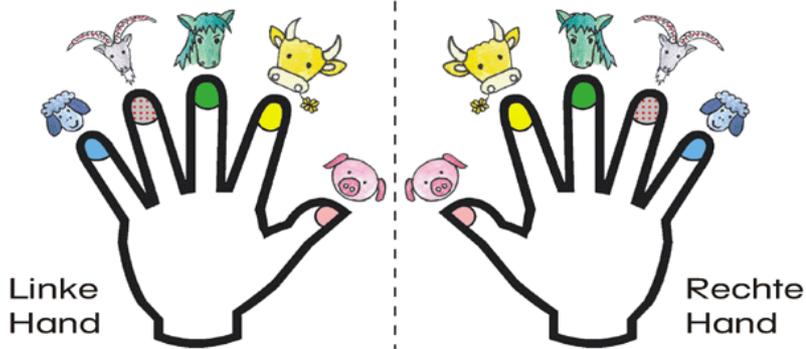
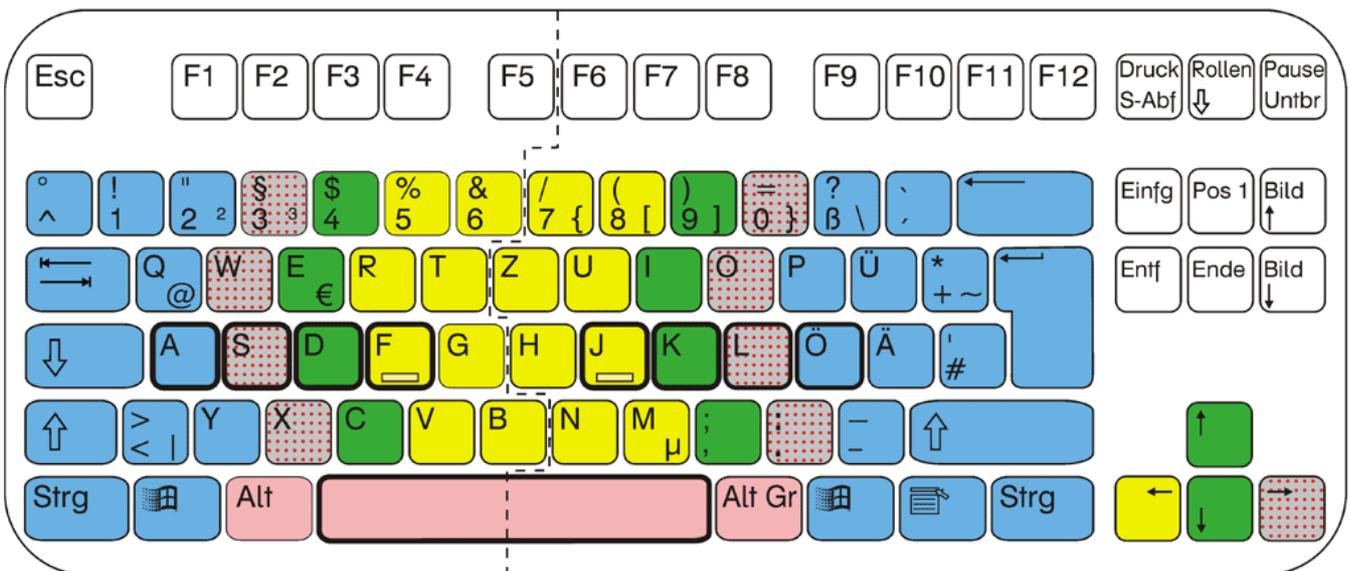


Martha Desalla

Zehn-Finger-Schreiben

KINDERLEICHT!

Ab der 1. Schulstufe



Handbuch

für Lehrer, Eltern und Lernfreudige in jedem Alter



Web: www.desalla.com
Mail: info@desalla.com

Fa. Josef Desalla, A-9900 Lienz, Salurnerstraße 1, Osttirol

Nicht lizenzierte DEMO VERSION

© 2004 Lehrmittel Desalla
1. Auflage
Alle Rechte vorbehalten
Druck: Firma Josef Desalla, Lienz

Nicht lizenzierte DEMO VERSION

Inhalt

1 Vorwort	3
Zu meiner Person.....	3
Zu meiner Idee	4
2 Überblick	5
3 Lehreinheiten	6
1. <i>Lehreinheit</i> – Lied: Tierzuordnung.....	6
2. <i>Lehreinheit</i> – Lockerungsübungen für die Finger und Gehirntraining.....	8
3. <i>Lehreinheit</i> – Farbzuzuordnung.....	9
4. <i>Lehreinheit</i> - Lernen der Grundregeln des Zehnfingerschreibens mit dem Übungsblatt	12
5. <i>Lehreinheit</i> – Umsetzung am Computer.....	20
6. <i>Lehreinheit</i> – Beispiele: Buchstaben- und Worterarbeitung.....	24
7. <i>Lehreinheit</i> – „Blind schreiben“ mit Merkhilfen (ab der 2. Schulstufe).....	31
4 Merkhilfen	33
5 Tierkarten	40
6 CD-ROM mit Zehnfingertrainer	43
6.1 Systemvoraussetzungen.....	43
6.2 Einsatzmöglichkeiten.....	43
6.3 Bedienungsanleitung.....	43
6.4 Standard-Übungstexte vom Zehnfingertrainer (CD).....	48
7 Informationen	54
7.1 Unterrichtshilfen.....	54
7.1.1 Methodisch-didaktische und organisatorische Anregungen.....	54
7.1.2 Arbeitsmaterialien zum Zehnfingerschreiben – mit und ohne PC.....	56
7.1.3 Meine persönlichen Tipps	58
7.1.4 Das Schreib-Lese-Startpaket.....	59
7.2 Durchgeführter Einsatz.....	60
7.3 Rückmeldungen.....	61
8 Zukunftsperspektiven	64
9 Arbeitsblätter (eigene Mappe) - Übersicht	56

HERZLICHSTEN DANK

an alle, die mir geholfen, mich unterstützt und aufgemuntert haben!

Besonderen Dank an Sepp, Harald, Liebgard, Andreas, Carmen

Elisabeth, Christina, Christine, Edith, Maria, Romana, Cilli, Rudi, Trude, Christoph, Sepp, Lukas, Karolina, Ossi, Karl-Heinz, Maria, Volker



Martha Desalla, geb. 1947 in Assling, Osttirol
Volksschuldirektorin, seit 1.9.2002 im Ruhestand
30 Jahre Tätigkeit als Grundschullehrerin (Lehrerin der Grundstufe 1)



Zu meiner Person:

- glücklich verheiratet, drei erwachsene Kinder
- Hobbys: Begegnungen, Schwimmen, Wandern, Reisen, Lesen, Fernsehen, E-Mails schreiben, was Gutes essen und trinken
- Ziel: Freude am Leben zu haben, mir Lehrmittel auszudenken, mit denen Kinder leichter und vielleicht auch lieber lernen
- Eigenschaften: unternehmungslustig, zerstreut, humorvoll, unausgeglichen, spontan, vergesslich, verspreche zu schnell und zu viel – komme dadurch öfters ins Strudeln
- liebe es, Sachen auszuprobieren, deren Ausgang nicht vorhersehbar ist
- Bremse bei meinen Aktivitäten: Migräne
- meine Freuden: Familie, Freunde und Bekannte, Kinder, Natur
- mein Wunsch: Glück und Gesundheit für alle meine Lieben, Frieden
- einer meiner schönsten Träume: Kinder, Lehrer und Eltern freuen sich über die neuen Lehrmittel
- mich ärgert: Unehrlichkeit
- peinlich: nichts

Zu meiner Idee

Als ich im Spätherbst 2000 zum ersten Mal einen Computer einschaltete und mir das Zehnfingersystem mit einem alten Maschinschreibbuch meiner Tochter Carmen in einer Nacht und dem darauffolgenden Vormittag beigebracht hatte, war ich unendlich stolz und zufrieden. Ein Traum, der bis dahin unerfüllbar schien, war Wirklichkeit geworden! Mit Freude erstellte ich meine ersten Arbeitsblätter für die Schule und versandte E-Mails.

Ich dachte mir, dass meine Schulkinder das alles auch gern und leicht lernen würden und mit diesen Kenntnissen im Vorteil wären. Ich hatte mich nicht getäuscht! Katrin, eine Schülerin der 2. Schulstufe, schrieb auch von einem Tag auf den anderen mit zehn Fingern, die meisten übrigen Kinder interessierten sich ebenfalls sehr dafür.

Nun ließ mich die Idee nicht mehr los, eine Möglichkeit zu finden, Kindern und möglicherweise auch Erwachsenen das Zehnfingersystem auf einfache Weise beizubringen. Im Schuljahr 2001/02 entwickelte ich - gemeinsam mit den Schulkindern meiner Klasse und dank technischer Hilfe meiner beiden Söhne Harald und Andreas - eine eigene Methode zur Bedienung der Computertastatur.

Mit dieser Methode lernen die Kinder bereits in der 1. Klasse auf spielerische Weise mit der Tastatur umzugehen und zwar folgendermaßen: **lustbetont, farbig, mit Rollenspielen, in Bildern...**

Die Methode wurde bereits mit Personen und Gruppen im Alter von 6 bis 62 Jahren erfolgreich erprobt. Einige Einzelpersonen - hauptsächlich SchülerInnen im Alter von ca. 12 Jahren - erlernten das Schreiben mit 10 Fingern **in weniger als 2 STUNDEN!**

Im Unterricht der 1. Klasse kann in kleinen Schritten - integrativ und parallel zum Erlernen des Lesens und Schreibens - die Bedienung der Tastatur erlernt werden. Dabei geht es nicht wie im Unterrichtsfach „Maschinschreiben“ um das „Tippen“, sondern um eine zusätzliche Festigung der Buchstaben und Lernwörter – je nach angewandter Methode - und um eine wertvolle Gedächtnis-, Tast-, Orientierungs-, Kombinations- und Koordinationsübung. Die wichtige Grundfertigkeit des „blinden“ Zehnfingerschreibens erlernen die Kinder nebenbei und - was meine Erfahrung zeigt - mit Begeisterung.

Es funktioniert so: Jedem Finger ist ein Symbol (Tier) zugeordnet und diesem wiederum eine Farbe. Dieses System wird der Freude der Kinder am Rollenspiel gerecht. Die Fantasie wird angeregt und das Kind zu selbstständigem Denken hingeführt. Besonders unterstützt wird dies durch das Ausdenken eigener Merkhilfen (Eselsbrücken), die jedes Kind selbst gestalten kann.

Das Programm ist bei **jeder Leselernmethode** – aber auch später zu jeder Zeit - einsetzbar und besonders kindgerecht.

Für den Lehrer sind keinerlei Vorkenntnisse nötig. Eventuell können Lehrer und Eltern, die sich das Zehn-Finger-System aneignen wollen, mit den Kindern mitlernen.

Die Durchführung ist auch in Klassen mit geringer Computeranzahl und mit kleinem Aufwand möglich, da viel mit Arbeitsblättern gelernt werden kann.

2 Überblick

Zehn-Finger-Schreiben

KINDERLEICHT!

Was hat diese Methode, was andere nicht haben?

- spielerisches Erlernen des Zehnfingersystems – primär für Volksschulkinder ab der 1. Stufe
- Erfolgsquote sensationell
Einzelunterricht **Zehnfingerschreiben in 2 Stunden**
- Zehnfingertrainer einsetzbar in der Schule und zu Hause
- lustbetont, farbig, fantasieanregend, mit Merkhilfen
- geeignet von 5 bis 99 Jahren

Was brauche ich dazu?

Produktpaket:

- **Handbuch** – die „Gebrauchsanweisung“
- **Arbeitsblätter** – zum „Trockentraining“
- **Übungskarten** – zum spielerischen Zuordnen der Buchstaben und Zeichen
- **Übungs-CD mit Zehnfingertrainer** – zum Üben am Computer
Systemvoraussetzungen: Microsoft Windows 95, 98, 2000/XP
Min. Auflösung: 800x600, Min. Farben: 256 Farben
- **Tastaturvorlage in Holzleiste** – als Hilfe zum „Blindschreiben“

Voraussetzungen?

- keine Vorkenntnisse nötig
- auch ohne Computer leicht möglich – ev. mit alter Tastatur

Wo bekomme ich dieses Lernpaket?

Shop: www.desalla.com

Wer hat was gemacht?

Übungsblätter und Grafiken: Andreas Desalla

Zehnfingertrainer (CD) und Homepage mit Forum: Harald Desalla

Tierkarten: Andreas, Josef und Harald Desalla

Fingerpuppen aus Filz: Edith Lanser

Zeichnungen: Christina Vergeiner (Tierköpfe 2001),

Maria Annewandter (Tierkörper dazu und Karikatur 2003)

Ideen: Martha Desalla

Psychische Betreuung(!) der Autorin: Carmen Desalla

Druck: Fa. Josef Desalla

3 Lehreinheiten

1. Lehreinheit

Einstieg mit Lied

Damit wird jedem Finger ein Tier zugeordnet:

- Daumen – Schwein, Zeigefinger – Kuh, Mittelfinger – Pferd, Ringfinger – Ziegenbock, Kleiner Finger – Schäfchen
- **Material:** Tierbilder, Kuschel- oder Spieltiere, Fingerpuppen aus Filz → Anleitung: **Arbeitsblatt 3**

Zehnfingertrainer:



Hilfe → Liedanimation anklicken

Während des Flötenzwischenspiels „tippen“ die Kinder mit den entsprechenden Fingern in der Luft oder auf der Bank.



ALLE MEINE FINGERLEIN

D (A) A (E) D (A)

1. Al-le mei-ne Fin-ger-lein sol-len ein-mal Tier-lein sein,

D (A) G (D) A (E) D (A)

die-ser Dau-men ist das Schwein, dick und fett, ja ganz al-lein.

2. Zeigefinger ist die braune Kuh, sie macht immer muh, muh, muh. Mittelfinger ist das stolze Pferd, von dem Bauern wohlgenährt.
3. Ringfinger ist der Ziegenbock, mit dem langen Zottelrock. Und das kleine Fingerlein soll mein liebes Schäfchen sein.
4. Tierlein laufen im Galopp, laufen immer hopp, hopp, hopp, laufen in den Stall hinein, denn es wird bald finster sein.

Die Kinder "schlafen", die Lehrperson zählt leise bis 10.



Bei 10 rufen alle:

"Kikeriki, wach sind sie!"

Die Kinder singen das Lied, zeigen dabei die jeweiligen Finger und ordnen in Gedanken das Tier zu.

Übungen mit Kuschel- oder Spielzeugtieren

Wenn in der Schule keine vorhanden sind, nehmen die Kinder auch gern die eigenen von zu Hause mit.

- Die Kuscheltiere werden an die Kinder verteilt.
- Der Lehrer nennt einen Tiernamen. Das Kind (die Kinder) mit dem jeweiligen Tier hält (halten) dieses in die Höhe. Die anderen Kinder zeigen beide entsprechenden Finger.
- Der Lehrer zeigt beide Daumen, beide Zeigefinger... Die Kinder zeigen (nennen) das Tier.
- Ein Kind zeigt ein Tier, die anderen Kinder zeigen die dazugehörenden Finger.
- Der Lehrer ahmt einen Tierlaut nach. Ein Kind zeigt das Tier, die anderen Kinder wieder die entsprechenden Finger.

Solche Übungen können als Wiederholung auch zwischendurch zur Auflockerung durchgeführt werden, bis die Kinder alle Tiere den Fingern gut zuordnen können.

Fingerpuppen aus Filz lassen sich ähnlich einsetzen.



Philipp beim Üben
mit den Fingerpuppen aus Filz -
hergestellt von unserer Kindergartentante Edith Lanser



Zehnfingertrainer:



Bearbeiten → Texte und Optionen →
Textgruppe: 01 Reihen (ab Mittellinie) auswählen
und Fenster mit OK schließen.
Hauptmenü → links das Bauernhofbild
„02. Im Stall gr (Grundstellung)“ anklicken.
Im Feld „Aktueller Übungstext“ erscheint FJKSLAÖ →
Maus-Trainer leicht - Tiere, auch **Mix-Text** anklicken.
Übung: Anklicken des richtigen Fingers

2. Lehreinheit

Liedwiederholung

Lockerungsübungen für Finger und Gehirntraining:

Verschiedene Übungen zum Bewusstmachen der Finger und um die Beweglichkeit der Finger zu steigern.

Material: evtl. Augenklappen

Tastübungen:

- Die Schweine und die anderen Tiere (Finger) besuchen und begrüßen einander.
- Die Ziegenböcke stoßen sich gegenseitig, die Kühe treten am Platz...
- Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Merkübungen:

- Der Lehrer (später ein Schüler) zeigt einen Finger und die Kinder nennen den Tiernamen.
- Der Lehrer nennt ein Tier, die Kinder zeigen den entsprechenden Finger.
- Der Lehrer zeigt einen Finger, die Kinder machen den entsprechenden Tierlaut und umgekehrt...
- Die Tiere gehen spazieren, die Pferde galoppieren, die Schweine gehen, die Kühe treten...
- Während der Lehrer eine Tiergeschichte erzählt, bewegen die Schüler dazu passend ihre Finger.

Merkübungen mit Augenklappen:

- Das Kind zeigt „blind“ die gewünschten Finger.
- Das Kind berührt einen Finger seines „blinden“ Partners, der daraufhin das entsprechende Tier nennt.
- Der „blinde“ Schüler erfühlt einen Finger des Partners und versucht, das richtige Tier zu erraten.

Zehnfingertrainer:



Bearbeiten → Texte und Optionen →

Textgruppe: 02 Reihen (von links nach rechts) auswählen und Fenster mit OK schließen.

Hauptmenü → links das Bauernhofbild

„02. Im Stall gr (Grundstellung)“ anklicken.

Im Feld „Aktueller Übungstext“ erscheint ASDF JKLÖ →

Maus-Trainer leicht - Tiere, auch **Mix-Text** anklicken.

Übung: Anklicken des richtigen Fingers



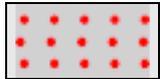
3. Lehereinheit



Jedem Tier (und somit jedem Finger) wird eine Farbe zugeordnet:

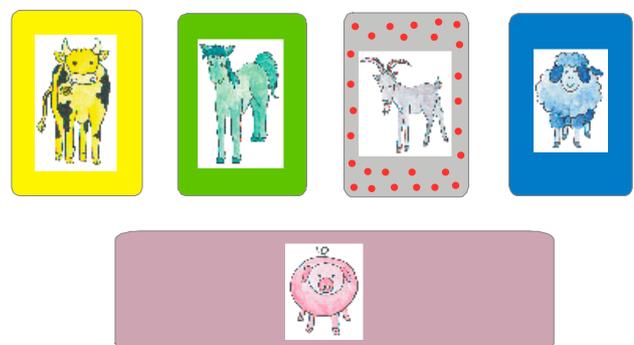
Zehnfingertrainer: Hilfe → Farbzuoordnung anklicken

Material: Riesen-Tierkarten, Kuschel- oder Spieltiere, **Arbeitsblatt 4** (Fingerpuppen aus Papier)

Daumen	Schwein 		rosa
Zeigefinger	Kuh 		gelb wie die Butter oder das Stroh, auf dem sie liegt.
Mittelfinger	Pferd 		grün wie die Koppel oder die grüne Wiese
Ringfinger	Ziegenbock 		getupft, weil er so „hupft“
Kleiner Finger	Schäfchen 		geht gern bei blauem Himmel ins Freie, Schäfchenwolken am blauen Himmel...



