



# WORTBOX ANLEITUNG

## SEKUNDARSTUFE+

Startseite

Max\_Mustermann 14.1.2015

0 Wörter Wortschatz-1 0 Wörter Wortschatz-2 0 Wörter Wortschatz-3 0 Wörter Wortschatz-4 0 Wörter Wortschatz-5

Klicke auf die offenen Wortschatzkisten um deine Fehlerwörter einzutragen.  
Erst wenn du 24 Wörter in die Wortschatzkiste geschrieben hast, wird diese geschlossen.

Wenn du mit einem Wortschatz üben willst, klicke auf eine volle Schatzkiste.  
Alle Wörter, die du einmal falsch geschrieben hast, findest du in den Wiederholungsübungen.

**Wiederholungsübung 1** **Wiederholungsübung 2**

**Schwierige Wörter üben**  
Hier kannst du ca. 300 besonders schwierige Wörter üben.

← Ergebnisse Beenden ?

# Die Arbeit mit der virtuellen Wortbox

## 1. Anwendung

Nach dem Starten des Programms gelangt man zunächst auf die Seite zur SpielerInnenauswahl. Hier wird entweder ein(e) neue(r) SpielerIn eingetragen oder ein Eintrag ausgewählt.

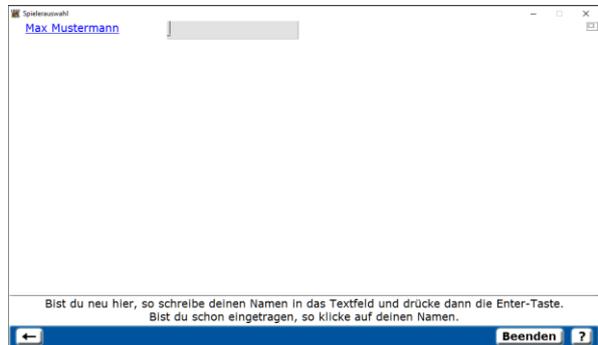


Abbildung 1: Auswahl der SpielerInnen

Nachdem ein(e) SpielerIn ausgewählt oder neu angelegt wurde, gelangt man zu den Wortschatzkisten.



Abbildung 2: Auswahl der Wortschatzkisten



Abbildung 3: Füllen einer Wortschatzkiste mit 24 individuellen Fehlerwörtern

Um mit einem Wortschatz üben zu können, muss eine Kiste mit 24 Wörtern gefüllt werden. Dazu klickt man auf eine der offenen Wortschatzkisten und gibt die Wörter der Reihe nach richtig ein. Es empfiehlt sich, dabei Wörter zu verwenden, die häufig falsch geschrieben werden. Die Wörter können auch in einem Texteditor eingefügt werden. Dazu müssen 24 Wörter aus einem Programm wie etwa MS-Word, MS-Excel usw. einfach in den Editor kopiert werden. Die Wörter sollten dabei untereinander, d.h. Zeile für Zeile, stehen und es dürfen keine Leerzeichen gesetzt sein. Nach einem Klick auf „Datei/Speichern“ wird der Editor geschlossen und die Wörter durch einen Klick auf den Button „Speichern“ ins Programm übernommen.

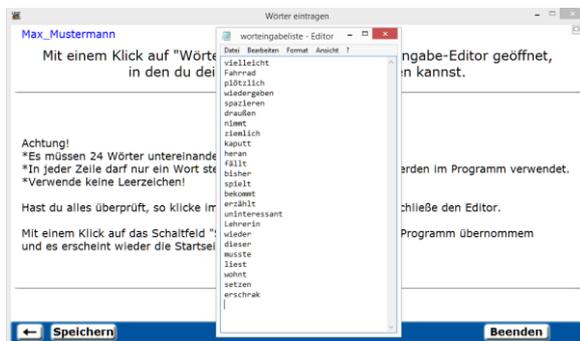


Abbildung 4: Füllen einer Wortschatzkiste mit einem Texteditor

Wurde eine volle Wortschatzkiste ausgewählt, erscheinen die Übungsformen. Durch einfaches Klicken auf die gewünschte Übung wird das Spiel gestartet. Insgesamt stehen 6 verschiedene Computerspiele und 10 unterschiedliche Ausdruckseiten zur Auswahl. Eine Übung muss immer bis zum Schluss durchgespielt werden, damit der Punktestand auch gespeichert wird. Mit einem Klick auf den Pfeil links kommt man wieder zurück zur vorigen Seite. Drückt man während einer Übung diesen Pfeil, gehen damit aber alle bereits erworbenen Punkte dieser Übung verloren.



