschbrunnen stehen würden? Machen Sie eine Liste zu den Vorstellungen über Ihre Zukunft.



20. Situation im Elternhaus/ Abschlusstelefonat (siehe Bild Seite 127)

- Was denkt die Mutter, wie lange Alex bewusstlos war?
- Was denken Sie: Hat Alex einen Traum gehabt oder hat er die Zeit in Bronnberg erlebt? Sammeln Sie Argumente für beide Möglichkeiten.
- Wen ruft Alex an, als er wieder zuhause ist?
- Was könnten Sie Alex für Ratschläge geben, damit seine Bewerbung am Telefon erfolgreich ist?



5.4 Bilder, Fragen und Arbeitsblätter zu den Minispielen

Auf den folgenden Seiten finden Sie die Bilder der 13 Minispiele, farbig und im Querformat ausgedruckt. Sie können dafür genutzt werden, um die Fragen aus dem Kapitel 5.4.2 anhand des entsprechenden Bildes besser zu veranschaulichen. Darüber hinaus können sie als Vorlagen für kreatives Schreiben und in Gruppengesprächen zum Einsatz kommen.

- Welche Hilfsmittel haben Sie zur Verfügung, um die Aufgabe zu lösen?
- Wozu können Sie das Notizblatt nutzen?
- Was sehen Sie auf dem Notizblatt?
- Wie nennt man das Zeichen, das auf dem Notizblatt blinkt und was können Sie damit tun?
- Was ist der Unterschied zwischen Spalten und Zeilen?
- Wie können Sie Hilfe bekommen, wenn Sie mal nicht wissen, was Sie als nächstes tun sollen?

5.4.1 Bilder zu den Minispielen

Seiten:

1. Alter berechnen	137
2. Rechnung schreiben	139
3. Waren einkaufen	141
4. Rezeptlücken füllen	143
5. Eierkuchen backen	145
6. Fahrschein kaufen	147
7. Lager aufräumen	149
8. Holzrahmen herstellen	151
9. Stoffpreis berechnen	153
10. Stoff ausmessen	155
11. Kreditvertrag ändern	157
12. Pflege dokumentieren	159
13. Garten planen	161

5.4.2 Fragen zu den Minispielen

Jede der folgenden Fragen kann in Verbindung mit den Bildern der Minispiele im Unterricht auf vielfältige Weise genutzt werden:

- als Vorbereitung auf den Einstieg in das Minispiel
- als Nachbereitung eines Minispiels
- als Hausaufgabe zur Vorbereitung der nächsten Unterrichtsstunde
- als Begleitung eines individuellen Minispiels am heimischen PC

Dazu können folgende Fragen verwendet werden:

- Welche Gegenstände sehen Sie auf dem Bild?
- Was sollen Sie hier tun? Was haben Sie für eine Aufgabe bekommen?



Vater	Mutter	Kinder	Alter
Paul	Erna		36
			30
			66
Erstes Kind	Maria		13
Zweites Kind	Martin		9
Drittes Kind	Hilde		7
Viertes Kind	Bernd		5
			34
			66
			100



Rechnung Gast 2

Hauptgericht	Grünkohl	3,-
Nachtisch	Waffeln	+ 3,-
Getränk		
= Gesamt:		6,-

Glas	5,-
Schweinebraten	5,-
Nachtisch	
Apfelmus	2,-
Pflaumenkuchen	4,-
Waffeln	3,-
Getränk	
Wein	3,-
Bier	2,-
Wasser	2,-



Shopping list on the scroll:

- Two eggs: $7 \cdot 2 = 14$
- One jug: $2 \cdot 3 = 6$

Price tags on the stall:

- 1 Taler = 100 Kreuzer
- 2 Kreuzer (apples)
- 3 Kreuzer (peaches)
- 3 Kreuzer (eggs)
- 2 Kreuzer (corn)
- 3 Kreuzer (potatoes)
- 3 Kreuzer (cabbage)
- 4 Kreuzer (carrots)
- 1 Kreuzer (potatoes)

Summe: $14 + 6 = 20$

Message: Sehr gut! Du hast richtig zusammengezählt!



Eierkuchen

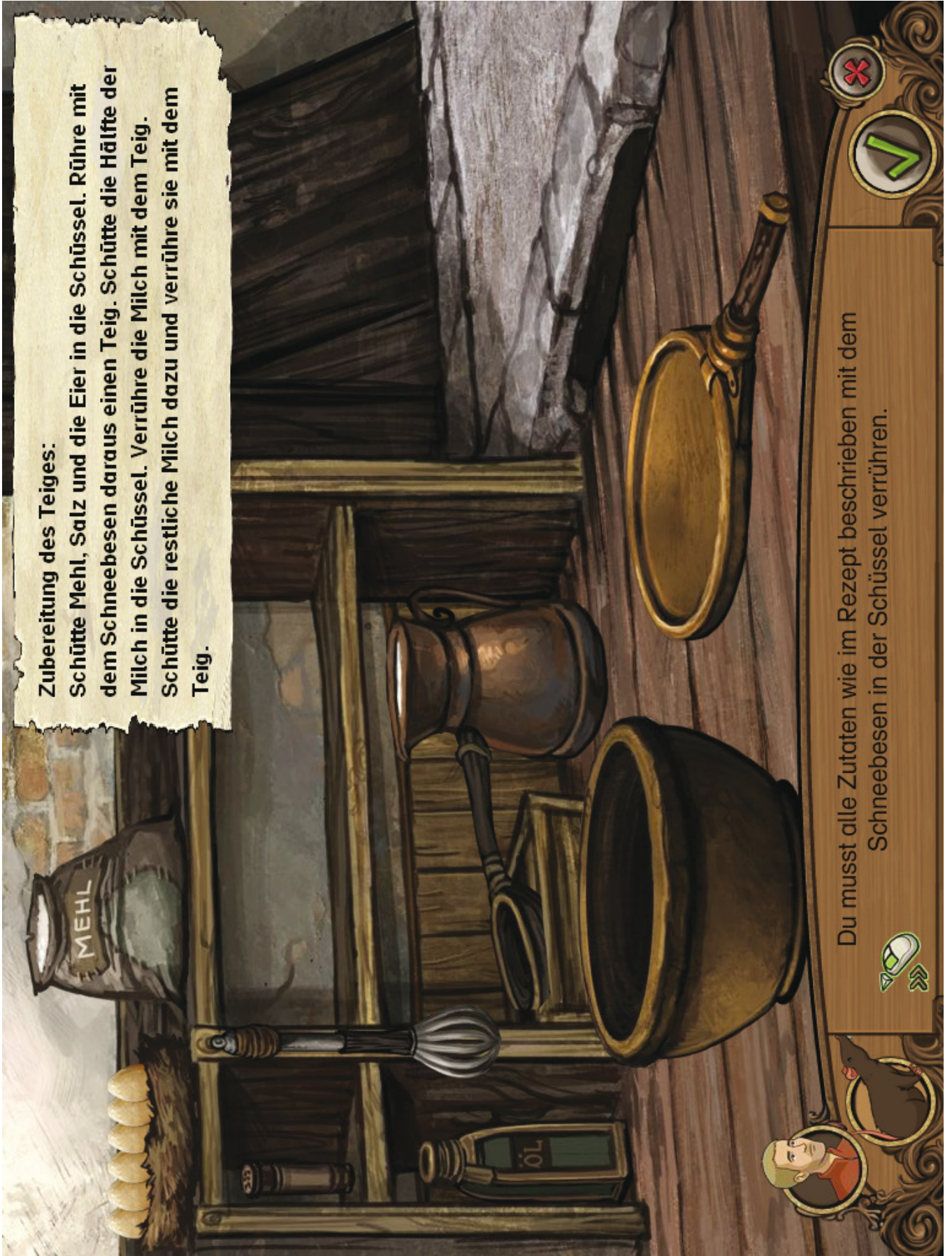
Zutaten:
 500 Gramm Mehl
 eine Prise Salz
 6 Eier
 1 Liter Milch

Zubereitung des Teiges:
 Schütte Mehl, Salz und die Eier in die Schüssel. Rühre mit dem Schneebesen daraus einen Teig. Schütte die Hälfte der Milch in die Schüssel. Verrühre die Milch mit dem Teig. Schütte die restliche Milch dazu und verrühre sie mit dem Teig.

Backanleitung:
 Stelle die Pfanne auf den Herd. Tauche die Kelle in den Teig. Schöpfe eine Kelle voll Teig in die Pfanne. Backe den Eierkuchen goldbraun. Nimm den Pfannenheber und wende den Eierkuchen. Backe den Eierkuchen auf der anderen Seite goldbraun.

Glückwunsch! Du hast alle Lücken im Rezept richtig gefüllt.





Zubereitung des Teiges:
 Schütte Mehl, Salz und die Eier in die Schüssel. Rühre mit dem Schneebesen daraus einen Teig. Schütte die Hälfte der Milch in die Schüssel. Verrühre die Milch mit dem Teig. Schütte die restliche Milch dazu und verrühre sie mit dem Teig.

Du musst alle Zutaten wie im Rezept beschrieben mit dem Schneebesen in der Schüssel verrühren.





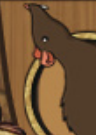
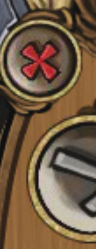




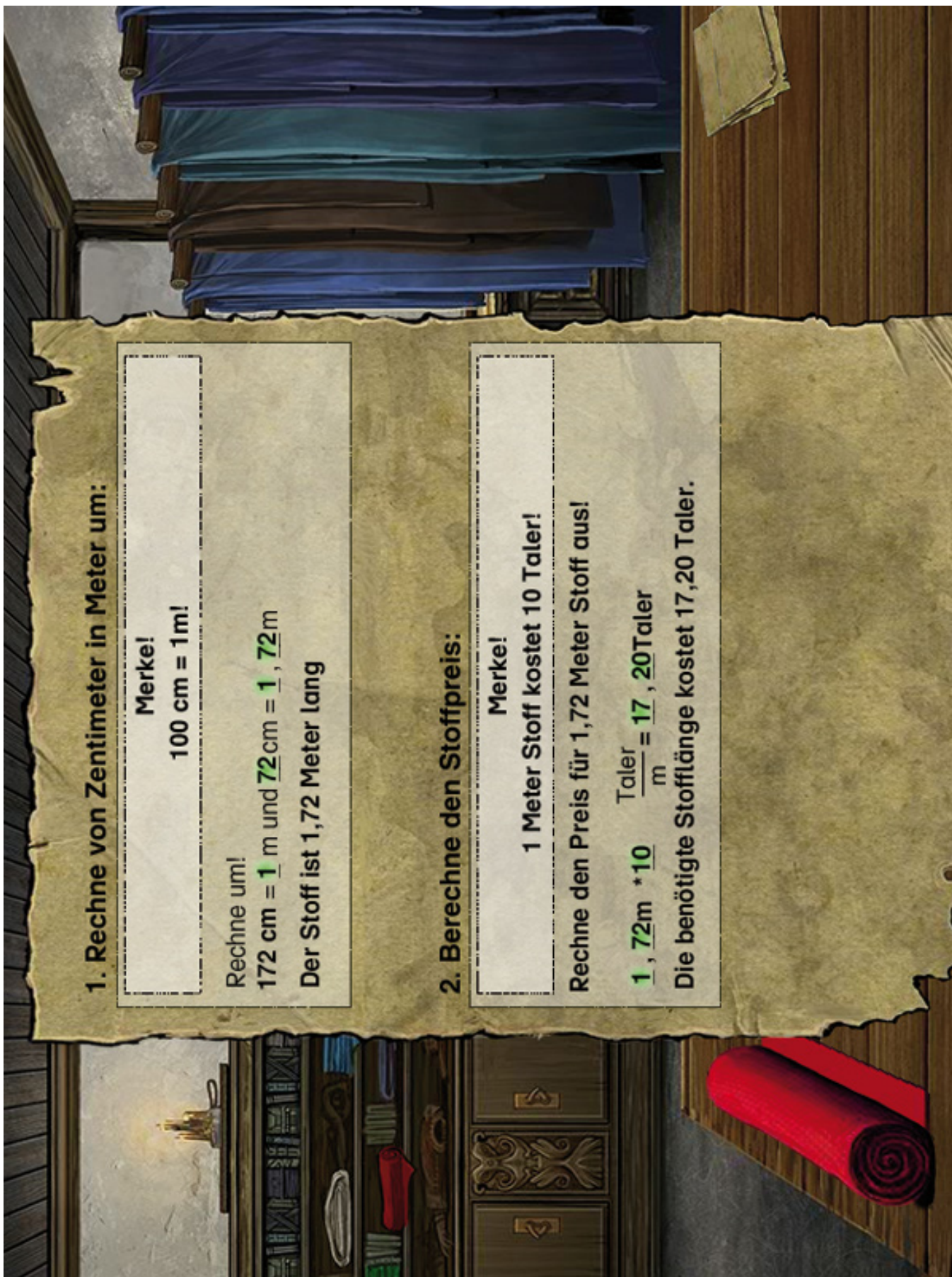




Ausgezeichnet! Du hast alle Arbeitsschritte in der richtigen Reihenfolge durchgeführt.







