

PC CD-ROM

DEUTSCH

Training - LETTRIS - Spielen

1. Klasse
bis

9. Klasse

Für alle
Schularten



auch für Förderunterricht

Wörter buchstabieren und bilden
Das richtig geschriebene Wort finden
Falsche Wörter erkennen
verstümmelte Wörter erraten

LETTRIS verbessert :

- Lese- und Rechtschreibleistungen

- Kurz- und Langzeitgedächtnis für Wörter

Inhalt

Einleitung.....	3
Lettris-D-1 „Herabfallende Buchstaben“.....	5
Lettris-D-2 „Finde den falschen Buchstaben!“.....	6
Lettris-D-3 „Welches Wort ist richtig?“.....	6
Das LETTRIS-Paket.....	7
LETTRIS-D-1 mit Leveleditor.....	9
LETTRIS-D-2 mit Leveleditor.....	15
LETTRIS-D-3 mit Leveleditor.....	20
Die netzwerkfähige Mehrplatzversion für Schulen und Fördereinrichtungen.....	25
LETTRIS professionell mit individueller Programmgenerierung	26
Netzwerkinstallation.....	27
Impressum.....	29

Einleitung

Die Programme der LETTRIS-D Reihe sind mit dem Ziel entwickelt worden, das Lesen und korrekte Schreiben der Deutschen Sprache zu erlernen.

Unabhängig von den mitgebrachten Fertigkeiten der Kinder können diese Trainingsprogramme sowohl im Klassenverband als auch individuell und zu Hause verwendet werden.

Die Programme konzentrieren sich auf wesentliche Fertigkeiten bei der Entwicklung der Sprachkompetenz.

Alle Trainingsprogramme enthalten 12 Spielstufen mit jeweils drei Schwierigkeitsgraden.

Während die leistungsstärkeren Kinder die unteren Stufen schnell erfolgreich absolvieren werden, stellen gerade diese Stufen das ideale Trainingsfeld für die leistungsschwächeren Kinder dar.

Lettris-D kann in allen drei Varianten auf Grund der starken Differenzierung des Schwierigkeitsgrades und des Spieltempos auch für spezielle Trainingseinheiten leistungsstarker Schüler eingesetzt werden. Möglich sind z.B. Trainingslisten mit Problemwörtern für Diktatvorbereitungen, mit Fremdwörtern, mit Vokabeln in Englisch und Latein u.a.

Alle Programme folgen einem einheitlichen Konzept:

- * Die erfolgreiche Absolvierung einer Trainingseinheit ist abhängig von der richtigen Lösung in einer vorgegebenen Zeiteinheit. Das kommt dem Konzept von IQ-Tests sehr nahe.
- * Die Leistungssteigerung wird dem Schüler ständig durch die benötigte Zeit in einem anschaulichen Balkendiagramm angezeigt.
- * Die permanente Rückmeldung spornt zu weiterer Leistungssteigerung an.
- * Die Anforderungen steigen von Spielstufe zu Spielstufe.

- * Die Programme sind gruppentauglich durch Abschaltung der Töne. Das Training ist konzentriert, es gibt keine ablenkenden "Erholungsspiele".
- * Jedes Training kann mit der Maus gespielt werden. Eine Tastatureingabe ist nicht erforderlich.
- * Die trainierenden Schüler sind im allgemeinen sehr konzentriert und können leicht von einem Lehrer oder Trainer kontrolliert werden.
- * Im Einzeltraining mit leistungsschwachen Schülern kann der Lehrer oder Therapeut leicht helfend und motivierend das Training verfolgen.

Installation

Die Installation ist einfach von der mitgelieferten CD-ROM durchführbar.

Beim Einlegen der CD in das Laufwerk wird der Autostart aktiviert und Installation beginnt.

Auf der CD kann aber auch durch Doppelklicken auf **Lettris.exe** die Installation von Hand gestartet werden.

Lettris-D-1 „Herabfallende Buchstaben“

Vom oberen Bildschirmrand fallen einzelne Buchstaben herab, die mit Maus oder Taste zum vorher angezeigten Wort zusammengefügt werden sollen. Die herab fallenden Buchstaben sind so schnell wie möglich an den richtigen Platz zu bringen. Der Spieler oder Mentor wählt das Trainingsprogramm aus einer Liste aus und beginnt mit der Spielstufe 1. In den unteren Stufen erscheint anfangs zur Hilfe das zu bildende Wort am Bildschirm oben rechts.

Mit den höheren Spielstufen erhöht sich die Fallgeschwindigkeit der Buchstaben, die dann auch gespiegelt und gedreht herab fallen. Überflüssige Buchstaben müssen erkannt und mit einem Tastenklick entfernt werden.

Eine Besonderheit bei Lettris D-1 besteht darin, dass eine Spielstufe für ein Englisch-Training mit enthalten ist.

In den höheren Spielstufen fallen auch für die englischen Wörter die Buchstaben teils gespiegelt oder gedreht herab, so dass der Lerneffekt deutlich erhöht wird.

Lettris-D-2 „Finde den falschen Buchstaben!“

Auf dem Bildschirm erscheint ein Wort mit je einem falschen Buchstaben, der so schnell wie möglich erkannt und angeklickt werden soll. Fehlerhaftes Anklicken bewirkt, dass das richtige Ergebnis deutlich zum Einprägen auf dem Bildschirm erscheint. Durch die stetige Erhöhung des Tempos von Spielstufe zu Spielstufe wird neben dem buchstabierenden Lesen auch das Wortbildgedächtnis trainiert.

