



SHAREBERT'S SOFTWARE HITS

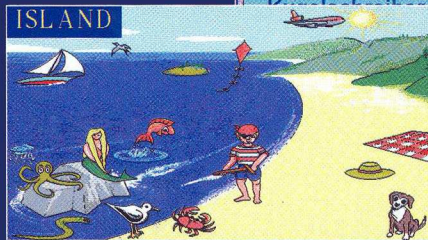
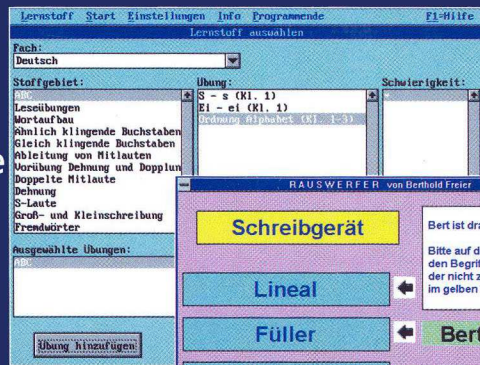
SYBEX

Lernspiele für Kids



Acht starke Spiele
mit Lerneffekt:

- Alfons Lernprogramme
- Crayon Box
- Pianoman
- Rauswerfer
- S.P.o.V.
- Talking ABC
- Umweltingenieur
- Verkehrs-Quiz



SYBEX

3 MegaByte Software!

Daniel
Sillescu

ShareBert präsentiert:
Lernspiele für Kids

ShareBert präsentiert:
Lernspiele für Kids

Daniel Sillescu



DÜSSELDORF · SAN FRANCISCO · PARIS · SOEST (NL)

Bitte beachten Sie, daß es sich bei den mitgelieferten Programmen um Shareware handelt. Trotz sorgfältiger Kontrolle der auf der Diskette enthaltenen Programme sind Fehler nie gänzlich auszuschließen. Sie erhalten jedoch die Möglichkeit der direkten Unterstützung durch den Software-Autor. Die Adresse finden Sie im jeweiligen Sharewareprogramm.

Fast alle Software- und Hardware-Bezeichnungen, die in diesem Buch erwähnt werden, sind gleichzeitig auch eingetragene Warenzeichen und sollten als solche betrachtet werden. Der Verlag folgt bei den Produktbezeichnungen im wesentlichen den Schreibweisen der Hersteller.

Der Verlag hat alle Sorgfalt walten lassen, um vollständige und akkurate Informationen in diesem Buch bzw. Programm und anderen evtl. beiliegenden Informationsträgern zu publizieren. SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf, übernimmt weder Garantie noch die juristische Verantwortung oder irgendeine Haftung für die Nutzung dieser Informationen, für deren Wirtschaftlichkeit oder fehlerfreie Funktion für einen bestimmten Zweck. Ferner kann der Verlag für Schäden, die auf eine Fehlfunktion von Programmen, Schaltplänen o.ä. zurückzuführen sind, nicht haftbar gemacht werden, auch nicht für die Verletzung von Patent- und anderen Rechten Dritter, die daraus resultiert.

Projektmanagement/Lektorat: Jens Grabig

Redaktion: Brigitte Hamerski

Satz: Eva-Maria John, Düsseldorf

Belichtung: Softype Computersatz-Service GmbH, Düsseldorf

Farbproduktionen: Tubby Tubbax TYPE & IMAGE GmbH, Düsseldorf

Umschlaggestaltung: Tubby Tubbax TYPE & IMAGE GmbH, Düsseldorf

Druck und buchbinderische Verarbeitung: Ebner Ulm

ISBN 3-8155-9582-7

1. Auflage 1994

2. Auflage 1994

Alle Rechte vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (Druck, Fotokopie, Mikrofilm oder in einem anderen Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Printed in Germany

Copyright © 1994 by SYBEX-Verlag GmbH, Düsseldorf

Inhaltsverzeichnis

Hallo, ich bin ShareBert!	7
I. Installieren	9
Überblick	11
Hardware-Voraussetzungen	13
DOS-Programme installieren	13
Windows-Programme installieren	15
II. Einsteigen	17
Viel Spaß mit Mathe, Deutsch und Englisch!	19
Mehr als nur ein Malkasten	27
Ich mach' Musik mit dem PC!	32
Für Windows: Rauswerfer-Spiel	34
Für Windows: S.P.o.V.-Spiel	37
Das sprechende Alphabet	42
Wohin mit so viel Müll?	46
Im Verkehrs-Schilderwald	51
ShareBert's Registrierungshinweise	55

Hallo, ich bin ShareBert!

Mir werden Sie in diesem Buch noch öfters begegnen. Und zwar immer dann, wenn ich einen speziellen Tip für Sie parat habe oder einfach nur meinen Senf dazugeben muß.



„Möglichst viel Software für möglichst wenig Geld“, ist ShareBert's oberstes Lebensprinzip. Und da es auf dem Public-Domain- und Shareware-Markt Tausende von Disketten gibt, hat er für Sie die interessantesten herausgesucht. Lernspiele für Kids ist nur eins dieser Pakete. Weitere sind ebenfalls im SYBEX-Verlag erschienen, und ständig kommen neue hinzu.

Die Anleitungsbücher der ShareBert-Reihe sind jeweils in drei Hauptteile gegliedert - mit Ausnahme der Spielboxen:

Hier erfahren Sie alles über die Leistungsdaten und Hardware-Voraussetzungen des jeweiligen Programms. Eine genaue Schritt-für-Schritt-Anleitung beschreibt die Installation der beiliegenden Programmdiskette.

Installieren

Aller Anfang ist schwer. Deshalb gibt es in jedem Buch der ShareBert-Reihe einen kleinen Kursus zum Üben. Anhand einfacher Praxisbeispiele, die auch PC-Einsteiger leicht nachvollziehen können, lernen Sie den Umgang mit dem jeweiligen Programm.

Einsteigen

Die Ikone mit meinem Porträt konnten Sie schon oben auf dieser Seite bewundern. Beim Durcharbeiten des Buches sollten Sie sich aber noch drei weitere Symbole einprägen:

Wenn Sie diesen Pfeil sehen, verweist ShareBert auf eine andere Programmfunktion oder auf eine andere Textstelle im Buch. Falls Sie nicht wissen, wie das Shareware-Prinzip funktioniert, sollten Sie jetzt zum Beispiel ganz hinten im Buch unter „ShareBert's Registrierungshinweise“ nachschlagen.



Vorsicht ist bei diesem Symbol geboten! Lesen Sie den daneben stehenden Abschnitt unbedingt genau durch, da es sonst zu Fehlbedienungen kommen könnte.





Ein spezieller Tip oder Trick verbirgt sich hinter diesem Symbol. Sie brauchen ihn zwar nicht unbedingt zu studieren - dann entgeht Ihnen aber so manche Feinheit, die ich für Sie ausgeknobelt habe ...

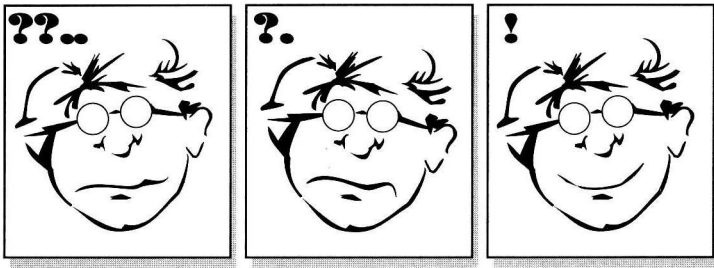
Marginalien

Damit Sie beim Durcharbeiten der ShareBert-Handbücher immer gleich die Textstelle finden, die Sie suchen, gibt es in der Spalte am äußeren Seitenrand nicht nur Symbole, sondern auch Marginalien. Darunter versteht man kurze Stichwörter, die auf den Inhalt des jeweils daneben stehenden Textabschnitts hinweisen.

Tastenkappen

Letzter Punkt: Wenn Sie bestimmte Tasten drücken müssen, werden diese in Form sogenannter Tastenkappen abgebildet. Zu beachten ist dabei lediglich, daß wir die Bezeichnungen von deutschen PC-Tastaturen verwenden (also z. B. Strg) statt <Ctrl>). Erscheinen zwei Tastenkappen direkt nebeneinander, drücken Sie die erste Taste, halten diese gedrückt und betätigen dann die zweite Taste. Anschließend lassen Sie beide Tasten wieder los.

I. Installieren



Überblick

Zunächst ein Wort an die Eltern, die vielleicht bereits auf dem Klappentext konkrete Altersangaben vermißt haben: Mein eigener Sohn ist jetzt knapp anderthalb Jahre. Und obwohl ich nichts von der in den USA üblichen Praxis halte, bereits Kleinkinder mit Lernprogrammen zu konfrontieren, muß ich zugeben, daß ich Jakob nicht davon abhalten kann, ab und zu auf der Tastatur herumzuhämmern ...



Es versteht sich von selbst, daß in diesem Paket keinerlei Spiele enthalten sind, die in irgendeiner Weise gewalttätig sind. Was die geeignete Altersgruppe anbelangt, sollte jeder selbst entscheiden, welches Programm für wen geeignet sein könnte. Ich kann Ihnen an dieser Stelle lediglich versprechen, daß für jeden etwas dabei ist - selbst Sie als Erwachsener werden an dem einen oder anderen Spiel durchaus noch Ihren Spaß haben!

Altersgruppen

Bevor wir zur Installation kommen, die noch von Ihnen vorgenommen werden sollte (später werde ich dann zum lockeren „Du“ wechseln), möchte ich Ihnen noch einen kurzen Überblick zu den acht in diesem Paket enthaltenen Lernspielen geben:



Für Schulkinder aus allen Klassen ist das extrem umfangreiche Programmpaket „Alfons Lernprogramme“ gedacht, das mehr als 30 Übungen aus den Bereichen Deutsch, Englisch und Mathematik beinhaltet. Da meist noch zwischen mehreren Schwierigkeitsgraden gewählt werden kann, sind mehrere hundert Kombinationen möglich. Der spielerische Effekt wird vor allem dadurch erzielt, daß nach der richtigen Beantwortung von neun Fragen wahlweise ein Puzzle gelöst oder ein Bild erraten werden darf.

Alfons Lernprogramme

Dieser „Malkasten“ wird ausschließlich mit Hilfe der Maus sowie entsprechenden Symbolen bedient, so daß trotz der englischen Namen keine Sprachprobleme auftreten sollten. Neben der Möglichkeit, verschiedene Bilder und Muster auszumalen, können farbige Kreise gezählt und einfache Rechenaufgaben gelöst werden.

Crayon Box

Auch hier stört die englische Sprache nicht, denn obwohl „Pianoman“ über zahlreiche Funktionen verfügt, wird es den Kids völlig ausreichen, durch das Drücken verschiedener Tasten hübsche

Pianoman

Melodien zu spielen. Im Lieferumfang sind zudem mehr als 50 fertige Musikstücke enthalten, die nach Eingabe des jeweiligen Dateinamens per Tastendruck abgespielt werden können.

Rauswerfer Bei diesem deutschsprachigen Windows-Spiel stehen wahlweise Fragen aus verschiedenen Bereichen, aus der Welt der Musik oder aus der Mathematik, zur Auswahl. Für die ganz Kleinen ist „Rauswerfer“ jedoch nicht geeignet. Denn welche der vier Alternativen Banjo, Gambe, Bratsche oder Kontrabaß nicht zu den Streichinstrumenten gehört, setzt z. B. schon einige Jahre Musikunterricht voraus ... Positiv ist zu bewerten, daß bis zu vier Spieler teilnehmen können!

S.P.o.V. Diese merkwürdige Abkürzung steht für „Summe, Produkt oder Verzicht“, was bereits deutlich macht, daß auch dieses zweite Windows-Spiel eher für Ältere geeignet ist, die Ihre Mathematikkenntnisse spielerisch auffrischen möchten. Besonders reizvoll ist die Möglichkeit, gegen den Computer zu spielen.

Talking ABC Wer in der fünften Schulklasse oder auch schon früher mit Englisch beginnt, wird an diesem „sprechenden Alphabet“ viel Freude haben: Nach dem Motto „Ein Tag am Strand“ erscheinen jeweils verschiedene Anfangsbuchstaben, die gedrückt werden müssen. Talking ABC ergänzt den dazugehörigen Gegenstand anschließend nicht nur auf der Hintergrundlandschaft, sondern liest ihn auch in der korrekten Aussprache über den PC-Lautsprecher vor! Zwei weitere Spielvarianten sorgen für die nötige Abwechslung.

Umwelt-ingenieur Fast schon in Form eines Jump-and-Run-Spiels präsentiert sich der deutschsprachige „Umweltingenieur“. Lassen Sie sich durch den komplex klingenden Titel nicht täuschen: Ihr Sohn bzw. Ihre Tochter hat lediglich die Aufgabe, versteckten Müll auf einer Wiese zu suchen und z. B. eine Zeitung der Altpapierbox zuzuordnen. Ein Spiel, daß die Sensibilität gegenüber der Abfallproblematik stärkt!

Verkehrs-Quiz Das letzte Spiel im Paket ist zwar noch nicht so schwierig wie eine Fahrschulprüfung - die Fragen sind aber nach einem ähnlichen Muster aufgebaut. So wird z. B. ein Verkehrsschild mit einem Fahrrad im roten Kreis gezeigt, und das Kind muß zwischen drei

möglichen Bedeutungen die richtige herausfinden. Als Ergänzung z. B. zur Verkehrserziehung in der vierten Grundschulklasse ideal!

Hardware-Voraussetzungen

Verschiedene Spiele stellen natürlich auch an die verwendete Hardware unterschiedliche Anforderungen. Werden die folgenden Kriterien erfüllt, sollten schon mal die DOS-Spiele Alfons Lernprogramme, Crayon Box, Pianoman, Talking ABC, Umweltingenieur und Verkehrs-Quiz problemlos laufen:

- ☐ mindestens 286er PC
- ☐ mindestens 640 KByte Arbeitsspeicher
- ☐ Festplatte
- ☐ 3,5"-Diskettenlaufwerk
- ☐ MS-DOS
- ☐ VGA-Grafikkarte
- ☐ PC-Lautsprecher
- ☐ Maus

DOS-Spiele

Ein Farbmonitor ist zwar nicht unbedingt erforderlich - die meisten Programme machen aber erheblich mehr Spaß, wenn z. B. Bildmotive farbig ausgemalt werden sollen.



Wer auch in den Genuß der beiden Windows-Spiele Rauswerfer und S.P.o.V. kommen möchte, benötigt zusätzlich die grafische Benutzeroberfläche in der Version 3.1.

Windows-Spiele

DOS-Programme installieren

Um über drei MegaByte Software auf einer einzigen Diskette unterzubringen, mußten die Dateien komprimiert werden und sind daher nur lauffähig, wenn Sie die folgende Schritt-für-Schritt-Anleitung exakt befolgen!



Sollen alle sechs DOS-Spiele komplett installiert werden, brauchen Sie lediglich die Diskette in Ihr 3,5-Laufwerk einzulegen und

Automatisch

- je nach Kennbuchstabe - die untenstehenden Befehlszeilen einzugeben:

a: 
installa 

bzw.

b: 
installb 

Anschließend werden alle benötigten Dateien kopiert und auf Ihrer Festplatte entpackt. Wie die einzelnen Spiele gestartet werden, erfahren Sie bzw. Ihr Nachwuchs in den entsprechenden Kapiteln von Teil II.



Die eben beschriebene Methode funktioniert nur, wenn Ihr Festplattenlaufwerk die Kennung C aufweist, was jedoch fast immer der Fall ist!

Manuell

Ansonsten bzw. falls nur einzelne Spiele installiert werden sollen, müssen Sie manuell vorgehen:

1. Zuerst richten Sie auf Ihrer Festplatte ein beliebiges Unterverzeichnis (z. B. „md doslern“) ein.
2. Anschließend kopieren Sie die benötigten EXE-Dateien (z. B. „copy a:\piano.exe d:\doslern“).
3. Dann wechseln Sie auf Ihrer Festplatte in das Unterverzeichnis und geben den Namen der EXE-Datei sowie  ein, damit diese entpackt wird.
4. Schließlich können Sie die mit „!“ beginnende EXE-Datei löschen, um nicht mehr benötigten Speicherplatz zurückzugewinnen.



Bitte beachten Sie, daß die Datei !ALFONS.EXE immer in ein Verzeichnis \ALFONS entpackt wird, auch wenn Sie die Datei z. B. ins Hauptverzeichnis Ihrer Festplatte kopiert haben! Dies ist notwendig, da weitere Unterverzeichnisse mit bestimmten Namen benötigt werden, die sich beim Entpacken ebenfalls automatisch einrichten.

Windows-Programme installieren

Zum Einrichten der beiden Windows-Lernspiele Rauswerfer und S.P.o.V. liefert ShareBert das automatische Installationsprogramm WINstall von Jörg Riesmeier mit, das nicht nur die Dateien entpackt, sondern auch gleich eine Programmgruppe WINLERN sowie entsprechende Bildsymbole für den Spielstart erzeugt:



Abb. 1.1:
So meldet sich das
Windows-
Installationspro-
gramm

1. Legen Sie die beiliegende Diskette in Ihr 3,5-Laufwerk, das Sie anschließend über den Windows-Datei-Manager aktivieren müssen.
2. Führen Sie einen Doppelklick auf den Dateinamen „winstall.exe“ aus.
3. Nach einigen Sekunden meldet sich das Installationsprogramm mit dem in Abbildung 1.1 gezeigten Bildschirm. Bestätigen Sie die Vorgaben mit  oder einem Mausklick auf „Installieren“.

winstall.exe

Installieren

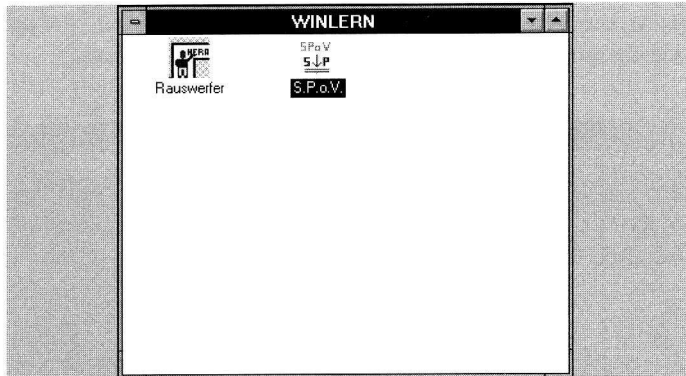
Natürlich dürfen Sie zuvor die Vorgaben neben „Zielpfad“ abändern, falls Ihre Festplatte nicht die Kennung C: aufweist oder ein Verzeichnis \WINLERN bereits existiert!



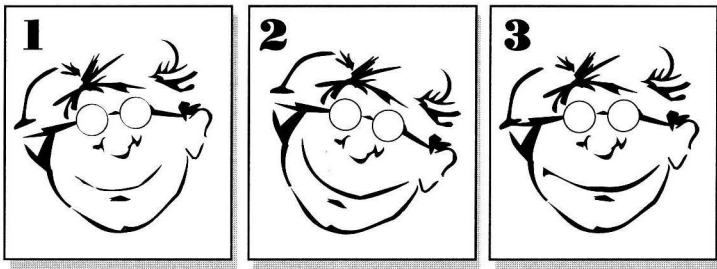
4. Da der Installationsvorgang ein paar Minuten dauern kann, sagt Ihnen eine Balkenanzeige jeweils, wieviel Prozent der Dateien bereits entpackt wurden.

- Ikonen* 5. Abschließend richtet das Installationsprogramm eine Programmgruppe mit entsprechenden Bildsymbolen ein (siehe Abbildung 1.2).

Abb. 1.2:
Programmgruppe
mit Bildsymbolen



II. Einsteigen



Viel Spaß mit Mathe, Deutsch und Englisch!

Für den Fall, daß noch Eltern mitlesen: Sie können PC und Handbuch nun getrost Ihrer Tochter bzw. Ihrem Sohn überlassen! Ich wechsele jetzt nämlich nicht nur zum „Du“, sondern werde auch versuchen, die Lernspiele so zu erklären, daß Ihre Kids alleine damit klarkommen.



Nach dem Einschalten des Computers solltest Du auf dem Bildschirm dieses Zeichen sehen:

Starten

C:\>

Wenn Du mit Alfons Lernprogrammen herausbekommen möchtest, wie fit Du in Mathe, Deutsch oder Englisch bist, mußt Du zunächst die untenstehenden Zeilen abtippen, damit der in Bild 2.1 gezeigte Pinguin erscheint:

```
cd alfons   
alfons 
```

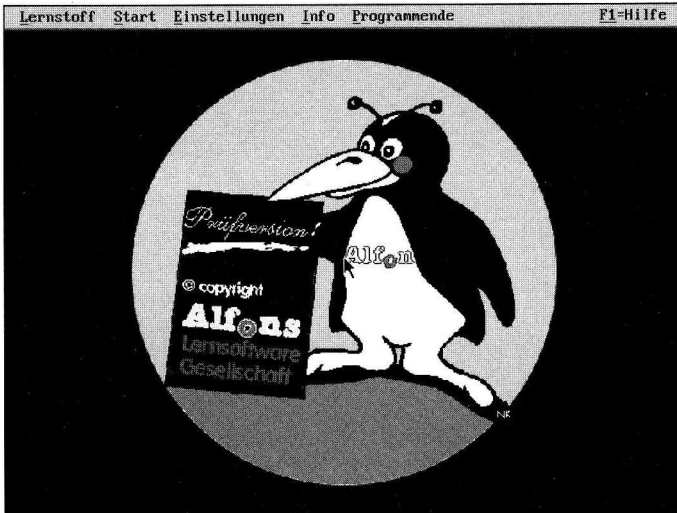


Abb. 2.1:
So meldet sich
Alfons nach dem
Programmstart

Was sind Vollversionen?

Kurz darauf ist ein Textbildschirm zu sehen, in dem von „Vollversionen“ die Rede ist. Dazu mußt Du wissen, daß die Version aus diesem Buch nur ausgewählte Fragen enthält. Wer mehr Spiele und Bilder haben möchte, muß seine Eltern überreden, mit dem Bestellschein hinten im Buch die Vollversion zu bestellen!

Los geht's

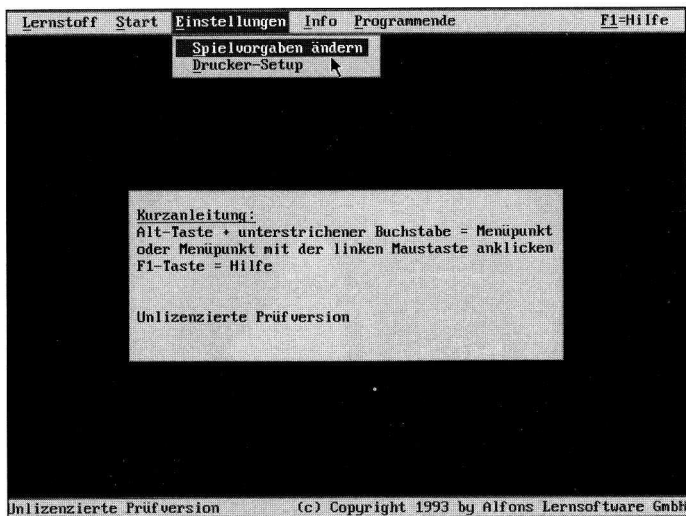
Jetzt aber zur Sache: Drücke noch mal die -Taste, damit der Text verschwindet. Auch die Botschaft „Hallo Unbekannter, trage Deinen Namen bei ‚Einstellungen‘ ein!“, kannst Du einfach mit  wegdrukken.

Wie heißt Du?

Damit das Programm in Zukunft Deinen Namen kennt, solltest Du jetzt den Mauszeiger auf das Wort „Einstellungen“ am oberen Bildschirmrand bewegen und dort die linke Maustaste drücken.

Der Bildschirm sollte nun so aussehen, wie in Bild 2.2 gezeigt. Bewege den Mauszeiger nun auf den Befehl „Spielvorgaben ändern“, und drücke noch mal die linke Maustaste, damit ein Fenster aufklappt.

Abb. 2.2:
Nachdem Du auf
„Spielvorgaben
ändern“ geklickt
hast ...



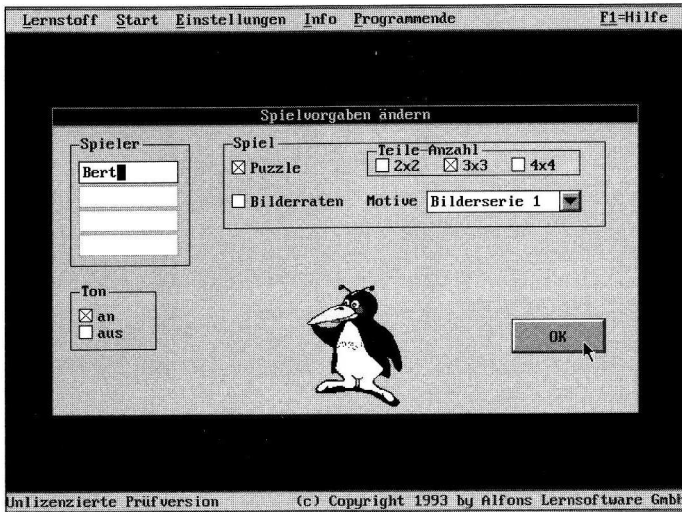


Abb. 2.3:
... kannst Du
Deinen Namen
eingeben

Wie in Abbildung 2.3 zu sehen, kannst Du nun einfach Deinen Namen eintippen. Danach drückst Du , damit das Fenster verschwindet.

Bevor Du das erste Lernspiel beginnen kannst, mußt Du dem Programm noch mitteilen, welche Übungen aus welchen Fächern Du machen möchtest. Dazu klickst Du mit der Maus zuerst auf das Wort „Lernstoff“ und dann auf „Lernstoff auswählen“.

Lernstoff

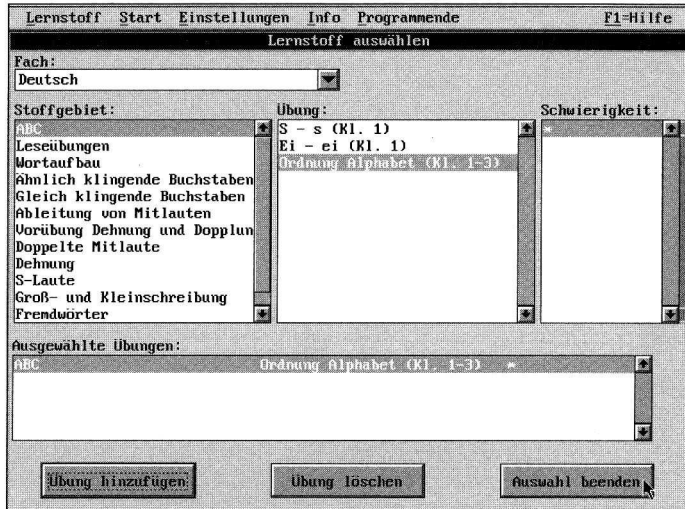
Wenn Du keine Fragen aus dem Schulfach Deutsch bekommen möchtest, mußt Du mit der Maus auf das Dreieck neben „Deutsch“ klicken und kannst dann wahlweise „Englisch“ oder „Mathematik“ markieren.

Fach

Per Mausclick bestimmst Du anschließend nacheinander das Stoffgebiet (z. B. „ABC“), eine Übung (z. B. „Ordnung Alphabet (Kl. 1-3)“) und einen Schwierigkeitsgrad (z. B. „*“, wenn's nicht zu schwer sein soll).

Stoffgebiet

Abb. 2.4:
Beispiel für die
Auswahl einer
Übung



Übung hinzufügen

Nachdem Du die gewünschte Übung auf die eben beschriebene Weise ausgewählt hast (ein Beispiel siehst Du in Bild 2.4), mußt Du noch die Knöpfe „Übung hinzufügen“ und „Auswahl beenden“ anklicken - dann kann der Lernspaß endlich beginnen!



Wenn Du nur auf „Übung hinzufügen“ klickst, kannst Du übrigens noch beliebig viele weitere Übungen markieren und in die Liste aufnehmen lassen, bevor Du den Knopf „Auswahl beenden“ bestätigst!

Übung beginnen

Um die ausgewählten Übungen zu beginnen, klickst Du mit der Maus zuerst auf „Start“ und dann auf „Übung beginnen“. Wie in Bild 2.5 zu sehen, fordert Dich Alfons dann auf, ein beliebiges Feld anzuklicken, um so die erste Frage anzufordern.

Die erste Frage

Was dann passiert, könnte z. B. so aussehen, wie in Bild 2.6 gezeigt: Alfons zeigt Dir drei Wörter, die Du nach dem Alphabet ordnen sollst, indem Du in der richtigen Reihenfolge auf die entsprechenden Knöpfe klickst und dann  drückst oder das Feld mit dem entsprechenden Symbol anklickst.

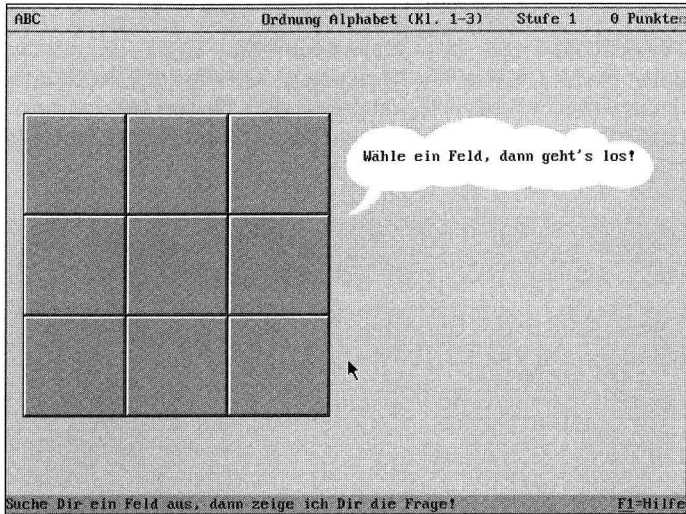


Abb. 2.5:
Nachdem Du ein
beliebiges Feld
angeklickt hast, ...

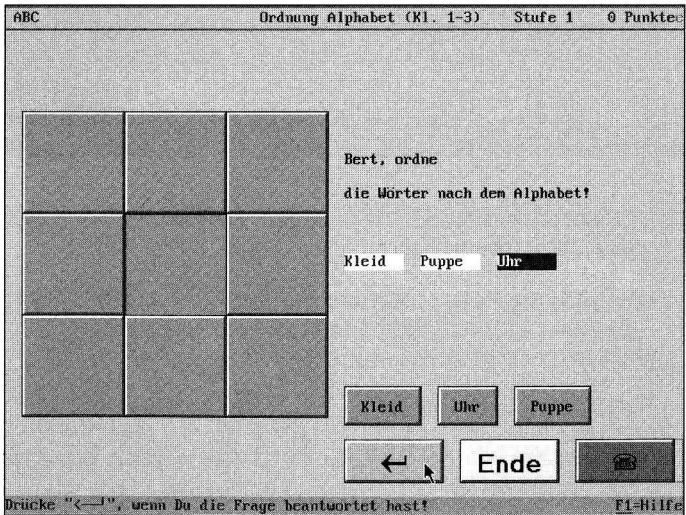
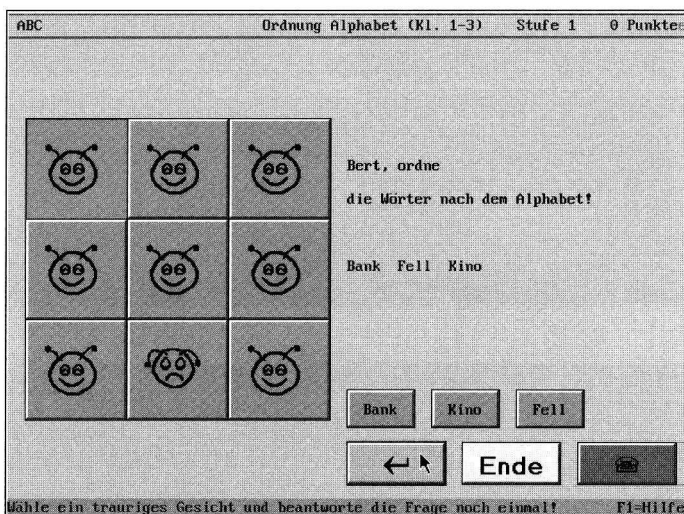


Abb. 2.6:
... stellt Alfons die
erste Frage

Richtig oder falsch?

Ob Du mit Deiner Antwort richtig oder falsch gelegen hast, erfährst Du erst, nachdem Du alle neun Felder angeklickt und beantwortet hast. Wie in Bild 2.7 gezeigt, steht dann auf jedem richtig beantworteten Feld ein lachendes Gesicht. Findest Du ein trauriges Gesicht, mußt Du dieses Feld erneut anklicken und die Frage noch einmal beantworten.

Abb. 2.7:
Hier wurde eine Frage falsch beantwortet



Puzzlespiel

Fertig? Dann darfst Du als Belohnung ein Bilderpuzzle lösen, bevor die nächste Übung beginnt:

- Wenn Du die Frage „Möchtest Du das Puzzle selbst lösen?“ (siehe Bild 2.8) mit einem Mausklick auf „Ja“ beantwortest, gibt's bei richtiger Auflösung Extra-Punkte.
- Klickst Du dagegen auf „Nein“, löst Alfons das Puzzle selbst auf.

Natürlich macht es mehr Spaß, die Puzzleteile selbst in die richtige Reihenfolge zu bringen. Dazu mußt Du aber zuerst einmal wissen, wie sich die Teile verschieben lassen:

Teile verschieben

Wenn Du ein Teil mit der linken und ein anderes Teil mit der rechten Maustaste anklickst, werden die beiden Teile vertauscht. Auf

diese Weise kannst Du so lange herumprobieren, bis das Bild stimmt (ein Beispiel siehst Du in Abbildung 2.9) und eine kleine Melodie erklingt.

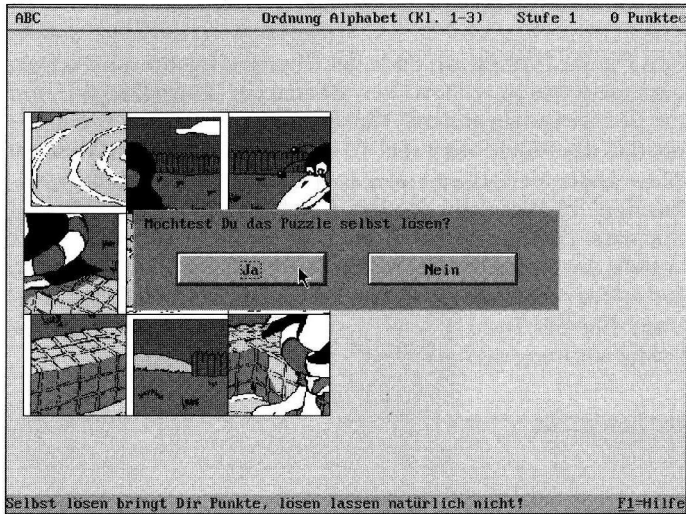


Abb. 2.8:
ShareBert hat die
Frage mit „Ja“
beantwortet ...

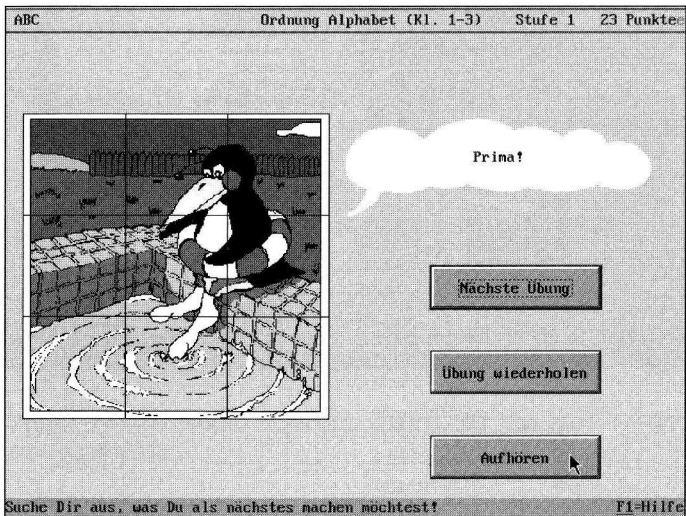


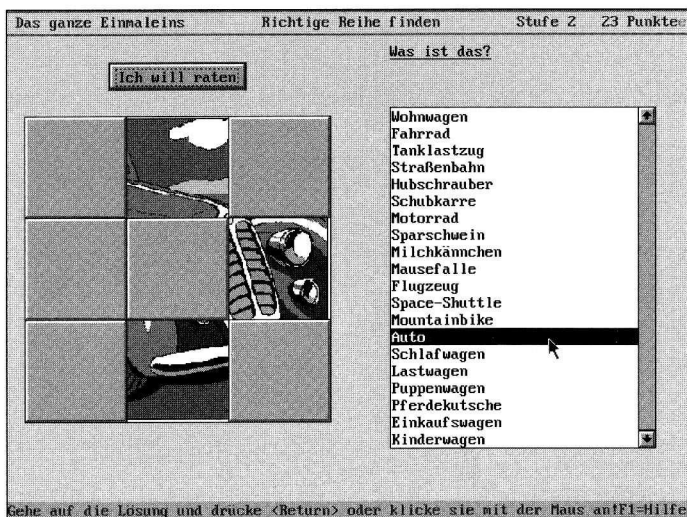
Abb. 2.9:
... und das
Bilderpuzzle selbst
gelöst!

Aufhören Hast Du vorhin mehrere Übungen ausgewählt? Dann solltest Du jetzt den Knopf „Nächste Übung“ anklicken. Ansonsten klickst Du auf „Aufhören“ und kannst dann entweder das Programm beenden (auf „Programmende“ sowie auf „Programm beenden“ klicken!) oder eine neue Übung auswählen.



Falls Dir das Puzzeln am Ende der Übungen irgendwann keinen Spaß mehr macht, solltest Du noch mal auf „Einstellungen“ und auf „Spielvorgaben ändern“ klicken. Dort kannst Du z. B. einstellen, daß das Puzzle aus 4 mal 4 Teilen bestehen soll, daß andere Bilder erscheinen sollen - oder aber Du klickst den Schalter „Bilderraten“ an. Was dann passiert, nachdem Du  gedrückt und eine neue Übung ausgesucht hast, siehst Du in Abbildung 2.10: Anstelle des Puzzles mußt Du jeweils ein Teil des Bildes anklicken und Alfons sobald wie möglich mitteilen, um welchen Gegenstand es sich handelt. Dazu klickst Du auf „Ich will raten“ sowie auf den Deiner Meinung nach richtigen Gegenstand.

Abb. 2.10:
Das „Bilderraten“
sorgt für
Abwechslung!

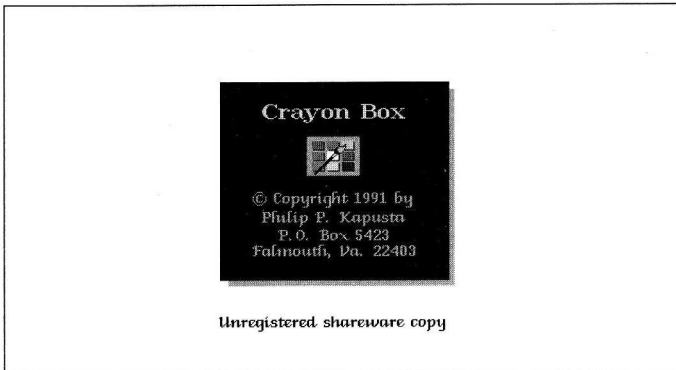


Mehr als nur ein Malkasten ...

Nachdem Du Alfons' Lernprogramme beendet hast, steht auf dem Bildschirm nicht mehr „C:\>“, sondern „C:\ALFONS>“. Möchtest Du nun das Malprogramm „Crayon Box“ ausprobieren, mußt Du darum eine Zeile mehr abtippen:

```
cd..   
cd doslern   
crayon 
```

Starten



*Abb. 2.11:
So meldet sich das
Malprogramm
„Crayon Box“*

Zuerst siehst Du einen englischen Text, den Du Dir von Deinen Eltern erklären lassen kannst. Warte ein wenig, bis am unteren Rand „Press any key to begin“ steht, und drücke dann irgendeine Taste, damit Dein Bildschirm so aussieht, wie in Abbildung 2.11 gezeigt.

Shareware

Keine Angst: Obwohl es sich bei „Crayon Box“ um ein englisches Programm handelt, wirst Du gleich ohne Probleme damit spielen können! Die Sprache spielt nämlich keine Rolle mehr, wenn es z. B. um das Ausmalen von Bildern geht.



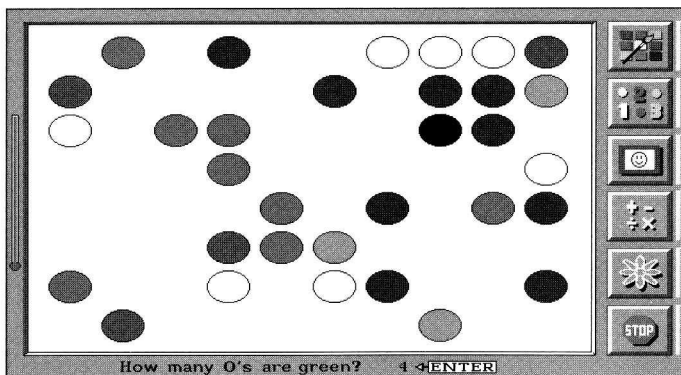
Zuerst einmal mußt Du jedoch warten, bis das Titelbild verschwunden ist.

Warten

Punkte zählen Am rechten Rand siehst Du anschließend verschiedene Bilder, die Du mit der linken Maustaste anklicken und so eine Übung aussuchen kannst. Vielleicht möchtest Du wie ShareBert mit dem Zählen bunter Punkte beginnen? Dann klicke auf den Knopf mit den Zahlen 1, 2 und 3.

Wie schwer darf's sein? Siehst Du die Knöpfe mit den Zahlen von 0 bis 9 auf dem Bildschirm? Hier bestimmst Du, ob die Übung eher einfach (z. B. „2“ anklicken) oder eher schwierig (z. B. „7“ anklicken) ausfallen soll.

Abb. 2.12:
Wieviele Punkte
sind grün?



Das Programm zeigt anschließend viele bunte Punkte und könnte z. B. fragen:

„How many o's are green?“

Wieviele Punkte sind grün? Falls Du noch kein Englisch in der Schule hattest: Dies bedeutet „Wie viele Punkte sind grün?“. Zähle die Punkte auf dem Bild, tippe die Deiner Meinung nach richtige Zahl ein, und drücke . Wenn anschließend alle Punkte lachen, war die Antwort richtig. Hast Du welche vergessen oder eine zu hohe Zahl getippt, machen die Punkte ein trauriges Gesicht.

Englisch Die nächste Frage gibt's jeweils, wenn Du irgendeine Taste drückst. Falls Du Probleme mit dem Englischen hast: ShareBert hat eine Liste mit den Farben zusammengestellt, die im Spiel vorkommen:

Englisch:	Deutsch:
black	schwarz
white	weiß
yellow	gelb
green	grün
red	rot
purple	lila
grey	grau
brown	braun

Liste der Farben

Weiter geht's Du hast genug vom Punkteraten? Dann solltest Du die Taste **[Esc]** drücken! Vielleicht möchtest Du anschließend ein Muster bunt ausmalen, um Dich etwas zu entspannen? ShareBert zeigt Dir, wie's geht:

1. Nachdem Du **[Esc]** gedrückt hast, siehst Du einen Pfeil, den Du durch Bewegen der Maus auf das Bild mit dem Muster (über dem roten Stoppschild!) bewegen kannst.
2. Drückst Du dort die linke Maustaste, erscheint anstelle der Punkte ein Muster. Ein Beispiel siehst Du in Bild 2.13.
3. Gefällt Dir das Muster noch nicht, drückst Du einfach so oft die linke Maustaste, bis ein Muster zu sehen ist, daß Du gerne ausmalen möchtest.
4. Wenn Du den Pfeil jetzt auf einen Zwischenraum im großen Muster bewegst und dort die linke Maustaste drückst, wird dieser mit einer Farbe ausgemalt.

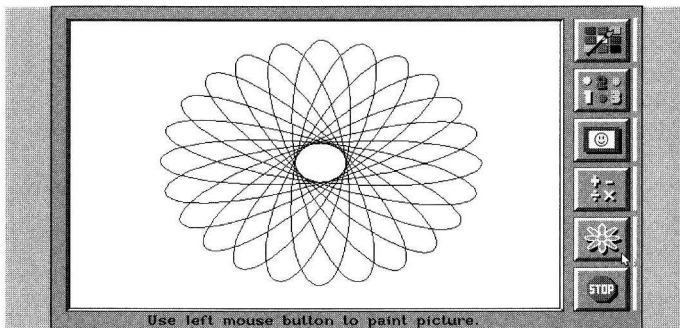
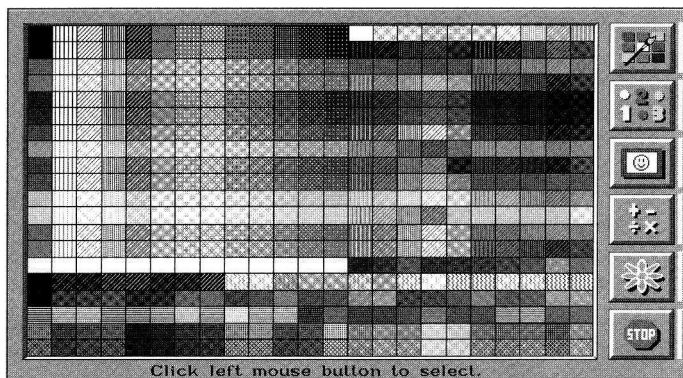
*Muster ausmalen**Anderes Muster*

Abb. 2.13:
ShareBert hat sich
für dieses Muster
entschieden

Abb. 2.14:
Hier kannst Du eine
andere Farbe
aussuchen!



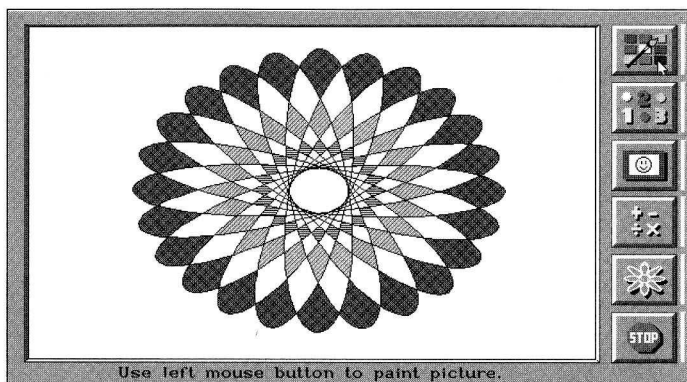
Andere Farbe

5. Natürlich willst Du nicht alle Felder mit derselben Farbe ausmalen. Darum gibt es oben rechts einen Knopf mit verschiedenen Farben und einem Pinsel. Klickst Du diesen mit der Maus an, erscheint - wie in Bild 2.14 zu sehen - eine ganze Bildschirm voll mit verschiedenen Farben.



Eigentlich solltest Du nun die Farbe anklicken können, mit der Du ab sofort ausmalen möchtest. Leider hat das Programm einen kleinen Fehler, der dazu führen kann, daß man den Pfeil gar nicht sieht! Falls das bei Dir so ist, mußt Du Dich überraschen lassen: Bewege einfach die Maus ein wenig und drücke die linke Maustaste. Danach kannst Du weiter ausmalen und siehst dann, welche Farbe Du zufällig ausgesucht hast.

Abb. 2.15:
Beispiel für ein
ausgemaltes
Muster

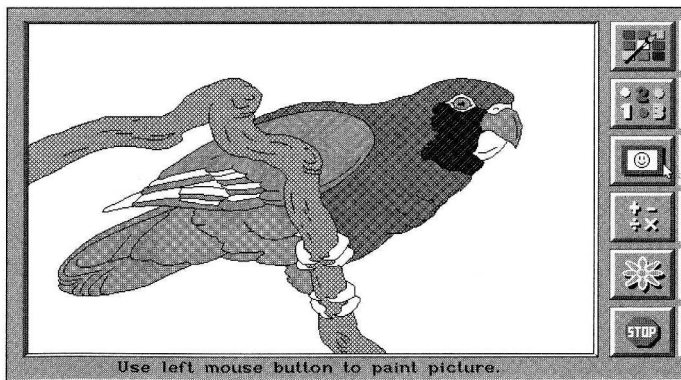


Wie ein fertig ausgemaltes Muster aussehen kann, siehst Du in Bild 2.15. Zum Schluß will ich Dir aber noch zeigen, wie Du z. B. ein fertiges Bild mit einem Vogel ausmalen kannst:



Vogel ausmalen

1. Bewege den Pfeil auf den Knopf mit dem lachenden Gesicht, und drücke dort die linke Maustaste.
2. Der Pfeil sollte nun bereits auf „Load picture from disk“ stehen. Drücke einfach noch mal die linke Maustaste.
3. Wenn Du jetzt noch den Vogel anklickst, erscheint dieser in groß auf Deinem Bildschirm, und Du kannst ihn genauso ausmalen wie ein Muster (siehe Bild 2.16).



*Abb. 2.16:
Auch fertige Bilder
lassen sich
ausmalen*

Du willst ein anderes Spiel kennenlernen? Dann mußt Du das Malprogramm zuerst beenden, indem Du das Stoppschild anklickst, wartest, bis ein englischer Text „CRAYON BOX REGISTRATION“ erscheint und irgendeine Taste drückst. Wenn sich Deine Eltern registrieren lassen möchten, können sie nun ein Formular ausdrucken. Damit auf dem Bildschirm wieder „C:\DOSLERN>“ steht, drückst Du einfach 14mal .

Beenden

Ich mach' Musik mit dem PC!

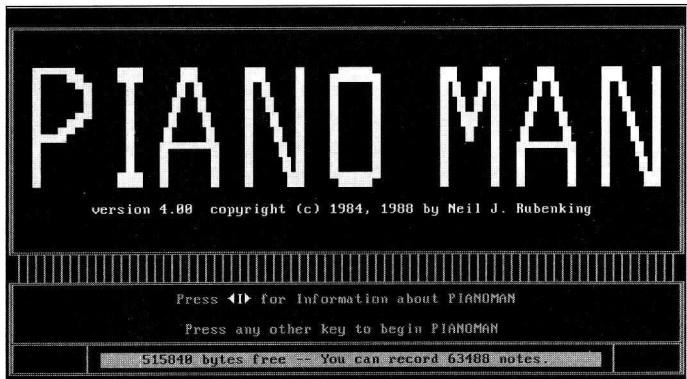
Starten Möchtest Du auf der Tastatur Deines Computers Klavier spielen? Dann solltest Du unbedingt den „Pianoman“ ausprobieren, indem Du die folgenden Befehlszeilen abtippst:

```
cd.. 
cd doslern 
Pianoman 
```



Falls auf dem Bildschirm bereits „C:\DOSLERN>“ zu sehen ist, brauchst Du nur die letzte Zeile einzugeben!

Abb. 2.17:
So meldet sich der
„Pianoman“



Den in Bild 2.17 gezeigten Bildschirm kannst Du mit einer beliebigen Taste wegdrücken. Anschließend siehst Du die Darstellung einer Computertastatur, wobei die Tasten nicht mit den normalen Buchstaben, sondern mit den Noten beschriftet sind, die beim Drücken gespielt werden (siehe Abbildung 2.18).

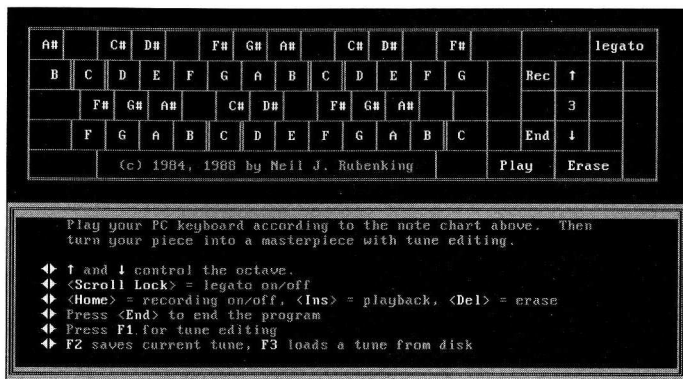


Abb. 2.18:
Fast jede Taste ist
mit einer Note
belegt

Um eine Melodie zu spielen, brauchst Du nur die entsprechenden Tasten zu drücken. Spielt Pianoman Dir zu tief oder zu hoch, kannst Du mit den Tasten bzw. eine höhere oder tiefere Oktave auswählen.

Spielen

Besonders schön ist die Möglichkeit, eigene Musikstücke aufzunehmen und wieder abzuspielen: Dazu drückst Du die Taste , spielst die gewünschte Melodie und drückst noch mal , um den Recorder wieder auszuschalten. Wenn Du anschließend die Taste drückst, wird die Melodie automatisch abgespielt!

*Achtung,
Aufnahme!*

Wenn Dir das Aufnehmen zu schwierig ist, da Du Dich häufig verspielst, kannst Du auch einfach eins von über 50 fertigen Musikstücken abspielen lassen! Dazu drückst Du , tippst einen der Dateinamen aus der untenstehenden Liste ab und drückst . Eventuell muß Du noch für „Replace“ eingeben - dann drückst Du und hörst die entsprechende Melodie.



ULD.MUZ
BATTLE.MUZ
BRIDE.MUZ
BROWNJUG.MUZ
CALIF.MUZ
CMINOR.MUZ
COLT45.MUZ

JOLLY.MUZ
LULLABYE.MUZ
MARSEIL.MUZ
MASTER.MUZ
MONTY.MUZ
MONTY1.MUZ
MONTY2.MUZ

*Liste der
Musikstücke*

CORONAT.MUZ	MONTY3.MUZ
DAISY.MUZ	MONTY4.MUZ
DOG.MUZ	PLAYDEM1.MUZ
DOXOLOG.MUZ	PLAYDEM2.MUZ
DOXOLOG1.MUZ	POMP&.MUZ
DOXOLOG2.MUZ	POPEYE.MUZ
DOXOLOG3.MUZ	PRELUDIO.MUZ
DOXOLOG4.MUZ	PTR&WOLF.MUZ
ENTERTN.MUZ	QNAVEE.MUZ
ENTERTN1.MUZ	SUSANNAH.MUZ
ENTERTN2.MUZ	SYNCLOCK.MUZ
ENTERTN3.MUZ	TRAPEZE.MUZ
ENTERTN4.MUZ	TURKEY.MUZ
GIPSY.MUZ	VATER.MUZ
GODSAVE.MUZ	VOLGA.MUZ
HABANERA.MUZ	WARNING.MUZ
HAIL.MUZ	WASHER.MUZ
HAILHAIL.MUZ	WEASEL.MUZ
HITCHKOK.MUZ	WEST.MUZ
HOME.MUZ	WHISTLER.MUZ
HORNPIPE.MUZ	WILLOW.MUZ
INVENTN4.MUZ	YELOROSE.MUZ

Beenden Genug Musik gemacht? Natürlich kannst Du Pianoman jederzeit beenden! Dazu drückst Du nacheinander die Tasten **Ende** und **Y**.

Für Windows: Rauswerfer-Spiel



Dieses und das danach beschriebene Spiel kannst Du nur spielen, wenn Dein bzw. der PC Deiner Eltern mit Windows ausgerüstet ist! Dieses Programm wird normalerweise mit „win“  gestartet.

Starten Anschließend kannst Du das Spiel starten, indem Du mit der linken Maustaste zweimal schnell hintereinander auf „WINLERN“ am unteren Bildschirmrand sowie auf das Bild von „Rauswerfer“ klickst.

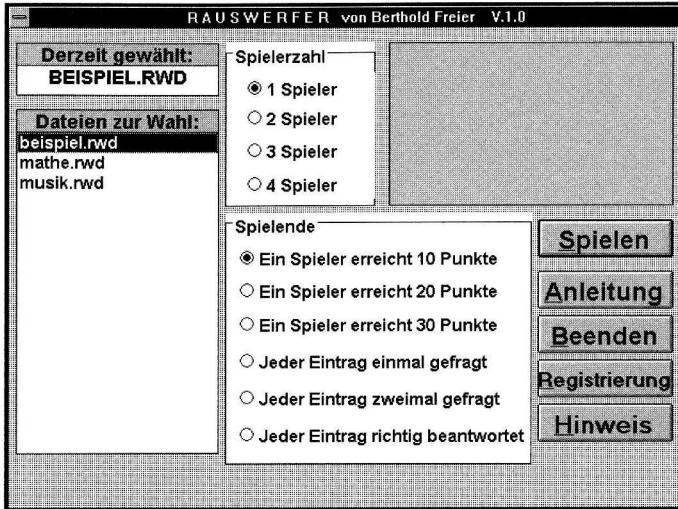


Abb. 2.19:
Voreinstellungen zu
„Rauswerfer“

Nachdem Du auf „Weiter“ geklickt hast, sollte der Bildschirm so aussehen, wie in Abbildung 2.19 gezeigt.

Falls Du Fragen aus dem Bereich Mathe oder Musik vorziehst, klickst Du unter „Dateien zur Wahl“ den entsprechenden Namen an. Ansonsten kannst Du sofort auf „Spielen“ klicken.

*Voreinstellun-
gen*

Rauswerfer möchte nun noch von Dir wissen, wie Du heißt. Gib einfach Deinen Vornamen ein (siehe Bild 2.20), und drücke die -Taste.

Name eingeben

Abb. 2.20:
Nachdem Du
Deinen Namen
eingegeben
hast, ...

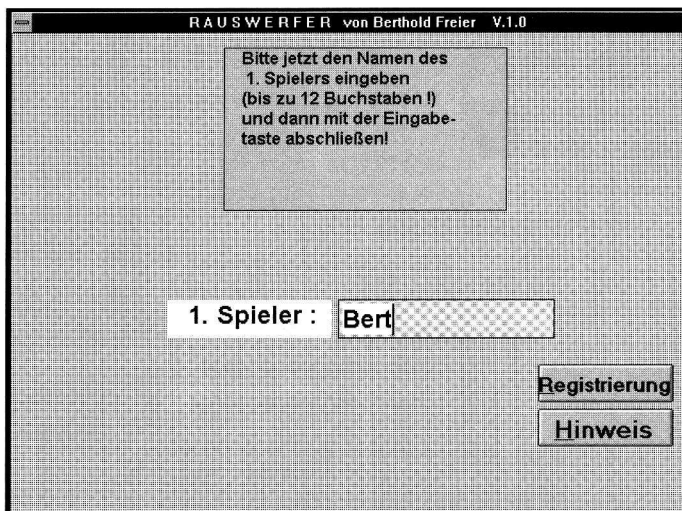
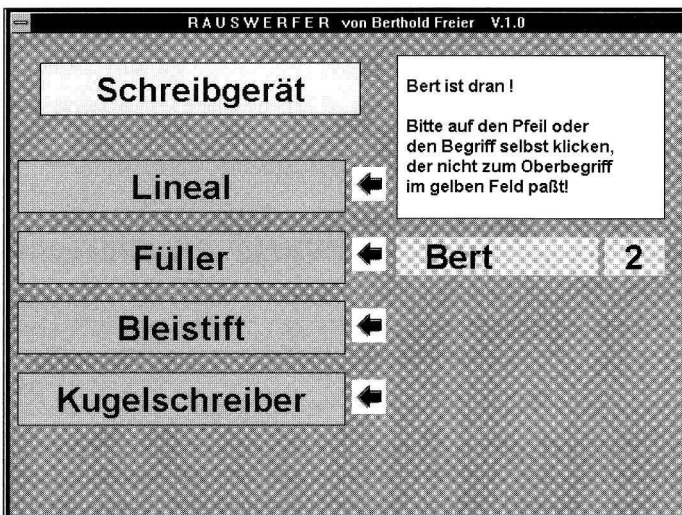


Abb. 2.21:
... erscheint sofort
die erste Frage



Die erste Frage könnte z. B. so aussehen, wie in Bild 2.21 gezeigt - in jedem Fall mußt Du erraten, welches der vier Wörter nicht zu dem gelben Oberbegriff gehört.

Was gehört nicht dazu?

Nachdem Du das Deiner Meinung nach falsche Wort mit der linken Maustaste angeklickt hast, wird es von einem kleinen Männchen aufgefressen. Danach erfährst Du, ob Du mit Deiner Vermutung richtig gelegen hast (siehe Abbildung 2.22).



Abb. 2.22:
Richtig: Ein Lineal
ist kein Schreibgerät!

Mit „Weiter“ kannst Du nun so lange weiterspielen, bis Du genug hast. Dann klickst Du einfach den „Ende“-Knopf an und beantwortest die Frage „Soll wirklich beendet werden?“ mit ☐.

Beenden

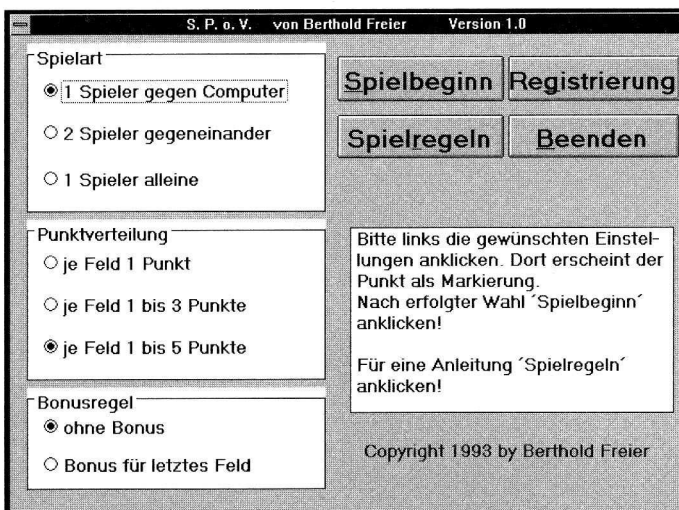
Für Windows: S.P.o.V.-Spiel

Bei diesem Spiel mußt Du einigermaßen fit in Mathe sein, da Du jeweils herausfinden mußt, ob Du durch das Addieren (z. B. 2 plus 4) oder durch das Malnehmen (z. B. 2 mal 4) zweier Zahlen mehr Punkte ergattern kannst.

Starten

Auch S.P.o.V. kann nur gestartet werden, wenn Windows auf dem Bildschirm zu sehen ist. Falls Du vorher bereits Rauswerfer ausprobiert hast, brauchst Du das Bild mit der Unterschrift „S.P.o.V.“ dazu nur zweimal schnell hintereinander mit der linken Maustaste anzuklicken und  zu drücken. Ansonsten klickst Du zuerst zweimal auf „WINLERN“ am unteren Bildschirmrand.

Abb. 2.23:
Voreinstellungen
zu „S.P.o.V.“



Ich gehe mal davon aus, daß Du alleine gegen den Computer spielen möchtest. In diesem Fall brauchst Du die in Bild 2.23 gezeigten Voreinstellungen nicht zu verändern und kannst direkt den Knopf „Spielbeginn“ anklicken.

**Name und
Farbe**

S.P.o.V. benötigt nun noch Deinen Vornamen, den Du ebenfalls mit  bestätigst. In Bild 2.24 siehst Du, daß Du danach noch Deine Lieblingsfarbe anklicken mußt (meine ist Gelb!), bevor das Spiel losgehen kann.

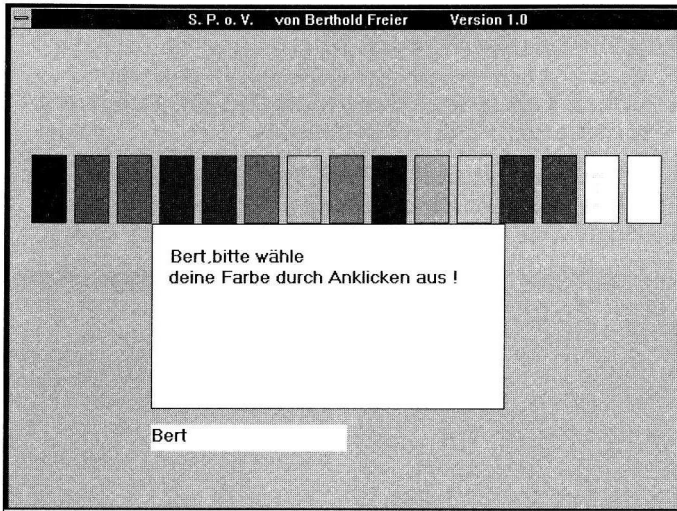


Abb. 2.24:
Nachdem Du Deine
Lieblingsfarbe
angeklickt hast, ...

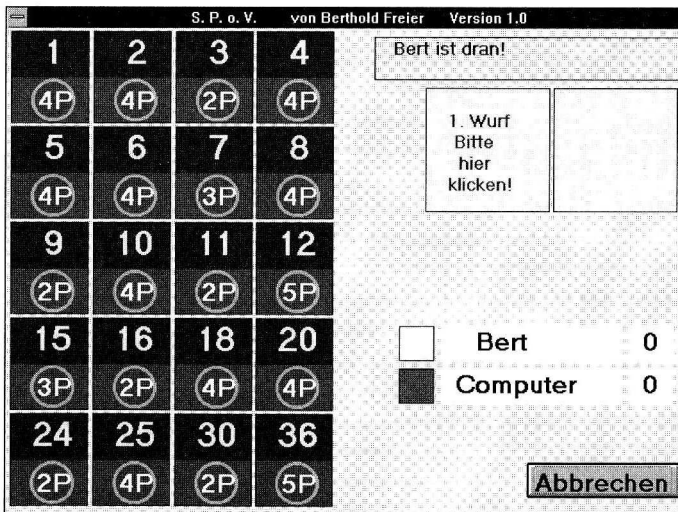
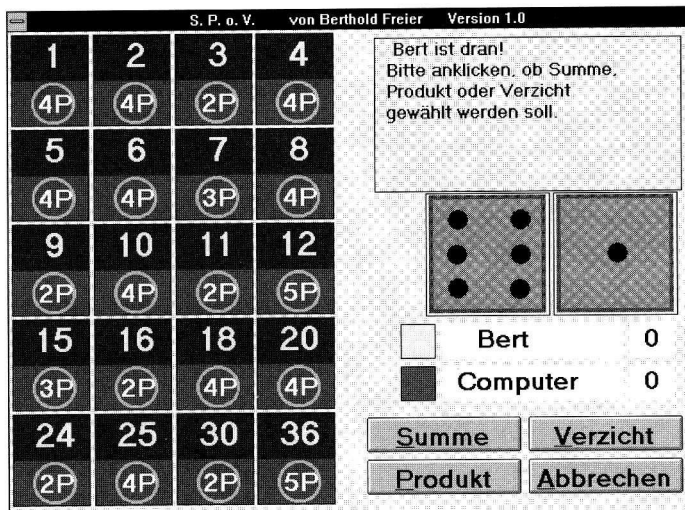


Abb. 2.25:
... darfst Du sofort
zweimal würfeln

Los geht's! Wie der Spielverlauf aussieht, zeigt Dir ShareBert nun mit einer Schritt-für-Schritt-Anleitung:

1. Klicke mit der linken Maustaste auf das gelbe Feld „1. Wurf“, um den ersten Würfel rollen zu lassen.
2. Danach klickst Du auf „2. Wurf“. Vielleicht würfelst Du ja dieselben Zahlen wie ich in Bild 2.26 ...

Abb. 2.26:
ShareBert hat die 6
und die 1 gewürfelt



3. Rechts siehst Du verschiedene Spielkarten, die jeweils eine Zahl (z. B. „6“) und eine Punktzahl (z. B. „4P“) enthalten.
4. Am besten zählst Du die gewürfelten Zahlen erst einmal zusammen (z. B. 6 plus 1 gleich 7) und schaust nach, wie viele Punkte Du bekommen würdest, wenn Du die „7“ anklickst (z. B. 3 Punkte).
5. Jetzt multiplizierst Du die beiden Zahlen (nimmst also z. B. 6 mal 1, was 6 ergibt) und schaust nach, wie viele Punkte Du bekommen würdest, wenn Du die „6“ anklickst (z. B. 4 Punkte).

6. Hast Du Dich entschieden, klickst Du auf „Summe“ (Addieren) bzw. „Produkt“ (Malnehmen), damit die dazu passende Spielkarte verschwindet. Ist keine passende Karte mehr da, mußt Du den Knopf „Verzicht“ anklicken, bekommst aber auch keine Punkte.
7. Danach ist der Computer an der Reihe: Du darfst zwar für ihn würfeln - er entscheidet anschließend aber selbst, ob er die Summe oder das Produkt wählt bzw. auf Punkte verzichten muß. Du kannst die Meldung nur mit  bestätigen, ehe Du wieder am Zug bist.

Computer

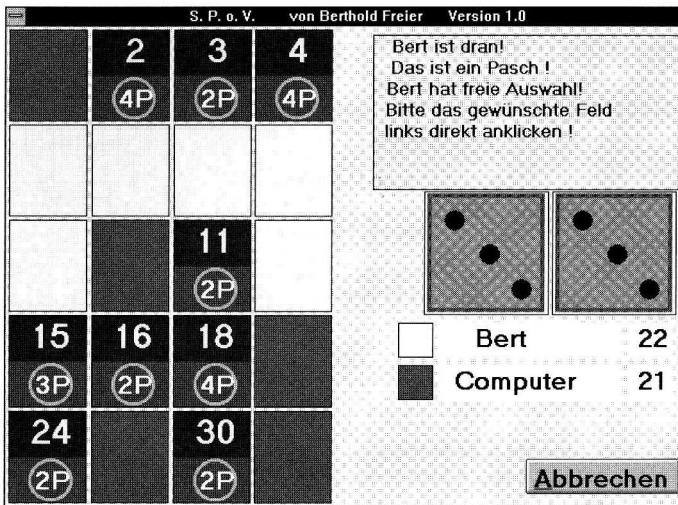


Abb. 2.27:
Bei einem Pasch
hast Du die freie
Auswahl!

Ein besonderer Fall tritt ein, wenn Du mit beiden Würfeln die gleiche Zahl erreichst, was man auch als Pasch bezeichnet. Du kannst Dir dann einfach die Karte mit der höchsten Punktzahl aussuchen und sie direkt mit der Maus anklicken. In Bild 2.27 siehst Du ein Beispiel dafür.



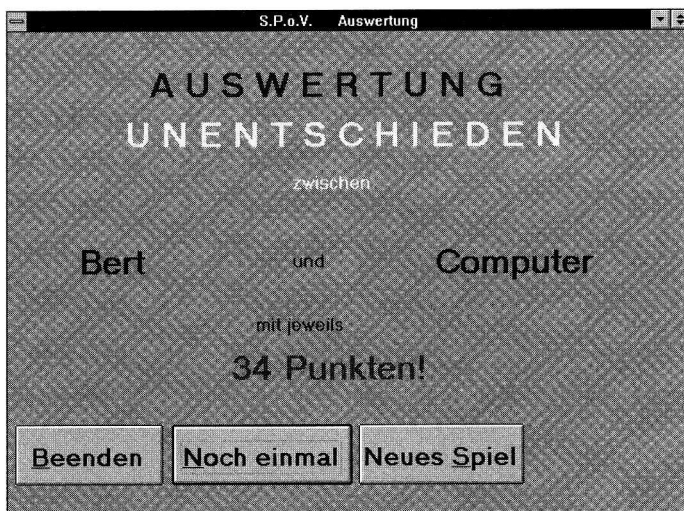
Das Spiel ist zu Ende, wenn alle Spielkarten verschwunden sind. S.P.o.V. teilt Dir dann noch das Ergebnis mit, und Du kannst den Knopf „Beenden“ oder aber „Noch einmal“ anklicken, wenn Du verloren hast und einen neuen Versuch starten möchtest.

Beenden



In der folgenden Abbildung 2.28 siehst Du, daß ich bei meinem ersten Spiel genauso viele Punkte hatte wie der Computer. Dir wünsche ich natürlich, daß Du mit einem dicken Vorsprung gewinnst!

Abb. 2.28:
ShareBert hat
weder gewonnen
noch verloren



Das sprechende Alphabet

Starten

Wer in der Schule bereits Englisch-Unterricht hat, kann seine Vokabeln mit dem Programm „Talking ABC“ auffrischen! Um das Programm zu starten, tippst Du einfach die folgenden Befehlszeilen ab:

```
cd..   
cd doslern   
abc 
```



Falls Du vorher mit einem Windows-Programm gearbeitet hast, mußt Du zunächst **[Alt]** und **[F4]** gleichzeitig und anschließend  drücken, damit wieder der schwarze DOS-Bildschirm mit dem „C:\>“ zu sehen ist!

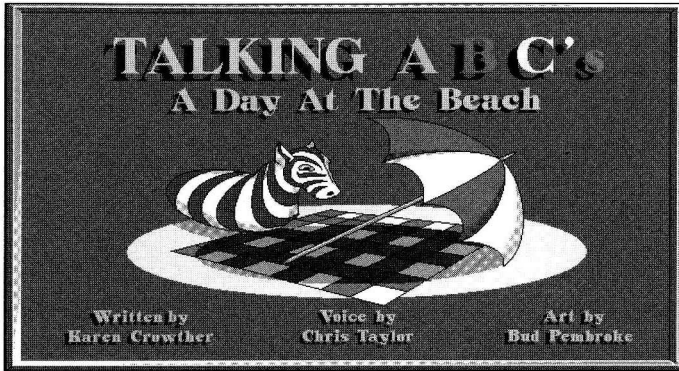


Abb. 2.29:
Titelbild des
Lernspiels „Talking
ABC“

Du siehst nun zunächst einen Textbildschirm, den Du mit einer beliebigen Taste wegdrücken kannst, damit das in Bild 2.29 gezeigte Titelbild erscheint.

Titelbild

Wenn Du anschließend noch dreimal  drückst, ist eine zuerst noch ziemlich öde Strandlandschaft zu sehen. Gleichzeitig erscheint oben links ein zufällig ausgewählter Buchstabe aus dem Alphabet (siehe Bild 2.30).

Los geht's!

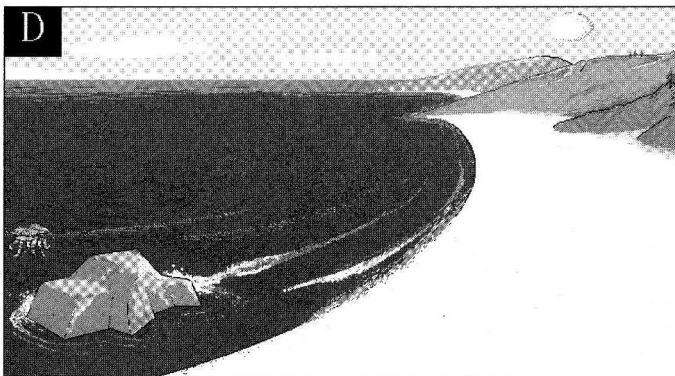
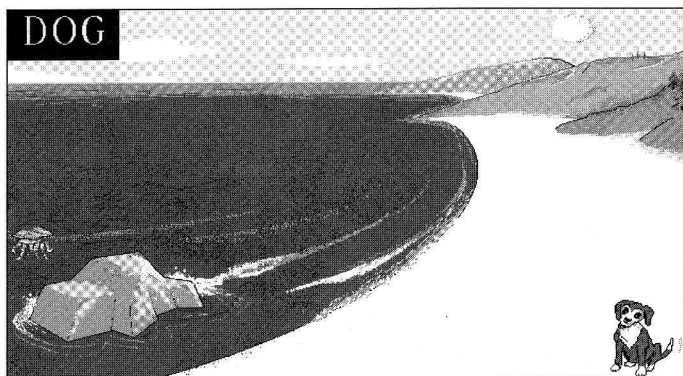


Abb. 2.30:
Nachdem der
angezeigte
Buchstabe
eingegeben
wurde, ...

Abb. 2.31:
... erscheint ein
passendes Wort
und ein Gegen-
stand



Du mußt nun lediglich den Buchstaben auf der Tastatur suchen und kurz antippen. Das Programm ergänzt eine passende Vokabel (z. B. „Dog“ bei „D“) und bildet den Gegenstand (z. B. einen Hund) in der Strandlandschaft ab.



Besonders toll: Aus dem PC-Lautsprecher kommt nicht nur der Buchstabe, sondern auch das jeweils angezeigte Wort! So kannst Du auch gleich die richtige Aussprache üben.

Auf diese Weise kommen nach und nach immer mehr Gegenstände zusammen, die zu einem Urlaub am Strand passen. In Bild 2.32 ist die Ausrüstung schon fast komplett ...

Abb. 2.32:
Die Strandland-
schaft ist fast
komplett!



Falls Dir das Spiel langweilig wird oder bereits zu allen Buchstaben des Alphabets ein Gegenstand gefunden wurde, solltest Du die Taste **[Esc]** drücken. Mit der Taste **[↓]** und mit **[←]** kannst Du anschließend das zweite oder das dritte Spiel auswählen:

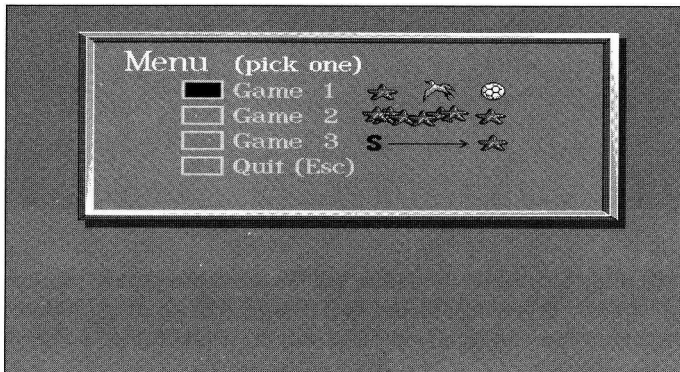


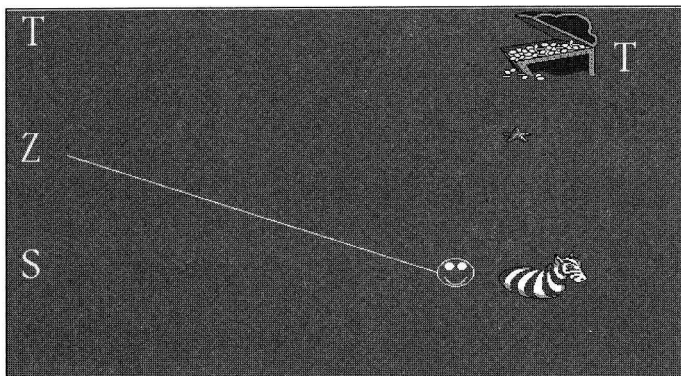
Abb. 2.33:
Menü zur Auswahl
von zwei weiteren
Spielen

- Entscheidest Du Dich für „Game 2“, erscheint wieder die leere Strandlandschaft. Anschließend kannst Du irgendeinen Buchstaben tippen und den eingefügten Gegenstand mit Hilfe der Pfeiltasten an jede beliebige Stelle schieben, bevor Du den nächsten Buchstaben eingibst.
- Wenn Du Dich für „Game 3“ entschieden hast, mußt Du genau aufpassen: Das Programm zeigt Dir drei Gegenstände, deren Namen laut vorgelesen werden. Deine Aufgabe besteht nun darin, zunächst den oberen Anfangsbuchstaben dem dazu passenden Gegenstand zuzuordnen. Dazu bewegst Du das lachende Gesicht mit Hilfe der Pfeiltasten auf den Deiner Meinung nach richtigen Gegenstand. Wenn Du richtig geraten hast, hörst Du eine kleine Melodie, außerdem wird der Gegenstand mit dem passenden Anfangsbuchstaben verbunden. Ein Beispiel hierfür siehst Du in der folgenden Abbildung 2.34, bei der „Z“ für „Zebra“ steht - ein Wort, das im Deutschen und im Englischen gleich ist, so daß Du gar keine Vokabel zu lernen brauchst!

Spiel 2

Spiel 3

Abb. 2.34:
Hier werden
Anfangsbuchsta-
ben mit Gegen-
ständen verbunden



Beenden Jetzt mußt Du nur noch wissen, wie Du das „sprechende“ Alpha-
bet wieder verlassen kannst: Drücke einfach so oft die **[ESC]**-Taste,
bis am unteren Bildschirmrand wieder „C:\DOSLERN>“ steht.

Wohin mit so viel Müll?



Das Spiel, das ich jetzt beschreibe, heißt Umweltingenieur. Aber
keine Angst: Deine Aufgabe besteht lediglich darin, auf einer Wie-
se verstreuten Müll einzusammeln und z. B. eine alte Zeitung in
die Altpapierbox zu werfen.

Starten Gestartet wird Umweltingenieur, indem Du die folgenden Be-
fehlszeilen abtippst:

```
cd.. [↩]
cd doslern [↩]
uwiv [↩]
```



Falls auf dem Bildschirm bereits „C:\DOSLERN>“ zu sehen ist,
brauchst Du nur die letzte Zeile einzugeben!

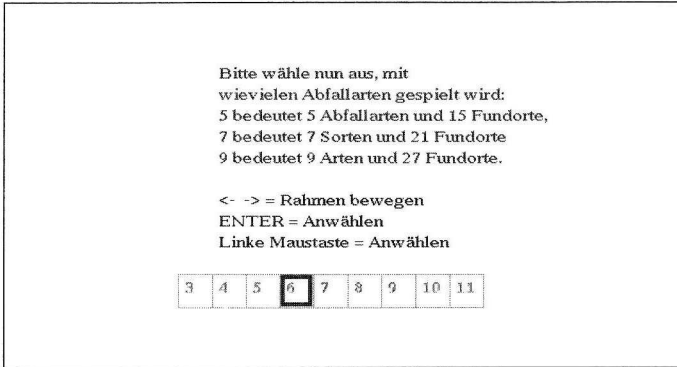


Abb. 2.35:
Voreinstellungen
für „Umweltin-
genieur“

Bis Du das oben gezeigte Auswahlmenü siehst, in dem das Spiel leichter oder schwieriger gemacht werden kann, mußt Du noch etwas Geduld haben:

1. Zunächst mußt Du festlegen, ob Du mit der Maus oder mit der Tastatur spielen möchtest, indem Du **[M]** für Maus oder **[T]** für Tastatur eingibst.
2. Der erste Textbildschirm erklärt Dir, worum es bei Umweltingenieur geht. Nachdem Du fertig gelesen hast, drückst Du einfach irgendeine Taste. Auf jeden Fall mußt Du so lange warten, bis eine Melodie gespielt wurde!
3. Der nächste Bildschirm erklärt die genauen Spielregeln. Auch hier kannst Du eine beliebige Taste drücken, sobald die Melodie gespielt wurde.
4. Auch beim letzten Textbildschirm mußt Du wieder die Melodie abwarten, bevor Du noch mal eine beliebige Taste drücken kannst.
5. Wenn Du nun noch Deinen Vornamen eintippst und **[↵]** drückst, siehst Du nach ein paar Sekunden endlich das Auswahlmenü, das ShareBert Dir bereits in Bild 2.35 gezeigt hat.

*Maus oder
Tastatur?*

Name eingeben

Auswahlmenü

Hier geht es darum, mit wie vielen verschiedenen Abfallarten Du spielen möchtest. Dazu markierst Du mit  oder  die gewünschte Zahl und drückst anschließend .



Beachte bitte, daß das Spiel nicht nur schwieriger wird, wenn Du eine höhere Zahl auswählst, sondern auch länger dauert, da viel mehr Abfälle gefunden und richtig einsortiert werden müssen!

Abb. 2.36:
Die Suche nach
dem Müll kann
beginnen ...

*Los geht's!*

Was Du jetzt siehst, ist eine grüne Wiese und ein kleines Männchen, das Deinen Namen hat (siehe Bild 2.36). Der Müll ist natürlich gut versteckt, so daß Du erst einmal danach suchen mußt. Wie das geht, hängt davon ab, ob Du mit der Maus oder mit der Tastatur auf die Suche gehen möchtest:

Maus

– Wenn Du vorher  eingegeben hast, brauchst Du einfach nur die Maus in die gewünschte Richtung zu bewegen.

Tastatur

– Hast Du vorhin  getippt, bewegst Du die Spielfigur mit den Tasten , ,  und .

Müll gefunden

Sobald Du etwas gefunden hast, siehst Du den Müll auf der Wiese. Falls Du das Bild nicht erkennst, kannst Du auch den Text am unteren Rand lesen, wo z. B. stehen könnte: „Ich habe einen verschmutzten Plastikbecher gefunden“ (siehe Abbildung 2.37).



Abb. 2.37:
Der Plastikbecher
gehört in die
Kunststoffverwertung!

Bevor Du oder die linke Maustaste drückst, um weiter nach Abfall zu suchen, mußt Du aber erst noch herausfinden, wohin der Müll gehört. Rechts unten könnte z. B. ein Altölfäß abgebildet sein - und unten links könnte stehen „Wir bringen den Kunststoffbecher zu dem Altölfäß“.

*Wohin gehört
der Müll?*

Das wäre natürlich falsch, denn ein Plastikbecher gehört in die Kunststoffverwertung! Um dies dem Umweltingenieur mitzuteilen, mußt Du so oft oder drücken, bis das richtige Bild und der richtige Text erscheinen. Dann erst drückst Du oder die linke Maustaste!



Hast Du die richtige Stelle gefunden? Dann wächst auf der Wiese eine Blume, Du hörst eine kurze Melodie und kannst sofort nach weiterem Abfall suchen.

*Richtig oder
falsch?*

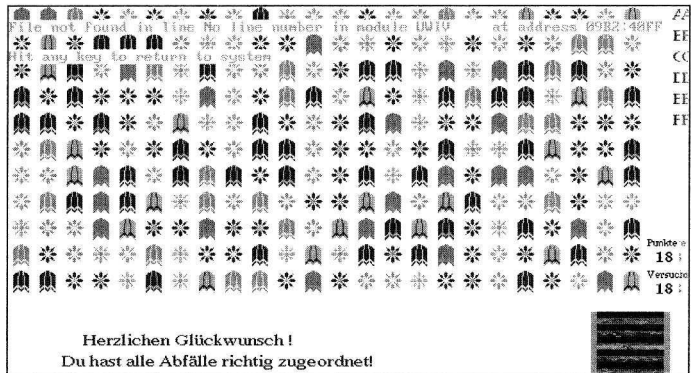
Fehler sind dazu da, sie wieder gut zu machen! Wenn keine Blume zu sehen ist und am unteren Bildschirmrand z. B. „Bringe die Fliesen nicht auf den Komposthaufen“ steht, mußt Du weiter nach dem richtigen Platz suchen.

Du wirst Dich vielleicht darüber wundern, daß Du auch dann noch einen Punkt bekommst, wenn Du den richtigen Behälter erst beim zweiten oder dritten Versuch gefunden hast. Wenn es zum Schluß des Spiels darum geht, in die Liste der Besten aufgenommen

*Wie ist das mit
den Punkten?*

men zu werden, entscheidet aber nicht nur die Zahl der erreichten Punkte, sondern auch die Zahl der dafür benötigten Versuche!

Abb. 2.38:
Geschafft! Die
ganze Wiese füllt
sich mit Blumen



Endergebnis

Hast Du alle Abfälle richtig zugeordnet, füllt sich zur Belohnung die ganze Wiese mit Blumen. Das ist aber noch nicht alles:

- Zuerst wird das Endergebnis angezeigt, also wie viele Punkte Du in wie vielen Versuchen erreicht hast.
- Bei einem besonders guten Ergebnis wird Dein Name zudem in eine „Highscore-Liste“ aufgenommen, in die nur die besten Spieler kommen.



Da diese Liste zunächst noch leer ist, werden Du oder Deine Freunde bei den ersten Spielen auch dann aufgenommen, wenn das Ergebnis nicht gerade berauschend war. Haben aber viele Leute bereits häufig Umweltingenieur gespielt, wird es irgendwann sehr schwierig, in die Liste der Besten zu gelangen!

Beenden oder Weiterspielen?

Nach der Listenanzeige drückst Du einfach irgendeine Taste. Mit Hilfe der Pfeiltasten sowie  kannst Du zum Schluß zwischen drei Möglichkeiten wählen:

- Um das Spiel zu beenden, bestätigst Du die Vorgabe „Niemand will weiterspielen!“ mit .

- Wenn Du noch einmal spielen möchtest, suchst Du den Text „Ich will selbst weiterspielen!“ aus und wirst dann nicht noch einmal nach Deinem Namen gefragt.
- Wenn einer Deiner Freunde oder Freundinnen weiterspielen möchte, entscheidest Du Dich für „Ein anderer will weiterspielen!“.

Im Verkehrs-Schilderwald

Um es gleich vorweg zu sagen: Das letzte Spiel in diesem Paket ist nicht ganz einfach! Du solltest es nur ausprobieren, wenn Du in der Schule bereits Verkehrserziehung hattest und zumindest die Bedeutung der wichtigsten Verkehrsschilder kennst!



Gestartet wird das Verkehrs-Quiz, indem Du die folgenden Befehlszeilen abtippst:

Starten

```
cd.. 
cd doslern 
vk-quiz 
```

Falls auf dem Bildschirm bereits „C:\DOSLERN>“ zu sehen ist, brauchst Du nur die letzte Zeile einzugeben!

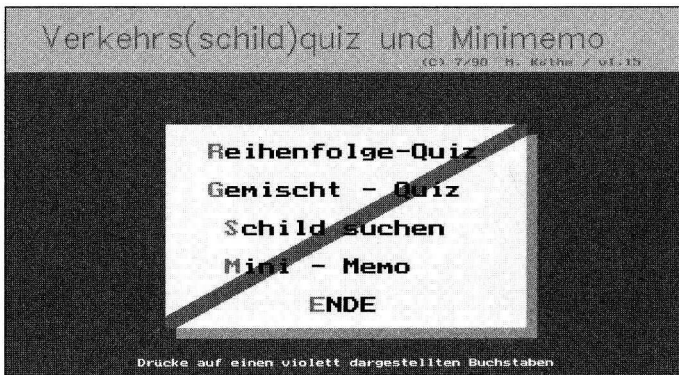


Abb. 2.39:
Das Auswahlmenü
von Verkehrs-Quiz

Bevor Du das oben gezeigte Auswahlmenü siehst, erscheint zuerst ein Textbildschirm, den Du mit einer beliebigen Taste wegdrücken kannst. Wenn Dir das Programm gefällt, solltest Du Deine Eltern dazu überreden, mit dem hinten im Buch eingebundenen Bestellschein die Vollversion anzufordern, die mehr als 100 Verkehrsschilder enthält!

Jetzt mußt Du Dich zwischen vier verschiedenen Spielen entscheiden:

- Reihenfolge* – Wenn Du **[R]** für „Reihenfolge-Quiz“ eingibst, werden die Bedeutungen der Verkehrsschilder immer in derselben Reihenfolge abgefragt.
- Gemischt* – Gibst Du dagegen **[G]** für „Gemischt-Quiz“ ein, wird es noch schwieriger, da die Reihenfolge jedesmal zufällig ausgewählt wird.
- Schild suchen* – Wenn Du mehrere Verkehrsschilder auf einmal sehen und nur das richtige herausfinden möchtest, mußt Du **[S]** für „Schild suchen“ eingeben.
- Mini-Memo* – Und wenn Du ein kleines Memory-Spiel machen möchtest, drückst Du **[M]** für „Mini-Memo“.

Abb. 2.40:
So sieht die erste
Frage aus



Schauen wir uns zuerst einmal an, was bei „Reihenfolge-Quiz“ oder bei „Gemischt-Quiz“ passiert: Wie in Bild 2.40 zu sehen, wird jeweils ein Verkehrsschild mit drei möglichen Bedeutungen angezeigt. Deine Aufgabe besteht darin, die richtige Bedeutung herauszufinden, indem Du **1**, **2** oder **3** drückst.

*Reihenfolge
oder Gemischt*



Abb. 2.41:
Hier wurde das
Spiel „Schild
suchen“
ausgewählt

Hast Du Dich für das Spiel „Schild suchen“ entschieden? Dann siehst Du jeweils fünf verschiedene Verkehrsschilder und eine Bedeutung. In diesem Fall mußt Du die Zahl unter dem Deiner Meinung nach richtigen Verkehrsschild eingeben.

Schild suchen

Bei „Mini-Memo“ siehst Du zehn verdeckte Karten und ein Verkehrsschild (siehe Bild 2.42). Du kannst jede Karte kurz aufdecken, indem Du die Zahl eintippst, die darunter steht. Dabei solltest Du Dir gut merken, unter welcher Karte sich welches Verkehrsschild verbirgt, denn Deine Aufgabe besteht darin, jeweils die Karte mit dem Verkehrsschild aufzudecken, das unten links angezeigt wird.

Mini-Memo

Ist Dir dies gelungen, bleibt die Karte aufgedeckt. Hast Du dagegen falsch geraten, passiert überhaupt nichts. Du solltest versuchen, alle zehn Karten mit möglichst wenig Versuchen aufzudecken!

Abb. 2.42:
Hinter welcher
Karte verbirgt sich
dieses Schild?



Beenden

Wenn Du von einem Quiz genug hast, brauchst Du nur zweimal **[Esc]** zu drücken, dann erscheint wieder das Auswahlmenü. Du kannst dann entweder ein anderes Quiz aussuchen oder noch zweimal **[Esc]** drücken, um das ganze Spiel zu beenden.

ShareBert's RegistrierungsHinweise

Was unter Shareware zu verstehen ist, sollte inzwischen eigentlich allgemein bekannt sein: Fast jede Computerzeitschrift führt einen eigenen Shareware-Teil, in dem zum Teil Monat für Monat der Begriff erklärt wird.

Falls Sie sich jedoch darüber wundern, daß Sie bei dauerhafter Benutzung des Programms den hinten eingebundenen Bestellschein abschicken und für eine sogenannte „Vollversion“ erneut bezahlen sollen, lesen Sie die folgenden Hinweise von ShareBert, der zwar nicht gerne Auto fährt, aber dafür ganz genau weiß, wie das Shareware-Prinzip funktioniert.

Wenn's geht, fahre ich mit dem Fahrrad, mit dem Stadtbus oder mit der Bahn. Ein eigenes Auto besitze ich gar nicht, aber wenn ich mir eins kaufen würde, ginge das nicht ohne vorherige Probefahrt ab.



Wie sieht dagegen der typische Software-Kauf aus: Sie lesen eine Anzeige oder einen Testbericht und bestellen ein oft über 1000 Mark teures Programmpaket. Zu Hause stellen Sie dann oft genug enttäuscht fest, daß die Software überhaupt nicht Ihren Anforderungen entspricht. Doch ein Umtausch ist in der Regel nicht möglich - Sie haben die „Katze im Sack“ gekauft.

*Kommerzielle
Software*

Bei Shareware-Programmen sieht das anders aus: Sie bekommen die Software zunächst fast gratis. In diesem Fall haben Sie noch nicht einmal 20 Mark für acht Lernspiele bezahlt, zu denen Sie sogar noch dieses Handbuch dazubekommen.

Shareware

Sie können nun in aller Ruhe mit der Software arbeiten. Sollte sie Ihren Anforderungen nicht entsprechen, haben Sie zwar 19.80 DM ausgegeben - aber stellen Sie sich einmal vor, was passiert wäre, wenn Sie mehrere hundert Mark in den Sand gesetzt hätten, wie es bei kommerzieller Software oft genug der Fall ist.

Nutzen Sie ein Programm dauerhaft, lassen Sie sich direkt beim Autor der Software registrieren. Dafür bezahlen Sie dann einen Preis, der immer noch äußerst günstig ist. Und was mir am besten gefällt: Das Geld sackt nicht irgendein anonymer Software-Kon-

Registrierung

zern ein, dessen Bosse sowieso schon ausgesorgt haben - das Geld fließt allein dem Programmierer zu, der nächtelang an seiner Software gebastelt hat und so für seine Mühe belohnt wird.

Vorteile Natürlich kann Sie niemand zur Registrierung zwingen. Es ist aber einfach ein Gebot der Fairneß, diesen Schritt zu gehen, sofern Ihnen das Programm gefällt. Das genügt Ihnen nicht? Nun, meistens ist eine Registrierung auch mit ganz konkreten Vorteilen für Sie verbunden. Bei Alfons Lernprogrammen gibt es z. B. viel mehr Fragen, beim Verkehrs-Quiz sind über 100 verschiedene Schilder enthalten.

Bestellschein Habe ich Sie überzeugt? Dann füllen Sie die folgenden Bestellscheine aus oder informieren Sie sich mit Hilfe von README-Dateien über die Möglichkeiten, sich für die englischsprachigen Programme registrieren zu lassen:

- Crayon Box: \DOSLERN\README.DOC
- Pianoman: \DOSLERN\PIANOMAN.DOC
- Talking ABC: \DOSLERN\README.TXT

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender von **Alfons Lernprogrammen** werden und bestelle hiermit folgende Vollversionen mit je 100 bis 300 Übungen:

- ☐ Deutsch für 79 DM, Schulklasse: ____
- ☐ Mathematik für 79 DM, Schulklasse: ____
- ☐ Englisch für 79 DM, Schulklasse: ____

Gewünschtes Diskettenformat:

- ☐ 5,25 Zoll
- ☐ 3,5 Zoll

Gewünschte Zahlungsweise

- ☐ überwiesen auf Konto 550 650 500, Deutsche Bank Erlangen, BLZ 760 800 40 (+ 8 DM Versand)
- ☐ beiliegender VE-Scheck (+ 8 DM Versand)
- ☐ per Nachnahme (+ 8 DM Versand und 5 DM Nachnahmegebühr)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

ALFONS Lernsoftware GmbH
Dr.-Kurt-Schumacher-Str. 9

90402 Nürnberg

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender der angekreuzten **Windows-Lernspiele** werden:

- ☐ **Rauswerfer**
- ☐ **S.P.o.V.**



Die Höhe der Registrierungsgebühr dürfen Sie bei Rauswerfer und S.P.o.V. selbst festlegen! Der Autor wird Sie nach Eingang der Registrierung über weitere Angebote und Neuerscheinungen informieren.

- ☐ Gewünschte Zahlungsweise
überwiesen auf Konto 154 105, Raiba Rimpar-Versbach,
BLZ 790 682 22
- ☐ beiliegender Geldschein oder VE-Scheck

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Berthold Freier
Engelbert-Kraus-Str. 25

97222 Rimpar

Bestellschein

Ja, ich möchte registrierter Anwender von **Verkehrs-Quiz** werden und bestelle hiermit:

☐ Aktuelle Vollversion mit über 100 Verkehrsschildern für 29 DM

Gewünschtes Diskettenformat:

☐ 5,25 Zoll

☐ 3,5 Zoll (1 DM Aufpreis!)

Gewünschte Zahlungsweise

☐ beiliegender VE-Scheck (+ 6 DM Versand)

☐ per Nachnahme (+ 12 DM Versand)

Datum _____

Unterschrift _____

Absender _____

Bitte im Briefumschlag einsenden an:

Software-Vertrieb
W. Köthe
Insterburger Weg 32

58644 Iserlohn



**Fordern Sie ein Gesamtverzeichnis
unserer Verlagsproduktion an:**

SYBEX-Verlag GmbH
Postfach 15 03 61
D-40080 Düsseldorf
Tel.: (02 11) 97 39-0
Fax: (02 11) 97 39-1 99

SHAREBERT'S SOFTWARE HITS



Lernspiele für Kids

Garantiert gewaltfrei und mit Lerneffekt sind die acht auf der beiliegenden 3,5"-HD-Diskette enthaltenen Shareware-Spiele. Für jede Altersgruppe ist was dabei:

Alfons Lernprogramme: Endlich macht Mathe, Deutsch und Englisch in der Schule wieder Spaß! Nach jeder Übung gibt's ein Bilderpuzzle als Belohnung!

Crayon Box: Dieser Malkasten bietet Muster und Bilder zum Ausmalen.

Außerdem: farbige Kreise zählen und einfache Rechenaufgaben lösen!

Pianoman: Klavier spielen auf der PC-Tastatur? Mit diesem Programm kein Problem!

Rauswerfer: Welches von vier Wörtern paßt nicht zum angezeigten Oberbegriff? Windows-Spiel!

S.P.o.V.: Kniffliges Windows-Spiel, bei dem z. B. durch Addieren Punkte ergattert werden müssen!

Talking ABC: Englisch lernen bei einem Tag am Strand - mit Sprachausgabe via PC-Lautsprecher!

Umweltingenieur: Hier geht es darum, auf einer Wiese versteckten Müll zu finden und z. B. eine alte Zeitung der Altpapierbox zuzuordnen. Ein wichtiger Beitrag zur Umwelterziehung!

Verkehrs-Quiz: Fast so schwer wie die Fahrschulprüfung - Was bedeuten die Verkehrsschilder?

Systemvoraussetzungen

- *Mind. 286er PC mit Festplatte*
- *3,5"-HD-Diskettenlaufwerk*
- *VGA-Grafikkarte*

- *Maus und Windows 3.1
(nur für Rauswerfer und S.P.o.V.)*

Best.-Nr. 9582

Unverbindliche
Preisempfehlung
DM 19,80
öS 176,-
sFr 19,80

ISBN 3-8155-9582-7



9 783815 595824

Buchregal-Systematik

**IBM-PC / Kompatible:
Shareware**

SYBEX