

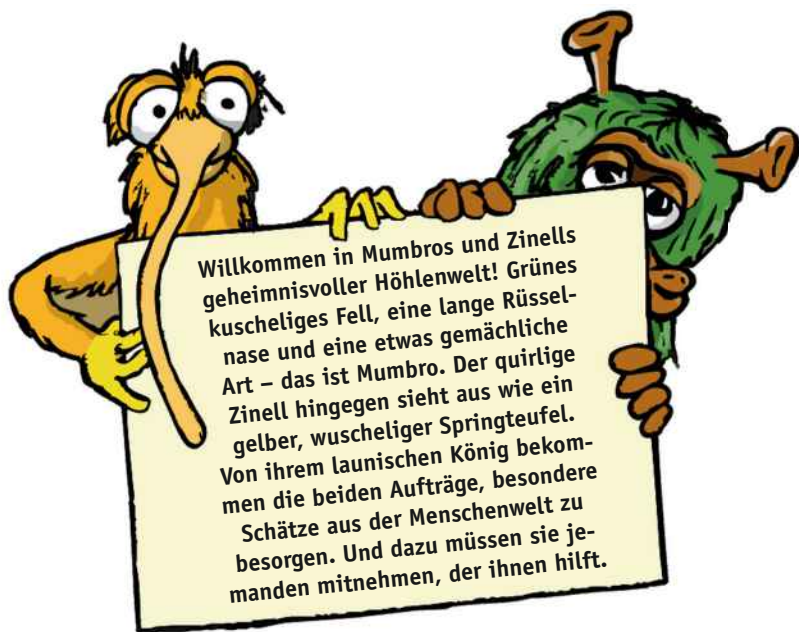
DEUTSCH LERNEN



Inhalt

1. Einleitung	3
Zielgruppe	4
Online-Version und Filme	4
Spracherkennung	4
Lernfortschritt	4
2. Aufbau des Lernspiels	5
Start	5
Der Avatar	5
Der Weg in die Stationen	6
Symbolleiste der Hauptnavigation	7
Symbolleiste in den Übungen	8
3. Stationen und Übungen	9
Station Umzug	9
Übungen der Station Umzug	10
Station Markthalle	12
Übungen der Station Markthalle	13
Station Kaufhaus	15
Übungen der Station Kaufhaus	16
Station Bauernhof	18
Übungen der Station Bauernhof	19
Station Schule	20
Übungen der Station Schule	21
Station Zirkus	22
Übungen der Station Zirkus	23
4. Schnelzugriff Wortschatz / Redemittel	24
Schnelzugriff Grammatik	26
5. Systemvoraussetzungen	28
6. Installation	28
7. Rechtliche Hinweise	29
8. Bezugsquellen	29
9. Impressum	30





1. Einleitung

Deutsch lernen: Hören – Sprechen – Lesen – Schreiben

Das Lernspiel „Deutsch lernen mit Mumbro und Zinell“ ist ein interaktives Angebot mit vielen Übungen zum Deutsch lernen. Grundschüler können ihre Sprachkompetenz selbstständig erweitern, die wichtigsten Wortfelder und grundlegende Grammatikstrukturen der deutschen Sprache erlernen und einüben.

Die Übungen sind selbsterklärend und so konzipiert, dass den Lernenden automatisch die Schwierigkeitsstufe angeboten wird, die ihrem individuellen Sprachniveau entspricht.

Um die Bildungschancen von Kindern mit Sprachdefiziten zu erhöhen, wurde in vielen Bundesländern „Deutsch als Zweitsprache“ (DaZ) oder „Sprachförderung“ in den Bildungsplänen verankert beziehungsweise zu einem wichtigen übergeordneten Unterrichtsziel erklärt.



Zielgruppe

Hauptzielgruppe sind Kinder zwischen sechs und zehn Jahren – Kinder, die Deutsch als Zweitsprache oder als Fremdsprache lernen, oder die ihre Muttersprache verbessern wollen. Mit dem interaktiven Lernspiel „Deutsch mit Mumbro & Zinell“ kann jeder selbstständig lernen. Oder es kann zur Sprachförderung im Unterricht eingesetzt werden.



Online-Version und Filme

Schüler, die zu Hause mit dem Lernspiel üben wollen, können auf www.planet-schule.de/mumbro-und-zinell die Online-Version (jedoch ohne Spracherkennung) nutzen. Alle Filme der Reihe finden Sie auf der DVD-ROM im Verzeichnis „\filme“ sowie online.



