

WORTBOX ANLEITUNG

VOLKSSCHULE



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.

🕷 Spi	ielerauswahl	-		\times
M	lax Mustermann			
	Bist du neu hier, so schreibe deinen Namen in das Textfeld und drücke dann die Ente Bist du schon eingetragen, so klicke auf deinen Namen.	r-Tas	te.	
t	Bee	ende	ป.	?

Abbildung 1: Auswahl der SpielerInnen

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



Abbildung 2: Auswahl der Wortschatzkisten

🐮 Wörter eintragen				- 0	×
4 Wörter	Inhalt der Wo	ortschatzkiste Wortschatz-	1.		
	Willst du ein W	/ort ändern, so klicke dara	uf.		
groß	meine	plötzlich	Vogel		
Schrei Hast du alle 8 Wö	be Wort 5 und dr	rücke abschließend di	e Enter-Taste	fallen,	
so klicke auf "Spe	ichern".	a wenn an momentañ ken		inament,	
🗲 Speichern			B	eenden	?

Abbildung 3: Füllen einer Wortschatzkiste mit 8 individuellen Fehlerwörtern

Um mit einem Wortschatz üben zu können, muss eine Kiste mit mindestens 8 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 8

*	worteingabeliste - Editor X	×
MaxMustermann	Datei Bearbeiten Format Ansicht ?	
Mit einem Klick auf "Wörte in dem du d	fleifig o gibt halt Lassen nächste Kind nämlich stellt	ste-Editor geöffnet nst.
Achtung! *Es müssen 8 Wörter untereinand *In jeder Zeile darf nur ein Wort : *Verwende keine Leerzeichen!		n Programm verwendet.
Hast du alles überprüft, so klicke		den Editor.
Mit einem Klick auf das Schaltfeld und es erscheint wieder die Starts		ım übernommem
	v	
← Speichern		Beenden

Abbildung 4: Füllen einer Wortschatzkiste mit einem Texteditor

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. Wurde eine volle Wortschatzkiste ausgewählt, erscheinen die Übungsformen. Durch einfaches Klicken auf die gewünschte Übung wird das Spiel gestartet. Insgesamt stehen 6

W		- 🗆 🗙
Max Mustermann Übu	ngsauswahl der Wortschatzk	iste 1
Merke & schreibe 21s	Wörter-Memo √ 30s	
Ballons abschießen 1	Ballons abschießen 2	
Dosen beschriften 1 🖌 195	Dosen beschriften 2 √27s	
Wortgitter 1 🖌 21s	Wortgitter 2 🖌 🖉 21s	
Kim-Spiel leicht	Kim-Spiel mittel	Kim-Spiel schwer
Groß/oder Klein 🖌	Wortartentabelle 🖌	Verk. Kreuzworträtsel 🖌
Stammverw. Wörter 🖌	Wortgitter 🖌	ABC-Liste 🖌
Wörterlängen-Gitter 🖌		Nach Silben gliedern 🛛 🖌
Memo-Wortkärtchen 🖌	Bingo-Spiel 🖌	Spielregeln 🖌
	Ausdruckseiten	
F	Alle Arbeitsblätter drucken	Beenden 2

Abbildung 5: LRSI Wortbox VS Spielauswahl

wird das Spiel gestaltet. Insgesahlt stehen o 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.

2. Administratorseiten

Diese Seiten sind für Trainer, Eltern oder Lehrer gedacht und mit dem Passwort "admin" zu

Administratorseiten				-			
Virtuelle W	ortbox VS - Er	gebnisse von M	ax Mustermann	am 15.2.2012 ur	n 9:40 🖻		
Merke & schreibe	WS-Kiste 1	WS-Kiste 2	WS-Kiste 3	WS-Kiste 4	WS-Kiste 5		
Wörter-Memo			_				
Ballons abschießen 1							
Ballons abschießen 2							
Dosen beschriften 1							
Dosen beschriften 2							
Wortgitter 1			-		-		
Wortgitter 2							
Wollen Sie den Namen und alle Ergebnisse des gewählten Spielers wirklich löschen?							
← Datenexport	Drucken	Löschen	Protokoll	Wörterlisten	Beenden ?		

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 2 Wörter am Bildschirm zu sehen. Der/die SpielerIn hat die Aufgabe, sich diese Wörter zu merken und sie dann in das eingeblendete Schreibfeld zu schreiben. Wird ein Wort falsch geschrieben, muss es nochmals geschrieben werden.

Hat sich der Spieler die 2 Wörter nicht gemerkt, kann er sich diese durch einen Klick auf "Wörter nochmals" ein weiteres Mal anzeigen lassen.