Anna und Rebecca stellen die Kuscheltiere auf die farbige Seite der Riesen-Tierkarten



Kontrolle auf der Rückseite der Riesen-Tierkarten

Durchführung:

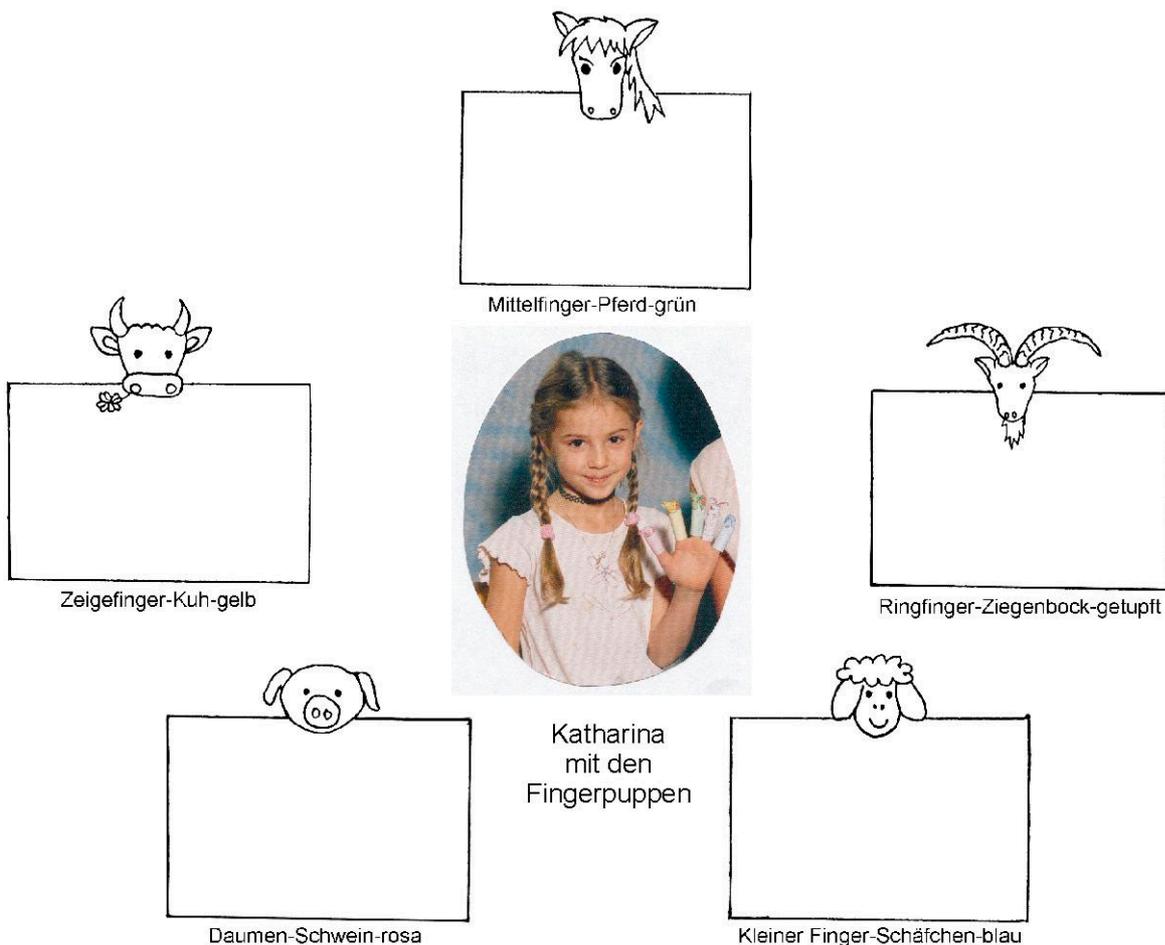
- Die Riesen-Tierkarten werden mit der farbigen Seite nach oben aufgelegt. Der Lehrer nimmt ein Tier nach dem anderen und erklärt, warum das Tier diese Farbe bekommt – dann stellt er es auf die richtige Karte.
- Danach trainieren die Kinder diesen Ablauf so lange, bis sie Sicherheit in der richtigen Zuordnung erlangt haben.
- Der Lehrer zeigt eine Farbe, die Kinder nennen das richtige Tier. Kontrolle auf der Rückseite.
- Der Lehrer stellt eine Farbe vor, die Kinder zeigen die entsprechenden Finger.

Tierkarten: Stapelspiel 1, Seite 42
Tierspiel 3, Seite 40



- **Fingerpuppen aus Papier von Christina Vergeiner → [Arbeitsblatt 4](#)**

Finger-Puppen



Durchführung:

Die Tiere und die Flächen darunter werden in den entsprechenden Farben angemalt.

Dazu wird gesprochen:

Das **Schwein** erhält die Farbe **rosa**. Es ist **ein rosa Glücksschwein**.

Die **Kuh** ist **gelb wie die Butter**.

Das **Pferd** ist **grün wie die Wiese**.

Der **Ziegenbock** ist **getupft**, weil er gern „hupft“.

Das **Schäfchen** ist **blau wie der Himmel für die Schäfchenwolken**.

Hausübung: Ausschneiden und Zusammenkleben (Mama wird so lieb sein und helfen)

Übungen mit den Fingerpuppen:

Zuordnen der Farben zu den Tieren:

- Frage: Wer hat GRÜN, GELB...? Warum?
Die Kinder nehmen die jeweilige Fingerpuppe in die Hand und sagen, warum das Tier diese Farbe erhalten hat.
- Welche Farbe gehört zum Pferd, zur Kuh...? Warum?

Zuordnen der Farben zu den Fingern:

- Der Lehrer nennt eine Farbe oder zeigt die farbige Seite einer Karte. Die Kinder zeigen beide richtigen Finger - mit und ohne Puppen möglich.
- Der Lehrer zeigt einen Finger. Das Kind nennt die passende Farbe.

Zuordnen der Tiere zu den Fingern:

- Die Kinder stecken sich selber die Puppen an die Finger.
- Die Kinder stecken sich gegenseitig die Puppen an die Finger.
- Dazusprechen: Der Daumen ist das Schwein usw.

Partnerübung:

Die Tiere (gemeint sind die Finger) begrüßen einander ganz lieb mit Tierlauten und berühren sich dabei zart.



Zehnfingertrainer:



Bearbeiten → Texte und Optionen → **Textgruppe: 01 Reihen (ab Mittellinie)** auswählen und Fenster mit OK schließen.

Hauptmenü → links das Bauernhofbild

„04. Im Haus gr (Grundreihe)“ anklicken.

Im Feld „Aktueller Übungstext“ erscheint FGHIJKSLAÖÄ → **Maus-Trainer leicht - Farben**, auch **Mix-Text** anklicken.

Übung: Anklicken des richtigen Fingers

(ev. auch Textgruppe: 02 Reihen → 04. Im Haus gr)

Anmerkung 1:

Mit „Maus-Trainer leicht“ können Kinder ab dem Kindergarten jedes gewünschte Wort der Standardtexte S.48 üben, weil nur das Tier oder die Farbe dem Finger zuzuordnen ist, d.h. es wird der entsprechende Finger angeklickt. Der geübte Text ist dabei nicht zu sehen.

Die Groß- bzw. Kleinschreibung bleibt für beide Maus-Trainer unberücksichtigt.

Anmerkung 2:

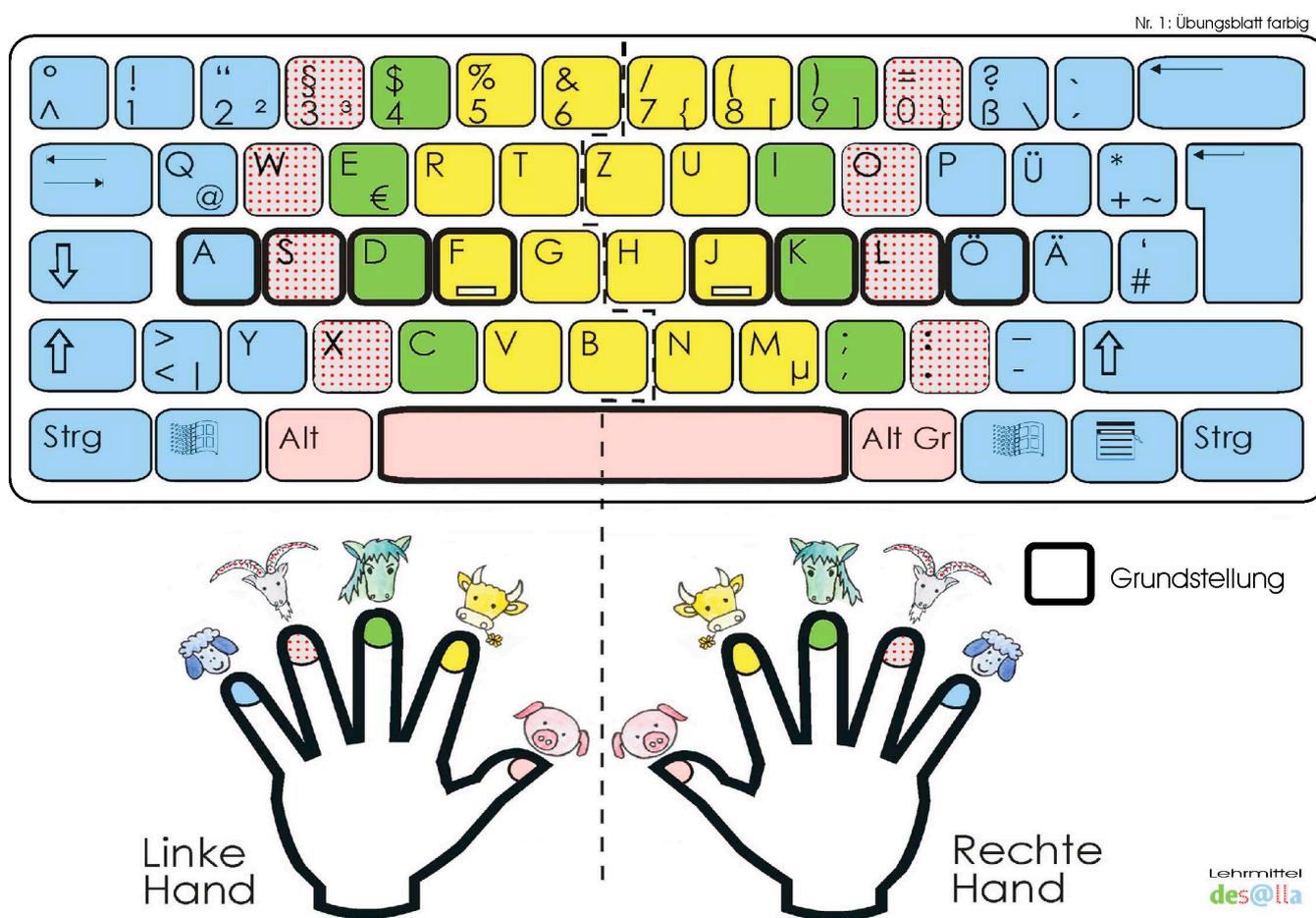
Wenn bei Schuleintritt mit der Schulschrift geschrieben und gelesen wird, werden bis zur Einführung der Druckschrift die Vorübungen nur bis hierher durchgenommen.

4. Lehereinheit

Lernen der Grundregeln des Zehnfingerschreibens mit dem Übungsblatt

Material: **Übungsblatt farbig**, **Übungsblatt schwarzweiß**, evtl. Stoffmäuschen, **Arbeitsblatt 5**

Jeder Schüler erhält dieses Übungsblatt laminiert in Größe A4 zum „Trockentraining“.



Das Übungsblatt zeigt die Computertastatur in den Farben der Tiere sowie die linke und rechte Hand. Die Finger sind mit den entsprechenden Tieren und Farben unterlegt. Die strichlierte Linie ist die Trennlinie zwischen linker und rechter Hand. Die Grundstellungstasten sind dick umrandet.

Übungen - Hände:

Die Fingerkuppen werden, mit den Daumen beginnend, auf die entsprechenden farbigen Fingernägel auf dem Arbeitsblatt gelegt. Die Daumen sind gestreckt, die anderen Finger gekrümmt und die Hände hohl. (Ein Mäuschen hockt gern unter der Hand. – Koll. Waltraud M.)

Das Handgelenk liegt nicht auf.

Der **Daumen** ist das **rosa Glücksschwein**.

Der **Zeigefinger** ist die **gelbe Butterkuh**.

Der **Mittelfinger** ist das **Pferd mit der grünen Wiese (Koppel)**.

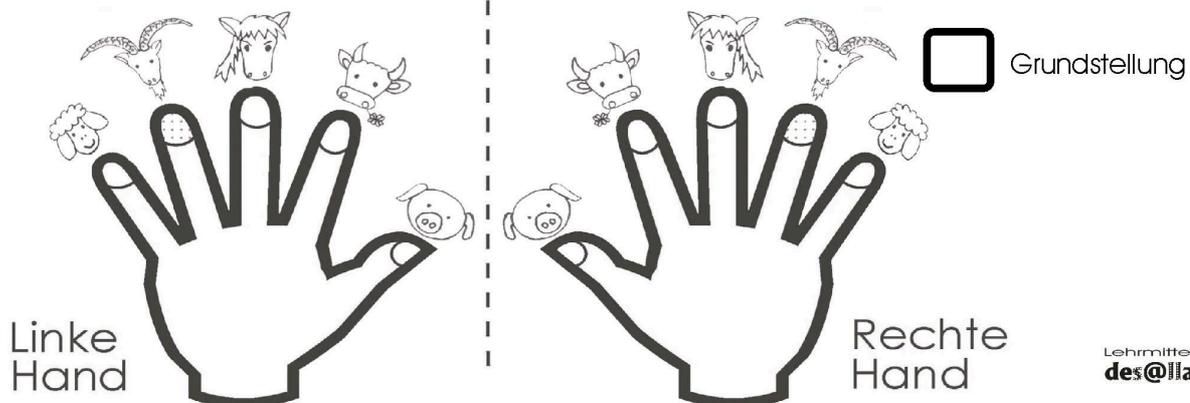
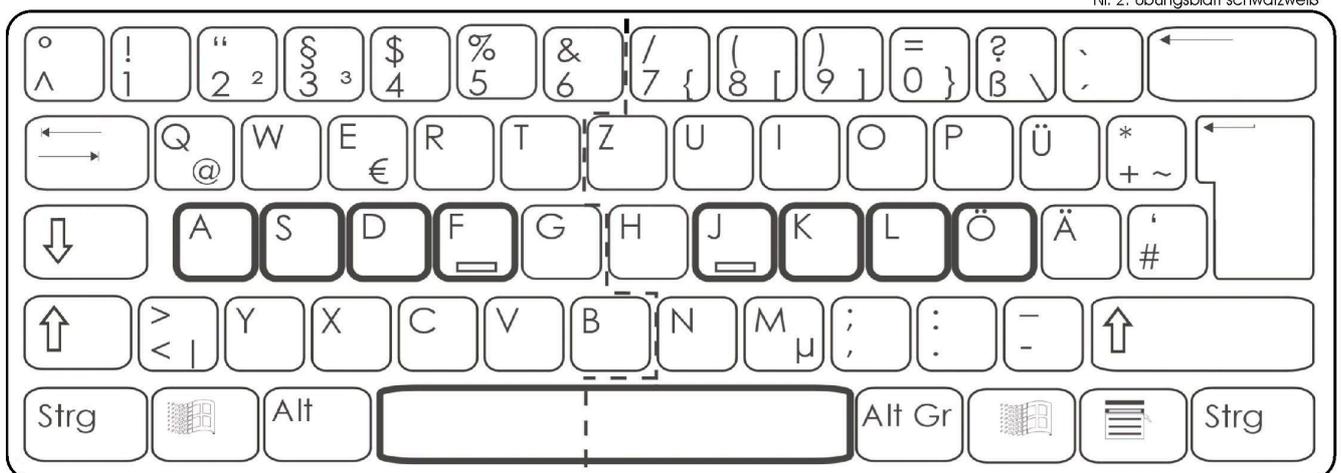
Der **Ringfinger** ist der **Ziegenbock und getupft, weil er „hupft“**.

Der **kleine Finger** ist das **Schäfchen** und **blau wie der Himmel mit den Schäfchenwolken**.

Zum Schluss stellen wir alle Fingerkuppen auf die entsprechenden Fingernägel. Die Hände (Finger) sind damit bereits in der Grundstellung.

- Der Lehrer nennt irgendein Tier, die Kinder zeigen beide dazugehörenden Finger und stellen diese auf die Tierbilder.
- **Übungsblatt schwarzweiß:** Anmalen der Tiere und Fingernägel

Nr. 2: Übungsblatt schwarzweiß

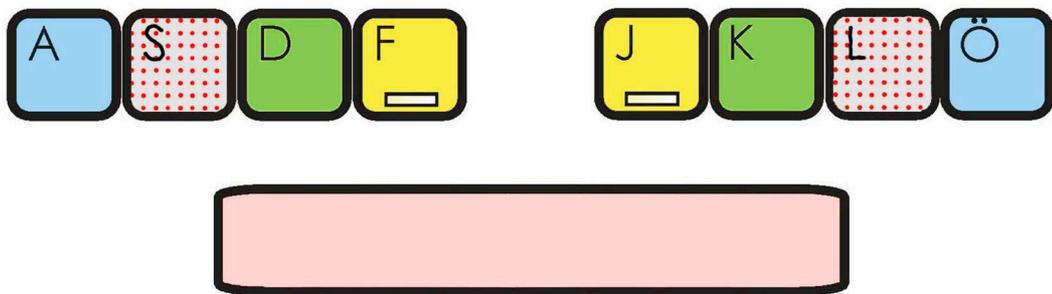


Übungen - Tastenfeld:

- Zeigen, was zu den einzelnen Tieren gehört:
Alle gelben Tasten gehören der Kuh, die grünen dem Pferd...
- Daher darf die Kuh alle Buchstaben auf den gelben Tasten schreiben, das Pferd die Buchstaben auf den grünen...
- Mit einem Blick ist zu sehen, dass das Schäfchen und die Kuh die meiste Arbeit zu erledigen haben.
- Mit den jeweiligen Fingern wird auf die entsprechenden Farben gezeigt. Links und rechts beachten.
- Die strichlierte Linie ist die Trennlinie zwischen linker und rechter Hand.

Ställe für die Tiere = Tasten für die Grundstellung:

Einige Tasten sind dick umrandet: ASDF JKLÖ und die Leertaste.



Erklärung - Kinder	Erklärung - Lehrer
Diese Tasten sind die Ställe für die Tiere.	Das sind die Tasten für die Grundstellung.
Wenn die Tiere schreiben wollen, gehen alle in ihren Stall (auf ihren Platz).	Wenn wir mit den 10 Fingern schreiben wollen, wird immer zuerst die Grundstellung eingenommen.

Tiere in den Stall!

Einnehmen der Grundstellung:

Dabei ist eine genaue Reihenfolge zu beachten:

Erklärung – Kinder	Erklärung - Lehrer
ZUERST gehen die SCHWEINE in den Schweinestall . Sie sind nämlich am hungrigsten, wie man ja weiß. Außerdem müssen die Schweine viel fressen, damit sie dick und fett werden und wir den guten Speck bekommen.	ZUERST legen sich <u>beide Daumen</u> locker - aber gestreckt - auf die Leertaste.
Nach den Schweinen suchen die Kühe ihren Stall . Dieser ist leicht zu finden, weil diese Tasten ein kleines „Strichlein“ oder Pünktchen haben. Das ist der Barren oder die Tränke für die Kühe.	Anschließend werden die Fingerkuppen der Zeigefinger gekrümmt und locker auf die markierten Tasten F und J gestellt.
Die Pferde , Ziegenböcke und Schäfchen finden daneben ihren Platz.	Die Mittelfinger, Ringfinger und kleinen Finger stellen sich auf die Tasten daneben.

Die Handflächen sollen hohl und die Finger aufgestellt sein. Es hockt nämlich gern ein Mäuschen unter der Hand. Wenn die Finger flach auf der Tastatur liegen, hat das Mäuschen keinen Platz.

