



Hilfe zum Startfenster

Im **Startfenster mit den Häusern** werden die **Namen der Spieler oder der Teams** (Team = Spielergruppe bis 4 Personen) eingetragen, ausgewählt oder gelöscht. Häuser mit geschlossener Tür sind noch frei. Durch Anklicken der **"Info"**-Säule gelangt man zur **Plakatwand** mit den Protokollen, Übungsplänen und Bestenlisten und mit der Regelübersicht und Informationen über **Alfons Lernsoftware (Produktpalette)** und über **A.L.F e. V.**

Bewege mit der Maus den Cursor auf dem Bildschirm; beachte dabei die Zeile am unteren Bildschirmrand!!!

Klicke ein **Häuschen** oder die **"Info"**-Säule an und schau' mal, was passiert!



Am rechten Bildschirmrand sieht man hier außer dem **"Wie weiter?"-Button** für die Hilfe zum Programm (den hast Du gerade gedrückt) folgende **Buttons**:



"Papierkorb": Spieler oder Teams **löschen**



"Ausgang": Alfons-Programm **beenden**



Hilfe zur Plakatwand

Von der **Plakatwand** gelangst Du zu den **Protokollen, Übungsplänen** und **Bestenlisten** und zur **Regelübersicht** und **Informationen über Alfons Lernsoftware (Produktpalette)** und über **A.L.F e. V.**

Bewege mit der Maus den Cursor auf dem Bildschirm; beachte dabei immer auch die Zeile am unteren Bildschirmrand!!!

Klicke auf ein **Plakat**, das Dich interessiert.



Am rechten Bildschirmrand sieht man hier außer dem **"Wie weiter?"-Button** für die Hilfe zum Programm (den hast Du gerade gedrückt) noch diesen **Button**:



"Zurück": Zurück zum Startfenster



Hilfe zum Arbeitszimmer

Bewege mit der Maus den Cursor auf dem Bildschirm; beachte dabei die Zeile am unteren Bildschirmrand!!!

Entscheide durch Anklicken, was Du tun oder sehen möchtest:

- Lautsprecher** (auf dem Regal): --> **Ton an/aus**
- Mischpult** (neben dem Schreibtisch): --> **Einstellungen ändern**
- Bücherregal:** --> **Lernstoff auswählen**
- Computer, Stuhl:** --> **Übung beginnen**
- Plan** (an der Wand): --> **Übungsplan**
- Tonband** (im Regal): --> **Protokoll**
- Siegerpokal** (neben dem Regal): --> **Bestenliste**
- "Ausgang"-Schild** (über der Tür): --> **Zurück zum Startfenster**

(Alfons hat hier aber noch mehr versteckt. Probier' auch aus, was passiert, wenn Du die anderen Dinge im Zimmer mit der **linken oder rechten Maustaste** anklickst. **Viel Spaß!**)



Am rechten Bildschirmrand sieht man hier außer dem **"Wie weiter?"-Button** für die Hilfe zum Programm (den hast Du gerade gedrückt) noch diesen **Button**:



"Zurück": Zurück zum Startfenster



Hilfe zum Einstellungsfenster

Hier werden die **Namen der Spieler** eingetragen.

Anschließend wählt man durch Anklicken, welches **Spiel** am Ende jeder Übung erscheinen soll, und aus wie vielen Teilen die Spiele bestehen sollen. Jede Übung besteht dann aus so vielen **Fragen** (Aufgaben), wie das Spiel **Teile** hat.

"**Spielfüchse**" können durch Anklicken der "**Superstufe**" mehr Teile bei den Spielen als Fragen bei den Übungen einstellen. Die "**Hyperstufe**" funktioniert allerdings erst, wenn bei den Übungen **mindestens 50 Punkte** erreicht werden.

Die Pfeile neben den Feldern der "**Bilderserie**" und der "**Bestenliste**" dienen zum Auswählen einer anderen Bilder- oder Fotoserie für die Spiele und zum Auswählen einer anderen Bestenliste oder Erstellen einer zusätzlichen Bestenliste.

Schließlich kann man noch den **Ton an-** und ausschalten. Für viele Übungen und Spiele ist der Ton aber wichtig, daher lieber nur die **Lautstärke** verändern!



Am rechten Bildschirmrand sieht man hier außer dem "**Wie weiter?**"-Button für die Hilfe zum Programm (den hast Du gerade gedrückt) folgende **Buttons**:



"**OK**": **Bestätigung** der Einstellungen und zurück zum Arbeitszimmer



"**Schrift**": **Schriftart** für die Darstellung der Aufgaben einstellen



Hilfe zur Schriftarteneinstellung

Schriftarteneinstellungen und -änderungen sind vor und während der Aufgabenbearbeitung möglich.