Spezielle IQ-Trainings in diesem Programmmodul zielen auf eine Verbesserung des aktiven Wortschatzes.

Lettris-D-3 „Welches Wort ist richtig?“

Auf dem Bildschirm erscheinen mehrere Wörter, von denen nur eines richtig geschrieben ist.

Dieses sollte so schnell wie möglich erkannt und angeklickt werden. Wird ein falsches Wort angeklickt, erscheint das richtige Wort in Rot deutlich auf dem Bildschirm, so dass der Spieler es sich einprägen kann.

Das LETTRIS-Paket

Die Programme wurden in der „Praxis für integratives Lernen“ speziell für die Förderung der Deutschleistungen (D) und der Intelligenzleistungen (IQ) entwickelt.

Der ausgeprägte Spielecharakter bei allen Varianten von Lettris D fördert die Freude am Lernen. Dafür wurden Details eingebaut wie wählbare Motivationstiere, wählbare Farben und Töne, Balkendiagramm, Fenster „Beste Zeit“ und ähnliches.

Die zahlreichen Variationsmöglichkeiten sowie der dem Spiel innewohnende Motivationsfaktor bringen es mit sich, dass die Spieler erfahrungsgemäß auch nach langem Umgang mit Lettris D große Freude am Spiel haben und sehr leistungsorientiert bleiben.

Jedes Spiel ist in vielfachen Differenzierungen von der 1. bis zur 9. Klasse einsetzbar.

Für jede Spielstufe gibt es die drei Schwierigkeitsgrade „leicht“, „mittel“ und „schwer“, die sich in der Geschwindigkeit und der Darstellung der Buchstaben unterscheiden,

Die IQ-Trainingseinheiten stellen deutlich höhere Anforderungen, die auch leistungsstarke Schüler der höheren Klassenstufen fördern.

Für den Einsatz von Lettris-D gibt es nach oben hin keine Altersbegrenzung, denn für Menschen im höheren Lebensalter, die ihre intellektuellen Fähigkeiten fördern wollen, ist dieses Spiel in allen drei Programmvarianten ebenfalls ein ideales Hilfsmittel.

Was ist mit Lettris-D zu erreichen?

Durch das ständige Buchstabieren des Wortes beim richtigen Anordnen der Buchstaben in Lettris-D-1 werden die Lese- und

Rechtschreibfertigkeiten intensiv trainiert. Außerdem werden visuelles Wahrnehmungsvermögen, speziell das schnelle Erkennen der richtigen Lage eines Buchstabens (wie b oder d) und eine schnelle Reaktionsfähigkeit effektiv verbessert. Solche Fähigkeiten korrelieren in vielen Intelligenztests sehr deutlich mit der allgemeinen Intelligenzleistung im sprachlichen Bereich.

- Verbesserung der intellektuellen Kompetenzen im sprachlichen Bereich
- Verbesserung des Kurz- und Langzeitgedächtnisses für Wortbilder
- Steigerung der Lese- und Rechtschreibleistungen
- Erhöhung des visuellen Wahrnehmungsvermögens
- Heranführung an ein erfolgsorientiertes Training
- Üben der Arbeit unter Zeitdruck

Die am Computer erworbenen Fertigkeiten wandeln sich in allgemein anwendbare sprachliche Fähigkeiten. Die Erfahrungen zeigen, dass längeres Üben mit den Programmen die schulischen Leistungen in jeder Klassenstufe deutlich verbessern. Nach unseren Erfahrungen führt das Training zu einer Verbesserung der Ergebnisse in Intelligenztests.

(In der „Praxis für integratives Lernen“ haben zum Beispiel Testgruppen nach einer Woche mit täglich einer Stunde Lettris – Training im darauffolgenden Intelligenztest signifikante Verbesserungen erreichen können.)

Vorgefertigte Trainingsprogramme in D-1 bis D-3 ermöglichen ein breites Spektrum von angepassten Trainingseinheiten von der Förderschule bis zum Gymnasium.

Darüber hinaus können die Programme auch mit einem Leveleditor geliefert werden, der es ermöglicht, neue Trainings- und Wörterlisten zu erstellen.

LETTRIS-D-1 mit Leveleditor

Der Leveleditor ist über den Button Optionen des Programms Lettris-D-1 zu erreichen.

Über den Button “Einstellungen” kann die Dynamik der einzelnen Spielstufen eingestellt werden.