χ.		- 🗆 X
Max Mustermann	Wörterbox 1	
Wörter		1. San
	wieder	
Merke dir diese Wö	rter und schreibe sie anschließend in das eingeble	endete Schreibfeld.
← Wörter nochmals	Punktostand	Beenden ?
	Fullikcescalia	

Max Mustermann	Wörterbox 1	F
	Schreibe das erste Wort Wieder	
	Bestätige die Eingabe mit Drücken der Enter-Taste.	
← Wörter nochm	als Punktestand	Beenden

Abbildung 7: Merke & schreibe. Nacheinander sind 2 Wörter zu sehen, die sich der/die SpielerIn merken muss.

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

öffnen. Hier können alle Spielerdaten verändert bzw. nicht benötigte Daten gelöscht werden. Die Administratorseiten können aufgerufen werden, indem nach dem Starten Programms des die Schaltfläche "Administrator" betätigt wird. Zusätzlich kann die Administratorseiten über ein Ergebnisprotokoll abgerufen werden, in dem die Spielergebnisse jedes/r eingetragenen Spielers/Spielerin mit genauen Prozentangaben aufgelistet sind.

Kim-Spiel (leicht, mittel, schwer)

Bei den Kim-Spielen werden je nach Schwierigkeitsstufe 2, 3 oder 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.

Wortgitter



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

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



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

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.

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 in den Spielen falsch geschriebenen Wörter kommen in die Fehlerliste und müssen dann in den Wiederholungsübungen nochmals geschrieben werden müssen. Um die Wiederholungsübungen bearbeiten zu können, müssen allerdings zunächst 2 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 100 häufigsten Fehlerwörter decken 20% 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.



×	Schwierige Wörter üben	- D ×
Max_Mustermann		15.1.2015 😐
Hier kar	nnst du ca. 100 besonders schwierige W Klicke auf eine der 12 Wörterboxen	Vörter üben.
Wörterbox 1	Wörterbox 5	Wörterbox 9
Wörterbox 2	Wörterbox 6	Wörterbox 10
Wörterbox 3	Wörterbox 7	Wörterbox 11
Wörterbox 4	Wörterbox 8	Wörterbox 12
	The state	
E		Beenden ?

Wörter-Reparaturwerkstatt / Die Ausdruckseiten

Trage deine Wörter nach Silben gegliedert ein.





Stammverwandte Wörter finden

Finde zu jedem Wort ein stammverwandtes Wort. z.B. lesen - leserlich



Trage deine Wörter mit dem richtigen Anfangsbuchstaben in die Tabelle ein.

Α	Ν
В	0
С	Р

Rechtschreibfallen

Trage deine Wörter mit ihren Ober- und Unterlängen in die Gitter ein und zeichne das Wortbild nach. Markiere die Rechtschreibfallen.

z.B. nehmen

		è	8		8			2			8		
		;	ş	÷	;			ç			;		
		5	5	5 C	5		5	5	5 C		5		
		£	8	8	£			8	8		1		
		:	5	2	1			5			1		
+	 										 		
1					1			6			1		
		:	5	2	1			5			1		
		2	2		2			2			1		
		5	5	2	5	2 C	-	5	2		5		
		1	5	:	1	:		5	:		1	: !	
	 	ł	è		2			è		t	 2	t	
			*					*					
		1	5	:	1	:		5	:		1	: !	
		è	8		8			2			2		
		;	£	÷	;			ç			;		
		5	5	5 C	5			5	5 C		5		
		1	2	2	1	2 · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·		2	2		1		

Wörter zerlegen

Vorsilbe	Wortstamm	Nachsilbe
	nehm	en

Trage deine Wörter geordnet in die Tabelle ein.

Namenwort	Zeitwort	Eigenschaftswort
	nehmen	

ich nehme, du nimmst, er nimmt ich nahm, du nahmst, er nahm

Verkehrtes Kreuzworträtsel

Trage die reparierten Wörter als verkehrtes Kreuzworträtsel in die Kästchen ein, sodass die Wörter immer zusammenhängen.

						V										
						Ε										
						R										
						Κ										
				Κ	R	Е	U	Ζ	W	0	R	Т				
						Н										
						R										
						Т										
						Е										
						S										

Spiele mit den Wortkärtchen

Druck die Seite aus und schneide anschließend die Kärtchen aus.

nehmen	Stück	Vater
wollte	meinte	groß

Spielmöglichkeiten: Merk dir was Tohuwabohu Bingo Memory