Lernspiel online

Spracherkennung

Mit der DVD-ROM ist es möglich, auch das Sprechen zu trainieren – zusätzlich zum Hörverstehen, Lesen und Schreiben. Ein Spracherkennungs-Programm überprüft die Schülereingaben und achtet dabei auf korrekte Aussprache. Damit die Spracherkennung genutzt werden kann, müssen an den Computern der Schüler Headsets mit Mikrofonen angeschlossen sein.

Lernfortschritt

Im **Leerntagebuch** wird der Spielstand gespeichert. Jeder Schüler kann also jederzeit in seinem Lerntagebuch nachsehen, wie weit er schon gekommen ist.



Das **Lehrer-Tagebuch** gibt der Lehrkraft einen Überblick über die Spielstände der Schüler. Voraussetzung dafür ist, dass die DVD-ROM im Schulnetzwerk installiert ist.

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.

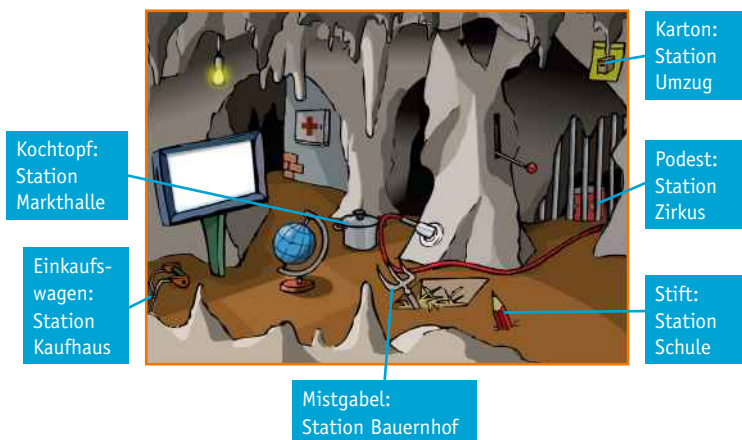
Um den Avatar aufzurufen, gibt es zwei Möglichkeiten:

- ▶ 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



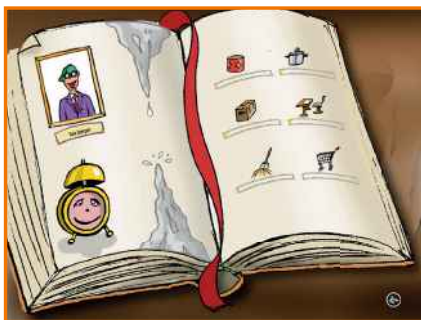
Bild verkleinern



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.

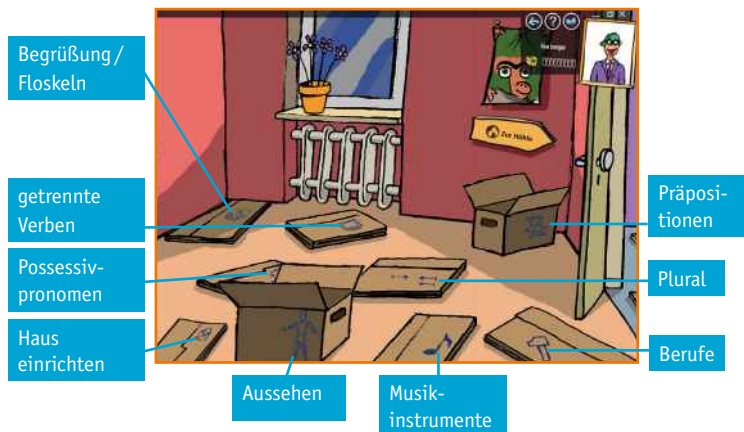


Station Umzug

Die Reise führt zunächst in ein Treppenhaus. Der Übungsraum verbirgt sich hinter der beigefarbenen Tür:



„In“ jedem Umzugskarton steckt eine Übung:





Übung Haus:
Beim virtuellen Einrichten lernen die Schüler spielerisch den Wortschatz rund ums Wohnen

Übungen der Station „Umzug“



Händedruck: Hier lernen die Kinder den Wortschatz zum Begrüßen und Austausch von Höflichkeiten kennen, beispielsweise „Hallo. Wie geht's?“ Die Gesprächssituationen werden auf farbenfrohen Bildkärtchen dargestellt.