Lettris-IQ-D1 Optionen

Lettris-IQ-D1 Grafik & Farben Töne Bilder Zeichensatz & Farbe **Leveleditor** Lettris-PRO Wörterlisten Fehleranalysebogen

Allgemein Wörter Einstellungen Test Import & Export Erläuterung der Parameter

Spielstufen: Klasse 1 bis 4 Neues Stufenset "Klasse 1 bis 4" kopieren "Klasse 1 bis 4" löschen

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Geschwindigkeit [%]	5	10	15	20	25	30	30	32	34	36	40	44
Anzahl Wörter pro Runde	3	3	4	4	5	5	6	6	7	8	9	10
Runden zum Weiterkommen	2	3	3	3	4	4	5	5	6	6	7	8
Zeitwert zum Weiterkommen [ms]	4000	3500	3200	3000	2800	3000	3000	3800	3600	3600	3400	3200
Strafabzug bei Fehler[ms]	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000
Wortanzeige vorher unten [ms]	3000	3000	3000	3000	2000	2000	2000	2000	1800	1700	1600	1500
Wortanzeige permanent	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Zielposition blinkt	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Mauer weg nach x Richtigen	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	3
Startlage	normal	normal	normal	normal	normal	normal	gedreht	gedreht	gedreht	gespiegelt	gespiegelt	gespiegelt
Zusatzbuchstaben	keine	keine	keine	keine	keine	x	x	bdpqu	bdpqu	alle	alle	alle
Anzeigezeit richtiges Wort [ms]	2000	1000	500	500	500	500	500	500	500	500	500	500
Anzeigezeit falsches Wort [ms]	3000	2500	2500	2500	2500	2500	2000	2000	2000	2000	2000	1500
Mittlere Stufe												
Geschwindigkeit [%]	5	5	5	10	10	20	20	20	20	20	20	20
Verstümmelte Zeichen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Schwierige Stufe												
Geschwindigkeit [%]	10	10	10	15	15	10	10	20	20	20	25	25
Verstümmelte Zeichen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

www.lettris.de Optionenfenster schließen

Test spielt "Klasse 1 bis 4"

Erklärung der Parameter der Einstellungen:

Geschwindigkeit [%]

Die Buchstaben fallen mit einer Geschwindigkeit aus der Mitte des oberen Spielfeldes. In diese Zeile wird für die einzelnen Spielstufen die Änderung der Geschwindigkeit in Prozent zum Standardwert angegeben. Ein Eintrag von 20 bedeutet eine um 20% höhere Geschwindigkeit beim Herabfallen der einzelnen Buchstaben.

Anzahl Wörter pro Runde

Um eine höhere Spielstufe erreichen zu können, müssen in jeder Spielrunde eine bestimmte Anzahl von Wörtern bearbeitet werden. Die Anzahl der zu bearbeitenden Wörter wird für die einzelnen Spielstufen in dieser Zeile eingetragen.

Runden zum Weiterkommen

Eine Runde muss immer in einer mittleren Zeit absolviert werden, wenn sie für das Weiterkommen im Training zählen soll. Die Anzahl der Wörter, die in einer Runde trainiert werden, ergibt sich aus dem Produkt der beiden letzten Parameter.

Zeitwert zum Weiterkommen [ms]

Die Aufgabe, ein richtiges Wort aus den herabfallenden Buchstaben zu bilden, muss in einer festgelegten Zeit erfolgen. Dabei wird immer der Durchschnittswert aus den bisher schon bearbeiteten Wörtern als Balkendiagramm angezeigt. Die unterbrochene Linie zeigt den zu erreichenden minimalen Durchschnittswert in der aktuellen Stufe an. Die Länge der Wörter wird in Lettris-D-1 berücksichtigt. [ms] = Millisekunden. Der Eintrag 3000 besagt, dass 3 Sekunden Zeit zur Verfügung stehen.

Strafabzug bei Fehler [ms]

Ein falsch gebildetes Wort bekommt diesen Zeitwert zugewiesen.

Wortanzeige vorher unten [ms]

Das zu bildende Wort wird entsprechend dem Zahlenwert in dieser Zeile dem Schüler angezeigt.

Wortanzeige permanent

Ein Haken in dem Kästchen für die entsprechende Trainingsstufe zeigt an, dass das zu bildende Wort dauerhaft in der rechten oberen Ecke erscheint. Das empfiehlt sich für die erste Leistungsstufe und eventuell für weitere Stufen entsprechend der Leistungsfähigkeit der Schüler. Die Schüler werden dadurch schneller vertraut mit der Bedienung des Computers und den Anforderungen des Trainings.

Zielposition blinkt

Wird hier ein Haken in das Kästchen der Trainingsstufe gesetzt, so blinkt die Zielposition für den herabfallenden Buchstaben. Der Schüler braucht nur noch den Mauszeiger über den blinkenden Strich zu bringen und zu klicken. Das ist sinnvoll für die erste Trainingsstufe der jüngeren Schüler.

Mauer weg nach x Richtigen

Wird ein Wort falsch zusammengesetzt, dann erscheint eine Mauer, die den Fallweg der Buchstaben verkürzt und damit einen Anreiz schafft, das nächste Wort richtig zu bilden. Damit eine Reihe von Mauersteinen wieder verschwindet, müssen x Wörter richtig gebildet werden. Damit besteht die Möglichkeit, für die leistungsstärkeren Schüler das Training in den oberen Stufen zu motivieren.

Startlage

Hier besteht die Möglichkeit, die Startlage der Buchstaben festzulegen. Es gibt drei Einstellmöglichkeiten: "normal", "gedreht" und "gespiegelt und gedreht". Die beiden letzten Einstellungen trainieren wichtige Fertigkeiten, die auch oft in IQ-Tests geprüft werden. Die Einstellungen "gedreht" und "gedreht und gespiegelt" eignen sich für die höheren Leistungsstufen.

Zusatzbuchstaben

Hier gibt es vier Einstellmöglichkeiten für jede Trainingsstufe: “keine”, “x”, “bdpqu” und “alle”.