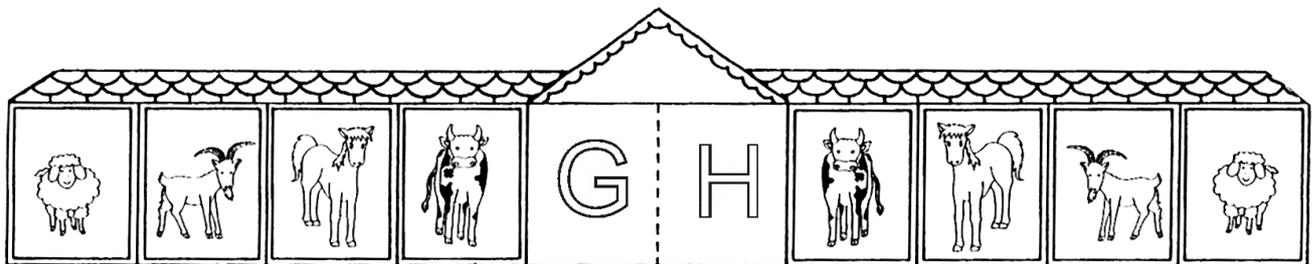
Das Handgelenk soll wegen der besseren Durchblutung der Hand nicht aufliegen. Die Hand ermüdet auf diese Weise auch nicht so schnell.

Körperhaltung: Oberkörper aufrecht, Kopf aufrecht, Oberarme lose hängen lassen, Unterarm, Mittelhand und erste Fingerglieder bilden eine waagrechte Linie, die auch während des Schreibens eingehalten werden muss (einen Cent auf den Handrücken legen).

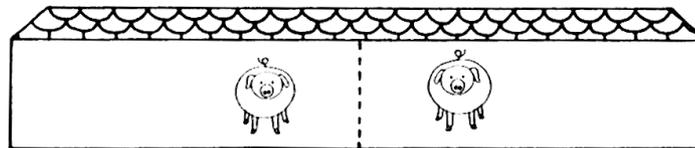
- Ein paar Mal wird das Einnehmen der Grundstellung im „Trockentraining“ geübt.
- Schwarzweißes Übungsblatt → Anmalen der Grundstellungstasten

Arbeitsblatt 5 →

Alle Tiere im Stall



Merkhilfe G H
GARTEN-HAUS



Übungen:

- Zeig mit den richtigen Fingern auf die Tiere!
- Wer schreibt G und H ? → die Kuh („G“ die linke, „H“ die rechte)
- Die jeweilige Kuh verlässt dazu kurz den Stall, geht aber gleich wieder auf ihren Platz zurück.
- Vorzeigen mit den beiden Zeigefingern
- Male die beiden Buchstaben und das ganze Haus mit der Farbe der Kuh (gelb) an!
- Male alle Tiere mit der richtigen Farbe an!

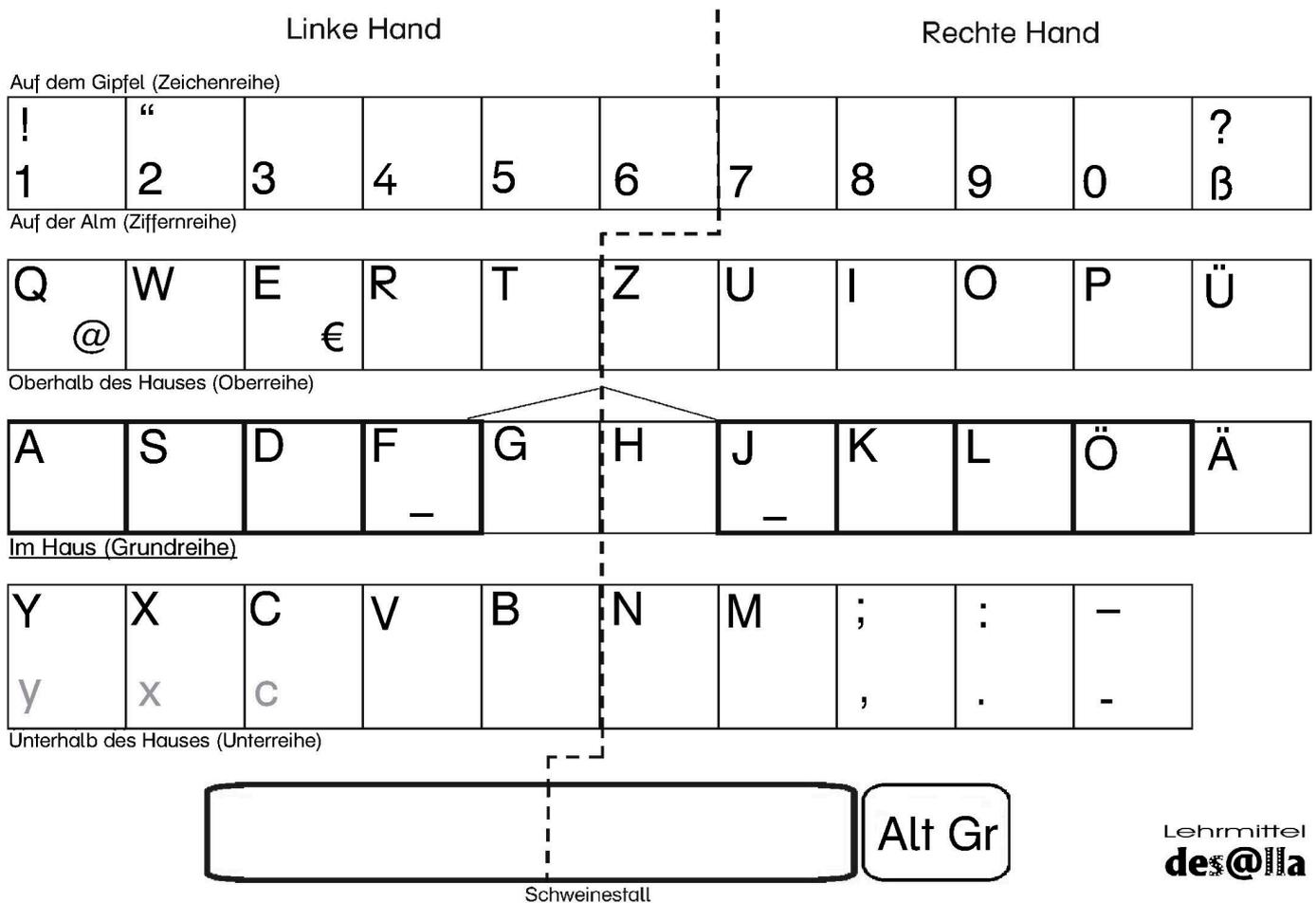


Zehnfingertrainer:



Bearbeiten → Texte und Optionen → **Textgruppe: 01 Reihen (ab Mittellinie)** auswählen und Fenster mit OK schließen.
Hauptmenü → links das Bauernhofbild „04. Im Haus gr (Grundreihe)“ anklicken.
Im Feld „Aktueller Übungstext“ erscheint FGJDKSLAÖÄ → **Maus-Trainer schwer** (alle drei Möglichkeiten), auch **Mix-Text** anklicken.
Übung: Anklicken des richtigen Fingers (siehe auch: „Der Abstand“, Seite 17)

Orientierung auf der Tastatur: Veranschaulichung mit **Arbeitsblatt 8**



Lehrmittel
des@lla

Auf dem Gipfel – die Gipfel oberhalb der Alm: von ! → ? (Zeichenreihe)

Auf der Alm - viele Tiere (Zahlen): von 1 → ß (Ziffernreihe)

Oberhalb des Hauses - Wald, Quelle, Parkplatz...oberhalb des Bauernhofes:
von Q → Ü (Oberreihe)

Im Haus - Bauernhof mit den Ställen: von A → Ä (Grundreihe)

Unterhalb des Hauses - Blumen, Hufschmiede, Spielplatz... unterhalb des Bauernhofes:
von Y → Strich (Unterreihe)

Schweinestall → ist ganz unten

Übungen:

- Zeigen der einzelnen Reihen auf dem farbigen Übungsblatt
- Suchen und Zuordnen einiger Buchstaben:
A → im Haus, **E** → oberhalb des Hauses, **B** → unterhalb des Hauses, **4** → auf der Alm, **!** → auf dem Gipfel...



Tierkarten: Orientierungsspiel: Seite 40, **farbiges Übungsblatt** als Hilfe

Schreiben mit 10 Fingern auf dem Übungsblatt - „Trockentraining“

Erklärung – Kinder	Erklärung - Lehrer
Alle Tiere gehen in den Stall und bleiben beim Schreiben dort.	Einnehmen und Verweilen in der Grundstellung beim Schreiben:

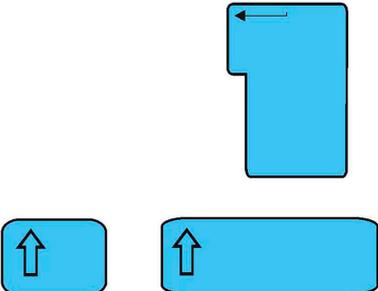
Buchstaben, Ziffern und Zeichen

<p>Jedes Tier darf den Buchstaben in seinem Stall schreiben. Kuh→ F, J, Pferd→ D, K, Ziegenbock→ S, L, Schäfchen→ A, Ö</p> <p><i>Anmerkung: Es ist nicht möglich, „gepunktet“ zu schreiben → deshalb Ziegenbock rot-grau!</i></p>	<p>Jeder Finger „schreibt“ den Buchstaben auf seiner Taste. Zeigefinger→ F, J, Mittelfinger→ D, K, Ringfinger→ S, L, Kleiner Finger → A, Ö</p>
<p>Jedem Tier gehören aber auch alle anderen Buchstaben seiner Farbe. Zum Schreiben der Buchstaben außerhalb des Stalles verlässt das Tier kurz den Stall, schreibt den Buchstaben und kehrt gleich wieder in den Stall zurück, denn ein anderes Tier könnte ihn sonst besetzen. (Wer verläuft, hat den Platz verkauft!)</p>	<p>Jedem Finger gehören aber auch alle Buchstaben und Tasten seiner Farbe.</p> <p>Wichtig: Wenn ein Buchstabe außerhalb der Grundstellung geschrieben wird, kehrt der Finger gleich wieder in die Grundstellung zurück.</p>

Der Abstand

<p style="color: pink;">Das Schwein hat keinen Buchstaben zu schreiben. Wenn es „frisst“ (auf die Leertaste drückt), entsteht ein Abstand. Damit kein Streit entsteht, ist das Drücken der Leertaste genau geregelt: Schreibt die linke Hand den letzten Buchstaben des Wortes, drückt das rechte Schwein auf die Leertaste – und umgekehrt.</p> <p style="color: pink;">Die Schweine bleiben beim Schreiben immer im Stall. <u>Ausnahmen:</u> Das rechte Schwein hilft als Glücksschwein dem Pferd das Eurozeichen € zu schreiben und dem Schäfchen das @. Dabei drückt es so lange auf die Alt Gr –Taste, bis das Pferd das €, bzw. das Schäfchen das @ geschrieben hat.</p> <div style="text-align: center; margin-top: 10px;">  </div>	<p>Wenn der Daumen auf die Leertaste drückt, entsteht ein Abstand.</p> <p>Die Daumen bleiben beim Schreiben <u>immer</u> auf der Leertaste, Das ist für das Blindschreiben sehr wichtig. Wenn sich z.B. ein Daumen unter der Leertaste befindet, liegt die Hand schief und die Abstände können nicht mehr genau ertastet werden.</p> <p><u>Ausnahmen:</u> Zum Schreiben von € und @ drückt der rechte Daumen auf die Alt Gr –Taste.</p>
---	--

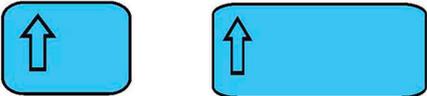
Pfeiltasten

<p>Das Schäfchen hat auch verschiedene Tasten ohne Buchstaben zu bedienen: Pfeiltasten zum Großschreiben, Ausbessern und Bestätigen.</p> 	<p>Der kleine Finger hat auch Tasten ohne Buchstaben zu bedienen: Umschalt-, Korrektur- und Bestätigungstaste.</p>
<p>Beim Schreiben der Buchstaben außerhalb der Ställe und beim Bedienen solcher Tasten soll nach Möglichkeit nur das Tier, das dran ist, den Stall verlassen. Die anderen Tiere bleiben im Stall oder bewegen sich nur ganz wenig. Vorsicht - besonders beim Ausbessern (Löschen)!</p>	<p>Beim Bedienen der Tasten außerhalb der Grundstellung sollen die anderen Finger - vor allem der Zeigefinger - zur Stütze in der Grundstellung bleiben.</p>
 <p>Wenn das Schäfchen ausbessert, muss es weit rechts hinauf zur Taste mit dem Rückwärtspfeil springen. Die Kuh bleibt dabei im Stall, so finden (ertasten) die anderen Tiere den Stall blind wieder.</p>	<p>Um die Korrekturtaste zu erreichen, wird nach außen, bzw. weit nach oben gespreizt.</p>

BLOCKSCHRIFT

<p>Blocksschrift (Großbuchstaben)</p>  <p>Linkes Schäfchen „macht Licht“ → Es drückt auf die „Lichttaste“ neben seinem Stall.</p> <p>Daraufhin erscheint rechts oben auf der Tastatur das zweite Lämpchen. Das bedeutet, dass man nur Großbuchstaben schreiben kann, das sind die Buchstaben, die auf den Tasten zu sehen sind. Will man wieder die Kleinbuchstaben schreiben, löscht das Schäfchen das Licht aus: Es drückt auf die Lichttaste bzw. die darunter liegende Taste.</p>	<p>Sollten ausschließlich Großbuchstaben geschrieben werden, wird der Umschaltfeststeller gedrückt. Zur Entrastung wird einer der beiden Umschalter betätigt.</p>
---	---

Druckschrift:

<p>Druckschrift (Groß- und Kleinbuchstaben):</p> <p>Ein einzelner Großbuchstabe erscheint, wenn ihm das Schäfchen das Tor öffnet.</p> <p>„Unterhalb des Hauses“ befindet sich links und rechts am Rand eine Taste mit <u>Pfeil nach oben</u>. Das sind die Tore → leicht zu merken:</p> <p>Automatische Tore (Garagentor, Tor in der Bank...) öffnen sich auch von unten nach oben.</p> <p>Nachvollziehen der Aufwärtsbewegung mit dem Körper (mit beiden Händen von der Hocke aus).</p>  <p>Das Tor öffnet sich, wenn das Schäfchen auf eine dieser Tasten drückt, und schließt sich sofort wieder, wenn die Taste losgelassen wird.</p> <p><u>Deshalb darf das Schäfchen erst in den Stall zurück, wenn der Großbuchstabe geschrieben ist.</u></p> <p>Oder: Das Schäfchen muss auf der Taste bleiben, bis der Großbuchstabe geschrieben ist.</p> <p>Die Schäfchen wissen genau, wer dran ist: Wenn ein Buchstabe mit der <u>rechten Hand</u> geschrieben wird, öffnet das <u>linke Schäfchen</u> das Tor und umgekehrt. So sind beide zufrieden.</p>	<p>Um einen Großbuchstaben schreiben zu können, drückt der kleine Finger auf die in der Unterreihe liegende Umschalttaste z.B. bei F auf die rechte, bei J auf die linke.</p> <p>Die kleinen Finger kommen je nach Lage des Buchstabens zum Einsatz und zwar jeweils der kleine Finger der anderen Hand.</p>
--	--

Für einen Außenstehenden mag sich das alles etwas verwirrend anhören. Für mich war und ist es faszinierend, mit welcher Selbstverständlichkeit die Kinder die Rollenspiele annehmen, übernehmen und auch selber beim Lernen anwenden. Auch viele Erwachsene haben ihren Spaß daran.

5. Lehereinheit

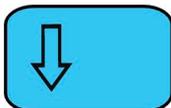
Umsetzung am Computer:

a) Mit Word

Vorbereitung: Schuldruckschrift oder Arial, Schriftgröße ab 20, Lieblingsfarbe der Kinder, Tastaturvorlage in Holzleiste links vor dem Bildschirm

Tastübungen und Blindsuchen der Grundstellung

- **Tiere in den Stall!** – Wie zuvor auf dem Übungsblatt.
- Mit offenen und geschlossenen Augen: Einnehmen und Abtasten der Grundstellung (**ohne die Tasten niederzudrücken**)–
Besonders wichtig: Leertaste und die markierten Tasten F und J.
- Die Tiere putzen (polieren) den Boden ihres „Stalles“ vorsichtig. Die Tasten werden dabei nicht gedrückt.
- Sie spielen „Blinde Kuh“: Augen schließen, den Rand der Tasten berühren, ohne die Tasten niederzudrücken.
- Jedes Tier „übt“ nun nach Belieben den Buchstaben in seinem „Stall“ - drückt seine Taste nieder.
- Die Kinder entdecken, dass auf dem Bildschirm nicht dieselben Buchstaben erscheinen wie auf der Tastatur.
Hinführung durch den Lehrer: Jeder Buchstabe auf der Tastatur hat einen „kleinen Bruder“ → Kleinbuchstaben!
- Wie schreibe ich den „großen Bruder“?
Das linke Schäfchen **macht Licht**. → Es drückt auf die „Lichttaste“ neben seinem Stall.



- Daraufhin erscheint rechts oben auf der Tastatur das zweite Lämpchen. Das bedeutet, dass man nun **Großbuchstaben** schreiben kann, das sind die Buchstaben, die auf den Tasten zu sehen sind.
- Jedes Tier schreibt nun nach Herzenslust den Buchstaben in seinem Stall:
JÖÖLDJFJFAJF KJDFJL DLKJFSDJA ÖÖÖÖHFH FDDD LDÖLF
- Um wieder in Kleinbuchstaben schreiben zu können, löscht das Schäfchen das Licht aus. Es drückt auf die Lichttaste oder die Taste darunter: ffdssdföföja kkfj

Auf dem Bildschirm herrscht jetzt ein großes **Durcheinander**.

Für **Ordnung** sorgt das **rechte Schäfchen**. Es drückt auf die **Löschtaste** und entfernt, was weg soll.

Die Kuh bleibt dabei im Stall, damit die anderen Tiere ihren Platz wieder „blind“ finden.



- Wenn man nur **einen einzelnen Großbuchstaben** braucht, wie z.B. den Anfangsbuchstaben eines Wortes, macht man es anders. Siehe: „Druckschrift“, S.19
- Ein paar Buchstaben werden ausprobiert.

Die einzelne Taste

Die Lage der Buchstaben, Ziffern und Zeichen bedeutet auf allen Tasten dasselbe.

Erklärung - Kinder	Erklärung - Lehrer
 Buchstabe oder Zeichen links oben :  	
Schäfchen öffnet das Tor – jeweils das Schäfchen der anderen Hand.	Jeweils der gegengleiche kleine Finger drückt zusätzlich die Shift-Taste.
Beispiele: Großbuchstaben, Rufzeichen, Fragezeichen, Doppelpunkt, Strichpunkt, Auslassungszeichen...	
 Buchstabe oder Zeichen links unten : -----	
Das jeweilige Tier drückt die entsprechende Taste.	Ohne zusätzliche Taste möglich!
Beispiele: Ziffern, Punkt, Beistrich, das Pluszeichen... und alle Kleinbuchstaben, die auf den Tasten nicht zu sehen sind.	
 Zeichen rechts unten : 	
Rechtes Schwein öffnet das rosarote Tor Alt Gr. (rosarotes Tor der <u>alten</u> <u>G</u> roßmutter)	Rechter Daumen drückt zusätzlich die Taste Alt Gr (für Zeichen, die mit der rechten Hand geschrieben werden → Strg + Alt).
Beispiele: € @ ²	



Tierkarten: Tor-Spiel, Seite 42

Word:

Mit verschiedenen Tasten werden alle Möglichkeiten ausprobiert. Es spielt keine Rolle, ob das Kind die Buchstaben und Zeichen kennt oder nicht.