Fernseher: In dieser Übung werden anhand von kurzen Filmausschnitten der Sendereihe „Mumbro & Zinell“ trennbare Verben im Präsens behandelt, zum Beispiel „Das Mädchen bietet Mumbro Tee an.“



Teddy: Hinter diesem Symbol verbirgt sich ein leeres Kinderzimmer, in dem Spielzeug aufgeräumt werden muss. Gemeinsam mit Zinell erlernen die Schüler Präpositionen im Akkusativ, wie „Stelle den Bagger vor den Schrank!“

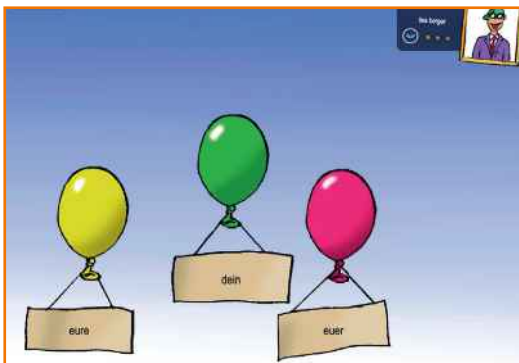


Ball: Auch hier steht Spielzeug im Vordergrund, das an Kinder verteilt werden muss. Ganz spielerisch erlernen die Schüler dabei die Possessivpronomen im Nominativ, beispielsweise: „Ist das deine Puppe? Ja, das ist meine Puppe.“



Übung Ball:

Wer das richtige Possessivpronomen findet, schickt den Ballon himmelwärts



Pfeile: In dieser Übung wird die Pluralbildung von Substantiven behandelt, zum Beispiel „*der Stuhl, die Stühle*“. Hierzu dienen Bildkärtchen mit Abbildungen von Gegenständen, die einander zugeordnet und beschriftet werden müssen.



Haus: Interaktiv richten die Kinder ein kleines Haus ein und lernen dabei den Wortschatz rund um Haus, Wohnung und Einrichtung kennen, beispielsweise: „*Das Waschbecken gehört ins Badezimmer.*“



Puppe: Das Wortfeld Aussehen – also Größe, Figur, Augenfarbe, Haarfarbe und Frisur – verbirgt sich hinter diesem Symbol. Erarbeitet werden Sätze wie „*Ich bin klein, blond und habe graue Augen*“ anhand von witzigen Hampelmann-Puppen.



Note: Puzzles lösen, zuhören und Instrumente interaktiv Kindern zuteilen – auf diese Weise eignen sich die Schüler das Wortfeld „*Musikinstrumente*“ und Sätze wie „*Ich spiele Schlagzeug*“ an.

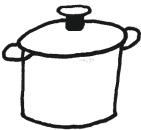


Hammer: „*Der Arzt untersucht einen Patienten.*“ Dies ist ein Beispiel für den Wortschatz „*Berufe*“, dem sich die Lernenden unter anderem durch ein Memo-Spiel und ein Ratespiel mit lustigen Bildkärtchen nähern.



Station Markthalle

Willkommen auf dem Marktplatz! Nach rechts geht es durch den Torbogen in die Markthalle:



Für jede Übung, die erfolgreich erledigt wurde, füllt sich einer der Marktstände:



Übung Karotte:

Bei der Obst- und Gemüseschleuder ist Spaß garantiert – und der Wortschatz automatisch auch



Übungen der Station „Markthalle“



Zahnbürste: Hier finden die Kinder einen spielerischen Zugang zu den Modalverben „müssen“ und „dürfen“. Mit originellen Bildkärtchen werden Sätze wie *„Du musst die Zähne putzen, dann darfst du rausgehen“* erarbeitet.



Note: Hier wird es musikalisch: Gemeinsam mit Mumbro und Zinell wird ein Rap-Song zu Personalpronomen geprobt. Unter anderem müssen die Spieler hier Sätze wie *„Sie hat den Ball“* in Sprechblasen ergänzen.



Tasse: Als besonders handlungsorientiert erweist sich diese Übung, in der die Kinder einen Frühstückstisch decken und Wörter wie *„Zucker“*, *„Brotkorb“* oder *„Orangensaft“* kennenlernen.



