

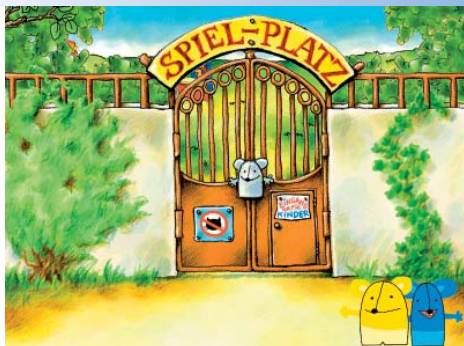
# Schlau Mäuse

Kinder entdecken Sprache

Eine Bildungsinitiative von  
**Microsoft Schweiz**  
und Partnern

Neues von den Schlaumäusen





## Inhalt

<b>Editorial:</b> Was leistet eine Software für die Sprachförderung von Kindern?	4
1. Der Hauptbildschirm	6
2. Werkzeuge und Bedienungselemente	11
3. Betreuerzugang und Sprachstandstest	12
4. Mitwirkende	14





Editorial

## Was leistet eine Software für die Sprachförderung von Kindern?

**Prof. Barbara Kochan, Elke Schröter**

ComputerLernWerkstatt an der Technischen Universität Berlin  
Mitentwicklerin der vorliegenden Software

Nicht wenige Kinder sind schon lange vor Schuleintritt neugierig auf Schrift. Diese Neugier befriedigt unsere Software. Bei den anderen Kindern weckt sie das Interesse an Schrift. So wird der Schriftspracherwerb frühzeitig angebahnt und bis in die Grundschule hinein unterstützt.

Die Software enthält verschiedene Übungsbereiche (siehe S. 6). Einige Übungsbereiche trainieren das Hören und Unterscheiden von Lauten, andere führen die Kinder hin zum ersten Lesen und Schreiben von Buchstaben. Kindern, die sich schon in der Vorschulzeit mit den schriftbezogenen Bereichen der Software beschäftigen, steht insgesamt ein längerer Zeitraum für den Schriftspracherwerb zur Verfügung. Kinder, die erst im ersten Schuljahr mit unserer Software arbeiten, können mit ihr fehlende Schrifterfahrungen nachholen.

Drei Besonderheiten des Mediums Computer ermöglichen, dass die Kinder die Laut- und die Schriftsprache selbstständig untersuchen können:

- \* Ein Computer kann die ansonsten flüchtige Lautsprache «festhalten». Mittels des Computers kann sich ein Kind Laute, Wörter, Sätze beliebig oft anhören. Dabei geht es nicht darum, dass das Kind gleich Lesen lernt. In vielen Fällen werden die Buchstaben nur als «Symbole» für die entsprechenden Laute verwendet. Mit diesen Symbolen kann das Kind im Programm spielerisch oder experimentell umgehen und sich so mit den Lauten und ihren Zeichen vertraut machen.

- \* Die ansonsten stumme Schrift kann mittels Computer zum Sprechen gebracht werden. Unsere Software bietet den Kindern dazu Werkzeuge an (vgl. S. 11). Mit ihnen können die Kinder Beziehungen zwischen Laut und Buchstabe eigenständig erforschen.
- \* Die Handhabung der Software, die Spiele und Aufgaben werden von dem Programm erklärt und modellhaft vorgemacht – so oft ein Kind es wünscht.

Unsere Software realisiert einen integrativen Ansatz, sodass Kinder von unterschiedlichsten Lernausgangslagen aus ein und dieselbe Aufgabe – allein oder in Kooperation mit anderen – erfolgreich bearbeiten können und dabei individuelle Lernfortschritte machen. Das gilt auch für Kinder nichtdeutscher Herkunftssprache, die noch kein Deutsch sprechen oder noch Probleme mit der deutschen Sprache haben.

Dank der Forscher-Werkzeuge (siehe S. 11) erfolgt die Individualisierung der Software durch die Vorgehensweise des jeweiligen Kindes selbst. Dadurch eignet sich die Software in einzigartiger Weise auch für den Einsatz in leistungsheterogenen und mehrsprachigen Lerngruppen.