Beispiele:

E e € Q q @ § 3 ³ (8 [D d ! 1

b) Mit Zehnfingertrainer (CD)



Einstieg:

- **Startmenü > Hilfe: Liedanimation**
- **Startmenü > Hilfe: Farbzuordnung**

Zehnfingerschreiben

- Üben mit Standardtexten:

Mit den im Programm vorgegebenen allgemeinen Texten kann das Zehnfingerschreiben (Tippen) mit 20 Übungstextgruppen selbst erlernt werden. Übersicht: S. 49 - 53

Auswählen der ersten Textgruppe:

Bearbeiten → Texte und Optionen → **Textgruppe: 01 Reihen (ab Mittellinie)** → OK → im Hauptmenü links „01. Im Stall kl (Grundstellung)“ - mit Bauernhofbild - anklicken, damit erscheint der Übungstext „fjdkslaö“ im Feld „Aktueller Übungstext“ → Nun können alle Übungen der beiden Maustrainer und des Tastatur-Trainers durchgeführt werden.

Anschließend kann links „Im Haus kl“ angeklickt und geübt werden, ev. auch „Im Stall gr“ und „Im Haus gr“

Auswählen der nächsten Textgruppe:

Bearbeiten → Texte und Optionen → **Textgruppe: 02 Reihen (von links nach rechts)** oder:

03 Im Haus (Wortbeispiele) → OK → im Hauptmenü eine Übung (mit Bauernhofbild) anklicken → Los geht's! Viel Erfolg!

- Üben mit selbst erstellten Texten:

1. Textgruppen SCHÜLER, LEHRER, ELTERN:

In diese Textgruppen können Schüler, Eltern und Lehrer Übungen eingeben.

Schüler: Namen der Schulkinder, oder die Schüler denken sich Übungsbeispiele für die Klasse aus.

Dateiname: jeweils der Name des Schülers

Lehrer: Lehrer gibt Merkwörter, Merksätze oder häufig falsch geschriebene Wörter als Übungsbeispiele für die Klasse ein.

Dateiname: evtl. Name des Lehrers mit Datum

Eltern: Eltern geben Übungsbeispiele für ihre Kinder ein.

Dateiname: Name des Kindes, für das die Übung bestimmt ist, evtl. mit Datum

Beispiel 1:

Lehrer möchte Übungswort „Ferien“ in die Übungstextgruppe LEHRER eingeben:

Bearbeiten → Texte und Optionen → **Texte warten** → „LEHRER“ im Feld „Verfügbare Übungstextgruppen“ markieren → im Feld „Aktueller Text“ das Wort **Ferien** schreiben → Aktualen Text speichern - Ja → Dateiname: Ferien → OK → OK Falls der Text irrtümlich in der falschen Übungstextgruppe gespeichert wurde, kann dieser wie beim Windows Explorer in die richtige Gruppe verschoben werden.

Ein Kind möchte das Wort „Ferien“ aus der Textgruppe LEHRER üben:

Bearbeiten → Texte und Optionen → **Textgruppe: LEHRER** → OK → im Hauptmenü links das Wort „Ferien“ (mit Bauernhofbild) anklicken. Das Wort erscheint im Feld „Aktueller Übungstext“ und kann nun geübt werden.

Beispiel 2:

Eine Mutter möchte für ihr Kind Martin den Satz „ Martin übt fleißig.“ in die Textgruppe ELTERN eingeben:

Bearbeiten → Texte und Optionen → **Texte warten** → „ELTERN“ im Feld „Verfügbare Texte...“ markieren → im Feld „Aktueller Text“ – **Martin übt fleißig.** – schreiben →

Aktuellen Text speichern – Ja → Dateiname: **Martin 18.05.04** → OK → OK

Der Text kann nachträglich wie beim Windows Explorer in andere Textgruppen verschoben werden.

Martin möchte den Satz üben:

Bearbeiten → Texte und Optionen → **Textgruppe: ELTERN** → OK → im Hauptmenü links „**Martin 18.5.04**“ (mit Bauernhofbild) anklicken. Der Satz erscheint darunter im Feld „Aktueller Übungstext“ und kann nun geübt werden.

2. Erstellen einer eigenen Textgruppe

Beispiel 1:

Susi möchte eine Textgruppe (Mappe) mit ihrem Namen erstellen, ihr Lieblingswort „Dinosaurier“ eingeben und dieses üben.

Bearbeiten → Texte und Optionen → **Texte warten** → Neue Übungstextgruppe → SUSI schreiben → OK → „SUSI“ im Feld „Verfügbare Texte...“ markieren → im Feld „Aktueller Übungstext“ **Dinosaurier** schreiben → Aktuellen Text speichern – Ja → Dateiname: **Dinosaurier** → OK → zu **Allgemeine Einstellungen** wechseln → Textgruppe SUSI → OK → im Hauptmenü links **Dinosaurier** (mit Bauernhofbild) anklicken. Das Wort erscheint darunter im Feld „Aktueller Übungstext“ und kann nun geübt werden.

Beispiel 2:

Lehrer möchte Textgruppe LERNWÖRTER 04 erstellen und die Wörter „Oma“ und „Opa“ eingeben – zuerst beide Wörter einzeln, dann zusammen.

Bearbeiten → Texte und Optionen → Texte warten → **Neue Übungstextgruppe** → **LERNWÖRTER 04** schreiben → OK → „LERNWÖRTER 04“ im Feld „Verfügbare Texte...“ markieren → im Feld „Aktueller Text“ **Oma** schreiben → Aktuellen Text speichern – Ja → Dateiname: **Oma** → OK → Im Feld „Aktueller Text“ **Opa** schreiben → Aktuellen Text speichern – Ja → Dateiname: **Opa** → OK → im Feld „Aktueller Text“ **Oma Opa** schreiben → Aktuellen Text speichern – Ja → Dateiname: ev. **Lernwörter 1** → OK → OK

Ein paar nützliche Hinweise:

- Zeichen, die nicht für Dateinamen verwendet werden können: ?, *, /, ^, &, „, ~, ', <, >, |
- Zweimal derselbe Dateiname in einer Übungstextgruppe ist nicht möglich. Dies gilt auch für Texte in Groß- bzw. Kleinbuchstaben (z.B. EVA = Eva, fghj = FGHJ).
- Textgruppe **auswählen - immer** bei „**Textgruppe**“:
*Pfad: Bearbeiten → Texte und Optionen → **Textgruppe***
oder: *Texte warten → **Allgemeine Einstellungen** → **Textgruppe***
- **Text erstellen bzw. löschen - immer** bei „**Texte warten**“:
*Pfad: Bearbeiten → Texte und Optionen → **Texte warten***
- Vorsicht! Wenn man vergisst, einen eben erstellten Text in eine Textgruppe zu verschieben, scheint er zur Wahl in jeder Textgruppe auf. Das ergibt bald ein Chaos. Deshalb: Ordnung halten! Gleich einordnen!
- Ist ein Text irrtümlich in einer falschen Textgruppe gelandet, kann er mit „drag & drop“ in die richtige verschoben werden (Texte warten → Feld „Verfügbare Texte bzw. Textgruppen“).

6. Lehreinheit

1. Erarbeitung eines Buchstabens

Voraussetzung ist die Kenntnis des Zuordnens der Tiere und Farben zu den entsprechenden Fingern und die „Orientierung auf der Tastatur“, Seite 16

- Am Anfang ist ein beachtlicher Mehraufwand für Planung und Vorbereitung nötig. Auch die nötige Zeit im Unterricht ist oft schwer zu finden.
- Nicht entmutigen lassen, die Anstrengung lohnt sich!

Beispiel: M m

Materialien: *Übungsblatt farbig und schwarzweiß, Arbeitsblätter 6 und 7*
Word: Schul-Druckschrift oder Arial, Größe 100, Farbe gelb; evtl. Augenklappen



Erarbeitung

- Der Laut wird zuerst wie üblich erarbeitet.

Übergang zum Zehnfingerschreiben mit Farb- und Hohlbuchstabenalphabet:

- M m wird sehr groß mit weißer Kreide an die Tafel geschrieben.
- Am Farbalphabet, das in DIN A3 - oder größer - in der Klasse hängt, wird nun das M m gesucht. M m ist gelb → also darf es die Kuh schreiben.
- Am Alphabet mit den Hohlbuchstaben, das darunter hängt, wird der Buchstabe M m ausgemalt.
- Der Buchstabe an der Tafel wird nun mit gelber Kreide nachgezogen.

„Trockentraining“ mit Übungsblatt

- Der Lehrer arbeitet mit dem laminierten A3-Übungsblatt an der Tafel, die Kinder haben ihr farbiges A4-Übungsblatt auf der Bank liegen.
- Wo befindet sich das M? → in der Reihe unterhalb der Ställe, also auf dem Platz unter dem Bauernhof (auf der rechten Seite, fast genau unter dem Kuhstall mit dem J)

Tiere in den Stall!

- Das kleine m ist einfach zu schreiben.

Die rechte Kuh verlässt den Stall, drückt auf die Taste mit dem M und kehrt gleich wieder in den Stall zurück.

Linkes Schwein setzt den Abstand.

- Und das große M?
M ist ein Großbuchstabe, der mit der rechten Hand geschrieben wird.
Linkes Schäfchen öffnet das Tor (bleibt auf der Taste mit dem Pfeil nach oben).
Kuh schreibt das M.
Kuh in den Stall zurück.
Schäfchen in den Stall zurück.
Linkes Schwein Abstand.

Zehnfingertrainer:



Bearbeiten → Texte und Optionen → **Textgruppe: 17 Buchstaben** → OK → im Hauptmenü links **M m** (mit Bauernhofbild) anklicken → **M m M m** erscheint darunter im Feld „Aktueller Text“ und kann nun geübt werden. Alle Möglichkeiten des Maus- und Tastaturtrainers werden durchgespielt.



Die Kinder freuen sich über den verdienten „Smiley“ und wissen, dass sie weiter üben müssen, wenn das „rote Gesicht“ erscheint.

Kontrollieren beim Üben mit dem „Tastatur-Trainer“: Blick zum Bildschirm, Mm mit dem Zeigefinger, Abstand mit dem linken Daumen

Übungen für Stillarbeit:

- M-Taste am schwarzweißen **Übungsblatt 2** anmalen
- M m am Hohlbuchstabenalphabet (**Arbeitsblatt 7**) ausmalen

Jedes Kind erhält den Buchstaben in „Hohlform“:

Hinweis für den Lehrer: Word → Format → Zeichen → Outline → M m

Der Buchstabe wird **gelb** ausgemalt bzw. mit **gelbem Farbstift** nachgespurt und anschließend auch im Heft geübt.

Tipp: Zuerst mit Bleistift schreiben, dann mit der gelben Farbe nachziehen. Wenn der Buchstabe nur mit dem gelben Stift geschrieben wird, sieht man ihn schlecht.

Organisation:

Während die Kinder im Heft, mit dem Setzkasten oder anderwärtig üben, arbeiten der Reihe nach je zwei am Computer.

Anmerkung: Die Reihenfolge - Word, Zehnfingertrainer oder umgekehrt - ist eigentlich egal. Die Kinder haben ja das Übungsblatt und kennen sich daher gut aus.

Übrigens:

Setzkasten (Veritas) kann mit „Zehnfinger-Farbstreifen“ überklebt werden.
(Information: info@desalla.com)

Üben zu Hause:

Dieselben Übungen mit Word und Zehnfingertrainer wie in der Schule

Vorschlag: Das Kind erhält Anleitung dazu mit Angabe von Schriftart, Schriftgröße, Farbe...

Beachte: Nicht allzu lange vor dem Computer sitzen! Auch auf die Gesundheit achten!

2. Unsere Namen in BLOCKSCHRIFT

(Blockschrift = nur Großbuchstaben)

Vorbereitung:

Tafelbild; Zehnfingertrainer: Namen der Kinder in Blockschrift in „Textgruppe SCHÜLER“ eingeben

Word: Schul-Druckschrift oder Arial, wenigstens Größe 72

Hinweis: Wenn man noch größer schreiben will, die gewünschte Zahl in das Schriftgröße – Feld schreiben → Entertaste drücken.

Material: Heft, **Übungsblatt farbig und schwarzweiß**



Tafelbild:

Alle Namen der Kinder werden vom Lehrer in den Tierfarben an die Tafel geschrieben. Welche Tiere dürfen das Wort „Lukas“ schreiben?

LUKAS

Die Kinder lesen:

Ziegenbock, Kuh, Pferd, Schäfchen, Ziegenbock

Jedes Kind erhält seinen Namen in Hohlbuchstaben, malt ihn aus

LUKAS

oder übt ihn in den entsprechenden Farben im Heft.

„Tippen“ am Übungsblatt und am Computer:

- **Tiere in den Stall!**
Schäfchen macht Licht, geht zurück in den Stall. Nun bleiben die Großbuchstaben, bis das Licht ausgelöscht wird. Siehe S.18

ANNA schreiben wir so:

A: Schäfchen

NN: Kuh

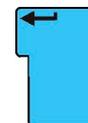
Kuh wieder zurück in den Stall

A: Schäfchen

Abstand: rechtes Schwein

oder:

Neue Zeile: Schäfchen bestätigt – drückt die (Entertaste)



Bestätigungstaste

MARIO schreiben wir so:

M: Kuh

Kuh wieder in den Stall

A: Schäfchen

R: Kuh

Kuh wieder in den Stall

I: Pferd

Pferd wieder in den Stall

O: Ziegenbock

Ziegenbock wieder in den Stall

Abstand: linkes Schwein

Tierkarten: Tierspiele 1, 2, Seite 40 - mit den Buchstaben des geübten Namens



Zehnfingertrainer: In Textgruppe: SCHÜLER Namen der Kinder in BLOCKSCHRIFT eingeben, Vorgangsweise wie Seite 30 → Üben mit **Maus-Trainer schwer** (alle drei Möglichkeiten)



Anmerkung:

Übungen in Blockschrift (nur Großbuchstaben) eignen sich besonders gut für „Maus-Trainer schwer“ – Farbtastatur. Diese Übungen sind auch schon für Kindergarten- bzw. Vorschulkinder geeignet, denn der Buchstabe im Text schaut gleich aus wie der auf der Taste. Durch die Farbtastatur ist es dem Kind möglich, den Buchstaben zuzuordnen, auch wenn es ihn nicht kennt. Die einzige Schwierigkeit besteht im Anklicken des richtigen Daumens. Siehe: „Der Abstand“, S. 17

Damit das Kind auf den begehrten Smiley nicht zu lange warten muss, sollen nur sehr kurze Texte verwendet werden.

Mit dem „Tastatur-Trainer“ (Farbtastatur/Tiere und Farbtastatur/Farben) wird bei Texten in Blockschrift die Shift-Taste bei jedem Buchstaben gedrückt. Das ist eine sehr gute Übung, aber für den Anfang schwierig.
Siehe: „Druckschrift“, S. 19

Weitere Übungen:

Schreiben der Wörter in den Tierfarben:

- Farbe mit linker Maustaste anklicken (schwarzer Pfeil)
- den ersten Buchstaben schreiben → M
- Farbe für den nächsten Buchstaben holen
- den Buchstaben schreiben → A
usw.



Hinweis: „Ziegenbockbuchstaben“ werden rot geschrieben.

„Verzaubern“ der Namen:

- den Namen ANNA schreiben
- einzelne Buchstaben oder das ganze Wort markieren (linke Maustaste drücken und den gewünschten Teil „zudecken“)
- „Zaubern“: gewünschte Farbe, Größe, Schriftart... wählen, mit der linken Maustaste ins weiße Feld klicken
- Namen in verschiedenen Schriftarten, Größen, Farben, Word Art...

ANNA

ANNA

ANNA

3. Unsere Namen in Druckschrift

(Druckschrift = nur der Anfangsbuchstabe ist groß)

Vorbereitung: Tafelbild; Zehnfingertrainer: Namen der Kinder in Druckschrift in „Textgruppe SCHÜLER“ eingeben



Material: *Arbeitsblatt 6* (Farbalphabet), *Arbeitsblatt 7* (Hohlbuchstabenalphabet), *Übungsblatt farbig*, Word, Word Art

Alle Namen der Kinder werden vom Lehrer in den Tierfarben an die Tafel geschrieben. Welche Tiere dürfen das Wort schreiben?

oder: Der Lehrer schreibt die Namen mit weißer Kreide, die Kinder malen sie an. (Farbalphabet als Hilfe)

Mario

Die Kinder lesen:

Kuh, Schäfchen, Kuh, Pferd, Ziegenbock

Jedes Kind erhält seinen Namen in Hohlbuchstaben und malt ihn aus.

M a r i o

Nun übt das Kind den Namen in den entsprechenden Farben zuerst im Heft, danach am farbigen Übungsblatt und am Computer.

Mario schreiben wir so:

Tiere in den Stall!

M: Schäfchen der linken Hand öffnet das Tor (bleibt auf der Taste mit dem Pfeil nach oben)

Kuh schreibt M

Kuh zurück in den Stall

Schäfchen zurück in den Stall

a: Schäfchen

r: Kuh

Kuh zurück in den Stall

l: Pferd

Pferd zurück in den Stall

o: Ziegenbock

Ziegenbock zurück in den Stall

Abstand: linkes Schwein

Übung:

„Verzaubern“ der Namen:

verschiedene Farben, Schriften (Schreibschrift), Word Art

Mario

Mario

Mario

Mario
Mario

Zehnfingertrainer:

Der Lehrer gibt die Namen ein (jeden einzeln) und zeigt das evtl. auch den Schülern, damit sie zu Hause üben können.



Beispiel: Mario

Bearbeiten → Texte und Optionen → **Texte warten** → Textgruppe SCHÜLER markieren → Im Feld „Aktueller Text“ **Mario** schreiben → Akt. Text speichern – Ja → Dateiname: wieder **Mario** schreiben → OK →

→ **Allgemeine Einstellungen** → Textgruppe SCHÜLER auswählen → OK → im Hauptmenü **Mario** (mit Bauernhofbild) im linken Feld anklicken (= markieren) → Das Wort **Mario** erscheint darunter im großen Feld „Aktuelle Übungstexte“ und kann nun mit allen Möglichkeiten der beiden Maustrainer und des Tastatur-Trainers durchgeübt werden.

Tierkarten: Tierspiele 1, 2, Seite 40 - mit den Buchstaben des geübten Namens



7. Lerneinheit

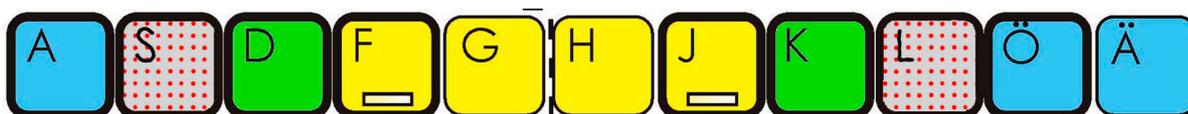


„Blind schreiben“ mit Merkhilfen (ab der 2. Schulstufe)



Material: *Übungsblatt farbig und schwarzweiß*, Word, *Arbeitsblatt 8*

Beispiel: Lernen der Reihe „Im Haus“ (Grundreihe):



- Suchen der Reihe auf dem Übungsblatt 1
- Lernen der Merksprüche für die einzelnen Buchstaben oder Ausdenken von eigenen Sprüchen. Begonnen wird mit der Kuh:

F G H J → **F R I T Z G E H T H E I M J A U S N E N**
D K → **D E N K U C H E N**
S L → **S E H R L E C K E R**
A Ö Ä → **A U S Ö S T E R R E I C H I S C H E N Ä P F E L N**

- Wieder und wieder Sprechen der Merkhilfen. Gleichzeitig „Tippen“ der Anfangsbuchstaben auf dem Übungsblatt.
- Zuerst auf die „Tasten“ schauen, dann „blind“.
- Es kann auch auf dem Übungsblatt 2 getippt werden.