1. Rechne von Zentimeter in Meter um:

Merke!
 $100 \text{ cm} = 1 \text{ m!}$

Rechne um!
 $172 \text{ cm} = 1 \text{ m}$ und $72 \text{ cm} = 1, 72 \text{ m}$
Der Stoff ist 1,72 Meter lang

2. Berechne den Stoffpreis:

Merke!
1 Meter Stoff kostet 10 Taler!

Rechne den Preis für 1,72 Meter Stoff aus!

$$1, 72 \text{ m} * 10 \frac{\text{Taler}}{\text{m}} = 17, 20 \text{ Taler}$$

Die benötigte Stofflänge kostet 17,20 Taler.







Kreditvertrag

zwischen
der Geldstube der Stadt Bronnberg
und
[REDACTED]

über einen Kredit von: 1000 Taler

Monatliche Ratenzahlung: Taler
Laufzeit der Ratenzahlung: Monate
Gebühren: Taler
(zu zahlen mit der letzten Rate)

Gebührentabelle			Zinsen und Gebühren
Kredit	Raten	Laufzeit	
500	50	10	50
600	60	10	55
700	70	10	60
800	80	10	70
900	90	10	80
1.000	100	10	90
1.500	150	10	125
2.000	200	10	165
500	25	20	70
600	30	20	80
700	35	20	95
800	40	20	110
900	45	20	130
1.000	50	20	150
1.500	75	20	225
2.000	100	20	285

1 Ausgeliehener Geldbetrag
2 Monatliche Rückzahlung
3 Anzahl der Monate
4 Verwaltungsbetrag

Sehr gut! Du hast die richtige Rate markiert.



Patientin: Äbtissin

	Do	Fr	Sa	So
Selbst-einschätzung				
Schmerzen				
Schwindelgefühl				
Übelkeit				
keine Beschwerden				
trinkt nicht				X
gering	X	X		
stark				
normal				
Durst				
hohes Fieber				
erhöht	X	X		
unterkühlt				X
normal				
Temperatur				
schnell				
langsam	X	X		
normal				
nicht tastbar				
Puls				
schläfrig				
ängstlich				
normal	X	X		
Reaktion				
rotes Gesicht				
blasses Gesicht				X
normales Gesicht	X	X		
Aussehen				

Die Äbtissin ist unterkühlt.







5.4.3 Arbeitsblätter zu den Minispielen

	Seiten:
1A. Alter berechnen	165
1B. Alter berechnen	167
2. Rechnung schreiben	169
3. Waren einkaufen	171
4A. Rezeptlücken füllen	173
4B. Rezeptlücken füllen	175
5A. Eierkuchen backen	177
5B. Eierkuchen backen	179
6. Fahrschein kaufen	181
7. Lager aufräumen	183
8. Holzrahmen herstellen	185
9. Stoffpreis berechnen	187
10. Stoff ausmessen	189
11. Pflege dokumentieren	191
12. Kreditvertrag ändern	193
13A. Garten planen	195
13B. Garten planen	199

Nehmen Sie ggf. Veränderungen (z. B. durch das Einfügen von Worten und Zahlen) daran vor, sodass die Aufgabe eine Herausforderung, aber keine Überforderung für Ihre Kursteilnehmenden darstellt.

Drucken Sie das veränderte Dokument aus oder lassen Sie das Dokument am Bildschirm von Ihren Kursteilnehmenden ausfüllen.

Lösungen zum Arbeitsblatt

Für einige Arbeitsblätter sind in diesem Abschnitt die Lösungen der Teilaufgaben aufgelistet.

Referenzbild

Für einige Arbeitsblätter gibt es ein großformatiges Bild, das Sie Ihren Kursteilnehmenden zur Unterstützung beim Ausfüllen des Arbeitsblattes vorlegen können. Sie finden dieses Bild auf der entsprechenden Seite.

Handhabung der Arbeitsblätter

Papier-Version

Kopieren Sie die Vorderseite des Arbeitsblatts.

Vergegenwärtigen Sie sich die Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden.

Nehmen Sie ggf. Veränderungen am Arbeitsblatt vor (z. B. das Leeren von Zeilen, Spalten oder einzelner Felder durch Abdecken vor dem Kopieren), sodass die Aufgabe für die Kursteilnehmenden eine Herausforderung, aber keine Überforderung darstellt.

Interaktives Dokument auf der DVD

Auf der DVD befindet sich der Ordner Materialien. Im Unterordner Interaktive Arbeitsblätter befindet sich ein änderbares Dokument mit einer Kennung PDF.

Öffnen Sie das Arbeitsblatt zum entsprechenden Minispiel.



- ① Schreiben Sie die Namen und das Alter Ihrer Familienangehörigen in diese Tabelle.
- ② Rechnen Sie das Alter der Mitglieder jeder einzelnen Gruppe zu jeweils einer Zwischensumme zusammen.



Bezeichnung	Name	Alter
Vater		
Mutter		
1. Zwischensumme:		
1. Kind		
2. Kind		
3. Kind		
2. Zwischensumme:		
Großvater/Vater		
Großmutter/Vater		
3. Zwischensumme:		
Großvater/Mutter		
Großmutter/Mutter		
4. Zwischensumme:		

- ③ Errechnen Sie aus den Zwischensummen (ZS) die Gesamtsumme (GS).

$$\begin{array}{ccccccc}
 \begin{array}{|c|c|c|} \hline \square & \square & \square \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|c|c|} \hline \square & \square & \square \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|c|c|} \hline \square & \square & \square \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|c|c|} \hline \square & \square & \square \\ \hline \end{array} & = & \begin{array}{|c|c|c|} \hline \square & \square & \square \\ \hline \end{array} \\
 1. ZS & & 2. ZS & & 3. ZS & & 4. ZS & & \underline{\underline{GS}}
 \end{array}$$

Anleitung zum Arbeitsblatt**1A. Alter berechnen****Papier-Version**

Decken Sie entsprechend der Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden eine oder mehrere Zeilen dieses Arbeitsblatts zum Minispiel Alter berechnen ab und kopieren Sie es.

Lassen Sie von Ihren Kursteilnehmenden die Felder mit den Namen und Altersangaben ausfüllen.

Lassen Sie die Zwischensummen und die Gesamtsumme errechnen.

Interaktives Dokument auf der DVD

Auf der DVD befindet sich der Ordner Materialien. Im Unterordner Interaktive Arbeitsblätter befindet sich ein änderbares Dokument mit der Kennung PDF.

Öffnen Sie das Arbeitsblatt zum Minispiel 1A. Alter berechnen.

Nehmen Sie abhängig von den Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden Voreintragungen oder Streichungen vor.

Drucken Sie das Dokument aus oder lassen Sie es am Bildschirm ausfüllen.

Referenzbild

Auf Seite 137 finden Sie die Tabelle mit den Namen und Altersangaben der Familie des Torwächters.

- ① Schreiben Sie die Namen und das Alter Ihrer Familienangehörigen, Freunde und Bekannten in diese Tabelle.
- ② Rechnen Sie das Alter der Mitglieder jeder einzelnen Gruppe zu jeweils einer Zwischensumme zusammen.



Bezeichnung	Name	Alter
1. Tante		
2. Tante		
1. Zwischensumme:		
1. Onkel		
2. Onkel		
2. Zwischensumme:		
1. Freund/in		
2. Freund/in		
3. Zwischensumme:		
1. Bekannte/r		
2. Bekannte/r		
4. Zwischensumme:		

- ③ Errechnen Sie aus den Zwischensummen (ZS) die Gesamtsumme (GS).

$$\begin{array}{ccccccc}
 \begin{array}{|c|c|c|} \hline & & \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|c|c|} \hline & & \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|c|c|} \hline & & \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|c|c|} \hline & & \\ \hline \end{array} & = & \begin{array}{|c|c|c|} \hline & & \\ \hline \end{array} \\
 1. ZS & & 2. ZS & & 3. ZS & & 4. ZS & & GS
 \end{array}$$

Anleitung zum Arbeitsblatt**1B. Alter berechnen****Papier-Version**

Decken Sie entsprechend der Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden eine oder mehrere Zeilen dieses Arbeitsblatts zum Minispiel Alter berechnen ab und kopieren Sie es.

Lassen Sie von Ihren Kursteilnehmenden die Felder mit den Namen und Altersangaben ausfüllen.

Lassen Sie die Zwischensummen und die Gesamtsumme errechnen.

Interaktives Dokument auf der DVD

Auf der DVD befindet sich der Ordner Materialien. Im Unterordner Interaktive Arbeitsblätter befindet sich ein änderbares Dokument mit der Kennung PDF.

Öffnen Sie das Arbeitsblatt zum Minispiel 1B. Alter berechnen.

Nehmen Sie abhängig von den Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden Voreintragungen oder Streichungen vor.

Drucken Sie das Dokument aus oder lassen Sie es am Bildschirm ausfüllen.

Referenzbild

Auf Seite 137 finden Sie die Tabelle mit den Namen und Altersangaben der Familie des Torwächters.

① Geben Sie dem Gast das passende Wechselgeld heraus.

- a) Ein Gast soll 7 € bezahlen. Er gibt Ihnen 10 €.

$$\square\square \text{ €} - \square \text{ €} = \square \text{ €}$$

Ich muss dem Gast \square €

Wechselgeld zurückgeben.



- b) Ein Gast soll 6 € bezahlen. Er gibt Ihnen 10 €.

$$\square\square \text{ €} - \square \text{ €} = \square \text{ €}$$

Ich muss dem Gast \square € Wechselgeld zurückgeben.

- c) Ein Gast soll 8 € bezahlen. Er gibt Ihnen 10 €.

$$\square\square \text{ €} - \square \text{ €} = \square \text{ €}$$

Ich muss dem Gast \square € Wechselgeld zurückgeben.

- d) Ein Gast soll 3 € bezahlen. Er gibt Ihnen 5 €.

$$\square \text{ €} - \square \text{ €} = \square \text{ €}$$

Ich muss dem Gast \square € Wechselgeld zurückgeben.