Die Darstellung der Aufgaben richtet sich danach, welche **Schriftart**, **Größe** und **"Stil"** (fett / nicht fett) hier angeklickt werden.

Die Pfeile neben den Feldern "Schriftart" und "Größe" dienen zum Anzeigen weiterer Auswahlmöglichkeiten.



Hilfe zur Lernstoffauswahl

Zuerst wählt man durch Anklicken das **Stoffgebiet**, zu dem man Übungen machen möchte.

Im Verzeichnis dieses Stoffgebiets wählt man dann ein **Thema** aus.

Jetzt erscheint eine Liste der einzelnen **Übungen**, die es zu diesem Thema gibt. **Übungen mit Sprachausgabe** sind mit einer **Musiknote** markiert.

Durch Anklicken markiert man jede Übung, die man probieren möchte. Dieselbe Übung kann auch mehrmals hinzugefügt werden.

Links neben der Liste entsteht ein **"Blätterstapel"**, der mit jeder ausgewählten Übung höher wird. (Mehr als zehn Übungen kann man allerdings nicht auf einmal auswählen!)

Durch Anklicken der jeweiligen **Überschrift (Stoffgebiet oder Thema)** gelangt man wieder zurück zu den anderen Stoffgebieten oder Themen. So können auch **gemischte Übungen** zu verschiedenen Stoffgebieten oder Themen zusammengestellt werden.

Außerdem können Übungen von **weiteren Alfons-CDs** (anderes Fach und/oder andere Klassenstufe) eingefügt werden (siehe unten).



Am rechten Bildschirmrand sieht man hier außer dem **"Wie weiter?"-Button** für die Hilfe zum Programm (den hast Du gerade gedrückt) folgende **Buttons**:



"Nächstes": Fach/Klassenstufe wechseln

(Dieser Button erscheint nur, wenn bereits weitere Alfons-CDs geladen waren!)



"Papierkorb": Löschen einzelner Übungen



"Papierstapel": Anzeigen der ausgewählten Übungen



"Alfons schaut": Beispiel zeigen



"OK": Bestätigung der Auswahl und zurück ins Arbeitszimmer



Hilfe zur Aufgabenbearbeitung

Jedes graue "Kärtchen" mit einem **Fragezeichen** verbirgt eine andere Frage oder Aufgabe. Durch Anklicken oder mit der <Enter>-Taste kannst Du die Kärtchen "umdrehen", also die Aufgabe sehen. Mit der **Tastatur** oder den **grauen Antwort-Buttons** gibst Du Deine **Antwort** ein. Du kannst Dich auch korrigieren.

Bei **Aufgaben mit mehreren Lücken** kommst Du mit der Maus oder mit der <Enter>-Taste zur nächsten Lücke.

Zum **Bestätigen** Deiner Antwort klickst Du auf den **"OK"-Button** ("rotes Häkchen") oder drückst die **<Enter>-Taste**, und weiter geht's mit der nächsten Aufgabe.

Wenn alle Aufgaben bearbeitet sind, zeigen **fröhliche oder traurige Gesichter**, welche Aufgaben richtig und welche fehlerhaft bearbeitet wurden. Die Felder mit den traurigen Gesichtern kannst Du jetzt nochmals anwählen, um Fehler zu **korrigieren**. Wenn Du trotzdem noch nicht klarkommst, zeigt Dir Alfons automatisch noch einmal den **Regeltext** zu dieser Aufgabe. Bei weiteren Fehlversuchen zeigt Alfons die **richtige Lösung**, so daß **am Ende immer alle Gesichter fröhlich** sind.



Am rechten Bildschirmrand sieht man hier außer dem **"Wie weiter?"-Button** für die Hilfe zum Programm (den hast Du gerade gedrückt) folgende **Buttons**:



"Schrift": **Schriftart** für die Darstellung der Aufgaben ändern



"Lautsprecher ist an": **Sprachausgabe** unterbrechen oder



"Lautsprecher ist aus": **Sprachausgabe** wiederholen



"Alfons-Telefon": **Regeln oder Lösungsbeispiel** zu dieser Aufgabe



"OK": **Bestätigung** der Antwort



Hilfe zum Übungsende

Wenn alle Aufgaben bearbeitet sind, folgt das ausgewählte Spiel. Danach siehst Du nur noch **graue Felder ohne Fragezeichen** und ein **gelbes Feld** mit der bisher erreichten **Punktezahl**. Mit den **Buttons** bestimmst Du, wie Du jetzt weitermachen möchtest.