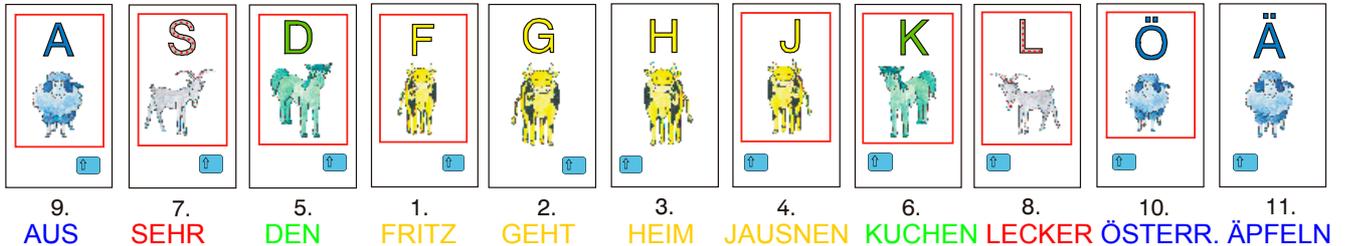
- Üben mit Word:**
Schriftgröße mindestens 24, Einstellung Blockschrift:

Tippen mit Blick zum Bildschirm: (Abstand jeweils mit dem <u>linken</u> Daumen).	Dazu sprechen:
FGHJ FGHJ FGHJ FGHJ	<u>F</u> <u>r</u> <u>i</u> <u>t</u> <u>z</u> <u>G</u> <u>e</u> <u>h</u> <u>t</u> <u>H</u> <u>e</u> <u>i</u> <u>m</u> <u>J</u> <u>a</u> <u>u</u> <u>s</u> <u>n</u> <u>e</u> <u>n</u>, <u>F</u> <u>r</u> <u>i</u> <u>t</u> <u>z</u> <u>G</u> <u>e</u> <u>h</u> <u>t</u> <u>H</u> <u>e</u> <u>i</u> <u>m</u> <u>J</u> <u>a</u> <u>u</u> <u>s</u> <u>n</u> <u>e</u> <u>n</u>. <u>F</u> <u>r</u> <u>i</u> <u>t</u> <u>z</u> <u>G</u> <u>e</u> <u>h</u> <u>t</u> <u>H</u> <u>e</u> <u>i</u> <u>m</u> <u>J</u> <u>a</u> <u>u</u> <u>s</u> <u>n</u> <u>e</u> <u>n</u>.
So lange üben, bis die Buchstaben eingeprägt sind.	
DK DK DK DK DK DK DK DK DK DK	<u>D</u> <u>e</u> <u>n</u> <u>K</u> <u>u</u> <u>c</u> <u>h</u> <u>e</u> <u>n</u>, <u>d</u> <u>e</u> <u>n</u> <u>K</u> <u>u</u> <u>c</u> <u>h</u> <u>e</u> <u>n</u>...
So lange üben, bis die Buchstaben eingeprägt sind.	
SL SL SL SL SL SL SL SL SL SL	<u>S</u> <u>e</u> <u>h</u> <u>r</u> <u>L</u> <u>e</u> <u>c</u> <u>k</u> <u>e</u> <u>r</u>, <u>s</u> <u>e</u> <u>h</u> <u>r</u> <u>L</u> <u>e</u> <u>c</u> <u>k</u> <u>e</u> <u>r</u>, <u>s</u> <u>e</u> <u>h</u> <u>r</u> <u>L</u> <u>e</u> <u>c</u> <u>k</u> <u>e</u> <u>r</u>...
So lange üben, bis die Buchstaben eingeprägt sind.	
AÖÄ AÖÄ AÖÄ AÖÄ AÖÄ AÖÄ	<u>a</u> <u>u</u> <u>s</u> <u>ö</u> <u>s</u> <u>t</u> <u>e</u> <u>r</u> <u>r</u> <u>e</u> <u>i</u> <u>c</u> <u>h</u> <u>i</u> <u>s</u> <u>c</u> <u>h</u> <u>e</u> <u>n</u> <u>Ä</u> <u>p</u> <u>f</u> <u>e</u> <u>l</u> <u>n</u>, <u>a</u> <u>u</u> <u>s</u> <u>ö</u> <u>s</u> <u>t</u> <u>e</u> <u>r</u> <u>r</u> <u>e</u> <u>i</u> <u>c</u> <u>h</u> <u>i</u> <u>s</u> <u>c</u> <u>h</u> <u>e</u> <u>n</u> <u>Ä</u> <u>p</u> <u>f</u> <u>e</u> <u>l</u> <u>n</u>...
So lange üben, bis die Buchstaben eingeprägt sind.	

Tierkarten: Reihenspiel 2.1



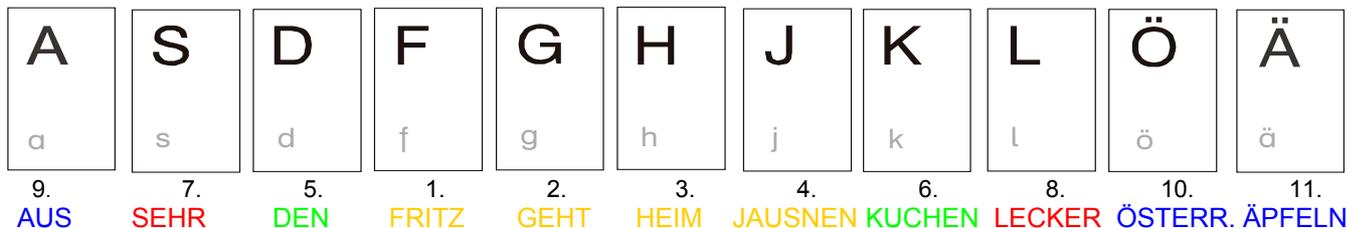
- Beim Auflegen der Karten werden wieder die Merksätze dazugesprochen.
- Sind alle Karten aufgelegt, werden sie in derselben Reihenfolge weggenommen und auch wieder die Sätze dazugesprochen.



Tierkarten: Reihenspiel 2.2



- Es werden wieder die Merksätze dazugesprochen.



Tierkarten: Reihenspiele 3, 4, 5, Seite 41



Arbeitsblatt 8: Eintragen der Merksätze (siehe Reihe „Im Haus“, Seite 37)

Erklärung und Durchführung:

- Linke Hand – Rechte Hand (strichlierte Linie ist Trennlinie)
- Suchen der Reihe „Im Haus“
- Ausmalen der Tasten der Reihe mit den entsprechenden Farben, die Ställe mit dickem Rand
- Eintragen der Merkhilfen

Zehnfingertrainer:



Bearbeiten → Texte und Optionen → Textgruppe:

01 Reihen (ab Mittellinie) → OK → im Hauptmenü links

„Im Haus kl (Grundreihe)“ anklicken (mit Bauernhofbild) → Im Feld „Aktueller Übungstext“ steht nun **fghjkdkslaöä**: Tastatur-Trainer (alle vier Möglichkeiten)

Siehe auch S. 22: Üben mit Standardtexten



4 Merkhilfen

Material: **Arbeitsblätter 8 und 9**



- Angeführte Beispiele sind Anregungen und Vorschläge. Sie können auf die jeweilige Person oder Gruppe nach Belieben abgeändert werden.
- Viele dieser Merkhilfen sind im Unterricht oder bei Seminaren entstanden. Vielen Dank für alle Beiträge!
- Merkhilfen, die von den Kindern, bzw. vom Lernenden selber kommen, bleiben am besten im Gedächtnis. Der Fantasie und Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.
- Bitte gute Ideen mitteilen unter info@desalla.com!

Merkhilfen, die Form der Buchstaben betreffend:

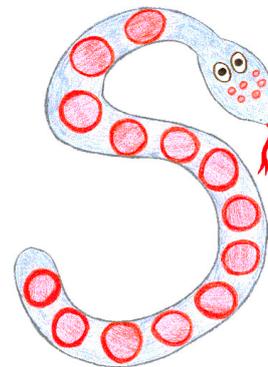
Da es auf der Tastatur des Computers keine Farben gibt, denken sich die Kinder Merkhilfen aus, welche die **Form** der Buchstaben betreffen.

Hier einige Beispiele:

- C** → Hufeisen
- D** → Pferdekoppel (Zeichnung)
- J** → „aufgehängter“ Kuhschwanz
- S** → Der Ziegenbock hat Angst vor der Schlange und hüpf umher. (Zeichnung)



Zeichnung:
Kathrin Reiter



Zeichnung:
Sandra Vergeiner

- **Ä, Ö, Ü** → Schäfchen auf dem Berg, beim Brunnen, gehen in den Stall.
Erklärung: Die Umlautstriche sind die Schäfchen. A → spitz wie der Berg, Ö → rund wie der Brunnen...
- **W** → Der Ziegenbock hüpf im Gebirge herunter, hinauf, herunter und wieder hinauf.
- **Beistrich** → Das Pferd scharrt auf dem Boden.
- **Punkt** → Der Ziegenbock hüpf immer wieder ungehorsam weg. Der Bauer schimpft und stampft auf den Boden: „Jetzt mach einen PUNKT, der Ziegenbock ist schon wieder weg!“
- **X** → Achterbahn für den Ziegenbock (Form des Buchstabens schließen...) usw.

Der Ideenreichtum der Kinder ist unbegrenzt!

Vorlage zum Einprägen der Buchstaben und Zeichen der einzelnen Finger - *Arbeitsblatt 9*

Kuh = Zeigefinger	
Auf der Alm	5 6 7 8
Oberhalb des Hauses	R T Z U
Im Haus	F G H J
Unterhalb des Hauses	V B N M

Pferd = Mittelfinger	
Auf der Alm	4 9
Oberhalb des Hauses	E € I
Im Haus	D K
Unterhalb des Hauses	C ; c ,

Ziegenbock = Ringfinger	
Auf der Alm	3 0
Oberhalb des Hauses	W O
Im Haus	S L
Unterhalb des Hauses	X : x .

Schäfchen = Kleiner Finger	
Auf dem Gipfel	! " ?
Auf der Alm	1 2 ß
Oberhalb des Hauses	Q @ P Ü
Im Haus	A Ö Ä
Unterhalb des Hauses	Y - y -

Beispiel:

Ein gelber Rock und ein gelbes T-Shirt liegen im gelben Zelt neben einer gelben Unterhose.
Sie wünscht sich ein gelbes Fahrrad, einen gelben Game –Boy, gelbe Handschuhe und eine gelbe Jacke.

In der gelben Vase sind gelbe Blumen von einem netten Mann.

Eine grüne Eckbank steht auf der grünen Insel.
Darauf liegen eine grüne Decke und eine grüne Krawatte.
Auf der grünen Couch liegt ein grüner Stift → **Beistrich**

eine getupfte Weste und ein gepunkteter Overall
getupfte Socken und Leggings
ein getupftes Xylophon, da mach aber einen . → **Punkt**

Neben der blauen Quelle liegen ein blauer Pullover und ein blaues Übungsheft.
Am blauen Anorak ist blaues Öl am Ärmel.
Eine blaue Yacht zum Träumen - → Gedanken (strich), der Unterstreichungsstrich ist der Meeresspiegel .

Arbeitsblatt 9



Tierkarten: Farbenspiele 1, 2, Seite 41
Mittellinienspiel, Seite 42



Zehnfingertrainer: Standardtexte: Tiere (Finger) - Farbgruppen, Seite 52
(Anmerkung: Diese Texte werden mit Word in Farbe geübt.)

Merkhilfen für die vier Tastenreihen:

Im Haus: _____ Grundreihe:

Fritz geht heim jausnen.
Was? Den Kuchen.
Er schmeckt sehr lecker.
Aus österreichischen Äpfeln.

Oberhalb des Hauses: _____ Oberreihe:

Resi trifft zwei Urlauber.
e i (oder Elisabeth isst)
w o (wenig Obst)
an der blauen Quelle, dort schreiben sie ein E-Mail (@), dann gehen sie zum Parkplatz üben.
(Auto fahren)

Unterhalb des Hauses:

Unterreihe:

Was befindet sich unterhalb des Hauses? Viele Blumen und die nette Mama.

Die Pferde werden beschlagen(C hat die Form eines Hufeisens):

C - Das große Pferd wird beschlagen.	Es stampft zuerst auf den Boden (kontrolliert damit, ob das Hufeisen fest ist) und probiert es dann auf dem Boden scharrend aus → Strichpunkt
c - Das kleine Pferd wird beschlagen.	Es probiert das Hufeisen gleich aus → Beistrich

Die Ziegenböcke fahren Achterbahn (X in Gedanken schließen):

X - Der große Ziegenbock fährt mit der großen Achterbahn.	Er verliert vor Aufregung zwei „Gagl“ (= Bemmerln = Bohnen) :→ Doppelpunkt. (oder: Er bekommt danach zwei Schokokugeln.)
x - Der kleine Ziegenbock fährt mit der kleinen Achterbahn.	Er verliert in der Aufregung einen „Gagl“ .→ Punkt. (oder: Er bekommt danach eine Schokokugel.)

Die Schäfchen spielen Yo -Yo:

Y - Das große Schäfchen spielt mit dem großen Spiel.	Es unterstreicht seinen Sieg → Unterstreichungsstrich (Grundstrich)
y - Das kleine Schäfchen spielt mit dem kleinen Spiel.	Es ist dabei in Gedanken versunken → Gedankenstrich (Mittelstrich)

Auf der Alm:

Ziffern – und Zeichenreihe:

5,6,	7 oder 8 Kühe
49 Pferde	
4	9
30 Ziegenböcke	
3	0
12 Schafe	ß (Schafstall)

Auf dem Gipfel:

! Ich mache auf dem Gipfel einen Handstand.	? Wie viele Tiere sind im Stall? (ß = Stall)
„ Das Redezeichen steht beim Zweier, weil meistens zwei Personen miteinander reden.	

Hilfe zur Ausarbeitung von **Arbeitsblatt 8**

Linke Hand						Rechte Hand				
Auf dem Gipfel										
!	“									?
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	ß
Auf der Alm										
Q @	W	E €	R	T	Z	U	I	O	P	Ü
QUELLE	WO	EI	RESI	TRIFFT	ZWEI	URLAUBER	EI	WO	PARKPLATZ	ÜBEN
Oberhalb des Hauses										
9.	7.	5.	1.	2.	3.	4.	6.	8.	10.	11.
A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ö	Ä
AUS	SEHR	DEN	ERITZ	GEHT	HEIM	JAUSNEN	KUCHEN	LECKER	ÖSTERR.	ÄPFELN
Im Haus										
Y	X	C	V	B	N	M	;	:	-	
y	x	c	VIELE	BLUMEN	NETTE	MAMA	,	.	-	
Unterhalb des Hauses										
						Alt Gr				

Schweinestall

Lehrmittel
des@lla

- **Es werden jeweils die Merksätze einer Reihe ausgedacht bzw. gelernt, begonnen wird mit den Zeigefingern.**
- **Lehrinheit „Im Haus“ ausgearbeitet S. 31 / 32**



Tierkarten: Reihenspiele, Seite 41
Mittellinienspiel, Seite 42
Stapelspiel 2, Seite 42



Zehnfingertrainer:
Textgruppe: 01 Reihen (ab Mittellinie)

Standardtexte: 01 Reihen (ab Mittellinie) Seite 49
Siehe auch Seite 22

Beispiel:

Linke Hand	Rechte Hand
Grundreihe = Bauernhof (Im Haus) (<u>unterstrichene Buchstaben</u> → Buchstaben der Grundstellung)	
<p>Die Tiere unterhalten sich im Stall: Die Kuh sagt: „<u>F</u>räulein Gerda heiratet <u>J</u>osef.“ Sie tut alles <u>f</u>ür <u>J</u>osef. Das Pferd meint: „Ich sehe Grün für die beiden. <u>D</u>as <u>k</u>lappt.“ Der Ziegenbock ergänzt: „Ja, das glaube ich auch. Ich habe genau beobachtet. Als sie sich den Ring an den Finger steckten, waren sie zueinander <u>s</u>ehr <u>l</u>ieb, <u>s</u>o <u>l</u>ieb. Sie haben sich sogar geküsst: <u>s</u>ehr <u>l</u>ang, <u>s</u>o <u>l</u>ustig!“ Das Schäfchen weiß auch noch was. Am Abend soll' s einen unerfreulichen Zwischenfall gegeben haben. Die beiden wollten ausgehen, er schaute noch in den Spiegel: O weh, am blauen <u>A</u>nzug war ein <u>Ö</u>lfleck am <u>Ä</u>rmel!</p>	
Linke Hand	Rechte Hand
<u>F</u> RÄULEIN <u>G</u> ERDA	<u>H</u> EIRATET <u>J</u> OSEF
Gerda liebt ihren Bräutigam sehr. Sie tut alles für Josef.	
<u>F</u> ÜR	<u>J</u> OSEF
<u>D</u> AS	<u>K</u> LAPPT
<u>S</u> EHR	<u>L</u> IEB
<u>A</u> NZUG	<u>Ö</u> LFLECK <u>Ä</u> RMEL

Reihe oberhalb = Hang oberhalb des Bauernhofes	
Verstecken - Spiel der Tiere	
<p>Was macht die Kuh Resi? (Die Kuh ist das einzige Tier mit Namen). <u>R</u>esi <u>t</u>anzt <u>z</u>u <u>u</u>ns, um uns folgende Geschichte zu erzählen: Das Pferd versteckt ein grünes <u>E</u>i. Der Ziegenbock meckert: <u>W</u><u>O</u>? Er hüpfte im Wald hinunter und hinauf, hinunter und hinauf (Form des Buchstabens W). Er findet nichts und geht wieder heim in den Stall. Er hüpfte im Kreis (Form des Buchstabens O) und findet leider auch nichts. Das Schäfchen sucht bei der <u>Q</u>uelle. Es fällt ihm ein, dass es ein E-Mail schreiben muss (<u>@</u>) und geht in den Stall. Dann sucht es auf dem <u>P</u>arkplatz, findet das Ei und macht vor Freude einen <u>Ü</u>berschlag.</p>	
Linke Hand	Rechte Hand
<u>R</u> ESI <u>T</u> ANZT	<u>Z</u> U <u>U</u> NS
<u>E</u>	<u>I</u>
<u>W</u>	<u>O</u>
<u>Q</u> UELLE <u>@</u>	<u>P</u> ARKPLATZ <u>Ü</u> BERSCHLAG

Reihe unterhalb = unterhalb des Bauernhofes

Die Tiere beschäftigen sich

Beim Haustor steht eine Vase mit Blumen. Ein netter Mann hat sie gebracht.
 Unterhalb des Hauses befindet sich die Schmiede. Das große Pferd wird heute neu beschlagen. Es bekommt ein Hufeisen (C) und bedankt sich, indem es sich verneigt und das Hufeisen gleich ausprobiert. Dabei stampft es zuerst kurz und macht dann eine scharrende Bewegung (;). Das kleine Pferd macht nur eine Verbeugung und probiert gleichzeitig das Hufeisen mit einer scharrenden Bewegung aus (,).
 Unterhalb des Bauernhauses ist auch ein Spielplatz. Der Ziegenbock fährt Achterbahn (Buchstabenform in Gedanken schließen). Zuerst fährt er mit der kleinen Achterbahn (x). Vor Aufregung verliert er einen „Gagl“ → Punkt . Dann fährt er noch mit der großen Achterbahn (X). O weh, er ist sehr aufgeregt und lässt zwei „Gagl“ fallen → Doppelpunkt : (Punkt und Doppelpunkt lassen sich auch lustig mit Schokorosinen erarbeiten.)
 Das Schäfchen spielt unterhalb des Hauses Yo-Yo. Einmal spielt es mit dem großen Spiel, das ist schwierig, das Schäfchen ist dabei lang in Gedanken versunken: Grundstrich (_). Ein anderes Mal ist es mit dem kleinen Spiel nur kurz in Gedanken versunken: Gedankenstrich (-).