- e) Ein Gast soll 12 € bezahlen. Er gibt Ihnen 20 €.

$$\square\square \text{ €} - \square\square \text{ €} = \square \text{ €}$$

Ich muss dem Gast \square € Wechselgeld zurückgeben.

- f) Ein Gast soll 17 € bezahlen. Er gibt Ihnen 20 €.

$$\square\square \text{ €} - \square\square \text{ €} = \square \text{ €}$$

Ich muss dem Gast \square € Wechselgeld zurückgeben.

- g) Ein Gast soll 14 € bezahlen. Er gibt Ihnen 20 €.

$$\square\square \text{ €} - \square\square \text{ €} = \square \text{ €}$$

Ich muss dem Gast \square € Wechselgeld zurückgeben.

- h) Ein Gast soll 11 € bezahlen. Er gibt Ihnen 15 €.

$$\square\square \text{ €} - \square\square \text{ €} = \square \text{ €}$$

Ich muss dem Gast \square € Wechselgeld zurückgeben.

Anleitung zum Arbeitsblatt**2. Rechnung schreiben****Papier-Version**

Kopieren Sie die Vorderseite dieses Arbeitsblatts.

Nehmen Sie ggf. Veränderungen am Arbeitsblatt vor (z. B. das Leeren von Zeilen, Spalten oder einzelner Felder durch Abdecken vor dem Kopieren), sodass die Aufgabe für die Kursteilnehmenden eine Herausforderung, aber keine Überforderung darstellt.

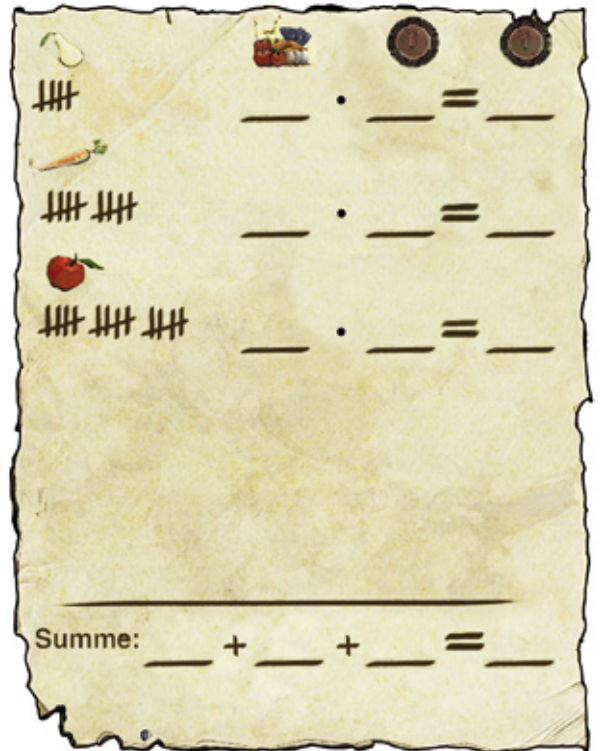
Interaktives Dokument auf der DVD

Auf der DVD befindet sich der Ordner Materialien. Im Unterordner Interaktive Arbeitsblätter befindet sich ein änderbares Dokument mit der Kennung PDF.

Öffnen Sie das Arbeitsblatt zum Minispiel 2. Rechnung schreiben.

Drucken Sie das veränderte Dokument aus oder lassen Sie es am Bildschirm von Ihren Kursteilnehmenden ausfüllen.

- ① a) Ergänzen Sie die Multiplikationsaufgaben. $5 \text{ Birnen} \cdot 3 \text{ Kreuzer} = 15 \text{ Kreuzer}$
 b) Berechnen Sie die Gesamtsumme.



- ② Rechnen Sie folgende Aufgaben.

a) $4 \cdot 4 =$ <input type="text"/>	b) $9 \cdot 6 =$ <input type="text"/>	c) $10 \cdot 9 =$ <input type="text"/>
$3 \cdot 9 =$ <input type="text"/>	$6 \cdot 8 =$ <input type="text"/>	$11 \cdot 4 =$ <input type="text"/>
$5 \cdot 6 =$ <input type="text"/>	$7 \cdot 4 =$ <input type="text"/>	$15 \cdot 3 =$ <input type="text"/>

- ③ Rechnen Sie zusammen.

a) $9 + 4 + 11 =$ <input type="text"/>	b) $15 + 15 + 20 =$ <input type="text"/>	c) $25 + 20 + 6 =$ <input type="text"/>
$4 + 7 + 14 =$ <input type="text"/>	$20 + 30 + 40 =$ <input type="text"/>	$35 + 10 + 9 =$ <input type="text"/>
$8 + 2 + 15 =$ <input type="text"/>	$25 + 35 + 10 =$ <input type="text"/>	$15 + 15 + 8 =$ <input type="text"/>

- ④ Rechnen Sie zusammen und ordnen Sie das Ergebnis zu.



a) $27 + 11 + 8 =$ <input type="text"/>	b) $30 + 15 + 3 =$ <input type="text"/>	c) $16 + 19 + 9 =$ <input type="text"/>
---	---	---

Anleitung zum Arbeitsblatt**3. Waren einkaufen****Papier-Version**

Kopieren Sie die Vorderseite dieses Arbeitsblatts.

Nehmen Sie ggf. Veränderungen am Arbeitsblatt vor (z. B. das Leeren von Zeilen, Spalten oder einzelner Felder durch Abdecken vor dem Kopieren), sodass die Aufgabe für die Kursteilnehmenden eine Herausforderung, aber keine Überforderung darstellt.

Interaktives Dokument auf der DVD

Auf der DVD befindet sich der Ordner Materialien. Im Unterordner Interaktive Arbeitsblätter befindet sich ein änderbares Dokument mit der Kennung PDF.

Öffnen Sie das Arbeitsblatt zum Minispiel 3. Waren einkaufen.

Drucken Sie das veränderte Dokument aus oder lassen Sie es am Bildschirm von Ihren Kursteilnehmenden ausfüllen.

- ① Schreiben Sie in jede Lücke des Rezepts den passenden Buchstaben.



Zutaten:

6 Eie
 500 Gramm M hl
 1 Lit r Milch
 eine Prise S lz



Zubereitung des Teiges:

Schütte M hl, Salz und die E er in die Schüssel.
 Rühre mit dem Schnee esen daraus einen Teig.
 Schütte ein wenig Milch in die chüssel und verrühre sie mit dem Te g.

Backanleitung:

Stelle die Pf anne auf den Herd.
 Nimm die Ölflasche und gieße e was Öl in die Pfanne.
 Tauche die K elle in die Schüssel.
 Schöpfe eine Kelle v ll Teig in die Pfanne.
 Backe den Eierkuchen goldbrau .
 Hebe die Pfanne mit Schwung in die L ft.
 F nge den umgedrehten Eierkuchen m t der Pfanne wieder auf.
 Backe den Eierkuchen uf der anderen Seite goldbraun.
 Lass den Eierkuchen v rsichtig aus der Pfanne auf das Tablett r tschen.

Anleitung zum Arbeitsblatt**4A. Rezeptlücken füllen****Papier-Version**

Kopieren Sie die Vorderseite dieses Arbeitsblatts.

Vergegenwärtigen Sie sich die Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden.

Füllen Sie ggf. einige Lücken, damit das Einsetzen der fehlenden Buchstaben eine Herausforderung, aber keine Überforderung für Ihre Kursteilnehmenden darstellt.

Interaktives Dokument auf der DVD

Auf der DVD befindet sich der Ordner Materialien. Im Unterordner Interaktive Arbeitsblätter befindet sich ein änderbares Dokument mit der Kennung PDF.

Öffnen Sie das Arbeitsblatt zum Minispiel 4A. Rezeptlücken füllen.

Nehmen Sie abhängig von den Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden Voreintragungen vor.

Drucken Sie das Dokument aus oder lassen Sie es am Bildschirm ausfüllen.

Lösungen zum Arbeitsblatt

Die Lösung zu diesem Arbeitsblatt können Sie dem Referenzbild entnehmen.

Referenzbild

Auf Seite 143 finden Sie das Bild mit dem vollständigen Eierkuchenrezept.

- ① Schreiben Sie in jede Lücke des Rezepts den passenden Buchstaben.



Zutaten:

6 Ei__r
 500 Gra__m Me__l
 1 Liter Mil__h
 eine Pri__e Sal__



Zubereitung__de__T__iges:

Sch__tte Mehl, Salz und die Eie__ in die Schü__sel.
 Röh__e mit de__ Schneebesen darau__ einen Teig.
 Schütte ein weni__ Mil__h in die Schüssel und ver__ühre sie
 mi__ dem Teig.

Backanleitung:

Stel__e die Pfa__ne auf den Her__.
 Nim__ die Öl__lasche und gie__e etwas Öl in die Pfann__.
 Tauche die Kel__e in die Schüsse__.
 Schö__fe eine Kelle vol__ Teig in die Pfanne.
 Ba__ke den Eie__kuchen gol__braun.
 He__e die Pfanne mit Schwun__ in die Luft.
 Fange den umgedre__ten Eierkuchen mit der Pfanne wi__der
 auf.
 Backe den Ei__rkuchen auf der andere__ Seite goldbraun.
 La__s den Eierkuchen vo__sichtig aus der Pfanne au__ das
 Tablett ru__schen.

Anleitung zum Arbeitsblatt**4B. Rezeptlücken füllen****Papier-Version**

Kopieren Sie die Vorderseite dieses Arbeitsblatts.

Vergegenwärtigen Sie sich die Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden.

Füllen Sie ggf. einige Lücken, damit das Einsetzen der fehlenden Buchstaben eine Herausforderung, aber keine Überforderung für Ihre Kursteilnehmenden darstellt.

Interaktives Dokument auf der DVD

Auf der DVD befindet sich der Ordner Materialien. Im Unterordner Interaktive Arbeitsblätter befindet sich ein änderbares Dokument mit der Kennung PDF.

Öffnen Sie das Arbeitsblatt zum Minispiel 4B. Rezeptlücken füllen.

Nehmen Sie abhängig von den Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden Voreintragungen vor.

Drucken Sie das Dokument aus oder lassen Sie es am Bildschirm ausfüllen.

Lösungen zum Arbeitsblatt

Die Lösung zu diesem Arbeitsblatt können Sie dem Referenzbild entnehmen.

Referenzbild

Auf Seite 143 finden Sie das Bild mit dem vollständigen Eierkuchenrezept.

- ① Schreiben Sie in den Kasten unter jedem Bild die laufende Nummer des Arbeitsschrittes beim Herstellen eines Eierkuchenteiges.

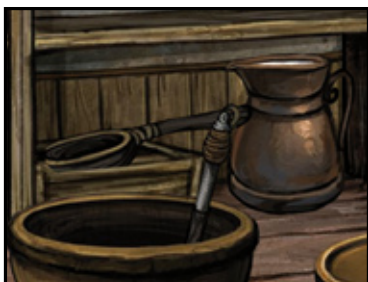


Zubereitung des Teiges:

Schütte Mehl (1), Salz (2) und die Eier (3) in die Schüssel.

Rühre mit dem Schneebesen daraus einen Teig (4).

Schütte ein wenig Milch (5) in die Schüssel und verrühre sie mit dem Teig (6).



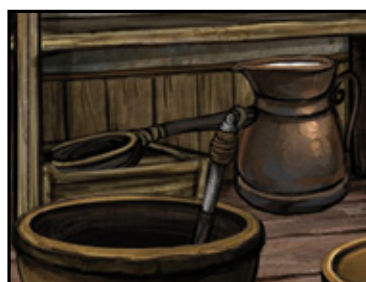
Nr.