Der Schüler muss in den höheren Trainingsstufen erkennen, ob die herabfallenden Buchstaben zum Aufbau des Wortes beitragen und gegebenenfalls den nicht benötigten Buchstaben vernichten (durch einen Klick auf den mittleren Maus-Button).

Die Einstellung “bdpqu” trainiert zusätzlich die Fertigkeiten des Drehens und Spiegelns, da z. B. aus “b” durch Drehen das “q” und aus “b” durch Spiegeln das “d” wird. Werden diese Funktionen benutzt, kann das Wort schneller gebildet werden.

Anzeigezeit richtiges Wort [ms]

Wurde das Wort richtig gebildet, dann bleibt es noch die in dieser Zeile angegebenen Zeit auf dem Bildschirm stehen.

Anzeigezeit falsches Wort [ms]

Wurde das Wort falsch gebildet, dann bleibt das richtige Wort noch die in dieser Zeile angegebenen Zeit auf dem Bildschirm stehen. Das ist die Zeit zum Einprägen des richtig geschriebenen Wortes.

Geschwindigkeit [+%]

In der “mittleren” und auch in der “schwierigen” Unterstufe wird in dieser Zeile angegeben, um wie viel Prozent der Geschwindigkeit die Buchstaben schneller herunterfallen sollen.

Verstümmelte Zeichen

Diese Einstellmöglichkeit besteht sowohl für die “mittlere” als auch für die “schwierige” Unterstufe. Hier wird das Erkennen von

verstümmelten Buchstaben trainiert. Das ist auch eine Fähigkeit, die oft in IQ-Tests abgefragt wird.

Wortlisten editieren

Durch Anklicken des Buttons “Wörter” erscheint eine Seite zum Verändern alter und zum Erstellen neuer Wortlisten.

Lettris-IQ-D1 Optionen

Lettris-IQ-D1 Grafik & Farben Tone Bilder Zeichensatz & Farbe Leveleditor Lettris-PRO Wörterlisten Fehleranalysebogen

Allgemein Wörter Einstellungen Test Import & Export Erläuterung der Parameter

Spielstufenset: Klasse 1 bis 4 Neues Stufenset "Klasse 1 bis 4" kopieren "Klasse 1 bis 4" löschen

Wörter: ab
Abend
aber
acht
ächlen
Acker
ähnlich
alle
als
also
alt
am
Armt
an
ändern
anfangen
angein
Angst
antworten
Apfel
April
arbeiten
ärgern
Arm
Arzt
Ast
auch
auf

Wörter für Stufe: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Diese Wörter werden in folgenden Stufen verwendet:
 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

Für jede der 12 Stufen können eigene Wörter definiert werden. Es können aber auch die Wörter gleich für mehrere Stufen gelten.

Bearbeiten:
Alle Wörter löschen

Alles markieren: Strg-a
Kopieren: Strg-c
Einfügen: Strg-v

Wörterliste einfügen:
Dehnung zu aa / ee / oo
Adjektive
Äu / äu / Eu / eu
b / p im Auslaut
g / k im Auslaut
s / z im Auslaut
bb / dd / gg / zz
B / b / P / p im Anlaut
b / p im Inlaut
B / b im Anlaut
b im Inlaut

Aus Datei laden In Datei speichern

Markierte Wörterliste einfügen

www.lettris.de

Optionenfenster schließen

Test spielt "Klasse 1 bis 4"

Sie können direkt neue Wörter hineinschreiben oder alte Wörter löschen. Soll ein neues Trainingsprogramm erstellt werden, dann sind folgende Schritte notwendig:

1. Sie öffnen unter „Optionen“ den Leveleditor und dort die “Wörter”.
2. Sie wählen “Neues Stufenset” und geben den Namen ein, z. B. “Adjektive”.
3. Sie löschen in allen Stufen die Wörter.

4. Jetzt können Sie eigene Wörter eingeben oder eine Wortliste aus “Wörterliste einfügen:” markieren, z. B. “Adjektive”. Sie können die Wörter für alle Stufen verwenden, dann müssen Sie in jede Stufe einen Haken machen. Sie können aber auch für jede Spielstufe andere Wörter eingeben oder Spielstufen und Wortgruppen beliebig kombinieren.

5. Jetzt verändern Sie noch die “Einstellungen” nach Ihren Wünschen und unter “Testen” probieren Sie die einzelnen Stufen aus.

LETTRIS-D-2 mit Leveleditor

Der Leveleditor ist über den Button Optionen des Programmes Lettris-D-2 zu erreichen.

Über den Button "Einstellungen" kann die Dynamik der einzelnen Spielstufen eingestellt werden.