Buch: Dieses Symbol führt die Schüler in ein Klassenzimmer, in dem sie mit Anweisungen in Berührung kommen. Es gilt unter anderem zu erraten, wie man eine höfliche Aufforderung an ein Kind oder einen Erwachsenen formuliert, beispielsweise: *„Können Sie bitte einen Brief schreiben?“*



Übungen der Station „Markthalle“



Blume: Hier landen die Grundschüler in einem unaufgeräumten Wohnzimmer. Der in einem behaglichen Sessel sitzende Mumbro gibt Befehle, die im Zimmer ausgeführt werden müssen, wie „*Mach das Fenster zu.*“



Topf: Die großzügig eingerichtete Küche ist der ideale Ausgangspunkt, um Kochutensilien im Akkusativ mit unbestimmten Artikel zu erarbeiten, zum Beispiel: „*In der Küche gibt es einen Mixer.*“



Karotte: Hier können die Schüler eine witzige Obstschleuder betätigen oder einen Marktstand zusammenstellen. Ganz spielerisch wird der Wortschatz „*Obst und Gemüse*“ eingeübt.



Käse: *Nudeln, Milch, Marmelade und Fisch* – in dieser Station lernen die Kinder den Wortschatz „*Lebensmittel*“ ganz praxisbezogen während eines Einkaufs im Supermarkt kennen.



Brille: Ein freundlich lächelndes Gesicht begrüßt die Lernenden in dieser Übung. Begriffe wie „*der Mund*“, „*die Brille*“ oder „*die Augen*“ werden mithilfe des lustigen Männergesichts erarbeitet.



Station „Kaufhaus“



In den Verkaufs- und Übungsraum geht's über die Rolltreppe.



Die Übungen verstecken sich im Schrank. Sind die Aufgaben erledigt, öffnen sich die Fächer.

Redewendungen Jahreszeiten		Wortschatz Kleidung
Redewendungen Wetter		Wortschatz Jahreszeiten, Monatsnamen
Verneinung mit „nicht“		Verneinung mit „kein“
Verben konjugieren		Adjektiv als Attribut
Perfekt mit „haben“		





Übung T-Shirt:

Beim virtuellen Anziehen üben die Schüler den Wortschatz zur Kleidung

Übungen der Station „Kaufhaus“



Puzzleteil: Hier lernen die Schüler Redewendungen zu den „Jahreszeiten“ kennen, zum Beispiel: *„Im Frühling werden die Bäume grün.“*



T-Shirt: *„Ich ziehe den Mantel an.“* Sich einmal quer durch den Kleiderschrank probieren und einen Koffer packen – das macht sicher allen Kindern Spaß. Im Handumdrehen erarbeiten sie dabei auch die gängigen Substantive des Wortfelds *„Kleidung“* mit bestimmten Artikeln im Akkusativ.



Jahreskreis: Ein farbenfroh kolorierter Jahreskreis dient als Grundlage für diese Übung. Die Lernenden eignen sich unter anderem Sätze wie *„Der achte Monat ist der August“* an.



Fenster: Als besonders humorvoll erweist sich der Blick aus dem Fenster: Hier werden kleine, originelle Animationen rund um das Wetter präsentiert. Spielerisch erproben die Kinder gängige Redewendungen wie *„Es schüttet.“*

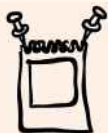


Übung Fenster:

Kleine Animationen helfen bei Ausdrücken zum Wetter



Spielkarten: Anhand von Spielkarten wird in dieser Übung die Verneinung mit „nicht“ vorgestellt, zum Beispiel: „Ich kann nicht kochen.“



Kalenderblatt: Die Verneinung mit „kein“, beispielsweise „Ich habe keine Murmeln“ wird an verschiedenen Minispielen demonstriert. Unter anderem gilt es, die richtigen Bildpaare zu finden.



Luftballon: In dieser Übung werden die Personalendungen im Präsens, 1. und 3. Person Singular und Plural, gelernt. Dazu dienen Beispielssätze wie „Das Kind spielt. Die Kinder spielen.“



Wolke: Das Perfekt mit „haben“ wird den Lernenden anhand von Sätzen wie „Ich habe Kaufladen gespielt“ vorgestellt. In den Übungen müssen Wörter in die richtige Reihenfolge gebracht werden.



Teddy: In dieser Station dreht sich alles um Adjektive als Attribut im Nominativ mit unbestimmten Artikeln. Die Kinder müssen beispielsweise Bezeichnungen wie „ein großer Bagger“ und „ein kleiner Bagger“ voneinander unterscheiden und bestimmte Spielzeuge in ein Regal einsortieren.