Nr.



Nr.



Nr.



Nr.



Nr.

Anleitung zum Arbeitsblatt

5A. Eierkuchenteig herstellen

Papier-Version

Kopieren Sie die Vorderseite dieses Arbeitsblatts.

Vergegenwärtigen Sie sich die Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden.

Tragen Sie ggf. bereits einige Ziffern in die Kästen ein, sodass die Suche nach der richtigen Reihenfolge der Arbeitsschritte eine Herausforderung, aber keine Überforderung für Ihre Kursteilnehmenden darstellt.

Interaktives Dokument auf der DVD

Auf der DVD befindet sich der Ordner Materialien. Im Unterordner Interaktive Arbeitsblätter befindet sich ein änderbares Dokument mit der Kennung PDF.

Öffnen Sie das Arbeitsblatt zum Minispiel 5A. Eierkuchenteig herstellen.

Nehmen Sie abhängig von den Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden Voreintragungen oder Veränderungen in der Reihenfolge vor.

Drucken Sie das Dokument aus oder lassen Sie es am Bildschirm ausfüllen.

Lösungen zum Arbeitsblatt

Die Ziffernfolge für die Papierversion lautet: 1. Bild unten links, 2. Bild Mitte links, 3. Bild oben rechts, 4. Bild oben links, 5. Bild unten rechts, 6. Bild Mitte rechts.

Referenzbild

Auf Seite 143 finden Sie das Bild mit dem vollständigen Eierkuchenrezept.

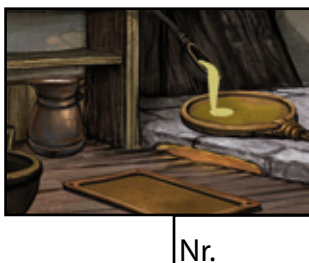
① Nummerieren Sie die Schritte der Backanleitung.

Backanleitung:

- . Stelle die Pfanne auf den Herd.
- . Nimm die Ölflasche und gieße etwas Öl in die Pfanne.
- . Tauche die Kelle in die Schüssel.
- . Schöpfe eine Kelle voll Teig in die Pfanne.
- . Backe den Eierkuchen goldbraun.
- . Hebe die Pfanne mit Schwung in die Luft.
- . Fange den umgedrehten Eierkuchen mit der Pfanne wieder auf.
- . Backe den Eierkuchen auf der anderen Seite goldbraun.
- . Lass den Eierkuchen vorsichtig aus der Pfanne auf das Tablett rutschen.



② Suchen Sie das passende Bild zu jedem Schritt der Backanleitung und versehen Sie es mit der Nummer der Zeile.



Anleitung zum Arbeitsblatt**5B. Eierkuchen backen****Papier-Version**

Kopieren Sie die Vorderseite dieses Arbeitsblatts.

Vergegenwärtigen Sie sich die Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden.

Tragen Sie ggf. bereits einige Ziffern in die Kästen ein, sodass die Suche nach der richtigen Reihenfolge der Arbeitsschritte eine Herausforderung, aber keine Überforderung für Ihre Kursteilnehmenden darstellt.

Interaktives Dokument auf der DVD

Auf der DVD befindet sich der Ordner Materialien. Im Unterordner Interaktive Arbeitsblätter befindet sich ein änderbares Dokument mit der Kennung PDF.

Öffnen Sie das Arbeitsblatt zum Minispiel 5B. Eierkuchen backen.

Nehmen Sie abhängig von den Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden Voreintragungen oder Veränderungen in der Reihenfolge vor.

Drucken Sie das Dokument aus oder lassen Sie es am Bildschirm ausfüllen.

Lösungen zum Arbeitsblatt

Die Ziffernfolge für die Papierversion lautet:
1. Bild Mitte rechts, 2. Bild oben rechts, 3. Bild unten links, 4. Bild oben links, 5. Bild in der Mitte, 6. Bild Mitte unten, 7. Bild Mitte links, 8. Bild Mitte oben, 9. Bild unten rechts.

Referenzbild

Auf Seite 143 finden Sie das Bild mit dem vollständigen Eierkuchenrezept.

- 1 Füllen Sie die rechte Spalte der Tabelle mit allen Daten, die Sie zum Kauf eines Fahrscheins für Ihre nächste Reise benötigen.



Allgemeine Reisedaten	Daten Ihrer nächsten Reise
Ausgangsort	<input type="text"/>
Zielort	<input type="text"/>
Zwischenstation	<input type="text"/>
Anzahl der erwachsenen Reisenden	<input type="text"/>
Anzahl der mitreisenden Kinder	<input type="text"/>
Hin- und Rückreise	ja <input type="checkbox"/> nein, nur Hinreise <input type="checkbox"/>
Art der Bahncard-Ermäßigung	<input type="text"/>
1. oder 2. Klasse	<input type="text"/>
Zugart /Reisegeschwindigkeit	<input type="text"/>
Zahlungsweise (Bar/EC/Kreditkarte)	<input type="text"/>
Datum (Tag, Monat, Jahr)	<input type="text"/> <input type="text"/> . <input type="text"/> <input type="text"/> . <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
Uhrzeit Abfahrt	<input type="text"/> <input type="text"/> : <input type="text"/> <input type="text"/>
Uhrzeit Ankunft	<input type="text"/> <input type="text"/> : <input type="text"/> <input type="text"/>
Zugnummer	<input type="text"/>
Abteil-Nummer	<input type="text"/>
Sitzplatz-Nummer	<input type="text"/>

Anleitung zum Arbeitsblatt**6. Fahrschein kaufen****Papier-Version**

Vergegenwärtigen Sie sich die Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden.

Kopieren Sie die Vorderseite dieses Arbeitsblatts ggf. mit Papierstreifen zum Abdecken einiger Zeilen.

Tragen Sie in Abhängigkeit der Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden Begriffe ein, sodass die Eintragungen in den übrigen Feldern eine Herausforderung, aber keine Überforderung darstellen.

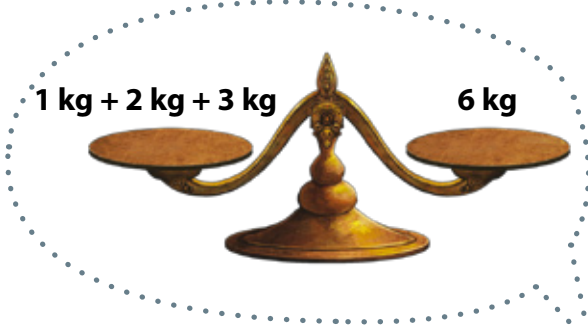
Interaktives Dokument auf der DVD

Auf der DVD befindet sich der Ordner Materialien. Im Unterordner Interaktive Arbeitsblätter befindet sich ein änderbares Dokument mit der Kennung PDF.

Öffnen Sie das Arbeitsblatt zum Minispiel 6. Fahrschein kaufen.

Nehmen Sie abhängig von den Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden Voreintragungen oder Löschungen von Zeilen vor.

Drucken Sie das Dokument aus oder lassen Sie es am Bildschirm ausfüllen.



① Rechnen Sie die Gewichte zusammen.

Kilogramm (kg)

a) $1 \text{ kg} + 2 \text{ kg} + 3 \text{ kg} = \square \text{ kg}$
 $5 \text{ kg} + 3 \text{ kg} + 4 \text{ kg} = \square \text{ kg}$
 $8 \text{ kg} + 2 \text{ kg} + 5 \text{ kg} = \square \text{ kg}$
 $10 \text{ kg} + 3 \text{ kg} + 4 \text{ kg} = \square \text{ kg}$

b) $2 \text{ kg} + 4 \text{ kg} + 1 \text{ kg} = \square \text{ kg}$
 $3 \text{ kg} + 7 \text{ kg} + 2 \text{ kg} = \square \text{ kg}$
 $4 \text{ kg} + 2 \text{ kg} + 11 \text{ kg} = \square \text{ kg}$
 $2 \text{ kg} + 3 \text{ kg} + 15 \text{ kg} = \square \text{ kg}$

Gramm (g)

c) $20 \text{ g} + 30 \text{ g} + 40 \text{ g} = \square \text{ g}$
 $50 \text{ g} + 10 \text{ g} + 20 \text{ g} = \square \text{ g}$
 $40 \text{ g} + 30 \text{ g} + 10 \text{ g} = \square \text{ g}$
 $65 \text{ g} + 15 \text{ g} + 20 \text{ g} = \square \text{ g}$

d) $10 \text{ g} + 20 \text{ g} + 30 \text{ g} = \square \text{ g}$
 $15 \text{ g} + 25 \text{ g} + 40 \text{ g} = \square \text{ g}$
 $55 \text{ g} + 15 \text{ g} + 5 \text{ g} = \square \text{ g}$
 $25 \text{ g} + 40 \text{ g} + 35 \text{ g} = \square \text{ g}$

e) $100 \text{ g} + 200 \text{ g} + 300 \text{ g} = \square \text{ g}$
 $400 \text{ g} + 100 \text{ g} + 200 \text{ g} = \square \text{ g}$
 $250 \text{ g} + 350 \text{ g} + 100 \text{ g} = \square \text{ g}$
 $550 \text{ g} + 150 \text{ g} + 300 \text{ g} = \square \text{ g}$

f) $200 \text{ g} + 400 \text{ g} + 100 \text{ g} = \square \text{ g}$
 $600 \text{ g} + 100 \text{ g} + 200 \text{ g} = \square \text{ g}$
 $150 \text{ g} + 250 \text{ g} + 300 \text{ g} = \square \text{ g}$
 $450 \text{ g} + 150 \text{ g} + 400 \text{ g} = \square \text{ g}$

② Rechnen Sie von Gramm (g) in Kilogramm (kg) um.

Merke! 1000 g = 1 kg

a) $1000 \text{ g} = \square \text{ kg}$ b) $2000 \text{ g} = \square \text{ kg}$ c) $5000 \text{ g} = \square \text{ kg}$
 $1500 \text{ g} = \square, \square \text{ kg}$ $3400 \text{ g} = \square, \square \text{ kg}$ $7500 \text{ g} = \square, \square \text{ kg}$
 $3750 \text{ g} = \square, \square \text{ kg}$ $6350 \text{ g} = \square, \square \text{ kg}$ $9550 \text{ g} = \square, \square \text{ kg}$

③ Rechnen Sie von Kilogramm (kg) in Gramm (g) um.

Merke! 1 kg = 1000 g

a) $1 \text{ kg} = \square \text{ g}$ b) $2 \text{ kg} = \square \text{ g}$ c) $4 \text{ kg} = \square \text{ g}$
 $1,5 \text{ kg} = \square \text{ g}$ $2,7 \text{ kg} = \square \text{ g}$ $3,9 \text{ kg} = \square \text{ g}$
 $4,65 \text{ kg} = \square \text{ g}$ $3,96 \text{ kg} = \square \text{ g}$ $6,21 \text{ kg} = \square \text{ g}$

Anleitung zum Arbeitsblatt

7. Lager aufräumen

Papier-Version

Kopieren Sie die Vorderseite dieses Arbeitsblatts.

Nehmen Sie ggf. Veränderungen am Arbeitsblatt vor (z. B. das Leeren von Zeilen, Spalten oder einzelner Felder durch Abdecken vor dem Kopieren), sodass die Aufgabe für die Kursteilnehmenden eine Herausforderung, aber keine Überforderung darstellt.