Lettris-IQ-D2 Optionen

Lettris-IQ-D2 Grafik & Farben Töne Bilder Zeichensatz & Farbe **Leveleditor** Lettris-PRO Wörterlisten

Allgemein Wörter **Einstellungen** Test Import & Export Erläuterung der Parameter

Spielstufenset: IQ-Training Neues Stufenset "IQ-Training" kopieren "IQ-Training" löschen

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
maximale Wartezeit [ms]	11000	10000	8000	7000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	4000	4000
Anzahl Wörter pro Runde	5	6	6	6	7	8	9	9	9	10	11	12
Runden zum Weiterkommen	4	4	4	5	5	6	6	6	7	7	7	8
Zeitwert zum Weiterkommen [ms]	4000	3500	3000	2800	2700	2500	2300	2200	2000	1900	1800	1700
Strafabzug bei Fehler[ms]	10000	9000	8000	7000	5000	5000	5000	4500	4000	4000	3500	3000
Große Zeichen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Anzeigezeit richtiges Wort [ms]	3000	3000	3000	3000	3000	3000	2000	2000	2000	2000	2000	2000
Anzeigezeit falsches Wort [ms]	6000	6000	6000	6000	6000	5000	5000	5000	5000	5000	5000	5000
Mittlere Stufe												
Zeitwert zum Weiterkommen [-ms]	3500	3000	2800	2600	2500	2300	2200	2000	1900	1800	1700	1600
Verstümmelte Zeichen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Schwierige Stufe												
Zeitwert zum Weiterkommen [-ms]	3500	3000	2800	2600	2500	2300	2200	2000	1900	1800	1700	1600
Verstümmelte Zeichen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

www.lettris.de Optionenfenster schliessen

Michael spielt "IQ-Training"

Erklärung der Parameter der Einstellungen:

maximale Wartezeit [ms]

Das falsch geschriebene Wort erscheint, muss erkannt werden und der falsche Buchstabe wird angeklickt. Dieser Parameter gibt in Millisekunden an, wie viel Zeit insgesamt zur Verfügung steht, bis die Lösung angezeigt wird.

Anzahl Wörter pro Runde

Um eine höhere Spielstufe erreichen zu können, müssen in jeder Spielrunde eine bestimmte Anzahl von Wörtern bearbeitet werden. Die Anzahl der zu bearbeitenden Wörter wird für die einzelnen Spielstufe in dieser Zeile eingetragen.

Runden zum Weiterkommen

Eine Runde muss immer in einer mittleren Zeit absolviert werden, wenn sie für das Weiterkommen im Training zählen soll. Die Anzahl der Wörter, die in einer Runde trainiert werden, ergibt sich aus dem Produkt der beiden letzten Parameter. Es ist vorteilhaft, wenn in den niederen Spielstufen nicht so viele Wörter für das Erreichen der nächsten Spielstufe notwendig sind.

Zeitwert zum Weiterkommen [ms]

Dieser Zeitwert zeigt die Durchschnittszeit an, die erreicht werden muss, wenn die Trainingsstufe erfolgreich sein soll.

Dabei wird immer die Durchschnittszeit aus den bisher schon bearbeiteten Wörtern als Balkendiagramm angezeigt. Die unterbrochene Linie zeigt den zu erreichenden minimalen Durchschnittswert in der aktuellen Stufe an.

[ms] = Millisekunden

Der Eintrag 3000 besagt, dass 3 Sekunden Zeit zur Verfügung stehen.

Strafabzug bei Fehler [ms]

Ein falsch angeklickter Buchstabe bekommt diesen Zeitwert zugewiesen.

Große Zeichen

Wird ein Haken in das Kästchen unter der Stufe gesetzt, dann erscheinen die Wörter in großen Zeichen auf dem Bildschirm. Das ist für kurze Wörter in den unteren Leistungsstufen sinnvoll.

Anzeigezeit richtiges Wort [ms]

Wurde der falsche Buchstabe angeklickt, dann bleibt das Wort noch die in dieser Zeile angegebene Zeit auf dem Bildschirm stehen.

Anzeigezeit falsches Wort [ms]

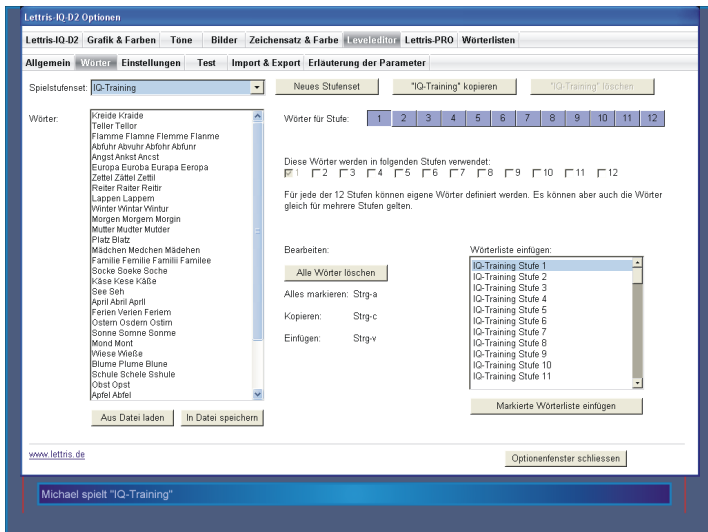
Wurde der falsche Buchstabe nicht gefunden, dann bleibt das richtige Wort noch die in dieser Zeile angegebene Zeit auf dem Bildschirm stehen. Das ist die Zeit zum Einprägen des richtig geschriebenen Wortes.

Verstümmelte Zeichen

Diese Einstellmöglichkeit besteht sowohl für die “mittlere” als auch für die “schwierige” Unterstufe. Hier wird das Erkennen von verstümmelten Buchstaben trainiert. Das ist auch eine Fähigkeit, die oft in IQ-Tests abgefragt wird.

Wortlisten editieren

Durch Anklicken des Buttons “Wörter” erscheint eine Seite zum Verändern alter und zum Erstellen neuer Wortlisten.