Am rechten Bildschirmrand sieht man hier außer dem **"Wie weiter?"-Button** für die Hilfe zum Programm (den hast Du gerade gedrückt) folgende **Buttons**:



"Nächstes": Nächste ausgewählte **Übung beginnen**

oder



"Lernstoff": **Neue Übungen** auswählen



"Wiederholung": Letzte **Übung wiederholen**



"Plan": **Bemerkung** zur Übung für den **Übungsplan** eingeben



"Schrift": **Schriftart** für neue Aufgaben bestimmen



"Haus wechseln": Weitergeben an **nächstes Team**



"Zurück": **Zurück** ins Arbeitszimmer



Hilfe zum Übungsablauf

Mit der **Tastatur** gibst Du Deine **Antwort** ein. Du kannst Dich auch korrigieren.

Falls Du - bei **Aufgaben mit Sprachausgabe** - die Aufgabe **noch einmal hören** möchtest, klickst Du einfach auf den **"Lautsprecher"-Button** (rechts oben). Du kannst damit die **Sprachausgabe wiederholen** und auch **anhalten**, so oft Du willst.

Bei **Aufgaben mit mehreren Lücken** kommst Du mit Maus oder mit der <Enter>-Taste zur nächsten Lücke.

Zum **Bestätigen** Deiner Antwort klickst Du auf den **"OK"-Button** ("rotes Häkchen") oder drückst die **<Enter>-Taste**, und weiter geht's mit der nächsten Aufgabe.

Wenn Du Dir einmal nicht sicher bist, kannst Du mit dem **"Telefon"-Button** bei Alfons "anrufen". Er erklärt Dir dann noch einmal ganz genau die **Regeln** zu dieser Aufgabe, oder er zeigt ein **Lösungsbeispiel**.

Bei manchen Aufgaben gibt es außerdem einen **"Erste Hilfe"- Button** (Sanitäter-Auto). **Alfons** hilft hier weiter, indem er die **ersten Buchstaben der Lösung** zeigt. Er verrät aber nie das ganze Lösungswort!



Am rechten Bildschirmrand sieht man hier außer dem **"Wie weiter?"-Button** für die Hilfe zum Programm (den hast Du gerade gedrückt) folgende **Buttons**:



"Lautsprecher ist an": Sprachausgabe unterbrechen oder



"Lautsprecher ist aus": Sprachausgabe wiederholen



"Alfons-Telefon": Regeln oder **Lösungsbeispiel** zu dieser Aufgabe



"Sanitäter-Auto": "Erste Hilfe" (erste Lösungsbuchstaben)



"OK": Bestätigung der Antwort



Hilfe zum Spiel "Puzzle"

Das **Puzzle** hat so viele Felder, wie die eben bearbeitete Übung Aufgaben hatte.
(Ausnahme: "Super"- oder "Hyperstufe")

Um das Puzzle zu lösen, klickst Du die **jeweils ein Puzzelfeld** an und ziehst es **mit gedrückter Maustaste** an den richtigen Platz.



Am rechten Bildschirmrand sieht man hier außer dem **"Wie weiter?"-Button** für die Hilfe zum Programm (den hast Du gerade gedrückt) folgende **Buttons**:



"Drucker": Fertiges Puzzlebild **ausdrucken** lassen



"Nochmal!": Puzzleteile **neu mischen** und weiterspielen



"Alfons schaut": **Vorschau** auf das fertige Bild



"Zurück": **Spiel beenden** und zur nächsten Übung



Hilfe zum Spiel "Bild raten"

Das Spiel "**Bild raten**" hat so viele Felder, wie die eben bearbeitete Übung Aufgaben hatte. (Ausnahme: "Super"- oder "Hyperstufe")

Um **raten** zu können, **was das versteckte Bild darstellt**, mußt Du mindestens ein Feld "umdrehen" (anklicken mit der Maus).

Wenn Du dann den "**Raten**"-Button (Fragezeichen mit Bild) anklickst, erscheint eine **Liste**, aus der Du **das richtige Wort auswählen** sollst.

Du kannst so viele Felder umdrehen und so oft raten, wie Du willst.