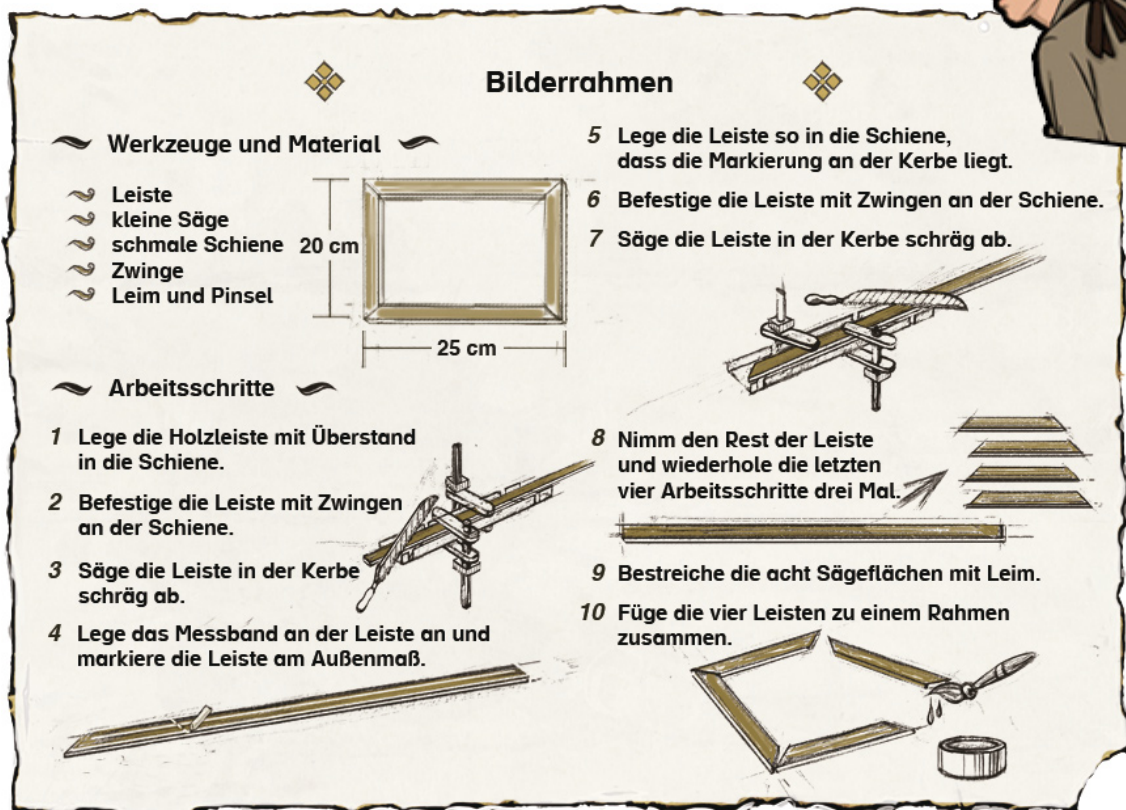
Interaktives Dokument auf der DVD

Auf der DVD befindet sich der Ordner Materialien. Im Unterordner Interaktive Arbeitsblätter befindet sich ein änderbares Dokument mit der Kennung PDF.

Öffnen Sie das Arbeitsblatt zum Minispiel 7. Lager aufräumen.

Drucken Sie das veränderte Dokument aus oder lassen Sie es am Bildschirm von Ihren Kursteilnehmenden ausfüllen.

- 1 Lesen Sie zur Vorbereitung auf das Minispiel die Arbeitsanweisung und die Erklärungen der Begriffe.



Biderrahmen

Werkzeuge und Material

- Leiste
- kleine Säge
- schmale Schiene 20 cm
- Zwinge
- Leim und Pinsel

Arbeitschritte

- 1 Lege die Holzleiste mit Überstand in die Schiene.
- 2 Befestige die Leiste mit Zwingen an der Schiene.
- 3 Säge die Leiste in der Kerbe schräg ab.
- 4 Lege das Messband an der Leiste an und markiere die Leiste am Außenmaß.
- 5 Lege die Leiste so in die Schiene, dass die Markierung an der Kerbe liegt.
- 6 Befestige die Leiste mit Zwingen an der Schiene.
- 7 Säge die Leiste in der Kerbe schräg ab.
- 8 Nimm den Rest der Leiste und wiederhole die letzten vier Arbeitsschritte drei Mal.
- 9 Bestreiche die acht Sägeflächen mit Leim.
- 10 Füge die vier Leisten zu einem Rahmen zusammen.









- a) Ein **Biderrahmen** ist die äußere Einfassung von Bildern.
- b) Ein **Werkzeug** ist ein Hilfsmittel, um auf Gegenstände mechanisch einzuwirken.
- c) **Material** ist der Grundstoff zur Herstellung bestimmter Produkte.
Material ist ein nicht fertiger Arbeitsgegenstand des Menschen bei der Arbeit.
- d) Die **Säge** ist ein Werkzeug zum Trennen oder Einkerbigen von festen Materialien.
- e) Das Wort **Schiene** beschreibt Materialien zum Führen oder Stabilisieren.
- f) Eine **Zwinge** ist ein Werkzeug zum Fixieren von Materialien.
- g) **Leim** ist eine wässrige Lösung eines Klebstoffs. Genauer gesagt eine Lösung von tierischen, pflanzlichen oder künstlichen Stoffen in Wasser.
- h) Ein **Pinsel** ist ein Werkzeug, mit dem Flüssigkeiten, wie zum Beispiel Leim, aufgetragen werden können.
- i) Eine **Kerbe** ist ein spitz zulaufender beziehungsweise keilförmiger Einschnitt.
- j) Mit einem **Messband** misst man Abstände. Es wird zwischen den Messpunkten gespannt.
- k) Das **Außenmaß** ist die Länge einer Seite des Rahmens an der Außenseite.
- l) **Sägeflächen** sind die Flächen, an denen die Rahmenstücke abgesägt wurden.

Anleitung zum Arbeitsblatt
8. Holzrahmen herstellen**Papier-Version**

Kopieren Sie die Vorderseite dieses Arbeitsblatts.











Nehmen Sie ggf. Veränderungen am Arbeitsblatt vor (z. B. das Leeren von Zeilen, Spalten oder einzelner Felder durch Abdecken vor dem Kopieren), sodass die Aufgabe für die Kursteilnehmenden eine Herausforderung, aber keine Überforderung darstellt.

① Rechnen Sie zusammen.

a) 10 cm + 20 cm + 30 cm =  cm	b) 40 cm + 30 cm + 10 cm =  cm
45 cm + 15 cm + 20 cm =  cm	55 cm + 30 cm + 5 cm =  cm
23 cm + 37 cm + 13 cm =  cm	47 cm + 3 cm + 18 cm =  cm
64 cm + 45 cm + 64 cm =  cm	83 cm + 17 cm + 22 cm =  cm

② Rechnen Sie von Zentimeter (cm) in Meter (m) um.

Merke! 100 cm = 1 m

a) 200 cm =  m	b) 900 cm =  m
173 cm =  ,  m	111 cm =  ,  m
126 cm =  ,  m	155 cm =  ,  m

③ Kreuzen Sie die richtige Aussage an.

Merke!
 10 mm = 1 cm
 100 cm = 1 m
 1000 m = 1 km

- a) Der Berliner Fernsehturm ist 365 Millimeter (mm) hoch.
- Der Berliner Fernsehturm ist 365 Zentimeter (cm) hoch.
- Der Berliner Fernsehturm ist 365 Meter (m) hoch.
- Der Berliner Fernsehturm ist 365 Kilometer (km) hoch.

- b) Von Berlin nach Bonn sind es 600 Millimeter (mm).
- Von Berlin nach Bonn sind es 600 Zentimeter (cm).
- Von Berlin nach Bonn sind es 600 Meter (m).
- Von Berlin nach Bonn sind es 600 Kilometer (km).

- c) Eine Nadel ist 1 Millimeter (mm) dick.
- Eine Nadel ist 1 Zentimeter (cm) dick.
- Eine Nadel ist 1 Meter (m) dick.
- Eine Nadel ist 1 Kilometer (km) dick.

- d) Mein Bleistift ist 10 Millimeter (mm) lang.
- Mein Bleistift ist 10 Zentimeter (cm) lang.
- Mein Bleistift ist 10 Meter (m) lang.
- Mein Bleistift ist 10 Kilometer (km) lang.



Anleitung zum Arbeitsblatt**9. Stoffpreis berechnen****Papier-Version**

Kopieren Sie die Vorderseite dieses Arbeitsblatts.

Nehmen Sie ggf. Veränderungen am Arbeitsblatt vor (z. B. das Leeren von Zeilen, Spalten oder einzelner Felder durch Abdecken vor dem Kopieren), sodass die Aufgabe für die Kursteilnehmenden eine Herausforderung, aber keine Überforderung darstellt.

Interaktives Dokument auf der DVD

Auf der DVD befindet sich der Ordner Materialien. Im Unterordner Interaktive Arbeitsblätter befindet sich ein änderbares Dokument mit der Kennung PDF.

Öffnen Sie das Arbeitsblatt zum Minispiel 9. Stoffpreis berechnen.

Drucken Sie das veränderte Dokument aus oder lassen Sie es am Bildschirm von Ihren Kursteilnehmenden ausfüllen.



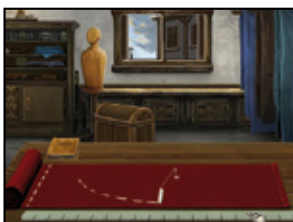
① Finden Sie alle 9 Verben im folgenden Text und unterstreichen Sie diese.



Sch~~au~~e im Schnittmusterbuch nach, was du mach~~en~~ mus~~t~~.



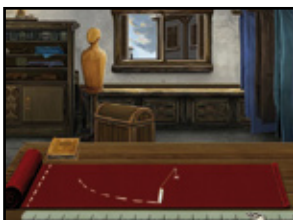
Du mus~~t~~ das Maßband am Stoff anleg~~e~~n und die berechnete Stofflänge markier~~e~~n.



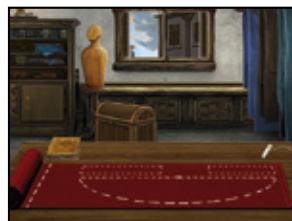
Du mus~~t~~ den Stoff bis zur Markierung umschlag~~e~~n.



Du mus~~t~~ die Nadel an die obere Faltkante steck~~e~~n und mit der Kreide den Bogen markier~~e~~n.



Du mus~~t~~ das Maßband am Stoff anleg~~e~~n und die berechnete Ärmellänge markier~~e~~n.



Ich habe den Bogen jetzt für dich markier~~t~~.

② Tragen Sie die Verben in der Grundform in die Tabelle ein und konjugieren Sie diese dann.

Grundform	ich	du	er / sie / es	wir	ihr	sie

Anleitung zum Arbeitsblatt 10. Stoff ausmessen

Papier-Version

Kopieren Sie die Vorderseite dieses Arbeitsblatts.

Nehmen Sie ggf. Veränderungen am Arbeitsblatt vor (z. B. das Leeren von Zeilen, Spalten oder einzelner Felder durch Abdecken vor dem Kopieren), sodass die Aufgabe für die Kursteilnehmenden eine Herausforderung, aber keine Überforderung darstellt.

Interaktives Dokument auf der DVD

Auf der DVD befindet sich der Ordner Materialien. Im Unterordner Interaktive Arbeitsblätter befindet sich ein änderbares Dokument mit der Kennung PDF.

Öffnen Sie das Arbeitsblatt zum Minispiel 10. Stoff ausmessen.

Drucken Sie das veränderte Dokument aus oder lassen Sie es am Bildschirm von Ihren Kursteilnehmenden ausfüllen.