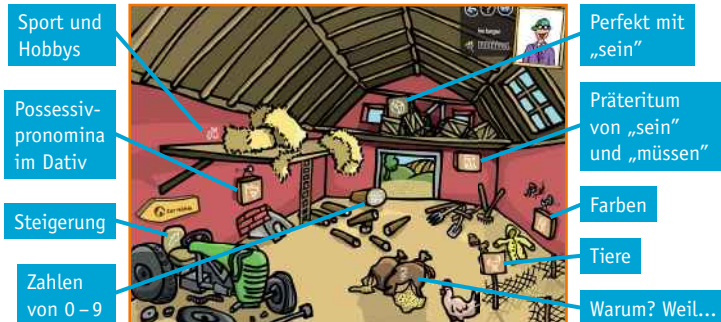


Station „Bauernhof“

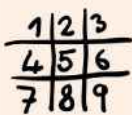
In die Welt der Grammatik und der Vokabeln geht es rechts durchs Scheunentor.



Drinnen sieht es ziemlich unordentlich aus. Das ändert sich mit jeder erfolgreich erledigten Übung.



Übungen der Station „Bauernhof“



Baumstamm: Hier lernen die Kinder den Zahlenraum von 1-9 mithilfe eines Smartphones kennen. Beispielsweise bekommen sie eine Telefonnummer diktiert und müssen sie in das Telefon eintippen.



Pfeil: Anhand von jeweils drei farbenfrohen Bildern lernen die Kinder die Steigerung von Adjektiven als Adverbien kennen, zum Beispiel *„Dieses Kind springt hoch / höher / am höchsten.“*



Huhn: Hier lernen die Kinder die Tierwelt kennen. Haben sie das richtige Kärtchen angeklickt, hören sie auch die Stimme des Tiers.



Kalender: „Was hast du gestern gemacht?“ „Ich war im Kino.“ Die Kinder blättern durch ihren Kalender und lernen so das Präteritum von „sein“ und „haben“ kennen.



Pferdekopf: Rund um die Freizeit dreht sich diese Übung. Sport und Hobbys werden durch lustige Bilder vermittelt, beispielsweise *„Ich spiele Theater.“*



Hundekopf: Hier stehen Possesivpronomen im Dativ im Vordergrund. Durch die Zuordnung von Spielzeug zu bestimmten Personen lernen die Kinder sie spielerisch kennen. *„Die Lok gehört meinem Bruder.“*



Farbeimer: Jetzt wird's bunt. Die Kinder können T-Shirts einfärben und lernen spielerisch die Farben kennen.



Weltkugel: „Das Flugzeug ist gestartet.“ Die Kinder erzählen von ihrer Urlaubsreise und lernen ganz nebenbei das Perfekt von „sein“ kennen.



Fragezeichen: „Warum schreit das Baby?“ „Weil es Hunger hat.“ Anhand von Bildpaaren üben die Kinder die richtige Satzstellung.



Station „Schule“



Der Zugang zu den Übungen ist der Schulhaus-Eingang.



Im Klassenzimmer sieht es chaotisch aus – mithilfe der Übungen wird aufgeräumt.

Reflexive Verben mit Akkusativpronomen

Uhrzeit

Redewendungen Identität

Modalverb „können“ im Präsens

Hygiene

Verben mit Substantiv im Akkusativ und bestimmtem Artikel

„Haben“ als Vollverb im Präsens

Schulmaterialien

Ordnungszahlen von 1 – 10



Übungen der Station „Schule“



Stift: In einem Klassenzimmer lassen sich die typischen Schulgegenstände erkunden – Füller, Lineal, Heft und ähnliches.



Pferd: Durch ein Frage- und Antwortspiel üben die Kinder das Modalverb „können“ im Präsens ein. „Kann er Fußball spielen?“ „Ja, er kann Fußball spielen.“



Wassertropfen: In dieser Übung lernen die Kinder mit lustigen Bildern und Tönen die Welt der Körperhygiene kennen – von „Wasch dir das Gesicht“ bis „Trockne dich ab“.



Ausrufezeichen: Mumbro und Zinell haben hier ihren großen Auftritt – sie vermitteln den Kindern reflexive Verben mit Akkusativpronomen, beispielsweise „Dusch dich.“ oder „Setz dich.“



Fragezeichen: Hier lernen die Kinder, sich selbst zu beschreiben. Erarbeitet werden Sätze wie „Ich bin ein Mädchen“, „Ich bin 8 Jahre alt“, „Ich habe zwei Brüder“.