Am rechten Bildschirmrand sieht man hier außer dem "**Wie weiter?**"-Button für die Hilfe zum Programm (den hast Du gerade gedrückt) folgende **Buttons**:



"Drucker": Fertiges Bild **ausdrucken** lassen



"Farben": Für die leeren Felder die **Farbe ändern**



"Bild?": **Rateliste zeigen**



"Zurück": **Spiel beenden** und zur nächsten Übung



Hilfe zur Spieleinstellung "Bild ohne Spiel"

Alfons zeigt Dir hier nur ein **Bild ohne Spielmöglichkeit**.

Wenn Du nach der nächsten Übung doch lieber wieder spielen möchtest, mußt Du zuerst zurück ins **Arbeitszimmer** und die **Einstellungen zum Spiel** ändern!



Am rechten Bildschirmrand sieht man hier außer dem "**Wie weiter?**"-Button für die Hilfe zum Programm (den hast Du gerade gedrückt) folgende **Buttons**:



"Drucker": Bild **ausdrucken** lassen



"Zurück": **Spiel beenden** und zur nächsten Übung



Hilfe zum Spiel "Schiebe-Puzzle"

Das **Schiebe-Puzzle** hat so viele Felder, wie die eben bearbeitete Übung Aufgaben hatte (Ausnahme: "Super"- oder "Hyperstufe"). **Eines der Felder ist leer.**

Um das Schiebe-Puzzle zu lösen, **klickst Du auf ein Feld, das an das leere Feld direkt (nicht diagonal!) anschließt.** So kannst Du das leere Feld immer wieder **verschieben**, bis das Schiebe-Puzzle richtig zusammengesetzt ist.



Am rechten Bildschirmrand sieht man hier außer dem **"Wie weiter?"-Button** für die Hilfe zum Programm (den hast Du gerade gedrückt) folgende **Buttons**:



"Drucker": Fertiges Puzzlebild **ausdrucken** lassen



"Nochmal!": Puzzleteile **neu mischen** und weiterspielen



"Alfons schaut": **Vorschau** auf das fertige Bild



"Farben": Im leeren Feld die **Farbe ändern**



"Zurück": **Spiel beenden** und zur nächsten Übung



Hilfe zum Spiel "Memory"

Das **Memory-Spiel** hat so viele **Bildpaare** (ein Bildpaar = 2 gleiche Bilder), wie die eben bearbeitete Übung Aufgaben hatte. (Ausnahme: "Super"- oder "Hyperstufe")

Um die richtigen Bildpaare zu finden, mußt Du immer **zwei Felder nacheinander anklicken**.



Am rechten Bildschirmrand sieht man hier außer dem **"Wie weiter?"-Button** für die Hilfe zum Programm (den hast Du gerade gedrückt) folgende **Buttons**:



"Nochmal!": Memory-Felder **neu mischen** und weiterspielen



"Farben": Für die verdeckten Felder die **Farbe ändern**



"Zurück": **Spiel beenden** und zur nächsten Übung



Hilfe zum Spiel "Melodiespiel"

Das **Melodiespiel** hat immer **acht Töne**.

Klicke zuerst auf den **"Hören"-Button** (grünes Dreieck).

Du hörst dann einen Ton, den Du Dir merken sollst.

Den "Hören"-Button kannst Du so oft anklicken, wie Du willst.

(Du kannst die verschiedenen Töne auch selbst **ausprobieren**, indem Du sie mit der Maus anklickst.)

Dann klickst Du auf den **"Nachspielen"-Button** (roter Punkt), der dann zu **blinken** beginnt. Jetzt kannst Du den ersten Ton nachspielen. **Du hast drei Versuche**.

Für jeden neuen Versuch mußt Du erst wieder den **"Nachspielen"-Button** anklicken. (Wenn der **"Nachspielen"-Button nicht blinkt**, kannst Du Töne **ausprobieren**.)

Nach jedem richtigen Nachspielen klickst Du wieder auf den **"Hören"-Button**. Es wird dann **jedesmal ein Ton mehr**. Die **längste mögliche Tonfolge** besteht aus so vielen Tönen, wie im "Einstellungsfenster" ausgewählt wurden.



Am rechten Bildschirmrand sieht man hier außer dem **"Wie weiter?"-Button** für die Hilfe zum Programm (den hast Du gerade gedrückt) noch diesen **Button**:



"Zurück": Spiel beenden und zur nächsten Übung



Hilfe zum Protokoll

Zum **Protokoll** gelangt man über die **Plakatwand** ("**Info**"-Säule im **Startfenster**) oder direkt vom **Arbeitszimmer** (**Tonband** im Regal).

Es erscheint das Protokoll des aktuellen Spielers oder Teams.

Um die **Protokolle für weitere Teams** zu sehen, muß man diese erst im **Startfenster** auswählen.