Lösungen zum Arbeitsblatt

Die 9 Verben im Text sind: schauen, machen, müssen, anlegen, berechnen, markieren, umschlagen, stecken und haben.



① Lösen sie die folgenden Textaufgaben, indem Sie die Gebührentabelle des Bankbeamten zu Rate ziehen.

- a) Ein Antragsteller hat einen Kredit in Höhe von 2000 Euro erhalten. In den folgenden 12 Monaten muss er pro Monat eine Rate von 166 Euro zahlen. Wie hoch ist der Betrag, der im 12. Monat gezahlt werden muss?

- b) Ein Antragsteller hat einen Kredit in Höhe von 800 Euro erhalten. In den folgenden 10 Monaten muss er pro Monat eine Rate von 80 Euro zahlen. Wie hoch ist der Betrag, der im 10. Monat gezahlt werden muss?

- c) Ein Antragsteller hat einen Kredit in Höhe von 600 Euro erhalten. In den folgenden 24 Monaten muss er pro Monat eine Rate von 25 Euro zahlen. Wie hoch ist der Betrag, der im 24. Monat gezahlt werden muss?

- d) Ein Antragsteller hat einen Kredit in Höhe von 1000 Euro erhalten. In den folgenden 20 Monaten muss er pro Monat eine Rate von 50 Euro zahlen. Wie hoch ist der Betrag, der im 20. Monat gezahlt werden muss?

- e) Ein Antragsteller hat einen Kredit in Höhe von 900 Euro erhalten. In den folgenden 12 Monaten muss er pro Monat eine Rate von 75 Euro zahlen. Wie hoch ist der Betrag, der im 12. Monat gezahlt werden muss?

Anleitung zum Arbeitsblatt**11. Kreditvertrag ändern****Papier-Version**

Kopieren Sie die Vorderseite.

Vergegenwärtigen Sie sich die Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden.

Tragen Sie ggf. andere Beträge aus den Gebährentabellen ein, sodass die Suche nach den richtigen Beträgen in den Tabellen eine Herausforderung, aber keine Überforderung für Ihre Kursteilnehmenden darstellt.

Interaktives Dokument auf der DVD

Auf der DVD befindet sich der Ordner Materialien. Im Unterordner interaktive Arbeitsblätter befindet sich ein veränderbares Dokument mit einer PDF-Kennung.

Öffnen Sie das Arbeitsblatt zum Minispiel 11. Kreditvertrag ändern und erweitern bzw. ändern Sie die vorhandenen Textaufgaben je nach Kompetenz Ihrer Kursteilnehmenden.

Drucken Sie das veränderte Dokument aus oder lassen Sie es am Bildschirm von Ihren Kursteilnehmenden ausfüllen.

Lösungen zum Arbeitsblatt

Diese Beträge sind zu zahlen: 361 €, 150 €, 125 €, 200 € und 160 €.

Referenzbild

Auf Seite 207 finden Sie die beiden Gebährentabellen mit 10 und 20 sowie 12 und 24 Monaten Laufzeit.



- ① Finden Sie alle 13 Adjektive auf dem Krankenblatt (Seite 208) und schreiben Sie diese in der Grundform auf.

Adjektive:

1. _____	5. _____	10. _____
2. _____	6. _____	11. _____
3. _____	7. _____	12. _____
4. _____	8. _____	13. _____

- ② Tragen Sie 12 Adjektive in der Grundform in die Tabelle ein und bilden Sie dann die Steigerungen.

Nr.	Grundform	1. Steigerung	2. Steigerung
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			

Anleitung zum Arbeitsblatt**12. Pflege dokumentieren****Papier-Version**

Kopieren Sie die Vorderseite des gewünschten Arbeitsblatts.

Nehmen Sie ggf. Veränderungen am Arbeitsblatt vor (z. B. das Leeren von Zeilen, Spalten oder einzelner Felder durch Abdecken vor dem Kopieren), sodass die Aufgabe für die Kursteilnehmenden eine Herausforderung, aber keine Überforderung darstellt.

Interaktives Dokument auf der DVD

Auf der DVD befindet sich der Ordner Materialien. Im Unterordner Interaktive Arbeitsblätter befindet sich ein änderbares Dokument mit der Kennung PDF.

Öffnen Sie das Arbeitsblatt zum Minispiel 12. Pflege dokumentieren.

Drucken Sie das veränderte Dokument aus oder lassen Sie es am Bildschirm von Ihren Kursteilnehmenden ausfüllen.

Lösungen zum Arbeitsblatt

Die 13 Adjektive auf dem Krankenblatt sind: gering, stark, normal, hoch, erhöht, unterkühlt, schnell, langsam, tastbar, schläfrig, ängstlich, rot und blass.







In der 2. Aufgabe wird nur nach 12 Adjektiven gefragt, weil rot nicht steigerungsfähig ist.








Referenzbild








Auf Seite 208 finden Sie das Krankenblatt.

1 Vervollständigen Sie die Tabelle so, dass der Name, die Art und die Merkmale jeder Pflanze eingetragen sind.



Pflanze	Name	Art	Merkmale
		Schnittblume	zierliche Blume mit glockenförmigen Blüten
		Strauch	niedriger Strauch oder Topfpflanze
		Grünpflanze	immergrüne Pflanze mit kleinen länglichen Blättern
		Heilkraut	beliebtes Gewürz für Tomaten
		Grünpflanze	sehr alt werdende, immergrüne Kletterpflanze
		Grünpflanze	immergrüne Pflanze

Pflanze	Name	Art	Merkmale
	Enzian		Wurzeln sind meist auch in Magenbitter
	Farn		wächst meist im Schatten vieler Bäume
	Johanniskraut		Teekraut ist gut gegen Traurigkeit
	Kaiserkrone		hoch wachsende, prachtvolle Blume
	Maiglöckchen		duftende, aber sehr giftige Frühlingsblume
	Margerite		blüht sowohl wild als auch im Garten
	Mohn		blüht im Sommer oft im Getreidefeld

Pflanze	Name	Art	Merkmale
	Mönchspfeffer		hoch wachsender Strauch, auch mit vielen anderen Blütenfarben
		Schnittblume	Kerne eignen sich gut zur Selbstaussaat
	Spierstrauch		blüht ab Mai mit großen Blütendolden
		Heilkraut	Küchengewürz und Hustentee
	Tulpe		auch in vielen anderen Blütenfarben
		Heilkraut	Teekraut ist gut gegen Husten und Erkältung
	Winterjasmin		ab Dezember blühender Strauch

Anleitung zum Arbeitsblatt**13A. Garten planen****Papier-Version**

Entscheiden Sie, welche Tabellenteile Sie für den Unterricht nutzen wollen.

Vergegenwärtigen Sie sich die Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden.

Decken Sie die entsprechenden Zeilen und Spalten mit Papierstreifen ab und

lassen Sie die leeren Felder von Ihren Kursteilnehmenden füllen.

Interaktives Dokument auf der DVD

Auf der DVD befindet sich der Ordner Materialien. Im Unterordner interaktive Arbeitsblätter befindet sich ein veränderbares Dokument mit der Kennung PDF.

Öffnen Sie das Arbeitsblatt zum Minispiel 13A. Garten planen.

Löschen Sie Inhalte der Spalten oder Zeilen, sodass Ihre Kursteilnehmenden eine Herausforderung, aber keine Überforderung erfahren, wenn sie die leeren Felder füllen.

Drucken Sie die Übungsblätter aus oder lassen Sie es am Bildschirm von Ihren Kursteilnehmenden ausfüllen.

Lösungen zum Arbeitsblatt

Die Lösungen zu diesen Arbeitsblättern finden Sie auf den Referenzbildern.

Referenzbild

Auf den Seiten 199 und 200 finden Sie jeweils drei Doppelseiten des Pflanzenbuchs mit den Beschreibungen aller Pflanzen.







Anleitung zum Arbeitsblatt

13B. Garten planen

Papier-Version

Vergegenwärtigen Sie sich die Kompetenzen Ihrer Kursteilnehmenden.

Stellen Sie mit den bunt ausgedruckten Bildern und deren Pflanzennamen ein Memory-Spiel her.

Schneiden Sie dazu die Quadrate mit den Bildern und Namen aus und kleben Sie sie auf Pappkarton mit neutraler Rückseite.

Lösungen zum Arbeitsblatt

Die Lösungen zu diesen Arbeitsblättern finden Sie auf den Referenzbildern.

Referenzbild

Auf den Seiten 209 und 210 finden Sie jeweils drei Doppelseiten des Pflanzenbuchs mit den Beschreibungen aller Pflanzen.





Margerite	Efeu	Johanniskraut
Mohn	Thymian	Azalee
Eibe	Kaiserkrone	Mönchspfeffer
Tulpe	Enzian	Maiglöckchen
Sonnenblume	Veilchen	Farn







Kredit ¹	Laufzeit ²	Raten ³	Zinsen, Gebühren und Restschulden ⁴
500	12	41	60
600	12	50	65
700	12	58	70
800	12	66	80
900	12	75	85
1.000	12	83	105
1.500	12	125	140
2.000	12	166	195
500	24	20	95
600	24	25	100
700	24	29	115
800	24	33	135
900	24	37	165
1.000	24	41	195
1.500	24	62	275
2.000	24	83	315


1 Ausgeliehener Geldbetrag
 2 Anzahl der Monate
 3 Monatliche Rückzahlung
 4 Verwaltungsbetrag

Kredit ¹	Laufzeit ²	Raten ³	Zinsen und Gebühren ⁴
500	10	50	50
600	10	60	60
700	10	70	70
800	10	80	80
900	10	90	90
1.000	10	100	100
1.500	10	150	150
2.000	10	200	200
500	20	25	70
600	20	30	80
700	20	35	90
800	20	40	100
900	20	45	110
1.000	20	50	120
1.500	20	75	170
2.000	20	100	220

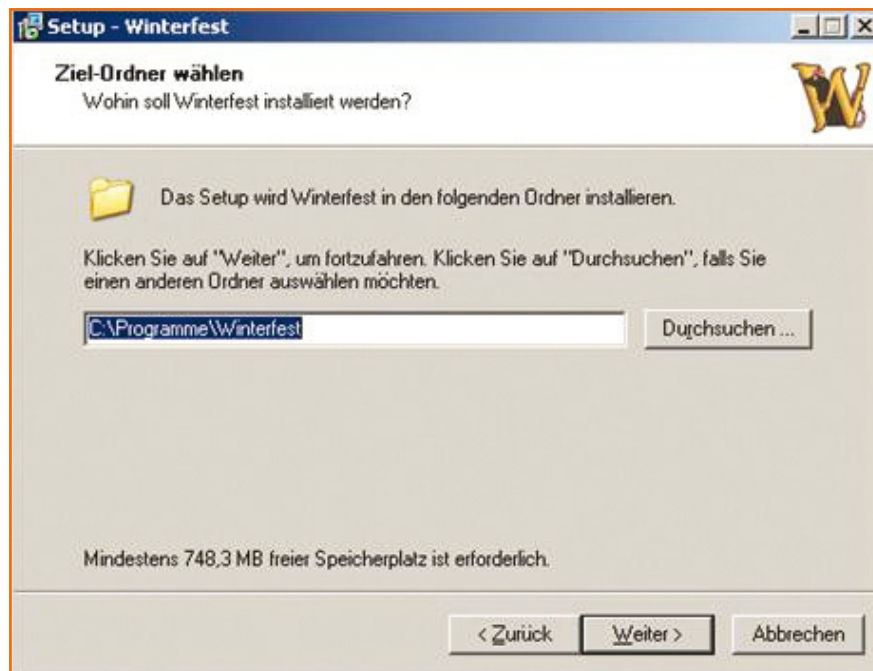
1 Ausgeliehener Geldbetrag
 2 Anzahl der Monate
 3 Monatliche Rückzahlung
 4 Verwaltungsbetrag