Sie können direkt neue Wörter hineinschreiben oder alte Wörter löschen. Soll ein neues Trainingsprogramm erstellt werden, dann sind folgende Schritte notwendig:

1. Sie öffnen unter Optionen den Leveleditor und dort die “Wörter”.
2. Sie wählen “Neues Stufen-set” und geben den Namen ein.
3. Sie löschen in allen Stufen die Wörter.
4. Jetzt können Sie eigene Wörter eingeben oder eine Wortliste aus “Wörterliste einfügen:” markieren. Sie können die Wörter für alle Stufen verwenden, dann müssen Sie in jede Stufe einen Haken machen. Sie können aber auch für jede Spielstufe andere Wörter eingeben oder Spielstufen und Wortgruppen beliebig kombinieren.

5. Jetzt verändern Sie noch die “Einstellungen” nach ihren Wünschen und unter “Testen” probieren Sie die einzelnen Stufen aus.

ACHTUNG:

Beachten Sie bitte den Aufbau der Wortlisten. Das richtig geschriebene Wort steht an erster Stelle. Ein Leerzeichen trennt die einzelnen Wörter. Die falsch geschriebenen Wörter müssen die gleiche Buchstabenanzahl haben und dürfen nur einen falschen Buchstaben enthalten.

Das kann auch zu Mehrdeutigkeiten führen. Deshalb sind alle Wörter von uns auf Ausnahmen geprüft und mit den Zehntausend häufigsten deutschen Wörtern verglichen. Falls Sie eine Überprüfung Ihrer erstellten Wortlisten auf Mehrdeutigkeit möchten, dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung.

LETTRIS-D-3 mit Leveleditor

Der Leveleditor ist über den Button Optionen des Programmes Lettris-D-3 zu erreichen.

Über den Button "Einstellungen" kann die Dynamik der einzelnen Spielstufen eingestellt werden.

Lettris-D-3 Optionen

Lettris IQ-D3 Grafik & Farben Töne Bilder Zeichensatz & Farbe **Leveleditor** Lettris-PRO Wörterlisten

Allgemein Wörter **Einstellungen** Test Import & Export Erläuterung der Parameter

Spielstufenset: ab 5. Klasse Neues Stufenset "ab 5. Klasse" kopieren "ab 5. Klasse" löschen

Stufe	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
maximale Wartezeit [ms]	12000	10000	10000	10000	10000	10000	9000	9000	8000	8000	7000	6000
Anzahl Wörter pro Runde	4	5	7	8	9	12	12	12	12	12	12	12
Runden zum Weiterkommen	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	8	9
Zeitwert zum Weiterkommen [ms]	5000	4500	4000	3500	3000	2900	2800	2700	2600	2500	2400	2300
Strafabzug bei Fehler[ms]	10000	9000	7000	6000	6000	5000	5000	4500	4000	4000	3500	3000
Anzeigezeit richtiges Wort [ms]	3000	3000	3000	3000	3000	3000	2000	2000	2000	2000	2000	2000
Anzeigezeit falsches Wort [ms]	6000	6000	6000	6000	6000	6000	5000	5000	5000	5000	5000	5000
Mittlere Stufe												
Zeitwert zum Weiterkommen [-ms]	4500	4000	3500	3000	2700	2600	2700	2600	2500	2400	2300	2200
Verstümmelte Zeichen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Schwierige Stufe												
Zeitwert zum Weiterkommen [-ms]	4500	4000	3500	3000	2700	2600	2700	2600	2500	2400	2300	2400
Verstümmelte Zeichen	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>

www.lettris.de Optionenfenster schließen

TEST spielt "IQ-Training"

Erklärung der Parameter der Einstellungen:

maximale Wartezeit [ms]

Die falsch geschriebenen Wörter und das richtige Wort erscheinen, Das richtig geschriebene Wort muss erkannt und angeklickt werden. Dieser Parameter gibt in Millisekunden an, wie viel Zeit insgesamt zur Verfügung steht, bis die Lösung angezeigt wird.

Anzahl Wörter pro Runde

Um eine höhere Spielstufe erreichen zu können, müssen in jeder Spielrunde eine bestimmte Anzahl von Wörtern bearbeitet werden. Die Anzahl der zu bearbeitenden Wörter wird für die einzelnen Spielstufen in dieser Zeile eingetragen.

Runden zum Weiterkommen

Eine Runde muss immer in einer mittleren Zeit absolviert werden, wenn sie für das Weiterkommen im Training zählen soll. Die Anzahl der Wörter, die in einer Runde trainiert werden, ergibt sich aus dem Produkt der beiden letzten Parameter. Es ist vorteilhaft, wenn in den niederen Spielstufen nicht so viele Wörter für das Erreichen der nächsten Spielstufe notwendig sind.

Zeitwert zum Weiterkommen [ms]

Dieser Zeitwert zeigt die Durchschnittszeit an, die erreicht werden muss, wenn die Trainingsstufe erfolgreich sein soll.

Dabei wird immer die Durchschnittszeit aus den bisher schon bearbeiteten Wörtern als Balkendiagramm angezeigt. Die unterbrochenen Linie zeigt den zu erreichenden minimalen Durchschnittswert in der aktuellen Stufe an.