<u>V</u> ASE <u>B</u> LUMEN	<u>N</u> ETTER <u>M</u> ANN
C	;
c	,
X	:
x	.
Y	_
y	-

Notizen:

5 Tierkarten

• Tierspiele



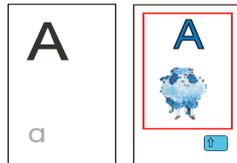
1. Welches Tier darf den Buchstaben schreiben?

oder

Welchem Tier gehört der Buchstabe?

Gespielt wird mit einem Teil der Tierkarten oder mit allen.

Die Vorderseite der Karte (schwarzer Buchstabe) wird gezeigt, das zugeordnete Tier auf der Rückseite soll erraten werden.



Anfangs darf das **farbige Übungsblatt** als Hilfe verwendet werden. Der Buchstabe wird auf dem Blatt gesucht und auf Grund der jeweiligen Farbe das Tier erkannt.

- 1.1 Spiel zu zweit: Einer fragt den anderen → Wechsel
- 1.2 Spiel zu dritt: Einer fragt die beiden anderen, der Schnellere erhält die Karte. Sieger ist, wer mehr Karten hat.

2. „Leise-Spiele“ für Freiarbeit:

Die Kuscheltiere stehen nebeneinander da.

2.1 Für ein Kind:

Das Kind legt die Buchstabenkarten (schwarzer Buchstabe nach oben) zum richtigen Tier.

Kontrolle auf der Rückseite der Karten

Statt der Kuscheltiere können auch Spieltiere oder Tierbilder verwendet werden.

2.2 Für zwei Kinder:

Ein Kind zeigt eine Karte (schwarzen Buchstaben), das andere berührt das richtige Tier oder hält dieses hoch.

Kontrolle auf der Rückseite der Karte

3. Riesen-Tierkarten-Spiel

Gespielt wird mit den Riesen-Tierkarten und allen (kleinen) Tierkarten.

Die Tierkarten werden auf die entsprechenden Riesen-Tierkarten gelegt:

- 3.1 Riesen-Tierkarten und Tierkarten mit dem Tier nach oben legen (Kindergarten)
- 3.2 Riesen-Tierkarten: Farbe oben, Tierkarten: Tier oben (Kindergarten)
- 3.3 Riesen-Tierkarten: Tier oben, Tierkarten: schwarzer Buchstabe oben
(Hilfe: **Übungsblatt farbig**), Kontrolle auf der Rückseite
- 3.4 Riesen-Tierkarten: Farbe oben, Tierkarten: schwarzer Buchstabe oben
(Hilfe **Übungsblatt farbig**), Kontrolle auf der Rückseite

• Orientierungsspiel

Gespielt wird mit allen Karten.

Die Lage des Buchstabens bzw. Zeichens auf der Tastatur ist zu erraten:

Beispiele: **G** → im Haus, **7** → auf der Alm, **?** → auf dem Gipfel, **C** → unterhalb des Hauses...

Kind: farbiges Übungsblatt als Hilfe

Lehrer: Kontrolle mit Arbeitsblatt 8 (Seite 16)

- **Farbenspiele**

Gespielt wird mit den Karten je einer Farbe.

1. **Legen der Buchstaben und Zeichen je einer Farbe** - siehe Seite 34

- 1.1 mit den Tierkarten – farbige Seite nach oben

- 1.2 mit den Tierkarten – schwarzer Buchstabe nach oben

Anfangs mit **farbigem Übungsblatt** oder **Arbeitsblatt 9** (angemalt) als Hilfe, später aus dem Gedächtnis.

2. **Lage des Buchstabens oder des Zeichens auf der Tastatur ist zu erraten**

Die Karten je einer Farbe, z.B. alle gelben (=alle Karten mit den Kühen) liegen durcheinander oder gestapelt mit der farbigen Seite nach oben. Das Kind nimmt eine Karte und sagt, in welcher Reihe der Buchstabe liegt:

F → im Haus, **5** → auf der Alm, **M** → unterhalb des Hauses...

Wenn die „Antwort“ stimmt, darf es die Karte behalten – wenn nicht, wird sie zurück- bzw. unten in den Stapel gelegt. Wer die meisten Karten hat, gewinnt.

Kontrolle mit **Arbeitsblatt Nr. 9** (vorher anmalen)

- **Reihenspiele**

Gespielt wird mit den Karten einer Reihe.

1. **Nachlegen der Buchstaben und Zeichen einer Reihe vom farbigen Übungsblatt** (auf der Bank)

- 1.1 Karten mit farbiger Seite

- 1.2 Karten mit schwarzem Buchstaben

2. **Legen der Buchstaben und Zeichen einer Reihe, beginnend von der Mitte aus (Zeigefinger) – Dazusprechen der Merksätze**

Wegnehmen in derselben Reihenfolge – wieder mit Sprechen der Merksätze
Siehe S. 32

- 2.1 Karten mit farbiger Seite

- 2.2 Karten mit schwarzem Buchstaben

3. **Die Karten einer Reihe liegen im Stapel mit der farbigen Seite nach oben:**

Nennen des jeweiligen „Merkwortes“ - z.B. **K** → den **KUCHEN**, **L** → sehr **LECKER...**

Wenn die Antwort stimmt, darf das Kind die Karte behalten - wenn nicht, kommt sie unten in den Stoß.

Kontrolle mit **Arbeitsblatt 8** (Muss bereits ausgefüllt sein)

4. **Die Karten einer Reihe liegen im Stapel mit den schwarzen Buchstaben nach oben:**

Die Kinder nehmen nacheinander eine Karte und nennen das Tier, das den Buchstaben schreibt.

Kontrolle auf der Rückseite

5. **Übung zur Reihe „Im Haus“:**

Die Karten liegen durcheinander mit den schwarzen Buchstaben nach oben. Die Kinder nehmen eine Karte nach der anderen und sagen, ob sich der Buchstabe in einem „Stall“ befindet oder nicht.

Kontrolle auf der Rückseite: Karten mit den Buchstaben der Grundstellung sind eingerahmt.

• Mittellinien-Spiel

Gespielt wird mit der Rückseite der Deckkarte (Strichlierte Linie bedeutet Trennlinie zwischen linker und rechter Hand = Mittellinie) und den Karten links und rechts der „Mittellinie“:

6, 7, T, Z, G, H, B, N

- Die Karten liegen durcheinander auf dem Tisch.
- Die Mittellinienkarte wird hingelegt.
- Nun wird die Mittelliniengeschichte erzählt und dabei die jeweiligen Karten links und rechts der strichlierten Linie übereinander gelegt.

Mittelliniengeschichte:

Zwischen **6** und **7**

T - **Z** üben,

dann im **G**arten – **H**aus spielen.

„**B**ITTE **N**ICHT!“, bettelt das Kind, als Mama zum Schlafengehen mahnt.

• Stapelspiele

Gespielt wird mit allen Karten.

1. Bilde mit den Karten jedes Tieres einen Stapel (4 Tiere→4 Stapel)

Kontrolle:

Kuh: 16 Karten
 Pferd: 10 Karten
 Ziegenbock: 9 Karten
 Schäfchen: 19Karten
 Deckkarte

2. Bilde mit den Karten jeder Reihe einen Stapel (4 Reihen→4 Stapel):

Kontrolle:

Im Haus: 12 Karten
 Oberhalb des Hauses: 14 Karten
 Unterhalb des Hauses: 14 Karten
 Auf der Alm und auf dem Gipfel: 14 Karten
 Deckkarte

• Torspiel

Gespielt wird mit allen Karten. *Kontrolle auf der farbigen Seite der Karte*

Erklärung – Kinder	Erklärung – Lehrer
Schau die Karte genau an und sag, ob der schwarze Buchstabe, die schwarze Ziffer oder das schwarze Zeichen durch ein Tor gehen muss oder nicht, um auf den Bildschirm zu gelangen - und durch welches.	Wenn man <u>die Lage</u> des schwarzen Buchstabens, der schwarzen Ziffer oder des schwarzen Zeichens auf der Karte feststellt, weiß man, ob zum Schreiben eine Zusatzaste gebraucht wird oder nicht - und welche.
Buchstabe oder Zeichen links oben:	
blaues Tor	mit Shift-Taste
Buchstabe oder Zeichen links unten:	
nichts	ohne zusätzliche Taste
Buchstabe oder Zeichen rechts unten:	
rosa Tor	mit Taste Alt Gr

6 CD-Rom mit Zehnfingertrainer

beinhaltet zwei Maus-Trainer - Fingerspitze wird angeklickt - und einen Tastaturtrainer zum Üben mit der Tastatur.

Jede Übung kann in insgesamt neun voneinander unabhängigen Schwierigkeitsstufen trainiert werden!

6.1 Systemvoraussetzungen:

Microsoft Windows 95/98/ME

Microsoft Windows 2000/XP

Min. Auflösung: 800x600

Min. Farben: 256 Farben

6.2 Einsatzmöglichkeiten:

- Erste Übungen mit der Maus
- **Spielerisches Erlernen der Tastaturbedienung ab der 1. Schulstufe**
- In den Zehnfingertrainer kann jedes gewünschte Wort bzw. jeder Text eingegeben werden. So ist es **möglich, stets passend zum Rechtschreibunterricht individuell und gezielt zu üben – in der Schule und auch zu Hause.**
Das Wort wird geübt und nebenbei die Bedienung der Tastatur erlernt.
Anmerkung: Zusätzlich zum Zehnfingertrainer wird mit Word geübt.

6.3 Bedienungsanleitung:

- **Der Startbildschirm**



Schnellstart: Er lädt die letzte Konfiguration (z.B. wenn vorher mit dem Maus-Trainer gespielt wurde, wird der Maus -Trainer mit dem letzten Text geladen).

Anmerkung: Damit kann je nach Wunsch die letzte Übung (vom Vortag) wiederholt und evtl. das Ergebnis verglichen werden.



Hauptmenü:

Übungstextleiste mit Texten zur Wahl, Schaltflächen für Maus- und Tastaturtrainer

Mix-Text: Der Übungstext (vom Feld „Aktueller Text“) wird für das ausgewählte Spiel „gemixt“ wiedergegeben.

z.B.: Übungswort **Sonne** → Mix-Text: **nSneo**

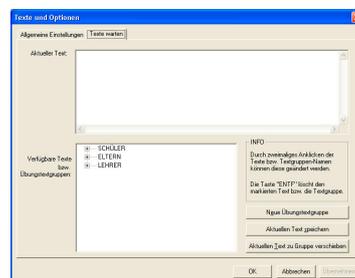
Gewählte Übungstextgruppe: Zeigt die momentan eingestellte Übungstextgruppe der zur Auswahl stehenden Texte an (kann ebenfalls eingestellt werden). Mit dieser Option können verschiedene Themen, Aufgabenbereiche, Schwierigkeitsgrade ... gruppiert werden.

• Programmfunktionen

Auswahl eines Textes:

- + Programm öffnen
- + Hauptmenü anklicken
- + Auf der linken Seite in der Übungstextleiste ein Bauernhofsymbol  anklicken
- = Der gewählte Text wird im Feld „Aktueller Übungstext“ angezeigt.
- ➔ Ein Spiel kann nun gestartet werden.

Anmerkung: Beim Start des Zehnfingertrainers wird jeweils der zuletzt ausgewählte Text geladen. Der alte Text bleibt im Feld „Aktueller Übungstext“, bis der neue im linken Feld (mit Bauernhofbild) angeklickt wird.



Text erstellen:

- + Programm öffnen
- + Bearbeiten ➔ Texte und Optionen
- + Auf "Texte warten" drücken und die Übungstextgruppe, für die der Text erstellt werden soll, anklicken
- + Ins Feld „Aktueller Text“ den gewünschten Text hineinschreiben oder -kopieren
- + Auf „Aktuellen Text speichern“ drücken
- + Ja drücken
- + Textnamen eingeben
- + OK drücken
- + Text im Feld „Verfügbare Texte bzw. Textgruppen“ in gewünschte Textgruppe verschieben
- + OK drücken
- + Hauptmenü

Text löschen:

- + Programm öffnen
- + Bearbeiten ➔ Texte und Optionen
- + Auf "Texte warten" drücken
- + Den zu löschenden Text mit einem Klick anwählen (Text erscheint im Feld "Aktueller Text")
- + Auf den Knopf "ENTF" drücken.
- + Text löschen "Ja"
- + OK drücken
- = Text kann nicht mehr ausgewählt werden

Text umbenennen:

- + Programm öffnen
- + Bearbeiten → Texte und Optionen
- + Auf "Texte warten" drücken
- + Den zu löschenden Text mit zwei Klicks anwählen (Text erscheint im Feld "Aktueller Text")
- + Alternativen Textnamen eingeben
- + Bestätigen
- + OK drücken
- = Text hat nun einen neuen Namen

Text drucken:

- + Programm öffnen
- + Hauptmenü anklicken
- + Den gewünschten Text in der Übungstextliste auswählen
- + Text erscheint im Feld "Aktueller Text"
- + Datei → EDIT/DRUCK auswählen
- + Notepad wird mit dem Text geladen
- + Dort bei Datei/Druck den Text ausdrucken
- + Notepad schließen

Trainer einstellen:

- + Programm öffnen
- + Bearbeiten → Texte und Optionen
- + Oben ALLGEMEINE EINSTELLUNGEN anklicken
- + In diesem Formular können folgende Eigenschaften eingestellt werden:
 - **Text Übungstextgruppe:** Texte, die im Hauptprogramm auswählbar sein sollen
 - **Count-down:** Wie lange der Count-down beim Start eines Spieles dauern soll
 - **Trainer-Optionen:** Dort kann die Anzahl von Fehlerpunkten bei einem gemachten Fehler eingestellt werden
- + Wenn alle Einstellungen gemacht wurden, auf OK drücken
- = Die neuen Einstellungen werden nun übernommen

Erstellung einer neuen Übungstextgruppe (z.B. „Mappe“ des Kindes mit seinem Namen):

- + Programm öffnen
- + Bearbeiten → Texte und Optionen
- + Auf "Texte warten" drücken
- + Auf "Neue Übungstextgruppe" klicken
- + Gruppennamen eingeben
- + OK drücken
- = Nun können Texte in der neuen Übungstextgruppe gespeichert werden

Netzwerkfähigkeit des Trainers:

Der Zehnfingertrainer mit Schullizenz ist netzwerktauglich. Dies ermöglicht eine zentrale Übungstextverwaltung und die gezielte Durchführung von Übungen mit mehreren Schülern - mit Hilfe des "Lehrer-Schüler-Modus".

Netzwerkkonfiguration:

Auch bei der Netzwerkkonfiguration muss als Erstes der Trainer auf allen PCs installiert werden.

Zentrale Übungstext-Verwaltung:

Diese Funktion soll eine zentrale Wartung der Übungstexte ermöglichen.

Um die zentrale Übungstext-Verwaltung zu nützen, muss diese auf allen PCs eingestellt werden. Dafür wird im Formular „Texte und Optionen“ der Übungstextpfad auf ein zentrales Serverlaufwerk gelegt. Ist das Verzeichnis am Server leer, erscheint eine Abfrage, ob die Standardtexte übernommen werden sollen. Dies sollte auf jeden Fall mit "JA" beantwortet werden, da ansonsten die mitgelieferten Übungen nicht ausgeführt werden können.

Durch diese Konfiguration greifen alle Trainer auf den gleichen Übungstexte-Pool zu, welcher eine zentrale Wartung ermöglicht.

Lehrer-Schüler- Modus

Dieser Modus soll ein gezieltes Trainieren von Übungstexten bzw. Übungen mit mehreren Schülern ermöglichen.

Ist ein Client auf die zentrale Übungstext-Verwaltung umgestellt, kann auch die Lehrer-Funktion aktiviert werden. Dies ermöglicht Lehrern, die Einstellungen des "Lehrer-Trainers" an alle anderen gestarteten „Schüler-Trainer“ zu übertragen. Voraussetzung dafür ist, dass alle auf dasselbe Übungstextverzeichnis zugreifen.

Diese Einstellungen werden übertragen:

- Aktueller Übungstext
- Letzte Übung
- Alle Einstellungen, die in den Optionen gesetzt werden können

Somit kann bestimmt werden, welcher Übungstext mit welcher Übung - mit der Schnellstart-Taste - bei allen Trainern gestartet wird.

Ablauf einer Lehrübung mit der Funktion „Lehrer“:

- Alle Trainer starten
- „Texte und Optionen“ bei einem Trainer aufrufen
- Funktion "Lehrer-Modus" auswählen (ein zentrales Übungstextverzeichnis muss bereits konfiguriert sein)
- Somit wird dieser Trainer zum „Lehrer-Trainer“ und alle anderen gestarteten, die auf das gleiche Verzeichnis zugreifen, zum „Schüler-Trainer“
- Falls erforderlich, weitere Einstellungen vornehmen und nachher das Formular mit "OK" verlassen
- Ins Hauptmenü wechseln
- Übungstext auswählen
- Die gewünschte Übung anklicken
- Übung verlassen

Alle gestarteten Trainer übernehmen die zuvor gesetzten Einstellungen und wechseln in das Schnellstart- Menü. Wenn "Schnellstart" angeklickt wird, erscheint die zuvor ausgewählte Übung mit dem entsprechenden Übungstext.

- **Übungsmöglichkeiten (insgesamt 9 zur Wahl)**

Übungen mit dem "Maus-Trainer leicht" (ab 5 Jahren): Anklicken des Fingers



Maus-Trainer Tiere:

- + Der Text im Feld "Aktueller Text" wird für das Spiel verwendet.
- + Das Tier muss dem entsprechenden Finger zugeordnet werden.

Maus-Trainer Farben:

- + Der Text im Feld "Aktueller Text" wird für das Spiel verwendet.
- + Die Farbe muss dem entsprechenden Finger zugeordnet werden.

Übungen mit dem "Maus- Trainer schwer": Anklicken des Fingers



Maus-Trainer Farbtastatur:

- + Der Text im Feld "Aktueller Text" wird für das Spiel verwendet.
- + Die unten angegebenen Zeichen müssen den entsprechenden Fingern zugeordnet werden.
- + Dabei gilt:
 - Farbe und Tastatur sind eingeschaltet.
 - Tasten-Markierung ist eingeschaltet.

Maus-Trainer „Weiße Tastatur“:

- + Der Text im Feld "Aktueller Text" wird für das Spiel verwendet.
- + Die unten angegebenen Zeichen müssen den entsprechenden Fingern zugeordnet werden.
- + Dabei gilt:
 - Farbe der Tastatur ist ausgeschaltet.
 - Tasten-Markierung ist ausgeschaltet.

Maus-Trainer Gedächtnis:

- + Der Text im Feld "Aktueller Text" wird für das Spiel verwendet.
- + Die unten angegebenen Zeichen müssen den entsprechenden Fingern zugeordnet werden.
- + Dabei gilt:
 - Tastatur ist ausgeschaltet.

Übungen mit dem "Tastatur-Trainer": Durchführung mit der Tastatur

Tastatur- Trainer Farbtastatur/Tiere:

- + Der Text im Feld "Aktueller Text" wird für das Spiel verwendet.
- + Die unten angegebenen Zeichen müssen über die Tastatur eingegeben werden.
- + Dabei gilt:
 - Farbe und Tastatur sind eingeschaltet.
 - Tasten-Markierung ist eingeschaltet.
 - Tiersymbole werden angezeigt.

Tastatur –Trainer Farbtastatur/Farben:

- + Der Text im Feld "Aktueller Text" wird für das Spiel verwendet.
- + Die unten angegebenen Zeichen müssen über die Tastatur eingegeben werden.
- + Dabei gilt:
 - Farbe und Tastatur sind eingeschaltet.
 - Tasten-Markierung ist eingeschaltet.
 - Farbsymbole werden angezeigt.