Lassen Sie die Kinder die Software selbst erkunden. Für den Lernerfolg ist wichtig, dass die Kinder selbst bestimmen dürfen, welchen Lernspielort sie aufsuchen und auf welche Weise sie die Aufgaben dort zu lösen versuchen. Auch wenn Ihnen die Aufgabe vielleicht zu schwierig erscheint für das Kind – lassen Sie zu, dass das Kind Lösungsideen ausprobiert. Das Programm reagiert auf falsche Lösungen auf lernförderliche Weise. Und die Kinder erwerben durch das selbstbestimmte Experimentieren nicht nur Wissensbestände, sondern auch Lernstrategien.

## Viel Freude beim Forschen, Entdecken und Lernen!



# 1. Der Hauptbildschirm



Die beiden Schlaumäuse sowie Lolli und Pop begrüßen die Kinder auf ihrem Lernspielplatz. Hier sieht man auf einen Blick die verschiedenen Lernspielorte.

**Ballwerfen:** Beim Ballwerfen machen die Kinder erste Versuche mit dem Lesen auf Wortebene und üben sowohl das Analysieren als auch das Zusammensetzen von Lauten. Ein Wort ist schriftlich vorgegeben und mit dem Stethoskop Laut für Laut abhörbar. Neben einer Ballwurfmaschine liegen Bälle, in denen je ein gesprochenes Wort steckt. Der Lautsprecher sagt diese Wörter an. Das Kind entscheidet, in welchem Ball das geschriebene Wort steckt. Nach Fehlern gibt es Hilfen – z. B. einen Hinweis auf einen bestimmten Laut, der in dem Zielwort vorkommt.



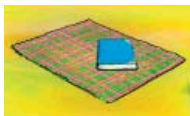
**Hörwürfel:** Der Hörwürfel trainiert in besonders motivierender Weise die phonologische Bewusstheit (Hören und Unterscheiden von Lauten). In Form eines «Hör-Memory» spielt das Kind gegen Lolli. Aus vorgegebenen Karten sind jene Paare zu finden, die auditiv zusammengehören – z.B. Wörter mit gleichem Anlaut, Reimwörter, Wörter mit identischen Wortsilben usw. Derjenige gewinnt, der zuerst mehr Paare gefunden hat. Hilfen erfährt das Kind dadurch, dass jede Karte nach Bedarf wiederholt abgehört werden kann, sowie durch Lolli, die bei ihren Spielzügen modellhaft ihr Handeln kommentiert.



**Mäusetheater:** Hier geht es um das Verstehen mündlicher Alltagssprache – insbesondere um Präpositionen und Farbwörter. In verschiedenen Szenen sollen Handlungsanweisungen befolgt werden – nach dem Prinzip «Hören und Handeln». Jeder Aktion folgt eine spezielle Rückmeldung. Nach erfolgreicher Bearbeitung einer Szene tragen die Mäuse auf der Bühne ein Lied vor.



**Rätselbuch:** Im Rätselbuch wird mündlicher Fachwortschatz gefördert. Zu Wissensbereichen wie z. B. Verkehr, Tiere, Gesundheit, geometrische Formen, Messgeräte usw. stellen die beiden Schläumäuse Fragen. Vier andere Mäuse schlagen unterschiedliche Antworten vor. Nur eine stimmt. Nach Auswahl einer falschen Antwort helfen die beiden Schläumäuse weiter. Findet das Kind die richtige Antwort heraus, wird sie mit der dazugehörigen Abbildung im Rätselbuch eingetragen. So entsteht Seite für Seite ein Bilderlexikon, in dem das Kind immer wieder blättern bzw. nachschlagen kann.



**Robi Schlau:** Mit Robi Schlau können die Kinder erste Erfahrungen mit der Orthografie sammeln. Nach der Methode «Begleitetes Rechtschreiblernen» kann das Kind nach jedem Fehler Robi zu Rate ziehen. Er denkt quasi mit dem Kind mit und gibt ihm immer wieder einen neuen weiterführenden Impuls, bis das Kind letztendlich die korrekte Schreibung herausgefunden hat.