		Do	Fr	Sa	So
Selbst- einschätzung	Schmerzen				
	Schwindelgefühl				
	Übelkeit				
	keine Beschwerden				
Durst	trinkt nicht				
	gering				
	stark				
	normal				
Temperatur	hohes Fieber				
	erhöht				
	unterkühlt				
	normal				
Puls	schnell				
	langsam				
	normal				
	nicht tastbar				
Reaktion	schläfrig				
	ängstlich				
	normal				
Aussehen	rotes Gesicht				
	blasses Gesicht				
	normales Gesicht				

<p style="text-align: center;">~ A ~</p> <p>Akelei <input type="checkbox"/></p> <p>Hübsche Zierpflanze. Blüht im zweiten Jahr nach der Aussaat. Urform ist dunkelblau.</p> 	<p style="text-align: center;">~ B ~</p> <p>Bambus <input type="checkbox"/></p> <p>Großes, grasartiges Gewächs mit sich verholzenden, meterlangen Halmen. Hat kleine, längliche Blätter.</p> 
<p>Azalee <input type="checkbox"/></p> <p>Niedrig wachsender Strauch. Verschiedene Blütenfarben, aber meistens rot. Braucht besondere Erde.</p> 	<p>Basilikum <input type="checkbox"/></p> <p>Diese Pflanzenart ist unentbehrlich zum Würzen von Gerichten. Man zieht sie aus Samen, die aus den kleinen, weißen Blüten entstehen.</p> 
<p style="text-align: center;">~ E ~</p> <p>Efeu <input type="checkbox"/></p> <p>Immergrüne Kletterpflanze. Kann zwanzig Meter hoch klettern und vierhundert Jahre alt werden.</p> 	<p style="text-align: center;">~ F ~</p> <p>Enzian <input type="checkbox"/></p> <p>Bitter schmeckende Wurzeln und Blätter mit leuchtend blauen Blütenkelchen.</p> 
<p>Eibe <input type="checkbox"/></p> <p>Immergrüner Baum, der oft auch als Hecke gehalten wird. Lässt sich gut in Form schneiden.</p> 	<p>Farn <input type="checkbox"/></p> <p>Grünpflanze. Hat schön geformte Blätter. Kann im Schatten wachsen. Bildet keine Blüten.</p> 
<p style="text-align: center;">~ J ~</p> <p>Johanniskraut <input type="checkbox"/></p> <p>Aus den gelben Blüten dieser Pflanze kann man ein wirksames Mittel gegen Traurigkeit gewinnen. Vermehrung aus Samen.</p> 	<p style="text-align: center;">~ M ~</p> <p>Maiglöckchen <input type="checkbox"/></p> <p>Hübsche, kleine, weiße Blumen, die sehr schön duften. Sie blühen im Mai. Sind sehr giftig. Nur zur Zierde!</p> 
<p style="text-align: center;">~ K ~</p> <p>Kaiserkrone <input type="checkbox"/></p> <p>Prachtvolle Frühlingsblume. Kann über einen Meter hoch werden. Meist rot blühend.</p> 	<p>Margerite <input type="checkbox"/></p> <p>Blume, die wild blüht und auch zur Zierde schön ist. Blüht ab Mai mit weißen Blütenblättern.</p> 

<p>Mohn <input type="checkbox"/></p> <p>Dunkelrote Blüten. Blüht im Sommer oft im Getreidefeld, sieht aber auch im Garten schön aus.</p> 	<p style="text-align: center;">~ O ~</p> <p>Osterglocke <input type="checkbox"/></p> <p>Gelb blühende Blume, die im Herbst und Winter als Zwiebel gepflanzt wird. Beliebte Zierpflanze.</p> 
<p>Mönchspfeffer <input type="checkbox"/></p> <p>Strauch, der ziemlich hoch werden kann. Man kann die Blätter und Samen zum Würzen verwenden. Er blüht in verschiedenen Farben, zum Beispiel auch in blau.</p> 	<p style="text-align: center;">~ S ~</p> <p>Salbei <input type="checkbox"/></p> <p>Leckeres Küchenkraut mit blauen Blüten. Ist auch gut bei Halsweh.</p> 
<p>Seidelbast <input type="checkbox"/></p> <p>Ziemlich giftig. Die rosaroten Blüten dieses Strauchs erscheinen schon im Februar und März. Sie duften gut.</p> 	<p>Spierstrauch <input type="checkbox"/></p> <p>Diese Pflanze ist ein beliebter Strauch. Schmückt sich im Mai mit vielen, weißen Blüten.</p> 
<p>Sonnenblume <input type="checkbox"/></p> <p>Zierpflanze mit großen, gelbe Blüten. Wird im Frühjahr aus Samen gezogen.</p> 	<p style="text-align: center;">~ T ~</p> <p>Thymian <input type="checkbox"/></p> <p>Pflanze, die man zum Würzen von vielen Gerichten braucht. Auch sehr gut gegen Husten. Kleine rosa Blüten.</p> 
<p>Tulpe <input type="checkbox"/></p> <p>Schöne Blume, die es in vielen Farben gibt, besonders typisch ist aber rot.</p> 	<p style="text-align: center;">~ W ~</p> <p>Winterjasmin <input type="checkbox"/></p> <p>Hübscher Strauch, bringt von Dezember bis März gelbe Blüten hervor.</p> 
<p style="text-align: center;">~ V ~</p> <p>Veilchen <input type="checkbox"/></p> <p>Kleine duftende Frühlingspflanze, die als Tee aufgegossen bei Erkältung und Husten heilsam ist.</p> 	

6 Technisches



In diesem Kapitel erhalten Sie zusätzliche technische Erläuterungen.

6.1	Einführung	211
6.2	Anpassen der Installation	211
6.3	Nutzungsmöglichkeiten	212
6.3.1	Installation bei eingeschränkten Schreibrechten	212
6.3.2	Installation zur Nutzung auf einem USB-Stick	212
6.4	Spielstände	212
6.4.1	Spielstand sichern	213
6.4.2	Spielstände auf einen neuen PC übertragen	213

6.1 Einführung

Das Kapitel beschreibt verschiedene technische Hinweise, die für die Installation und den Umgang mit dem Spiel wichtig sein könnten. Im Abschnitt 6.2 wird beschrieben, wie die Installation des Spiels auf die Anforderungen von Bildungseinrichtungen angepasst werden kann. Abschnitt 6.3 beschreibt mögliche Nutzungsformen für das Spiel, die sich daraus ergeben. Abschnitt 6.4 schließlich beschreibt die Handhabung von Spielständen.

6.2 Anpassen der Installation

Die gebräuchlichste Art das Lernspiel WINTERFEST auf Ihrem Computer zu installieren, ist im Handbuch beschrieben. Diese wird in den meisten Fällen ausreichen, um das Spiel auf dem eigenen Computer zu installieren und zu spielen. Weitere Anpassungen sind dann nicht notwendig.

Auf den Computern der Schulungsräume von Bildungseinrichtungen (z. B. in einem Computerraum einer Volkshochschule) kann es jedoch zu Einschränkungen kommen. Diese Computer sind häufig zum Zwecke der einfacheren Wartung oder aus Sicherheitsgründen durch zusätzliche Maßnahmen vor unberechtigtem Zugriff geschützt.

Die folgenden Hinweise beschreiben die Voraussetzungen für die Installation und Nutzung des Spiels auf solchen Computern. Wollen Sie das Spiel auf einem solchen Computer nutzen oder sind Sie sich unsicher, ob die Installation angepasst werden muss, sprechen Sie bitte mit dem Computerverantwortlichen (IT-Verantwortlichen, Systemadministrator) der jeweiligen Bildungseinrichtung.

Voraussetzungen für die Standardinstallation

- Die Benutzer brauchen zur Installation mindestens Hauptnutzerrechte. Dies liegt am Standard-Installationspfad C:\Programme\Winterfest.
- Die Benutzer brauchen zum Spiel mindestens Schreibrechte auf dem Ordner **Eigene Dateien** bzw. **Eigene Dokumente**. Diese werden benötigt, da die Spielstände standardmäßig unter diesen Ordner gespeichert werden.

Probleme bei der Installation kann es geben, wenn Sie nicht über die entsprechenden Rechte verfügen. In diesem Fall wenden Sie sich bitte an Ihren Computerverantwortlichen, um das Spiel zu installieren.

◀ Installation siehe Seite 6 in dieser Mappe

In einigen Einrichtungen besitzen die Benutzer keine Schreibrechte für die Ordner **Eigene Dateien** bzw. **Eigene Dokumente**. Um die Spielstände in einem anderen Verzeichnis abzuspeichern, führen Sie bitte folgende Schritte durch.

◀ Sind Sie sich unsicher, fragen Sie bitte Ihren Computerverantwortlichen.

Schritte zur Änderung des Speicherpfades

- Öffnen Sie die Datei saveGameFolder.txt im Installationspfad mit einem Texteditor.
- Ändern Sie die Zeile
savePath = baSysFolder("personal") & "Winterfest\"
indem Sie einen Pfad zu einem Ordner mit Schreibrechten einfügen, z.B.
savePath = "D:\MeineSpiele\Winterfest\"
- Speichern und schließen Sie die Datei saveGameFolder.txt .

Die Datei legt fest, in welchem Ordner die Spielstände des Lernspiels Winterfest gespeichert werden.

6.3 Nutzungsmöglichkeiten

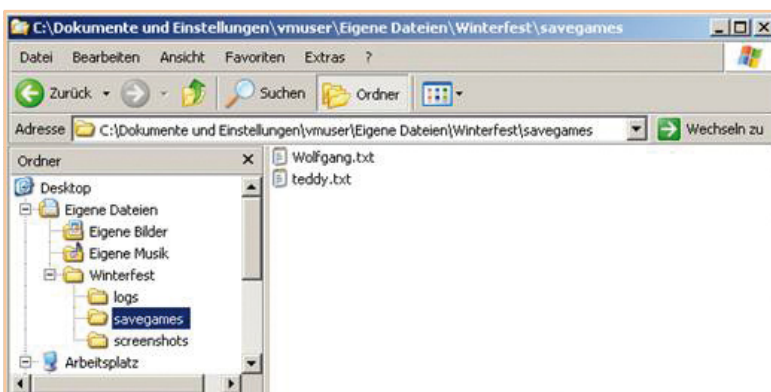
6.3.1 Installation bei eingeschränkten Schreibrechten

Sind für die Benutzer von Computern einer Bildungseinrichtung gar keine oder nur eingeschränkte Schreibrechte für die Ordner **Eigene Dateien** bzw. **Eigene Dokumente** gegeben, so empfiehlt sich eine Installation in einem Ordner, für den der Benutzer Schreibrechte besitzt. Außerdem sollte die Datei **saveGameFolder.txt** im Installationspfad wie oben beschrieben geändert werden.

6.3.2 Installation zur Nutzung auf einem USB-Stick

Anstatt das Spiel auf einem festen Computer zu spielen, können Sie eine Kopie auf einem USB-Stick erstellen und das Spiel so anpassen, dass auch die Spielstände auf dem USB-Stick gespeichert werden. In diesem Fall können die Spielenden das Spiel auf einem beliebigen Computer (in der Bildungseinrichtung, zu Hause, ...) mit ihrem aktuellen Spielstand spielen.