Tastatur- Trainer „Weiße Tastatur“:

- + Der Text im Feld "Aktueller Text" wird für das Spiel verwendet.
- + Die unten angegebenen Zeichen müssen über die Tastatur eingegeben werden.
- + Dabei gilt:
 - Farbe der Tastatur ist ausgeschaltet.
 - Tasten-Markierung ist ausgeschaltet.

Tastatur -Trainer Gedächtnis:

- + Der Text im Feld "Aktueller Text" wird für das Spiel verwendet.
- + Die unten angegebenen Zeichen müssen über die Tastatur eingegeben werden.
- + Dabei gilt:
 - Tastatur ist ausgeschaltet.

• Leistungskontrolle ("Preisverteilung")

Nachdem alle Zeichen vom Feld "Aktueller Text" eingegeben wurden (gilt für alle Spielvarianten), wird ein Fenster mit den erzielten Punkten - den Fehlerpunkten usw. - angezeigt.



Ein gelber Smiley erscheint für gute Leistung, ein rotes Gesicht bedeutet: Gleich noch mal üben! Du siehst auch, wie viele Fehler du gemacht und wie lang du gebraucht hast.



Hoppala! Wenn du auf die Tasten geschaut oder nicht die richtigen Finger verwendet hast, ist ein gelber Smiley auch keine gute Leistung!!

6.4 Standard-Übungstexte vom Zehnfingertrainer (CD)

20 Textgruppen (Start mit Zehnfingertrainer: S. 22/23, mit Word S. 20/21)

Tipps:

- Textgruppen 01, 02, 15 u. 18 auch mit **Mix-Text** durchführen (Maus-Trainer schwer und Tastaturtrainer)
- Nach jeder Reihe werden praktische Beispiele geübt, d.h. Wenn die Übungen „Im Stall“ und „Im Haus“ 01 u. 02 „sitzen“, folgen die Wortbeispiele „03 Im Haus“. Darauf wird die Reihe „Oberhalb d. Hauses“ 01 u. 02 gelernt, dazu werden die Beispiele „04 Oberhalb d. Hauses“ geübt usw.
- Auch mit Word üben, gleiche Übungen öfters hintereinander → Schriftgröße ab 20

01 Reihen (ab Mittellinie) - siehe Merkhilfen dazu S. 31/32, 35 – 39

<i>Im Stall kl (Grundstellung)</i>	fjdkslaö
<i>Im Stall gr (Grundstellung)</i>	FJDKSLAÖ
<i>Im Haus kl (Grundreihe)</i>	fghjkdslaöä
<i>Im Haus gr (Grundreihe)</i>	FGHJDKSLAÖÄ
<i>Oberhalb d. Hauses kl (Oberreihe)</i>	rtzueiwoqpü
<i>Oberhalb d. Hauses gr (Oberreihe)</i>	RTZUEIWOQPÜ
<i>Oberreihe gr mit Taste Alt Gr</i>	RTZUE€IWOQ@PÜ
<i>Unterhalb d. Hauses kl (Unterreihe)</i>	vbnmc,x.y-
<i>Unterhalb d. Hauses gr (Unterreihe)</i>	VBNMC;X:Y_
<i>Alm u. Gipfel (Ziffern- u. Zeichenr.)</i>	5678493012ß!“?

02 Reihen (von links nach rechts)

<i>Im Stall kl (Grundstellung)</i>	asdf jklö
<i>Im Stall gr (Grundstellung)</i>	ASDF JKLÖ
<i>Im Haus kl (Grundreihe)</i>	asdfg hjklöä
<i>Im Haus gr (Grundreihe)</i>	ASDFG HJKLÖÄ
<i>Oberhalb d. Hauses kl (Oberreihe)</i>	qwert zuiopü
<i>Oberhalb d. Hauses gr (Oberreihe)</i>	QWERT ZUIOPÜ
<i>Oberreihe gr mit Taste Alt Gr</i>	Q@WE€ERT ZUIOPÜ
<i>Unterhalb d. Hauses (Unterreihe)</i>	yxcvb nm,.-
<i>Unterhalb d. Hauses gr (Unterreihe)</i>	YXCVB NM;:_
<i>Alm u. Gipfel (Ziffern- und Zeichenr.)</i>	1!2“3456 7890ß?

03 Im Haus (Grundreihe)

das
als
ja fad
Hals Öl
Fass Gas Glas
schwer: als Hals sah Öl ja las jäh Fass falls Gas sag kahl da

04 Oberhalb des Hauses (Oberreihe)

er wer
ei wie
wozu zur Tür
Ei Eier
quer Quelle
Euro
schwer: wer wert quer per wozu Ei ei wie Eier Tür zur Euro

05 Oberreihe - Taste Alt Gr

@ € @ € @ € @ €

06 Im Haus und oberhalb des Hauses (Grund- und Oberreihe)

der die
dir du
rot alle
ist sehr teuer
gute Jause
drei Autos
Papa Opa
jeder hat was

schwer: jeder los hat was rot alle alt aus her sie dir drei dort du elf fort heute hier ist jetzt kalt oft der die für gut sehr

sehr schwer: Frau Hut Haut Jause Park Ast Geld Post Opa Apfel Auge Auto Herr Katze Juli Papa Pferd

07 Im Haus und unterhalb des Hauses (Grund- und Unterreihe)

an am ab
bald
Mama
Ball
ach schön
am Bach
Mann Max

schwer: ach, nach, Mann, Bach, Max, Ball, nah, schön, böse, bald, am, by .

08 Ober- und unterhalb des Hauses (Ober- und Unterreihe)

nun nur
vor vom von
bin mir
ein eine meine
nein neun
oben üben
bei Tag
mit Mutter
Zimmer Computer

schwer: nun nur mit vor vom von bei beim zum neu ein eine mein tun nein bin neun oben nie üben

sehr schwer: Computer Mutter Ton Zimmer Cent

09 Häufig vorkommende Wörter (Alle Reihen)

Übung 1 und sind ich nicht auch bis aber kein hin uns

Übung 2 groß voll heiß lang krank ihm ihn vielleicht

10 Übungssätze

Satz 1 Da half das Öl. (Grundreihe, Punkt)

Satz 2 Ja, lass das Öl da! (Grundreihe, Rufzeichen)

Satz 3 Der Apfel ist sehr gut. (Grundreihe und Oberreihe, Punkt)

Satz 4 Heidi, sag das alles! (Grundreihe und Oberreihe, Beistrich, Rufzeichen)

Satz 5 Wo ist Opa? (Grundreihe und Oberreihe, Fragezeichen)

Satz 6 Beim Schreiben nicht auf die Tasten schauen! (Grundreihe, Oberreihe, Unterreihe)

Satz 7 Ohne Fleiß kein Preis! (alle vier Reihen)

Satz 8 Bravo, das hast du gut gemacht! (alle vier Reihen)

Satz 9 Mama fragt: „Wann kommst du?“ (alle vier Reihen)

Folgende Übungen eignen sich auch gut zum Üben in den entsprechenden Farben mit Word, Schriftgröße ab 20

Tipp: Öfters hintereinander dieselbe Übung – wir wissen ja: Übung macht den Meister!
Siehe auch S. 34/35 und **Arbeitsblatt 9**

11 Kuh (Zeigefinger)

fghj

FGHJ

rtzu RTZU

vbnm VBNM

56 78

zu zur

Uhr Hut

Gurt tut gut

ruft juhu

schwer: zu gut fuhr Hut ruft juhu nun tun zum Gurt zur tut Uhr trug

12 Pferd (Mittelfinger)

dkc,

ei49

€ 49 € 49

E€ E€ E€

dkc,ei49

DKC;E€I

ei Ei

die Ecke

die dicke Decke

Satzzeichen: , ; , ;

schwer: ei, Ei, die, Ecke, Decke, dick, dicke

13 Ziegenbock (Ringfinger)

slx.

wo30

slx.wo30

SLX:WO

wo so

so soll

Satzzeichen: . : . :

schwer: wo so los Los soll .

14 Schäfchen (Kleiner Finger)

aöäy-
qpü12ß
AÖÄY_QPÜ!“?
Papa
Satzzeichen: ! „?“,
schwer: Papa! Papa? „Papa“

15 Tiere (Finger) - Farbgruppen

Kuh (Zeigefinger) kl	fghjvbnmrtzu5678
Kuh (Zeigefinger) gr	FGHJVBNMRTZU
Pferd (Mittelfinger) kl	dkc,ei49
Pferd (Mittelfinger) gr	DKC;E€I
Pferd – Taste Alt Gr	€ € € € € € €
Ziegenbock (Ringfinger) kl	slx.wo
Ziegenbock (Ringfinger) gr	SLX:WO
Schäfchen (Kleiner Finger) kl	aöäy-qpü12ß
Schäfchen (Kleiner Finger) gr	!“? !“?
Schäfchen – Taste Alt Gr	@ @ @ @ @ @

16 Sachwörter

Familie	Vater, Mutter, Kind
Geld	das Geld, der Euro, der Cent
Haus	Küche, Wohnzimmer, Bad, wohnen
Schule	Klasse, Kinder, Lehrer, lernen
Wald	Baum, Bäume, Vogel, Vögel
Wasser	Quelle, Bach, See, Meer
Frühling	Frühling, Blumen, warm
Sommer	Ferien, baden, frei
Herbst	Drachen, Wind, bunte Blätter
Winter	Schnee, Eis, kalt
Jahr	Jahr, Monat, Woche, Tag
Am Himmel	Sonne, Mond, Sterne, leuchten
Fahrzeuge	Auto, Zug, Fahrrad
Farben	rot, blau, gelb, grün, schwarz, weiß
Woche	Montag, Dienstag, Mittwoch, Donnerstag, Freitag, Samstag, Sonntag
schwer:	Familie, Haus, Geld, Schule, Wald, Wasser, Frühling, Sommer, Herbst, Winter, Jahr, Himmel, Fahrzeug, Farbe, Woche

17 Buchstaben

A a A a
Ä ä Ä ä
B b B b
C c C c
D d D d
E e E e
F f F f
G g G g
H h H h
I i I i

J j J j
K k K k
L l L l
M m M m
N n N n
O o O o
Ö ö Ö ö
P p P p
Q q Q q
R r R r

S s S s
ß ß ß ß
T t T t
U u U u
Ü ü Ü ü
V v V v
W w W w
X x X x
Y y Y y
Z z Z z

18 Alphabet

Alphabet Kleinbuchstaben

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzäöüß

Alphabet Großbuchstaben

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖÜ

(Trainer: Shift-Taste bei jedem Buchstaben, Word: Großschreibschaltung)

19 Lange Texte

Anmerkung: Zeichen „<<“ bedeutet „Entertaste drücken“

Ich wünsch dir einen guten Tag

Ich wünsch dir einen guten Tag
und dass dich heute jeder mag,
dass du gut ausgeschlafen bist
und dass dir schmeckt, was du heut isst,
und dass der Tag dir bis zur Nacht
viel Freude macht.

Ein Witz vom Fritz

Ein Witz vom Fritz

Fritz: „Mutti, bitte schenk mir zwei Euro für einen alten Mann!“

Mutter: „Das ist aber schön, dass du an einen alten Mann denkst!“

Wo ist er denn?“

Fritz: „Dort steht er an der Ecke und verkauft Eis.“

20 E-Mail-Adressen

info@desalla.com

martha@desalla.at

Für alle E-Mail-Adressen gilt: keine Abstände, vor @ und am Schluss kein Punkt!

Weitere Anregungen und Vorschläge für Standardtexte bitte an: martha@desalla.at

7 Informationen

7.1 Unterrichtshilfen

7.1.1 Methodisch-didaktische und organisatorische Anregungen

Reihenfolge und Auswahl der Übungsbeispiele:

- Ein Vorteil dieser Methode ist, dass von Anfang an nach eigenem Belieben und Gutdünken – zum Unterricht oder zur Laune passend - geübt wird. Das können auf der 1. Stufe zuerst auch nur Buchstaben sein oder kurze „Lieblingswörter“.
- Am allerliebsten schreiben die Kinder ihren eigenen Namen. Sie sind sehr stolz, wenn ihnen dies mit den „10 Fingern“ gelingt.
- Das zu übende Wort wird anfangs vom Lehrer, später auch vom Schüler im Programm vorbereitet.
- Mit dem Zehnfingertrainer kann auch zu Hause gezielt geübt werden, evtl. in Verbindung mit Rechtschreibübungen.

10-Finger-Schreiben

Frontalunterricht	Stillarbeit	Computer	Hausübung
Übungsblatt farbig Alphabet in Farbe	Übungsblatt weiß Hohlbuchstabenalphabet	10-Finger- Trainer Word Word Art	10-Finger- Trainer Word, Word Art: Buchst., Lernwörter

Zehnfingersystem - Frontalunterricht (Direktunterricht)

Klasse	Gruppe	Einzelunterricht
Übungsblatt farbig Alphabet in Farbe	Erklärungen am Computer...	Fingerkontrolle am Übungsblatt und PC

Zehnfingersystem: Partnerarbeit

Zehnfingertrainer

Ein Kind übt, das andere beobachtet, ob die richtigen Finger verwendet werden.

Häufigste Fehler: C (Zeigefinger), Löschen (Zeigefinger)

Bei Übungen mit dem „Maus-Trainer“ zeigt das zweite Kind die entsprechenden Finger mit (ist auch in der Gruppe möglich).

Word

Buchstaben, Merkwörter oder –texte üben:

Ein Kind übt eine kurze Einheit (Buchstabe, Wort, Zeile...) das andere kontrolliert → Wechsel.

Für evtl. Rechtschreibfehler sind beide verantwortlich.

Word Art



Einer zeigt es dem anderen, dieser wieder dem nächsten usw.
z.B.: Buchstaben, Wörter...

Organisation

Übungsblatt farbig:

Das Übungsblatt dient dem „Trockentraining“ und ist eine sehr wichtige Lernhilfe. Jeder neue Schritt und auch die Wiederholungen werden kurz mit allen Kindern gemeinsam durchgeführt.

z.B. Jeder neue Buchstabe und jedes neue Wort wird zuerst am Übungsblatt „getippt“.

Erarbeitung von Buchstaben und Wörtern:

Die Erarbeitung von Buchstaben und Wörtern läuft jeweils nach demselben - vom Lehrer bestimmten - Schema ab. Deshalb ist es sehr wichtig, am Anfang in kleinen Schritten vorzugehen und genau zu erklären. Später wissen die Kinder dann genau Bescheid und der „Betriebslärm“ hält sich in Grenzen.

Zehnfingertrainer - Word - Word Art

Während die Kinder im Heft üben, arbeiten je zwei abwechselnd beim Computer. Das erste Kind übt, das zweite kontrolliert.

Wenn das erste Kind die Übung beendet hat, gibt es ein Ding (evtl. Flauschtier...) - an das nächste Kind der Klasse - in der vorher besprochenen Reihenfolge - weiter.

Das Kind, das zugeschaut hat, kommt nun an den Computer.

Bis das den Kindern klar ist, ist Kontrolle durch den Lehrer nötig. Später klappt es sehr gut allein.

	Frontal	Stillarbeit	Freiarbeit	Hausübung
Tafel	X			
Handschr. Heft		X		X
Übungsblatt 1	X	X		
Übungsblatt 2		X		
Alphabet F.	X			
Alphabet w.		X		
Tierkarten	X		X	X
Setzkasten	X	X	X	X
10-Finger-Trainer	X	X	X	X
Word		X	X	X

Üben zu Hause:

Dieselben Übungen mit Word und Zehnfingertrainer wie in der Schule. Der Lehrer druckt die Anleitung aus.

- Beachte: Nicht allzu lange vor dem Computer sitzen! Auch auf die Gesundheit achten!

Anmerkung:

Diktate oder sonstige Übungstexte könnten vom Lehrer per E-Mail nach Hause geschickt und dort vom Schüler oder von den Eltern in das Programm kopiert werden.

Durchführung:

Bearbeiten → Texte und Optionen → Texte warten → Übungstext in das Feld „Aktueller Text“ kopieren → Aktuellen Text speichern → Ja → Dateiname (Überschrift) eingeben → OK → in Textgruppe verschieben → Allgemeine Einstellungen – Textgruppe wählen → OK → Hauptmenü → Übung im linken Feld (mit buntem Bauernhofbild) anklicken → und nun üben (längere Texte nur mit dem Tastatur-Trainer)

Oder:

Die Kinder speichern den Text auf eine Diskette und kopieren ihn zu Hause in das Programm. (Bisher gibt es kaum Erfahrungswerte. Vorschläge bitte unter info@desalla.com)

7.1.2 Arbeitsmaterialien zum Zehnfingerschreiben – mit und ohne PC

Lernpaket: Zehn-Finger-Schreiben **KINDERLEICHT!**

- **Handbuch**

- **Arbeitsblätter** (in eigener Mappe):

1 Übungsblatt farbig (Tastaturvorlage in Farbe), A 4, laminiert:

wichtigste Lernhilfe für das „Trockentraining“ → Seite 12

2 Übungsblatt schwarzweiß (Tastatur-Kopiervorlage):

zum Anmalen des jeweils durchgenommenen Stoffes → Seite 13,
kann evtl. auch zum „Trockentraining“ verwendet werden

3 Vorlage für Fingerpuppen aus Filz → Seite 7

4 Vorlage für Fingerpuppen aus Papier → Seite 10

5 Alle Tiere im Stall (Grundstellung) → Seite 15

6 Farbalphabet: Übersicht auch für die Kleinbuchstaben → Seite 29

7 Alphabet Hohlbuchstaben: zum Anmalen → Seite 29

8 Merkhilfen Reihen: zur Orientierung auf der Tastatur und zum Eintragen der
Merksprüche → Seiten 16, 31, 34 – 38

9 Merkhilfen Tiere (Finger) - Farbgruppen: zum Einprägen der Buchstaben und
Zeichen der einzelnen Finger → S. 33 / 34

- **Tierkarten:** zum spielerischen Üben und Festigen des Gelernten S. 40 - 42



55 Karten

Vorderseite: Buchstabe oder Zeichen - groß, in Schwarz -

die anderen Zeichen bzw. Buchstaben – angeordnet wie auf der Taste – kleiner,
in Grau (mit Kleinbuchstaben, die auf der Taste nicht zu sehen sind)

Rückseite: Buchstabe bzw. Zeichen in Farbe, mit entsprechendem Tier und
passender Großschreibtaste

Rückseite des Deckblattes: Senkrechte, strichlierte Linie = Trennlinie zwischen
linker und rechter Hand

Viele Spielmöglichkeiten!

- **CD-ROM mit Zehnfingertrainer: Optimale Lernergänzung für Kinder und Erwachsene** → S. 22, 23, 43 - 53

Einzel- bzw. Schullizenz

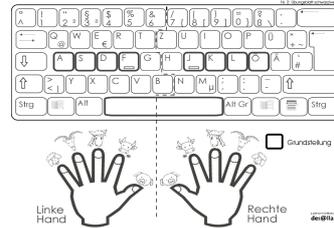
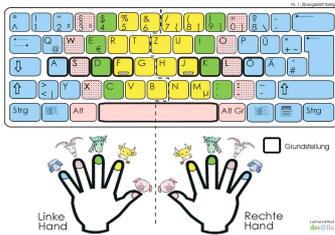


- **Holzleiste mit laminierte Tastaturvorlage A5:**

Die Leiste mit der Tastaturvorlage wird links vor den Bildschirm gestellt,
um notfalls beim „Blindschreiben“ (Schreiben mit Blick zum Bildschirm) nachschauen
zu können.