Dieser Prozess wird durch die Buchstabenbilder unterstützt, die alle im Wort vorkommenden Laut-Buchstabenkombinationen veranschaulichen und die das Kind auditiv und visuell untersuchen kann.

**Sandkastenspiel:** Im Sandkastenspiel geht es um sinnentnehmendes Lesen einfacher Einzelsätze. Bis zu drei Spieler können mitspielen. Wenn alle Spieler am Ziel sind, endet die Spielrunde. Mehrere Spielfelder sind Aufgabenfelder. Auf diesen muss der Spieler eine Lücke im Satz sinnvoll füllen. Der unvollständige Satz ist vorlesbar, die Lösungsangebote für die Lücke lautierbar. Nach Beendigung eines Levels können die Sätze ausgedruckt werden. Das Spiel erfordert das Zusammensetzen von Lauten sowie Sprachverständnis.



**Wippe:** Bei der Wippe geht es darum, Silben zu sinnvollen Wörtern zusammzusetzen. Dazu müssen Mäuse mit einzelnen Silben auf die rechte Seite einer Wippe in der richtigen Reihenfolge platziert werden. Nach richtiger Lösung wippen die Mäuse. Hilfen sind das Abhören der Silben und der jeweils entstandenen Wörter. Nach zwei Fehlversuchen wird das Zielwort genannt und bildlich veranschaulicht.



**Zauberbude:** Die Zauberbude fördert phonologische Bewusstheit (Hören und Unterscheiden von Lauten) durch Spielen mit Paarwörtern. Ein Gegenstand (z. B. Dose) soll in einen anderen (z. B. Rose) «verzaubert» werden. Die Kinder erforschen hier die Lautfolge der Wörter und wie der Austausch eines Lautes die Bedeutung verändert. Die Laute werden durch ihre Schriftzeichen veranschaulicht. Dadurch kann das Kind die Lautebene «gegenständiglich» manipulieren und die lautlichen Veränderungen auch visuell verfolgen.



**Partyzelt:** Das Partyzelt steht für «Fun» und «Action». An jedem anderen Lernspielort gilt es, Käsestücke zu sammeln. Acht Käsestücke ergeben einen Käsekuchen – und dann kann die Party beginnen: Das Kind kann die Dekoration mitgestalten, Puzzle spielen, eine Maus verkleiden und sie dann «fotografieren». Der Käsekuchen kann jederzeit an den Lernspielorten aufgefüllt werden, sodass sich die Kinder die Aktivitäten im Partyzelt immer wieder aufs Neue verdienen. So entsteht – neben dem eigentlichen Lernspielspass an den einzelnen Orten – zusätzliche Motivation, die Lernspielorte kontinuierlich und wiederholt zu besuchen.



**Sammelmappe:** Die persönliche Sammelmappe umfasst zwei Rubriken: eine Übersicht über besuchte Spielorte und eine Sammlung der bereits erarbeiteten Wörter. Ein besuchter Spielort wird durch ein Ausmalbild gekennzeichnet, sobald das Kind dort mindestens ein Level erfolgreich bearbeitet hat. Dieses Bild kann es sich zum Ausmalen und Sammeln ausdrucken lassen. Im Bereich «Meine Wörter» sind alle Wörter alphabetisch aufgelistet, die sich das Kind in den Lernspielen erarbeitet hat. Sie lassen sich vorsprechen und sind als Liste ausdrückbar. Substantive sind mit dem Artikel versehen. Das grammatische Geschlecht ist ausserdem durch unterschiedliche Schriftfarbe gekennzeichnet.