Dazu installieren Sie bitte das Spiel in einem für Sie zugänglichen Ordner wie unter 6.3.1. Kopieren Sie anschließend das gesamte Installationsverzeichnis (etwa 700 MB) auf einen USB-Stick. Abschließend ändern Sie die Datei **saveGameFolder.txt** auf dem USB-Stick, indem Sie Zeile `savePath = baSysFolder("personal") & "Winterfest\"` in die folgende ändern **`savePath = _movie.path`**



Achtung. Das Starten des Lernspiels und der Minispielübersicht sind jetzt nicht mehr über die Links im Startmenü und auf dem Desktop möglich. Stattdessen müssen Sie die Dateien **Winterfest.exe** bzw. **Übersicht.exe** auf dem USB-Stick durch einen Doppelklick starten.

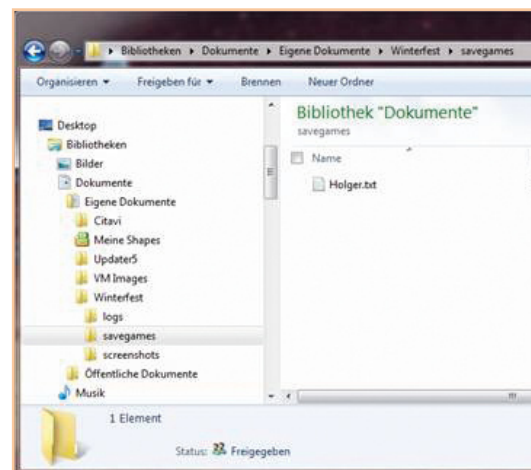
6.4 Spielstände

Ein Spielstand in Winterfest wird in einer Text-Datei gespeichert, die nach dem Spielernamen benannt ist. Für den Spielernamen **Wolfgang** heißt die Datei **Wolfgang.txt**, für einen Spielernamen **teddy** heißt die Datei **teddy.txt**.

Zu finden sind diese Dateien in einem Ordner **savegames**, in dem alle Spielstände gespeichert sind. Seit der Version 1.0 befindet sich der Ordner **savegames** für PCs mit Windows XP unter

C:\Eigene Dateien\Winterfest\savegames

Für PCs mit Windows Vista oder Windows 7 befindet sich der Ordner **savegames** unter **Bibliotheken > Dokumente > Eigene Dokumente > Winterfest > savegames**



Wurde die Installation wie unter 6.2 und 6.3 beschrieben angepasst, so wurde dort möglicherweise ein anderer Ordner für die Speicherstände festgelegt.

6.4.1 Spielstand sichern

Um einen Spielstand eines Spielers zu sichern, kopiert man die Datei Spielname.txt in einen sicheren Ordner (z. B. auf einem USB-Stick).

6.4.2 Spielstände auf einen neuen PC übertragen

Möchten Sie Ihre Spielstände auf einen neuen PC übertragen (das Spiel muss dort bereits installiert und wenigstens einmal gestartet sein), kopieren Sie die Spielstände vom alten PC (oder von der Sicherheitskopie) in den Ordner **savegames** auf dem neuen PC.

Anschließend starten Sie das Spiel und geben den entsprechenden Spielernamen ein (z. B. Wolfgang). Die Spielernamen werden nicht automatisch übernommen, sondern müssen erneut eingegeben werden.



Das Spiel kann dann mit dem alten Stand unter **Spiel fortsetzen** weitergespielt werden.





7 Kontakt



Hier finden Sie Adressen und Kontaktdaten des Deutschen Volkshochschul-Verbands e.V.

7.1 Adressen

Haben Sie Fragen zu den Begleitmaterialien, zum Projekt Alphabit, zum Lernspiel oder zu dessen Installation, dann wenden Sie sich per Post an:

Deutscher Volkshochschul-Verband e.V.

Obere Wilhelmstr. 32

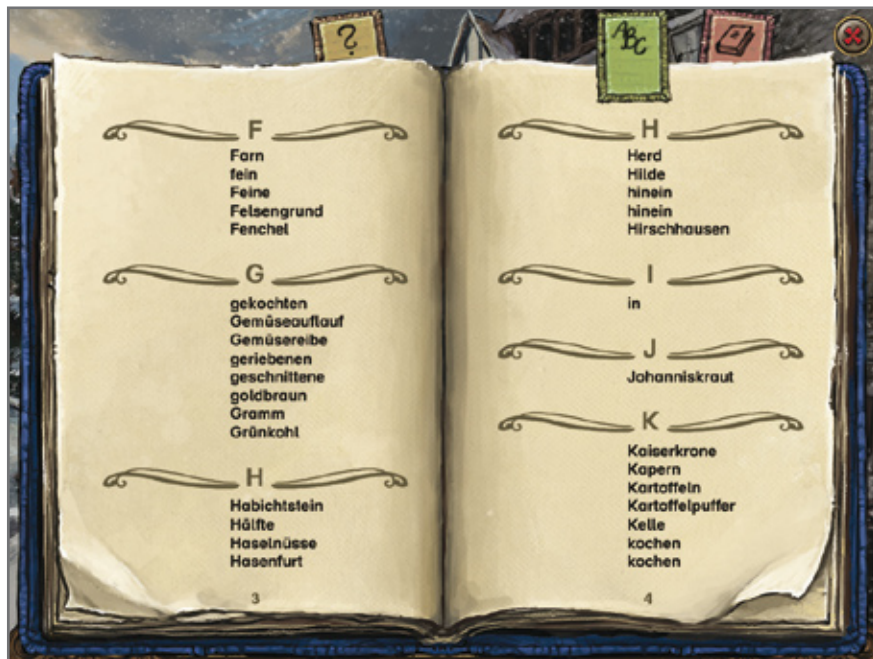
53225 Bonn

oder per E-Mail an:

alphabit@dvv-vhs.de



8 Index



8.1 Stichwortverzeichnis

In diesem Teil der Mappe sind die wichtigsten Begriffe aus allen Texten alphabetisch aufgelistet und mit Seitenzahlen versehen.

8.1 Stichwortverzeichnis

A

Adventure 25, 29, **37**, 38, **53**
 Agent, pädagogischer **33**
 Alltag 1, 25, 28 - 33, 53, 57, 63, 67, 71
 Alphabit **1**, 25, 215
 Arbeitsblätter 1, 85, 135, **163-210**

B

Beruf 1, 25, 26, 29 - 33, 37, 53, 57, 61, 63, 67,
 73, 75, 77, 81, 83, 129, 130

D

Deinstallation **9**

E

Einbettung 1, 25, **85**
 Eingabefelder 34, 53
 Elternhaus 26, 28, 35, 44, 52, 87, 127, 129, 134
 Endnutzerbedingungen **10**

F

Fahrscheinautomat 27, 32, 47

G

Game Based Training 31, 37
 Gaststube 26, 29, 35, 45
 Geldstube 35, 49
 Gespräche 25, 37, 40, 42, 46
 Gesundheitshinweise **22**

H

Häkchen-Taste 38, **39**, 43, 57
 Handbuch **5 - 23**, 33, 38, 53
 Handwerkerviertel 27, 35, 47, 48
 Hauptmenü **11**, 41
 Hilfesystem **33**, 57, 59, 61, 63, 65, 67, 69, 71,
 73, 75, 77, 79, 81, 83

I

Ideensammlung **85**
 Informationsbox **57**
 Installation **6-7**, 33, 215

K

Karte **14**, 34, 43, 45, 47, 50, 69, 70
 Kloster 27, 35, 50, 52, 81
 Klostergarten 35, 50
 Komplettlösung **44**

Kontakt 10, **215**
 Krämerladen 35
 Krankenstube 29, 35, 50, 132
 Kreuz-Taste 38, 42, **43**, 57
 Küche 26, 35, 45, 46, 65, 67, 129 - 131
 Kurs 1, 25, 30, 129, 130
 Kurzinformationen **57**
 Kutschstation 35

L

Lautsprecher **39**, 41
 Lerninhalte 28, 30, **32 - 34**, 37
 Lernplattform **25**
 Lernspiel 1, 25, 26, 28 - 34, 37, 39, 53, 85, 215
 Lernvoraussetzungen **30 - 32**
 Lernziele **31 - 33**, **57**, 59, 61, 63, 65, 67, 69, 71,
 73, 75, 77, 79, 81, 83
 Lesen 1, 26, 29, 32, 34, 57, 60, 61, 63, 65, 67,
 69, 70, 72, 79, 80, 83, 84, 185
 Level **34**, **35**, 77
 Lösungsschritte 57, 60, 62, 64, 66, 68, 70, 72,
 74, 76, 78, 80, 82, 84
 Lupe **14**, 34, **41**

M

Marktplatz 26, 27, 35, 45, 46, 47, 50, 51, 81
 Marktstand 26, 35, 46
 Mauszeiger **12**, 37, **39 - 41**, 43, 53, 78
 Methodisch-didaktisches Konzept **30**
 Minispiele **29**, 33, 34, 37, 41, 53, 57, 85, 135,
 163
 Mitwirkende **20**

N

Nachbereitung 129, 135
 Niveaustufen **32**, 34
 Notizblatt 59, 60, 64, 135
 Notizbuch **15**, 33, 34, 41, 42

P

Punkte **13**, 30, 34

R

Rathaus 26, 27, 35, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50,
 131
 Rätsel 25, 32, 33, 37, 41
 Ratte 26, 27, 33, 42, 44, 45, 47, 51, 52, 53, 57,
 65, 71, 81, 87, 93, 125, 130, 134
 Rechnen 1, 26, 29, 32, 57, 76, 171, 183, 187

S

Schneiderei 35, 48
 Schreiben 1, 26, 29, 32, 34, 57, 59, 61, 83, 130,
 165, 177

Schriftsprachkompetenz 30, 32
Schwierigkeitsgrad 30, 32, **34**, 68, 83
Spielanleitung 33, **38**, 39, 41
Spielsituationen 37, 87, 129
Sprachausgabe 28
Stadtbewohner 129
Stadtter 26, 35, 41, 44, 45, 46, 47

T

Tagebuch **15**, 34, **41**, 42
Tasche **40**, 42, 44, 47, 49
Tastatur 53, 65
Technisches **211**
Tischlerei 29, 35, 48, 49

U

Unterricht 1, 25, **85**, 129, 135

V

Vorbereitung 48, 51, 53, 129, 135, 185

W

Weiter-Taste **39**
Winterfest 25, 28 -34, 37 - 39, 53, 85, 211
Wortschatz **15**, 34, 41
www.ich-will-lernen.de **23**, 25

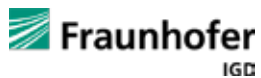
Z

Zahlenbereiche **34**
Zielgruppe 25, **28 -33**





Verbundpartner:



in Zusammenarbeit mit:



Begleitmaterialien für Kursleitende zum Lernspiel Winterfest

ISBN 978-3-88513-776-4

Bibliographische Information der Deutschen Nationalbibliothek
Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliographie; detaillierte bibliographische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

© 2010 Projekt Alphabit

Das Projekt Alphabit wird im Rahmen des Förderschwerpunkts »Alphabetisierung/ Grundbildung für Erwachsene« von November 2007 bis Oktober 2010 durch das Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert.

AUTOREN: Barbara Cramm, Maik Neudorf

GESTALTUNG: Katharina Schmidt

DRUCK: Druckerei Anders e.K.

KONTAKT:

Deutscher Volkshochschul-Verband e.V.

Obere Wilhelmstr. 32

53225 Bonn

E-Mail: winterfest@dvv-vhs.de

GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



alphabund
Forschung zur
Alphabetisierung & Grundbildung