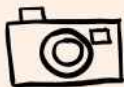
Buch: Liebevoller Bilder und lustige Töne vermitteln Verben mit Substantiv im Akkusativ und bestimmtem Artikel, beispielsweise „Mascha sucht die Brille.“



Uhr: In dieser Übung lernen die Kinder die Uhrzeit im Zwölf-Stunden-Format kennen – mit Hilfe einer analogen Uhr.



Filmkamera: Jetzt geht's auf ins Kino. Durch die Nummerierung der Sitzreihen lernen die Kinder die Ordnungszahlen von 1–10.



Fotokamera: Die Kinder blättern durch ein Fotoalbum und lernen dabei das Vollverb „haben“ im Präsens, beispielsweise „Mein Bruder hat einen Computer.“



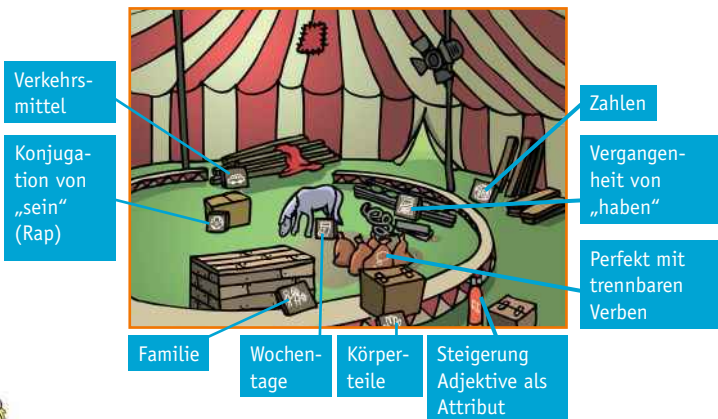
Station „Zirkus“



Ohne Umweg geht es direkt ins Zirkuszelt.



Damit es hier eine Vorstellung geben kann, muss aufgebaut werden:
mit Adjektiven, Zahlen und einem musikalischen Verb.



Übungen der Station „Zirkus“



Bild von Familie: Anhand eines Stammbaums lernen die Kinder Verwandtschaftsverhältnisse kennen – Geschwister, Onkel, Oma etc.



Hand: Spielerisch erarbeiten sich die Kinder die Bezeichnung der Körperteile wie Hand, Arm oder Knie, indem sie eine Puppe vervollständigen.



Auto: Hier muss das richtige Verkehrsmittel gesucht und gefunden werden. Was bringt die Kinder ans Ziel – Flugzeug, Roller oder Fahrrad?



10-Cent-Münze: Jetzt geht es auf die Reise! Aber bevor es losgehen kann, müssen die Kinder eine Fahrkarte kaufen und lernen so den Zahlenraum von 1 bis 100.



Kalenderblatt: Die Kinder erklären ihren Wochenkalender und lernen so spielerisch die Wochentage kennen, beispielsweise „Am Donnerstag übe ich Mathe.“



Pfeil: Mit jeweils drei Bildern und lustigen Geräuschen lernen die Kinder, wie die Steigerung von Adjektiven als Attribut funktioniert – eine kleiner Hund, ein kleinerer Hund, der kleinste Hund.



Ball: Ein pfiffiger Rap animiert die Kinder zum Mitsingen. Dabei lernen sie nebenbei die Konjugation von „sein“.



Denkblase: Die Kinder schildern, was sie gestern gemacht haben, und lernen so die Verklammer kennen. „Was war gestern los?“ „Ich habe ein Regal aufgebaut.“



Computer: Auf einem Tablet zeigen Fotos, was die Kinder im letzten Urlaub gemacht haben. Spielerisch lernen die Kinder die Vergangenheit von „haben“ – „Hattet ihr den Hund dabei?“ „Ja, wir hatten den Hund dabei.“



4. Schnellzugriff Wortschatz / Redemittel

Damit Sie passend zu Ihrem Unterricht einen schnellen Zugriff auf das passende Thema haben, sind alle Übungen mit dem entsprechenden Symbolpfad aufgelistet:

Thema	Symbol (in der Höhle)	Symbol (in der Station)
Begrüßungsformeln		
Wohnung und Einrichtung		
Musikinstrumente		
Berufe		
Obst und Gemüse		
Lebensmittel		
Gesichtsmerkmale		
Tisch decken / Mahlzeiten		
Höflichkeitsform mit „können“		
Jahreszeiten		
Kleider		
Jahreszeiten / Monate		
Wetter		