Für die Klasse zusätzlich:

1 Übungsblatt farbig, laminiert, A 3 evtl. **2 Übungsblatt schwarzweiß, A 3**



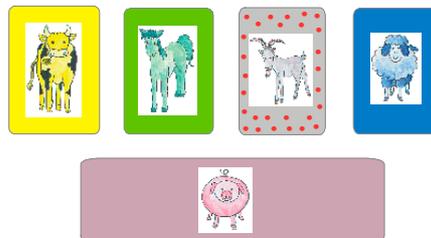
3 Farbalphabet, laminiert, A 3

evtl. **4 Alphabet Hohlbuchstaben, A 3**

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
 Aa Bb Cc Dd Ee
 Ff Gg Hh Ii Jj Kk
 Ll Mm Nn Oo Pp
 Ququ Rr Ss Tt Uu
 Vv Ww Xx Yy Zz B
 ! ? " ; , : . _ -

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
 Aa Bb Cc Dd Ee
 Ff Gg Hh Ii Jj Kk
 Ll Mm Nn Oo Pp
 Ququ Rr Ss Tt Uu
 Vv Ww Xx Yy Zz B
 ! ? " ; , : . _ -

- **Riesen-Tierkarten:**
 Farbblätter A4, laminiert, mit der entsprechenden Tierabbildung auf der Rückseite, zur Erarbeitung und Festigung der Farbzuoordnung: Seite 9, 10, 40



Lernen ohne Computer:

Falls kein PC vorhanden ist, kann das Zehnfingerschreiben auch mit dem Handbuch, dem Übungsblatt, den Spielkarten und einer alten Tastatur erlernt werden. Es fehlt natürlich die wichtige und angenehme Kontrolle des Geschriebenen auf dem Bildschirm.

Nützliche Anschauungsmittel:

Kuschel- oder Spieltiere, Seite 9 und 10:

Schwein (möglichst groß und dick, es ist - während die anderen Tiere schreiben - immer im Stall und frisst...),
 Kuh, Pferd, Ziegenbock, Schäfchen, Mäuschen (unter die hohle Hand)

Yo-Yo Spiel

Nagellack in den Tierfarben, Farbpunkte für die Fingernägel

7.1.3 Meine persönlichen Tipps:

- Frisch gewagt, ist halb gewonnen! Noch heute an die Arbeit!
- In einer gemütlichen Ecke Handbuch durchlesen! (evtl. Unklarheiten mitteilen: info@desalla.com)
- Gleich mit farbigem Übungsblatt trainieren.
- Nun an den Computer: Zehnfingertrainer (CD) – siehe S. 22 / 23
Word – große Schrift, Farbe – siehe S. 20
- Vor dem Tippen eines Wortes Entfernung und Lage der Buchstaben feststellen, mit offenen und geschlossenen Augen Abstand und Richtung der gesuchten Buchstaben erfühlen, d.h. sehr vorsichtig und konzentriert abtasten. (Spürst du, wie schön glatt sich jede einzelne Taste anfühlt?)
- Schreiben **mit Blick zum Bildschirm**. Entdeckte Fehler gleich „blind“ ausbessern. „Schäfchen“ macht das gern!
- Konzentration auf die Merkhilfen.
- Erlaubt: Übungsblatt links neben dem Bildschirm.
- **Man lernt durch TUN!**
- Viel Vergnügen!

Mein Rat für Anfänger am PC: Jemanden suchen, der bei kleinen Schwierigkeiten **gleich** weiterhilft.

Möglichkeiten zum Erlernen des Zehnfingerschreibens:

1. Im Unterricht ab der 1. Schulstufe mit den ausgearbeiteten Lehreinheiten
(für höhere Schulstufen gekürzt)

2. Leitfaden zum Selbststudium mit dem Lernpaket zu Hause:

- **Für ältere Kinder** (und alle, die sich noch als solche fühlen):
Tastaturvorlage in Holzleiste links beim Bildschirm
CD: Hilfe → Liedanimation und Farbuordnung oder Handbuch S. 6 u. 9
Handbuch: S. 12 – 23, S. 31 – 42, **Arbeitsblätter, Tierkarten**
Zehnfingertrainer: „Maus-Trainer schwer“ u. „Tastatur-Trainer“ (Übungen je nach Lerntyp wählen)
Standardtexte: S. 49 – 53
Textgruppen (Zehnfingertrainer u. Word):
01 und 02 Reihen
15 Tiere (Farben) - Farbgruppen
18 Alphabet
bei den weiteren Textgruppen Übungen nach Wahl: von leichten, kurzen Texten, bis „schwer“
- **Schnellkurs für Erwachsene:**
Tastaturvorlage in Holzleiste links beim Bildschirm
CD: Hilfe → Farbuordnung oder Handbuch S. 9
Handbuch: S. 12 – 23, S. 31 – 42, **Arbeitsblätter 8 und 9**
Übungsblatt farbig, Tierkarten
Zehnfingertrainer: nur „Tastatur-Trainer“ (Farbtastatur/Farben, „Weiße Tastatur“, Gedächtnis)
Textgruppen (Zehnfingertrainer und Word):
wie oben, jedoch nur Übungen „schwer“ und „sehr schwer“

7.1.4 Das Schreib-Lese-Startpaket - **voraussichtlich ab Schuljahr 2005 / 06**

Als Ergänzung zu „Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT“
ist ein neues Erst-Schreib-Lese-Werk in Ausarbeitung:

Das „Zauber-Lese-Land“

Autorin: Martha Desalla

Zeichnungen und Zauber-Lese-Land-Song: Maria Annewandter

Die Kinder erlernen damit parallel zum herkömmlichen Schreiben auch die Bedienung der Tastatur mit dem 10-Finger-System, also das Schreiben am Computer – das Schreiben von heute. Die Materialien umfassen den gesamten Prozess des Lesen- und Schreibenlernens.

Mit diesem Schreib-Lese-Startpaket wird Fördern, Fordern und Spielen zu einem sinnvollen Ganzen verknüpft:

- Alle Lernwörter sind auf dem „Zauber-Lese-Land-Bild“ - Größe DIN A 0 – in sinngemäßem Zusammenhang bildlich und schriftlich dargestellt.
- Die Kinder erhalten das „Zauber-Lese-Land-Bild“ in Größe DIN A 3 zum Anmalen.
- „Zauber-Lese-Land-Song“ mit Begleitsatz für Kinder und Playbackversion – CD
- Mit Buchstabenbauteilen aus Holz werden die Anlaute der Lernwörter nachgelegt (Großbuchstabenalphabet).
- Die ersten Schreib- und Lesevorübungen erfolgen ebenfalls mit Hilfe der Buchstabenbauteile aus Holz (Stäbchen und Bögen). Diese dienen auch dem taktilen und optischen Erfassen der Blockbuchstaben (=Buchstaben auf der Tastatur).
- Es wird die Bild-Wort-Lesemethode angewendet. Die Buchstaben der Lernwörter werden in den Farben des Zehnfingerschreibens erarbeitet. (Bildwörter und Bildalphabet für die Klasse, Bildwort-Leseblätter und Bildalphabet für das Kind)
- Viele ansprechende Arbeitsblätter in Druck- und Schreibschrift (jeweils gebunden, um die lästige Zettelwirtschaft in den Griff zu bekommen)
- Anlauttabelle in Druck- und Schreibschrift mit Lernwörtern des „Zauber-Leseland-Bildes“ (für die Klasse und als Arbeitsblatt für das Kind)
- Erst-Lese-Texte zum „Zauber-Lese-Land“ (gebunden)
- Evtl. „Zauber-Lese-Land-Bild“ in Farbe, ohne Schrift, als Puzzle für Vorschule bzw. Kindergarten

7.2 Durchgeführter Einsatz

Ich konnte schon viele Kolleginnen und Kollegen für meine Idee begeistern – darüber freue ich mich sehr.

Praktisch erprobt wurde meine Methode bereits bei verschiedenen Seminaren, Projekten und Unterrichtsvorführungen. Sie wird auch schon in mehreren Schulen erfolgreich angewendet.

- Veröffentlichung des Projektes „ Erlernen des 10-Finger-Systems in einer 1. Klasse und mit einer Kindergartengruppe im Schuljahr 2001/02 “ im Buch „Computereinsatz an österreichischen Grundschulen“ (Hrsg. Johann Eder – Anton Reiter)
- Präsentiert mit Schulkindern der VS Assling bei der „Bildung Online Messe“ in Hall i. Tirol 2002, 2003 und 2004
- Positiv erprobt auch mit Kindern der Übungsvolksschule der Pädagogischen Akademie der Erzdiözese Wien bei der Interpädagogika 2002 in Wien
- Bildungsmesse Nürnberg 2003
- Bereits erfolgreich erprobt mit Kindern und Erwachsenen, Gruppen und Einzelpersonen in Osttirol, Nordtirol, Kärnten, Vorarlberg, Steiermark, Wien, Deutschland, Schweiz, Indien
- Ein Beitrag über „Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT ab der 1. Schulstufe“ wurde im ORF 2 bei „Tirol Heute“ am 22.04.2004 und bei „Willkommen Österreich“ am 23.04.2004 ausgestrahlt.

7.3 Rückmeldungen

Da bin ich gewachsen!



Ich bedanke mich herzlich für die vielen erfreulichen Feedbacks und wertvollen Anregungen. Manche davon konnte ich schon in die Tat umsetzen.

Rückmeldungen bitte in Zukunft unter www.desalla.com oder info@desalla.com

Hier ein paar Ausschnitte von E-Mails, die mich besonders freuten und mich zum Weiterarbeiten motivierten:

Seminar in der HS Dellach i. Drautal am 12.03.03:



...Die schriftlichen Kommentare auf den Evaluationsbögen sind überwältigend...
VD Waltrude Guggenberger, VS Dellach, LAG-Leiterin Mi 12.03.03 21:14

Aus den Rückmeldungen der Kursteilnehmer:



...Es war für mich unvorstellbar, wie Volksschüler mit dem 10 Fingersystem arbeiten könnten.
Sie haben mich schon in den ersten 5 Minuten davon überzeugt, dass das auch mit den Kleinen schon klappt!
Christina Six, VS Altersberg/Kärnten Mi 12.03.03 19:07

...damit setzen Sie einen tollen, neuen Impuls für die Unterrichtsarbeit mit dem Computer.
Viktoria Schittenkopf, Montessorilehrerin in der VS 1Spittal/Drau Mi 12.03.03 22:04

...war ich so motiviert, dass ich gleich am selben Abend noch Materialien für eine Unterrichtseinheit zusammengesammelt habe.
Monika Klocker, VS Greifenburg



...Das war endlich einmal ein praxisorientiertes Seminar.
Klara Led, Helga Dullnig, Martina Kofler VS Kremsbrücke Mo 17.03.03 10:0



Die Schülerin Nadine, die bei dem Seminar dabei war, erzählte den anderen Kindern, wie lustig es sein kann, mit den zehn Fingern zu schreiben.
Der Schüler Michael war so fasziniert, dass er übers Wochenende die ganze Tastatur lernte und am Montag bereits mit dem Zehnfingersystem Sätze schrieb.
Antonia Wallner, VS Dellach Sa 22.03.03 18:37

...in den einzelnen, liebevoll erarbeiteten Unterrichtseinheiten stecken Jahre der Entwicklung, das ist mir sehr wohl bewusst.
Christine Ruggenthaler Mi 26.03.03 20:59



...Nachdem ich mir bei Ihrem Seminar wertvolle Tipps holen konnte, die einfach zum Umsetzen sind...
Christian Thaler, VS Asten Expositur Mörtschach, höchstgelegene Schule Kärntens
Do 10.04.03 08:54



Liebe Martha !

Jetzt glaube ich ist es an der Zeit, um Dir (sehr langsam) zu schreiben. Ich bin mit mir zufrieden. Erst die Tiere am Bauernhof, die sind so glücklich, sich endlich in Freiheit zu bewegen. Nur das dicke Schwein will es immer noch nicht glauben, dass es im Stall bleiben soll. Zum Glück kommt mehr und weniger die braune Kuh und lässt das Schwein wieder einmal frei laufen.

Das stolze Pferd galoppiert voll Übermut, hinauf und hinunter, hin und her.

Der Ziegenbock mit dem langen Zottelrock meint halt auch, er muss der Beste sein und fällt dann auf die Nase.

Das kleine Schäfchen hat sehr viel zu tun, ist aber voll Begeisterung dabei. Ganz schlecht ist das rechte Lämmchen, wenn irgendein Tier am selben Fleck verweilt. Da weiß es sich nicht mehr zu helfen.

Da kommt aber schnell die große alte Kuh, so quasi lass mich einmal her, ich hab ältere Rechte, ich bin schon früher auf dem Bauernhof gewesen und so treibt sie alle Tiere wieder schnell an ihre Plätze.

Die 12 süßen, weißen, heißen Schäfchen danken das der braunen Kuh und hüpfen schnell auf den Spielplatz, wo sie endlich Zeit haben Yo-Yo zu spielen.

So, liebe Frau Lehrerin Martha, jetzt weißt Du, wie es uns geht. Vielen Dank, dass Du mich und viele mehr dieses System gelehrt hast...

So 06.04.03 21:02

Aloisia Weis, 62, selbstgetippt mit 10 Fingern nach 1 ½ Monaten.
(Einführung ins 10-Finger-System im Feber in nur **2 Stunden!**)



...Ich bin eine Grundschullehrerin aus Meran (Südtirol).

Im letzten Jahr habe ich bei der Messe in Hall Ihren Stand besucht. Ihre Methode zum Erlernen des Zehnfingersystems hat mein Interesse geweckt...

Heidi Reso Do 24.04.03 11:43

...Ihr Seminar hat wirklich sehr viel bewirkt. Erstens bin ich jetzt auch selber in der Lage, recht gut mit dem 10-Fingersystem zu schreiben und zweitens haben meine "Zweitklässler" schon recht gute Erfolge aufzuweisen. ... Die Kinder sind nach 3 Monaten in der Lage, einfache Sätze blind zu schreiben. Bei der Erarbeitung bin ich genau nach Ihrem Muster vorgegangen. Was ich noch eingebracht habe, war:

- eine Schwarzweißkopie der Tastatur (nur die gerade erarbeiteten Tasten bzw. Zeilen wurden mit den entsprechenden Farben angemalt)
- die Fingernägel mit entsprechend farbigen Markierungspunkten beklebt (falls die Farbe nicht vorhanden, wurden weiße Punkte übermalt)
- es könnte auch Nagellack verwendet werden (dies habe ich allerdings nicht selbst ausprobiert)
- leere Spielkarten mit Tiersymbolen, Farben und Buchstaben versehen und laminiert (immer 4 Karten von einer Farbe sind ein Quartett)



Monika Klocker
VS-Greifenburg Do 12.06.03 14:58

...Ich selbst übe fleißig und werde es wohl mit den Kindern endlich endgültig schaffen, im 10-Finger-System zu arbeiten! ;-)

Christina Six Do 12.06.03 20:09
(Lehrerin lernt es parallel mit den Kindern).



...Mir tut es ja so schon Leid, dass das Schuljahr zu Ende ist, aber für dein Schreibprogramm tut es mir noch mehr Leid, weil wir noch so viel dran arbeiten könnten.

.....
Christine Fr 13.06. 03 08:37

...Ich habe meine Tastatur ein bisschen eingefärbt, damit ich nicht immer auf die Vorlage schauen muss.

Christine Ruggenthaler So 15.06.03 22:05

...Computer (spielen, schreiben) hat mich immer sehr fasziniert. Doch ich hatte nie Schreibmaschine-Unterricht. Somit glaubte ich, dass ich das nie erlerne.

Mit 62 Jahren hab ich dann mit zwei Fingern begonnen zu schreiben. Durch Zufall bin ich mit Dir, Martha, ins Gespräch gekommen und Du hast mich dann das 10 Finger System (Haustiere) spielerisch gelehrt. Du hast mir Mut gemacht, dass es auch im Alter noch möglich ist.

Weis Loise Mo 16.06.03 22:16



...Ich besuche die 4. Klasse der VS Winklern.

Ich versuche mein erstes E-Mail zu schreiben. Obwohl ich blind bin, komme ich gut zurecht...

Marie- Theres Granitzer und Lehrerin Andrea Fischer Di 01.07.03 08:30

...Viel Glück und Erfolg mit deiner hervorragenden Arbeit!

VD Oswald Blassnig, VS Lienz- Süd 2 Mi 09.07.03 18:24

...Ich bin schon fest beim Üben und bin voll begeistert von dieser kindgemäßen Methode. Freue mich schon auf den Herbst, wenn ich sie in der Schule anwenden kann.

Gertraud Blassnig, VS Grafendorf Sa 19.07.03 21:32

... Ich finde das System sehr ausgereift.

Antonia Wallner, VS Dellach Sa 19.07.03 23:22



...finde deine Unterlagen wirklich toll und wende sie bei einer meiner sehbehinderten Schülerinnen auch schon erfolgreich an!!

Melanie Mauthner, Stützlehrerin für sehbehinderte und blinde Kinder im Bezirk Spittal und Klagenfurt
So 09.11.03 11:23

O Jubel, o Freude!

Habe in Graz beim SEWA (Kramschladen) endlich einen Ziegenbock ergattert!...

Di 09.12.03 20:42

...Diesen Text schreibe ich nach deinem System. Ich bin richtig stolz...

Martha Schneider, Diepoldsau, Schweiz Di 10.02.04 15:0

...hai Dear Teacher

I am Biju from Peeramde, India (PDS)

... I am training to get your way of typing

Thanks a lot, it is a good method

thanks

Biju Sa 07.02.04 13:21



...“Ich hab dann so ziemlich jeden Tag ein bisschen geübt.

Inzwischen hab ich viele, viele Kochrezepte geschrieben und für mich eine Kochmappe zusammengestellt. Ich hab mit mir selber große Freude und großen Stolz, dass ich mit über 60 Jahren das Zehnfingerschreiben erlernt habe. Nebenbei hoffe ich, dass es auch meinen müden Gehirnzellen gut tut, sich ein bisschen anzustrengen.“

Frau Aloisia Weis, ORF 2 „Tirol Heute“, 22.04.2004

8 Zukunftsperspektiven

Unsere Kinder - die Kinder von heute - sind Kinder eines neuen Zeitalters. Bereits im Vorschulalter kommen sie mit dem Medium „Computer“ in Berührung, und bei Schuleintritt ist ihnen der PC absolut nichts Fremdes mehr. Eine elementare Notwendigkeit ist daher, die Tastatur bedienen zu können.

Spielerisches Erlernen des Zehnfingerschreibens ab der 1. Stufe ist sinnvoll:

- Kinder in diesem Alter lernen schnell, unkompliziert und mit Begeisterung.
- Das Schreiben mit den 10 Fingern findet im praktischen Schulalltag vielfältige Verwendungsmöglichkeiten. Dies zeigt sich bereits auf der 1. Schulstufe und nimmt mit jedem Jahr an Bedeutung zu.
- Die Bedienung der Computertastatur ist eine Grundfertigkeit, die auch in der künftigen Arbeitswelt der Kinder von großer Wichtigkeit ist.
- Aus der Sicht der Kybernetik ist das Schreiben mit den 10 Fingern eine wertvolle Tast-, Orientierungs-, Kombinations- und Koordinationsübung.
- Da die Schüler ohne vorhergegangene „Schreiberfahrung“ (vgl. Adlersuchsystem!) an die Arbeit gehen, bleibt ihnen auch in späteren Jahren das mühsame Umlernen erspart.

Die Bedienung der Computertastatur mit dem Zehnfingersystem ist meiner Meinung nach ab der 1. Schulstufe in den Lehrplan der Volksschule aufzunehmen, und es muss ihr auch genügend Zeit und der entsprechende Wert beigemessen werden.

Ich wünsche allen Lehrern und Eltern, die die vorgeschlagene Theorie in die Praxis umsetzen wollen, die Begeisterung, die ich hatte und noch immer habe.

Ich weiß, die Utopie – Zehnfingerschreiben ab der 1. Schulstufe - kann zur Realität werden!

Notizen: