



# Schlau Mäuse

Kinder entdecken Sprache

Eine Bildungsinitiative von  
**Microsoft Deutschland**  
und Partnern

# Der Lernspielplatz (Hauptbildschirm)

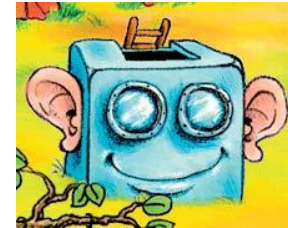


# Lernspielorte auf dem Lernspielplatz



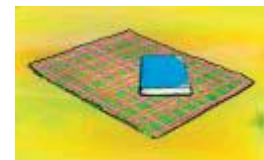
**Ballwerfen:** Beim Ballwerfen machen die Kinder erste Versuche mit dem Lesen auf Wortebene und üben sowohl das Analysieren als auch das Zusammensetzen von Lauten.

**Hörwürfel:** Der Hörwürfel trainiert in besonders motivierender Weise die phonologische Bewusstheit (Hören und Unterscheiden von Lauten). Ein Hör-Memory.



**Mäusetheater:** Hier geht es um das Verstehen mündlicher Alltagssprache – insbesondere um Präpositionen und Farbwörter.

**Rätselbuch:** Im Rätselbuch wird mündlicher Fachwortschatz gefördert.



# Lernspielorte auf dem Lernspielplatz



**Robi Schlau:** Mit Robi Schlau können die Kinder erste Erfahrungen mit der Orthografie nach der Methode «Begleitetes Rechtschreiblernen» sammeln.

**Sandkastenspiel:** Im Sandkastenspiel geht es um sinnentnehmendes Lesen einfacher Einzelsätze. Bis zu drei Spieler können mitspielen.



**Wippe:** Bei der Wippe geht es darum, Silben zu sinnvollen Wörtern zusammenzusetzen.

**Zauberbude:** Die Zauberbude fördert phonologische Bewusstheit (Hören und Unterscheiden von Lauten) durch Spielen mit Paarwörtern.



# Lernspielorte auf dem Lernspielplatz



**Partyzelt:** Das Partyzelt steht für «Fun» und «Action». An jedem anderen Lernspielort gilt es, Käsestücke zu sammeln. Acht Käsestücke ergeben einen Käsekuchen, dann kann die Party beginnen: Das Kind kann die Dekoration mitgestalten, Puzzle spielen, eine Maus verkleiden und sie dann «fotografieren».

**Sammelmappe:** Die persönliche Sammelmappe umfasst zwei Rubriken: eine Übersicht über besuchte Spielorte und eine Sammlung der bereits erarbeiteten Wörter.



**Schreibwerkstatt:** Hier können sich schon Kinder ohne Buchstabenkenntnisse auf vielfältige Weise lernwirksam betätigen. Sie können z. B. nach Belieben irgendwelche Buchstaben folgen eintippen und sich dann das «Geschriebene» von der Flüstertüte vorlesen lassen.

# Werkzeuge und Bedienungselemente



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-Knopfs auf der Tastatur unterbrochen werden.

# Betreuerzugang und Sprachstandstest



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

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 Untertests:

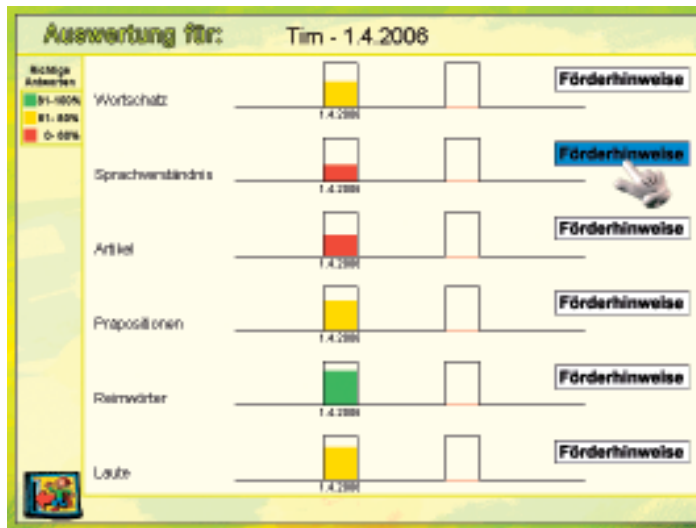
- \* Wortschatz
- \* Sprachverständnis
- \* Artikel
- \* Präpositionen
- \* Reimwörter
- \* Laute

grundlegende sprachliche und phonologische Fertigkeiten eines Kindes testen.



# Betreuerzugang und Sprachstandstest

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 hin aus aufgegriffen werden sollten und welche weiteren Fördermaßnahmen für das Kind angezeigt sind.

Der Test kann sowohl zur Erhebung der Lernausgangslage als auch 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.