Thema	Symbol (in der Höhle)	Symbol (in der Station)
Zahlen 1 – 9		
Tiere		
Sport/Hobbys		
Farben		
Warum? Weil		
Schulmaterialien		
Hygiene		
Identität		
Uhrzeit		
Familie		
Körperteile		
Verkehrsmittel		
Zahlen		
Wochentage		



Schnellzugriff Grammatik

Thema	Symbol (in der Höhle)	Symbol (in der Station)
Trennbare Verben		
Richtungsverben (stellen, legen)		
Possessivpronomen		
Pluralbildung		
Prädikative Adjektive		
Konstruktion: es gibt... (+ Akkusativ)		
Modalverben (müssen / dürfen)		
Personalpronomen		
Imperativ trennbare Verben		
Verneinung mit „nicht“		
Verneinung mit „kein“		
Verbkonjugation		
Perfekt		



Thema	Symbol (in der Höhle)	Symbol (in der Station)
Attributive Adjektive (Deklination)		
Adjektivsteigerung		
Präteritum von „sein“ und „müssen“		
Possessivpronomen im Dativ		
Perfekt mit „sein“		
Modalverb „können“		
Reflexive Verben mit Akkusativpronomen		
Verben mit Substantiv im Akkusativ und bestimmtem Artikel		
Ordnungszahlen		
„Haben“ als Vollverb		
Steigerung attributiver Adjektiv		
Konjugation von „sein“		
Perfekt mit trennbaren Verben		
Vergangenheit von „haben“		



5. Systemvoraussetzungen:

- CPU: mind. 1.6 GHz
- Ram: mind. 1 GB
- Festplatte: mind. 300 MB
- Auflösung: mind. 1280 x 960
- Betriebssystem: Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8
- Mikrofon oder Headset

6. Installation

Installation auf einem Einzelplatzrechner:

1. Computer starten und DVD-ROM einlegen
2. setup.msi doppelklicken
3. Den Anweisungen folgen.
4. Zielverzeichnis bestätigen oder auswählen.
5. Warten, bis der Installationsvorgang beendet ist.

Ausführung des Programms:

1. Programm entweder über die Startleiste oder das Desktop-Symbol starten.
Das Programm startet ohne DVD-ROM im Laufwerk.
2. Beim Erststart den Speicherort für den persönlichen Fortschritt festlegen sowie den eigenen Vor- und Zunamen und Klasse eintragen (Achtung: Vor- und Nachname müssen aus jeweils mehr als zwei Zeichen bestehen!).
3. Anschließend bestätigen. Das Programm wird gestartet.

Netzwerkplatz/ Multiuser:

1. Von DAZ.exe eine Verknüpfung erstellen.
2. Diese an einen Ort eines Clients kopieren.
3. Dem Aufruf der Verknüpfungsdatei vier Parameter getrennt durch Semikolons anhängen
 1. Parameter: Vorname
 2. Parameter: Nachname
 3. Parameter: Klasse
 4. Parameter: Speicherort des Fortschritts des/r Schülers/in

Beispiel Programmaufruf:

DAZ.exe „Martin;Mustermann;2a;C:\speicherort\verzeichnis\schueler“

- * Die Anführungszeichen bitte berücksichtigen und auf die Schreibrechte des Speicherortes achten.



Installation via Gruppenrichtlinien (GPO)

1. Entpacken Sie die DAZ-GPO.zip Datei
2. Erstellen eines Verteilungspunkts für die entpackte Verzeichnisstruktur
3. Erstellen eines Gruppenrichtlinienobjekts zur Bereitstellung der entpackten Verzeichnisstruktur
4. Zuweisen eines Pakets
5. Veröffentlichen eines Pakets

Ausführlichere Informationen entnehmen Sie bitte der Dokumentation Ihres Betriebssystems.

7. Rechtliche Hinweise

Der SWR hat dieses Produkt mit besonderer Sorgfalt zusammengestellt. Bitte beachten Sie die folgenden Bestimmungen: Die einzelnen auf dieser DVD-ROM enthaltenen Texte, Bilder, Filme, Programme, etc. sind urheberrechtlich durch deren Hersteller oder Distributor geschützt. Der Erwerber dieser DVD-ROM ist berechtigt, die Programme, Daten oder Datengruppen zu eigenen Zwecken auf einem Computersystem zu nutzen. Das Urheberrecht für die Auswahl, Anordnung und Einteilung der Programme und Daten auf dieser DVD-ROM liegt beim SWR. Jegliche Verletzung dieser Rechte, z.B. durch unerlaubte Benutzung, Weitergabe oder Vervielfältigung (auch nicht-kommerzieller Art) ist untersagt.

