

2. Aufbau des Lernspiels

Start

Startpunkt ist die Höhle von Mumbro und Zinell.

Zur Reise in die Menschenwelt wird zunächst Strom benötigt.

- 1. Stecker anklicken
 - 2. Roten Hebel anklicken
- Es kann losgehen.



Der Avatar

Jeder Spieler kann sich für seine Spielfigur seinen persönlichen Avatar gestalten und ihm einen Namen geben. Zur Wahl stehen witzige Kopfbedeckungen, drollige Gesichtsformen und fantasievolle Kleidungsstücke.

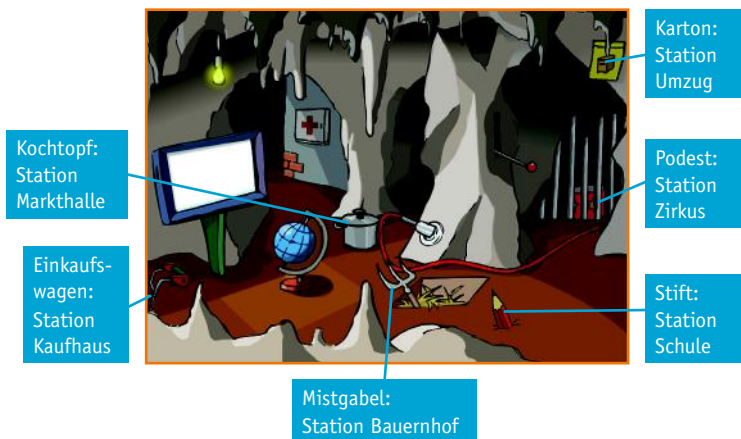
Um den Avatar aufzurufen, gibt es zwei Möglichkeiten:

- Klick auf den Fernseher links in der Höhle
- Klick auf die kleine Spielfigur rechts oben im Bild



Der Weg in die Stationen I

Zu den Stationen des Lernspiels gelangt man über die Symbole, die in der Höhle versteckt sind:



Der Weg in die Stationen II

Wer lieber einen Überblick über die Stationen haben möchte, kann rechts in der Höhle den grauen Steuerungskasten benutzen und das jeweilige Symbol anklicken:



Nach dem Klick auf eines der Symbole beginnt die Reise in die Menschenwelt. Mumbro und Zinell werden in die entsprechende Station „gebeamt“. Ab hier übernehmen die Schüler – sie entdecken die einzelnen Übungen und lösen die Aufgaben.



Symbolleiste der Hauptnavigation

(rechts oben)



Ein Schritt zurück



Hilfe



Lerntagebuch



Bild verkleinern



Vollbild



Lernspiel schließen



Symbolleiste in den Übungen

(links oben)

Jede der sechs Stationen enthält neun Übungen.

Jede Übung ist wiederum in fünf Kompetenzbereiche aufgeteilt:



Spielerisches Kennenlernen des Sprachschatzes



Hör-Verstehen



Sprechen



Lesen



Schreiben

Die Bedienung der einzelnen Übungen ist selbsterklärend; die Nutzer werden explizit aufgefordert, bestimmte Felder anzuklicken, Gegenstände mit gedrückter gehaltenen Maus zu verschieben oder Texteingabefelder auszufüllen. Muss eine Aktion bestätigt werden, so erscheint ein Button mit blauem Häkchen zum Anklicken.



Ist es doch mal zu schnell gegangen, kann die letzte Aufforderung noch einmal angehört werden.



Mit der Pfeiltaste in der rechten Leiste kommt der Spieler jederzeit einen Schritt zurück.