**Schreibwerkstatt:** Hier können sich schon Kinder ohne Buchstabenkenntnisse auf vielfältige Weise lernwirksam betätigen. Sie können z. B. nach Belieben irgendwelche Buchstabenfolgen eintippen und sich dann das «Geschriebene» von der Flüstertüte vorlesen lassen. Sie erfahren dabei, dass Buchstaben klingen, und wollen bald herausfinden, welcher Buchstabe wie klingt. Das verrät ihnen die **sprechende Tastatur** (aktivierbar über den Mund-Button). Umgekehrt zeigt ihnen die **Schreiberntabelle** (aktivierbar über den «ABC»-Button) zu einem bestimmten Laut den passenden Buchstaben. Die Buchstabenbilder stehen für den jeweiligen Anlaut (in Ausnahmefällen Auslaut) der abgebildeten und ansagbaren Wörter. Auf diese Weise können die Kinder lautorientiert verschriften, was sie möchten, und es sich von der Flüstertüte vorlesen lassen. Die Flüstertüte nutzen Kinder auch gern als Werkzeug zum Erschliessen fremder Wörter, indem sie Wörter aus ihrer Umgebung abtippen. Schrifterfahrenere Kinder verfassen in der Schreibwerkstatt eigene Texte und machen dabei weitere Lernfortschritte. Die Produkte der Kinder werden automatisch gespeichert und sind ausdrückbar.



## 2. Werkzeuge und Bedienungselemente

Die Kinder verfügen an den verschiedenen Lernspielorten über Werkzeuge, mit denen sie die Sprache bzw. Schrift erforschen und alle notwendigen Handlungen ausführen können.



Der **Lautsprecher** hat Aufforderungscharakter. Er signalisiert, dass Wörter und Sätze vorgelesen werden, Figuren (z. B. die Mäuse) zu Wort kommen oder Buchstabenbilder «sprechen» können.



Die **Flüstertüte** ist nur in der Schreibwerkstatt verfügbar. Mit ihr kann sich das Kind alles vorlesen lassen, was es dort eingetippt hat.



Das **Stethoskop** lautiert Wörter und Buchstaben. Jeder einzelne Laut eines Wortes kann so hörbar gemacht werden.



Mit dem **Handschuh** können Bildschirmobjekte angeklickt oder über den Bildschirm gezogen werden.



Durch Anklicken des **Exit**-Knopfes wird ein Lernspiel bzw. das Programm beendet.



Der **Fragezeichen**-Knopf steht für Hilfe zur Bedienung: Anklicken startet eine selbstablaufende Demo, die die Bedienung des jeweiligen Lernspiels erläutert. Die Demo kann jederzeit durch Drücken des ESC-Knopfes auf der Tastatur unterbrochen werden.



### 3. Betreuerzugang und Sprachstandstest



Über den Schraubenschlüssel-Knopf im Anmeldefenster erreichen Sie spezielle Programmfunktionen für Betreuer, d. h. Eltern, Erzieher/-innen oder Lehrer/-innen. Das Passwort lautet: **Betreuer**.

Sie gelangen zu drei Programmbereichen:

Im **Direktzugang** erhalten Sie einen schnellen Überblick über sämtliche Inhalte und Aufgaben, die das Programm für die Kinder anbietet.

Im **Protokoll** sehen Sie den aktuellen Bearbeitungsstand eines angemeldeten Kindes.

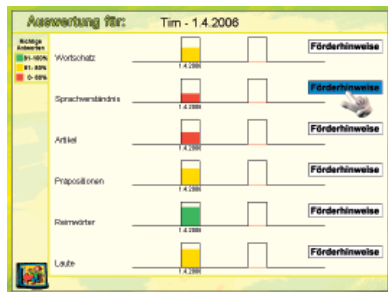
Besonders hervorzuheben ist der **Sprachstandstest**. In diesem Bereich können Sie mithilfe der sechs Untertests:

- \* Wortschatz
- \* Sprachverständnis
- \* Artikel
- \* Präpositionen
- \* Reimwörter
- \* Laute

grundlegende sprachliche und phonologische Fertigkeiten eines Kindes testen.



In der **Auswertung** wird unterschieden zwischen: kein Förderbedarf, mittlerer Förderbedarf und hoher Förderbedarf.