[ms] = Millisekunden

Der Eintrag 3000 besagt, dass 3 Sekunden Zeit zur Verfügung stehen.

Strafabzug bei Fehler [ms]

Ein falsch ausgewähltes Wort bekommt diesen Zeitwert zugewiesen.

Anzeigezeit richtiges Wort [ms]

Wurde ein falsches Wort angeklickt, dann bleibt das richtige Wort noch die in dieser Zeile angegebene Zeit auf dem Bildschirm stehen.

Anzeigezeit falsches Wort [ms]

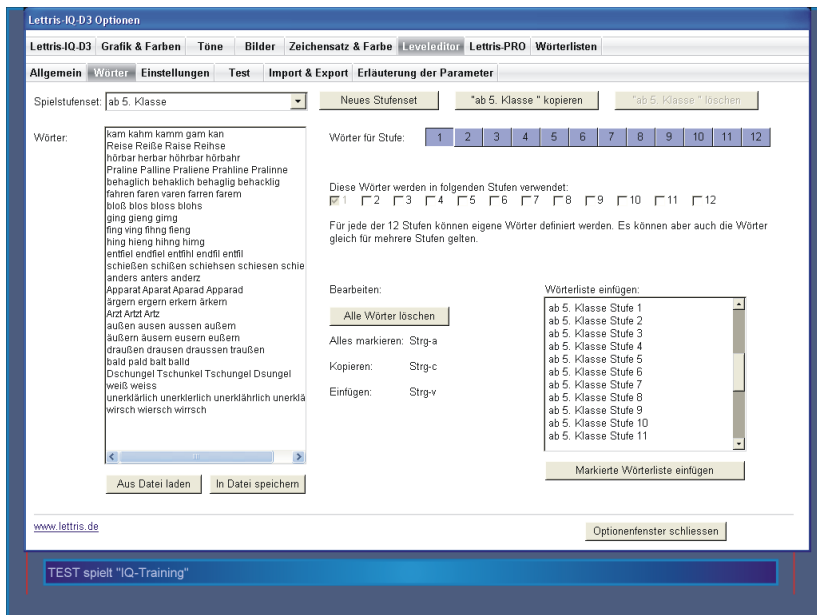
Wurde das falsche Wort nicht gefunden, dann bleibt das richtige Wort noch die in dieser Zeile angegebene Zeit auf dem Bildschirm stehen. Das ist die Zeit zum Einprägen des richtig geschriebenen Wortes.

Verstümmelte Zeichen

Diese Einstellmöglichkeit besteht sowohl für die “mittlere” als auch für die “schwierige” Unterstufe. Hier wird das Erkennen von verstümmelten Buchstaben trainiert. Das ist auch eine Fähigkeit, die oft in IQ-Tests abgefragt wird.

Wortlisten editieren

Durch Anklicken des Buttons “Wörter” erscheint eine Seite zum Verändern alter und zum Erstellen neuer Wortlisten.



Sie können direkt neue Wörter hineinschreiben oder alte Wörter löschen. Soll ein neues Trainingsprogramm erstellt werden, dann sind folgende Schritte notwendig:

1. Sie öffnen unter Optionen den Leveleditor und dort die “Wörter”.
2. Sie wählen “Neues Stufenset” und geben den Namen ein.
3. Sie löschen in allen Stufen die Wörter.
4. Jetzt können Sie eigene Wörter eingeben oder eine Wortliste aus “Wörterliste einfügen:” markieren. Sie können die Wörter für alle Stufen verwenden, dann müssen Sie in jede Stufe einen Haken

machen. Sie können aber auch für jede Spielstufe andere Wörter eingeben oder Spielstufen und Wortgruppen beliebig kombinieren.

5. Jetzt verändern Sie noch die “Einstellungen” nach Ihren Wünschen und unter “Testen” probieren Sie die einzelnen Stufen aus.

ACHTUNG:

Beachten Sie bitte den Aufbau der Wortlisten. Das richtig geschriebene Wort steht an erster Stelle.

Ein Leerzeichen trennt die einzelnen Wörter.

Die falsch geschriebenen Wörter müssen nicht die gleiche Buchstabenanzahl haben und dürfen auch mehr als einen falschen Buchstaben enthalten.

Jedoch sollten Sie darauf achten, dass die falschen Wörter ähnlich klingen und die Auswahl nicht zu leicht ist.

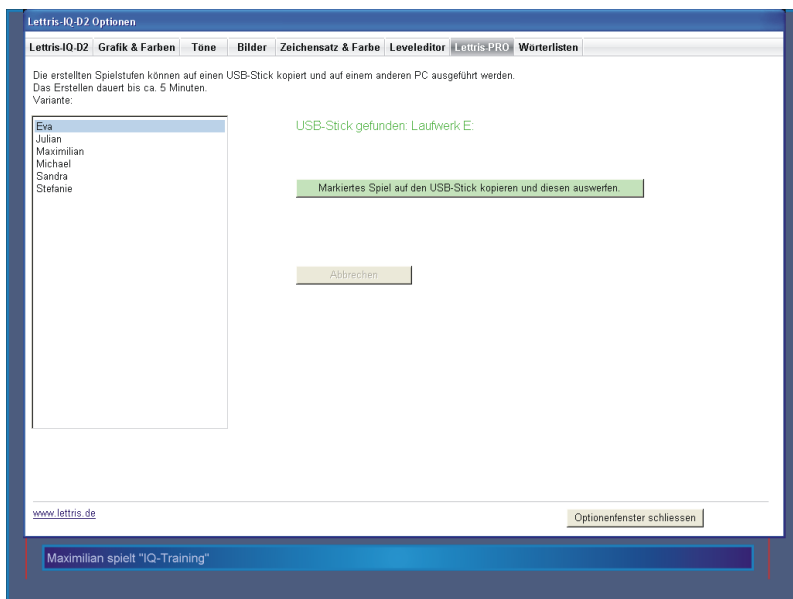
Die netzwerkfähige Mehrplatzversion für Schulen und Fördereinrichtungen