Die auf dieser DVD-ROM gespeicherten Daten und Programme wurden sorgfältig geprüft. Im Hinblick auf die große Zahl der Daten und Programme übernimmt der SWR aber keine Gewähr für die Richtigkeit der Daten und fehlerfreien Lauf der Programme.

8. Bezugsquellen

Das Multimedia-Paket (1 DVD-ROM + Begleitheft) kann gegen eine Schutzgebühr, zuzüglich Porto und Verpackung, bei den Landesmedienzentren bestellt werden.

Landesmedienzentrum Baden-Württemberg

Standort Stuttgart, Rotenbergstr. 111, 70190 Stuttgart
Telefon 0711/2850-768, Fax 0711/2850-780
www.lmz-bw.de, E-Mail: planet-schule@lmz-bw.de

Landesinstitut für Pädagogik und Medien (LPM)

Beethovenstr. 26, 66125 Saarbrücken
Telefon 06897/7908-120, Fax 06897/7908-276
www.lpm.uni-sb.de



9. Impressum

Konzeption und inhaltliche Gestaltung

Daniela Hindemith

Hanspeter Hauke

Sabine Frischmuth

Pädagogische Beratung

Prof. Dr. Havva Engin

Isabelle Angelberger, Barbara Gerdes, Gerlind Mietzschke, Helga Saar, Nadine Wetzel,

Gerold Willa, Katrin Woesner

Grafische Gestaltung

Ulrich Ganter, Ochs & Ganter

Pascal Flock, ka:media interactive GmbH

Musik und Sounddesign

Joachim Rudolph

Sprecher

Moritz Brendel

Julika Eisinger

Nadine Kettler

Ronald Spiess

Programmierung

ka:media interactive GmbH

Projektrealisation

Sabine Frischmuth

Redaktion

Hanspeter Hauke

Daniela Hindemith

Projektleitung

Monika Buscher

Wolfgang Meindl



Begleitheft

Texte

SWR

Bilder

SWR

Grafische Gestaltung

Umschlag: Pascal Flock, ka:media interactive GmbH
exakt Risché GmbH, Leopoldring 17a, 76437 Rastatt, agentur-exakt.de

Redaktionelle Koordination

Redaktionsbüro Martina Frietsch
76530 Baden-Baden

© Südwestrundfunk 2015

Anstalt des öffentlichen Rechts
Neckarstraße 230, 70190 Stuttgart
Telefon: 0711/9 29-0, E-Mail: info@swr.de
Umsatzsteuer-Identifikationsnummer: DE 812481116
Gesetzlicher Vertreter: Peter Boudgoust (Intendant)

Das Multimedia-Paket „Deutsch lernen mit Mumbro und Zinell“ entstand in Kooperation des Südwestrundfunks mit den Kultusministerien der Länder Baden-Württemberg, Rheinland-Pfalz und Saarland.



DEUTSCH LERNEN MIT MUMBRO UND ZINELL

Deutscher Wortschatz, Grammatik, Redewendungen, Rechtschreibung, Aussprache – all das lässt sich mit Mumbro & Zinell auf vergnügliche Art lernen.

Die interaktive DVD-ROM nimmt Kinder im Grundschulalter mit auf eine Reise durch sechs Stationen, in denen sie spielerisch Deutsch lernen. **Hörverstehen, Sprechen, Lesen, Schreiben:** Alle vier Kompetenzen werden geübt. Dabei passt sich das Sprach-/Schwierigkeitsniveau automatisch an, sodass die Schüler sukzessive ihre Deutschkenntnisse erweitern und verbessern.

Zielgruppe sind Kinder, die Deutsch als Zweit- oder Fremdsprache lernen. Die DVD-ROM eignet sich aber ebenso für Muttersprachler, die ihre Sprachfähigkeiten entwickeln wollen.

Systemvoraussetzungen:

- CPU: mind. 1.6 GHz
- Ram: mind. 1 GB
- Festplatte: mind. 300 MB
- Auflösung: mind. 1280 x 960
- Betriebssystem: Windows XP, Windows Vista, Windows 7, Windows 8
- Mikrofon oder Headset



Der Hersteller erklärt, dass diese Software den »Empfehlungen für schulnetzgeeignete Software« entspricht.
www.bildungsserver.de/link/son



SON!
Software im Netz