Abbildung 5: LRSI Wortbox Sekundarstufe+ Spielauswahl

## 2. Administratorseiten

Diese Seiten sind für Trainer, Eltern oder Lehrer gedacht und mit dem Passwort „admin“ zu öffnen. Hier können Wortlisten verändert bzw. nicht benötigte Daten gelöscht werden. Die Administratorseiten können aufgerufen werden, indem nach dem Starten des Programms die Schaltfläche „Administrator“ betätigt wird. Zusätzlich kann über die Administratorseiten ein Ergebnisprotokoll abgerufen werden, in dem die Spielergebnisse jedes/r eingetragenen Spielers/Spielerin mit genauen Prozentangaben aufgelistet sind.



Abbildung 6: Über die Administratorseiten kann ein Ergebnisprotokoll abgerufen werden. Nicht mehr benötigte Daten können außerdem gelöscht werden.

## 3. Übungs- und Spielvarianten

### Merke & schreibe

Bei diesem Spiel sind nacheinander 3 Wörter am Bildschirm zu sehen. Der/die SpielerIn hat die Aufgabe, sich diese Wörter zu merken und sie dann in das eingblendete Schreibfeld zu schreiben. Wird ein Wort falsch geschrieben, muss es nochmals geschrieben werden.

Hat sich der Spieler die 3 Wörter nicht gemerkt, kann er sich diese durch einen Klick auf „Wörter nochmals“ ein weiteres Mal anzeigen lassen.

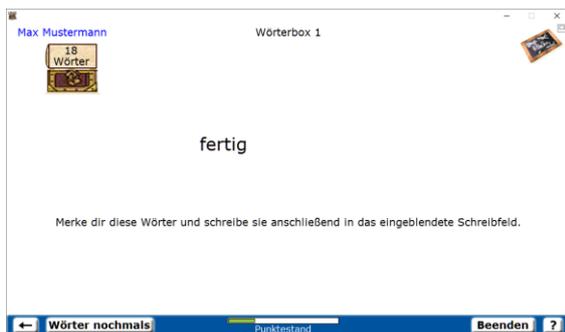


Abbildung 7: Merke & schreibe. Nacheinander sind 3 Wörter zu sehen, die sich der/die SpielerIn merken muss.



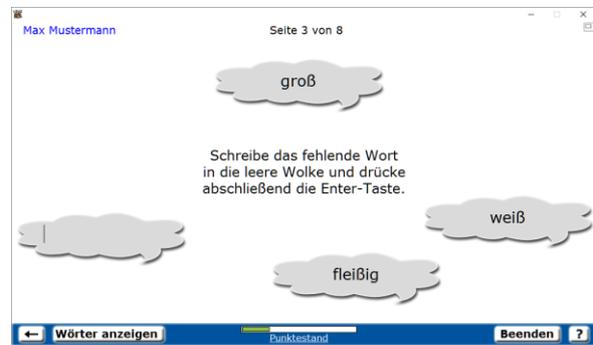
Abbildung 8: Merke & schreibe. Die gemerkten Wörter müssen geschrieben werden.

## Kim-Spiel

Bei den Kim-Spielen werden 4 Wörter eingeblendet. Nach einiger Zeit, oder wenn die Enter-Taste gedrückt wird, werden diese Wörter kurz abgedeckt und danach fehlt ein Wort. Der/die SpielerIn soll das fehlende Wort in die leere Wolke schreiben. War das Wort richtig, so wird die nächste Seite gestartet. War das Wort falsch, muss es nochmals geschrieben werden. Mit einem Klick auf „Wörter anzeigen“ werden alle Wörter dieser Seite nochmals angezeigt.



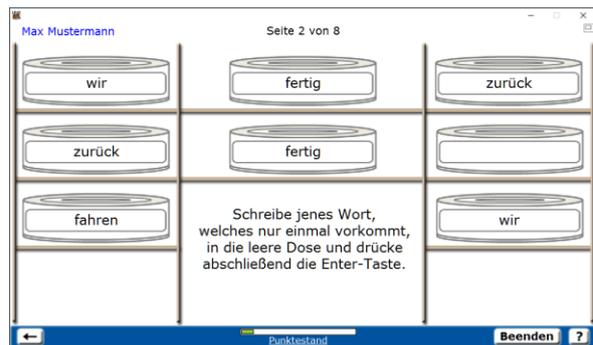
**Abbildung 9:** Kim-Spiel. Eine unterschiedliche Anzahl an Wörtern wird eingeblendet, die sich der Spieler merken muss.