In der Kategorie «mittlerer Förderbedarf» werden spezielle Hinweise gegeben, welche Lernspielorte auf dem Schlaumäuse-Spielplatz besonders zur Förderung beitragen können. Bei dem Ergebnis «hoher Förderbedarf» erhalten Sie ausserdem Hinweise, auf welche Weise Lerninhalte und Lernverfahren über die Arbeit am Computer hinaus aufgegriffen werden sollten und welche weiteren Fördermassnahmen für das Kind angezeigt sind.

Der Test kann sowohl zur Erhebung der Lernausgangslage als auch – nach einiger Zeit der Beschäftigung mit der Software – zur Überprüfung des Lernerfolges genutzt werden, und zwar auch mehrmals zu unterschiedlichen Zeitpunkten. Im Protokoll sind immer die Daten des letzten und des aktuellen Screenings ersichtlich. Dadurch kann man auf schnelle Art den Fortschritt oder auch die Stagnation in der Lernentwicklung ablesen.



## 4. Mitwirkende

### **Fach- und mediendidaktische Konzeption der Übungsinhalte**

Prof. Dr. Barbara Kochan,  
ComputerLernWerkstatt an der TU Berlin  
Dipl.-Päd. Elke Schröter,  
ComputerLernWerkstatt an der TU Berlin  
Dipl.-Psych. Gerd Scheimann,  
Scheimann & Team, München

### **Projektleitung**

Kerstin Beutling,  
Microsoft Deutschland GmbH  
Anja Hagen, Cornelsen Verlag, Berlin

### **Produktionsleitung**

Rainer N. Siegmund  
Alois Igelspacher  
Felix Keller

### **Programmierung**

Klaus Schwarz Müller  
Thomas Lippert  
Erich J. Gottschall

### **Grafik**

QQ studio, Ostrava  
Gabriela Silveira  
Alois Igelspacher

### **Datenintegration**

Ruth Frömmer  
Gabriele Schaller  
Valeria Schmerova  
Sammy Sittl  
Julia von Sydow

### **Leitung Audioproduktion**

Nicole Meitinger

### **Audioproduktion**

SoundTeam Friedberg

### **Sprecherinnen und Sprecher**

Offsprecherin	Kathrin Förg
gelbe Maus	Monika Pappelau
blaue Maus	Anne Zimmermann
Pop	Daniel Trossmann
Lolli	Katharina Ferstl
Robi Schlau	Oliver Glück
graue Mäuse	Andrea Losleben
	Michele Stieber
	Stella Plazibat
	Susanne Zehentbauer

### **Cover, Booklet**

Pleon GmbH, Berlin

**Foto S. 4:** Frank Ossenbrink

### Wie wird das Programm installiert?

Legen Sie die CD-ROM in das CD-ROM Laufwerk ein. Ist die Auto-Run Funktion aktiviert, startet die Installation automatisch. Falls nicht, starten Sie die Datei Setup.exe durch Doppelklick.

Folgen Sie dann den Anweisungen des Installationsprogramms. Wenn Sie **Standardinstallation** auswählen, werden nur die notwendigsten Daten auf die Festplatte kopiert. Zum Betrieb der Software muss die CD-ROM im CD-ROM-Laufwerk liegen. Wenn Sie **Vollinstallation** auswählen, werden alle Daten auf die Festplatte kopiert. Die Software läuft dann ohne eingelegte CD-ROM.

### Wie wird das Programm gestartet?

Wurde auf dem Desktop das Schlaumäuse-Icon erstellt, starten Sie das Programm mit Doppelklick auf dieses Icon. Ansonsten wählen Sie im Startmenü das Programm **Schlaumäuse 2** aus.

© 2008 Microsoft Schweiz GmbH;  
Cornelsen Verlag, Berlin  
Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk und seine Bestandteile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung der Rechteinhaber.



**Microsoft**

Microsoft Schweiz GmbH

Projektbüro Schlaumäuse

Richtistrasse 3

8304 Wallisellen

[www.microsoft.ch/schlaumaeuse](http://www.microsoft.ch/schlaumaeuse)