Am rechten Bildschirmrand sieht man hier außer dem "**Wie weiter?**"-Button für die Hilfe zum Programm (den hast Du gerade gedrückt) folgende **Buttons**:



"Drucker": Aktuelles Protokoll **ausdrucken** lassen



"Papierkorb": **Löschen** des aktuellen Protokolls



"Nächstes": Protokoll des **nächsten Spielers** im selben Team
(Dieser Button erscheint nur bei Teams, nicht bei Einzelspielern!)



"Zurück": **Zurück** ins Arbeitszimmer oder zur Plakatwand



Hilfe zum Übungsplan

Zum **Übungsplan** gelangt man über die **Plakatwand** ("Info"-Säule im **Startfenster**) oder direkt vom **Arbeitszimmer** (**Plan** an der Wand).

Die Kommentare ("bearbeitet", "richtig %", "Bemerkung") beziehen sich auf den aktuellen Spieler- oder Teamnamen. ("**Bemerkungen**" können am Ende jeder Übung - **nach Beenden des Spiels** - eingetragen werden.)

Um die **Übungspläne für weitere Teams** zu sehen, muß man diese erst im **Startfenster** auswählen.



Am rechten Bildschirmrand sieht man hier außer dem "**Wie weiter?**"-Button für die Hilfe zum Programm (den hast Du gerade gedrückt) folgende **Buttons**:



"Drucker": Übungsplan **ausdrucken** lassen
(mit oder ohne Bemerkungen)



"Papierkorb": **Löschen** der aktuellen Bemerkungen



"Zurück": **Zurück** ins Arbeitszimmer oder zur Plakatwand



Hilfe zur Bestenliste

Vor dem **Programmende** werden alle Spieler oder Teams automatisch in eine **Bestenliste** eingetragen. Zur aktuellen **Bestenliste** gelangt man auch über die **Plakatwand** ("Info"-Säule im **Startfenster**) oder direkt vom **Arbeitszimmer** (**Siegerpokal** neben dem Regal).

Es erscheint die **Bestenliste**, die unter "Einstellungen" bestimmt wurde.

Um **weitere Bestenlisten** zu sehen, muß man erst die entsprechenden Spieler oder Teams im **Startfenster** auswählen.

Übersicht über die Alfons-Buttons

In **Alfons-Programmen** erleichtern **farbige Buttons** die Programmbedienung. Am rechten Bildschirmrand erscheinen immer diejenigen Buttons, die für den aktuellen Programmabschnitt gerade nützlich sind.

Hier siehst Du einmal **alle Buttons und ihre Funktion auf einen Blick**:



"Wie weiter?": Hilfe zum aktuellen Programmabschnitt



"Zurück": Zur nächsten Übung (Spielende), zum Startfenster, ins Arbeitszimmer oder zur Plakatwand



"Drucker": Drucken (Spiele-Bilder, Protokoll, Übungsplan)



"Papierkorb": Löschen
(Startfenster, Lernstoffauswahl, Protokoll, Übungsplan)



"Alfons schaut": Vorschau (Lernstoffauswahl, Spiele "Bild raten", Puzzle, Schiebe-Puzzle)



"Papierstapel": Anzeigen der ausgewählten Übungen
(Lernstoffauswahl)



"Nächstes": Wechseln CD (Lernstoffauswahl),
Team (Protokoll) oder **Übung (Übungsende)**



"Schrift": Schriftart ändern (Einstellungen, Aufgabenbearbeitung)



"Lautsprecher ist an": Sprachausgabe unterbrechen



"Lautsprecher ist aus": Sprachausgabe wiederholen



"OK": Bestätigen (Einstellungen, Lernstoffauswahl, Aufgabenbearbeitung)



"Alfons-Telefon": Regeln oder Lösungsbeispiele
(Aufgabenbearbeitung)



"Sanitäter-Auto": "Erste Hilfe" (Diktat, Buchstaben-Mix)



"Farben": Farbe ändern (Spiele "Bild raten", Schiebe-Puzzle, Memory)



"Nochmal!": Spiel wiederholen (Puzzle, Schiebe-Puzzle, Memory)



"Bild?": Rateliste zeigen (Spiel "Bild raten")



"Lernstoff": Neue Übungen auswählen (Übungsende)



"Wiederholung": Übung wiederholen (Übungsende)



"Plan": Bemerkung für den Übungsplan eingeben (Übungsende)



"Haus wechseln": Nächstes Team (Übungsende)



"Ausgang": Alfons-Programm beenden (Startfenster)