Das Programmpaket enthält die Module D1, D2 und D3, den Leveleditor und ist zusätzlich netzwerkfähig (Installation auf einem Surfer mit Zugriff von allen angeschlossenen Computern). Die Programme können auf allen Computern einer Schule oder einer ähnlichen Institution betrieben werden.

Es ist nicht erlaubt, die Programme in mehreren Schulen oder Institutionen oder Standorten, die einem Verband angehören, zu betreiben. Sollen diese Programme in mehreren Standorten, eines Schulverbandes oder einer Institution angewendet werden, ist eine Sonderlizenz erforderlich. Setzen Sie sich in diesen Fällen mit uns in Verbindung, wir machen Ihnen dazu ein Angebot.

LETTRIS professionell mit individueller Programmgenerierung

LETTRIS professionell enthält alle Programmmodule für Deutsch, ist eine Mehrplatzversion und netzwerkfähig.



Mit diesem umfassenden Programmpaket können eigene Trainingsprogramme erstellt werden. Auf den mitgelieferten USB-Sticks können diese Programme gespeichert und den Schülern für das Trainieren auf dem eigenen oder einem andern Computer für zu Hause mitgegeben werden.

In dieser Programmversion sind alle Wörterdateien (über 270 Dateien mit über 50 000 Wörtern).

Der Lehrer, Trainer oder Therapeut kann den vom Schüler wieder mitgebrachten USB-Stick kontrollieren und das Trainingsergebnis feststellen.

Netzwerkinstallation

Lettris kann im Netzwerk betrieben werden. Es gibt 2 Möglichkeiten: die Software ist zentral installiert, oder lokal auf jedem PC. In beiden Fällen werden die Einstellungen in einem zentralen Verzeichnis gespeichert, so dass jeder Spieler von jedem Rechner aus aufgerufen oder angelegt werden kann.

Vorteil zentrale Installation: weniger Einrichtungsaufwand, weniger Speicherbedarf.

Vorteil lokale Installationen: je nach Netzwerk bessere Performance, weniger Netzlast.

Zentrale Installation

Voraussetzung: es muss ein freigegebenes Verzeichnis existieren, welches auf jedem Rechner mit dem **gleichen** Laufwerksbuchstaben verbunden ist.

(die Schritte 1-3 erfolgen auf dem Master-PC und erfordern Administratorrechte)

1. Lettris von CD einmal in ein freigegebenes Verzeichnis installieren.
2. netsetup ausführen.
3. Ein freigegebenes Verzeichnis mit Lese- und Schreibrechten als Arbeitsverzeichnis angeben.
4. Auf den anderen Rechnern im Netzwerk einmalig netsetup.exe direkt starten und die Verknüpfungen erstellen.

Je nach Rechtevergabe und Betriebssystem kann es auch sein, dass die Netzwerkeinstellungen für den Master-PC auf jedem Client-PC eingetragen werden müssen.

Lokale Installation

Voraussetzung: es muss ein freigegebenes Verzeichnis für die Einstellungen existieren, welches auf jedem PC mit einem Netzwerklaufwerk verbunden ist.

Die Software wird auf jedem PC lokal installiert. Dazu kann die

CD in ein freigegebenes Verzeichnis kopiert oder herumgetragen werden, oder natürlich per freigegebenem CD-ROM-Laufwerk. Dann wird auf jedem Rechner netsetup gestartet und der Netzwerkbetrieb konfiguriert, jeweils immer mit dem gleichen gemeinsamen Arbeitsverzeichnis.

Tipp: Es können natürlich auch Gruppen eingerichtet werden, indem bestimmte Gruppen von PCs jeweils ein gemeinsames Verzeichnis verwenden.

Impressum

Alle Rechte vorbehalten. Wiedergabe, auch auszugsweise, nur mit ausdrücklicher Genehmigung durch den Hersteller.

Dieses Programm ist urheberrechtlich geschützt und darf nur im Sinne der erworbenen Lizenz (Einzel- / Mehrplatzversion) genutzt werden. Verleih, Tausch, Rückkauf, Kopieren bzw. Vervielfältigung sind untersagt. Zuwiderhandlungen werden strafrechtlich verfolgt.

Begleitheft und Software sind mit größter Sorgfalt erarbeitet worden, dennoch können Verlag, Autoren, Programmierer oder Handel nicht für Fehler haften, die durch unsachgemäße, vorsätzliche, fahrlässige oder grob fahrlässige Behandlung entstanden sind.

Hier genannte Markenbezeichnungen sind i.d.R. Eingetragene Warenzeichen und als solche zu behandeln. Ihre Nennung dient der Information der Softwarenutzer.

www.lettris.de

info@lettris.de