**Abbildung 10:** Kim-Spiel. Das fehlende Wort soll in die leere Wolke geschrieben werden.

## Dosen beschriften

Bei diesem Spiel werden 8 Dosen im Regal gezeigt, von denen 7 bereits beschriftet sind. Der/die SpielerIn soll die leere Dose mit jenem Wort beschriften, welches auf den anderen beschrifteten Dosen nur einmal vorkommt.



**Abbildung 11:** Dosen beschriften. Das fehlende Wort soll auf die unbeschriftete Dose geschrieben werden.



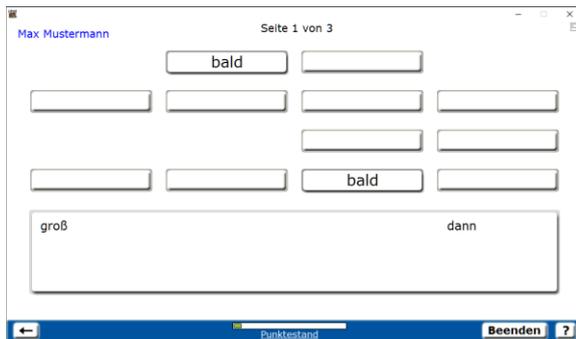
**Abbildung 12:** Wortgitter. Der/die SpielerIn muss ein Wort im Buchstabengitter finden und in das Textfeld schreiben.

## Wortgitter

Im Wortgitter befindet sich ein Wort aus der Schatzkiste. Dieses Wort soll mit der Tastatur in das Textfeld unter dem Wortgitter geschrieben werden. Mit der Backspace-Taste kann man bei der Eingabe das zuletzt getippte Zeichen löschen. Kann der Spieler das Wort nicht finden, kann er auf „Wort anzeigen“ klicken und das Wort erscheint dann in blauer Farbe.

## Wörter-Memo

Beim Wörter-Memo wird mit einem Klick auf ein Kärtchen das dahinter verborgene Wort sichtbar. Es soll versucht werden, die zusammengehörenden Wortpaare zu finden.



Bei einem richtig aufgedeckten Wortpaar wird im unteren Bereich des Bildschirms das Wort eingeblendet. Werden 2 nicht zusammengehörende Wörter aufgedeckt, werden beide wieder versteckt und es werden 2 Punkte abgezogen. Zu Beginn bekommt der/die SpielerIn für jedes Wortpaar 20 Punkte.

**Abbildung 13:** Wörter-Memo. Der/die SpielerIn soll die zusammengehörenden Wortpaare finden.

## Ballons abschießen

In einem der Ballons steht dasselbe Wort wie in der Mitte des Schaltfeldes. Der Spieler muss auf den richtigen darunterliegenden Abschussknopf drücken, um diesen Ballon zum Platzen zu bringen.



**Abbildung 14:** Ballons abschießen. Der Spieler muss mit einem Klick auf die linke Maustaste den Ballon zum Platzen bringen.

## Wiederholung 1 und 2

Alle im Spiel „Merke & schreibe“ falsch geschriebenen Wörter kommen in die Fehlerliste und müssen dann in den Wiederholungsübungen nochmals geschrieben werden. Um die Wiederholungsübungen bearbeiten zu können, müssen allerdings zunächst 6 Wörter auf der Fehlerliste sein.

# SCHWIERIGE WÖRTER ÜBEN

Die virtuelle Wortbox bietet auch die Möglichkeit mit jenen Wörtern zu üben, die am häufigsten falsch geschrieben werden.

Die Fehlerwörter stammen aus einer Studie von Wolfgang Menzel, der 2000 Schüleraufsätze untersucht hat. Die 300 häufigsten Fehlerwörter decken 30% aller Rechtschreibfehler ab.

Durch einen Klick auf den Button „Schwierige Wörter üben“, gelangt man zu 12 Wortboxen, die mit den Wörtern aus der Studie von Menzel befüllt sind. In jeder Box stehen wiederum alle Übungsformen und Ausdruckseiten („Merke und Schreibe“, „Wortgitter“,...) zur Verfügung.

