



## **Aufgabenstellung D - Anregungen für Lernspiel(ch)e(n) ...**

### **(1) Tipptrainer**

Buchstaben, die vom Himmel fallen ...

Es fällt hintereinander jeweils ein zufälliger Buchstabe vom Himmel. Dieser muß eingetippt werden, bevor er den Boden erreicht. Dabei soll die Geschwindigkeit gesteigert werden können und mitgezählt werden, wieviele Buchstaben der/die Spielende richtig eingetippt hat.

### **(2) Buchstabenfresser**

Ein Buchstabenfresser (eine Art Packman) soll möglichst schnell 8 - 10 zufällig platzierte Buchstaben (z.B. 5 Mitlaute und 5 Selbstlaute) so fressen, dass ein möglichst langes sinnvolles Wort herauskommt.

### **(3) Grundrechnungstrainer**

Es sollen in der linken Hälfte des Bildschirms (mit einer Linie von der rechten abgetrennt) zufällige Ziffern zwischen 1 und 9 inklusive der Rechenzeichen + (plus) oder x (mal) zufällig irgendwo erscheinen.

In der rechten Hälfte sollen auch an zufällig gewählter Stelle 4 Antwortmöglichkeiten aufscheinen, von denen aber nur eine richtig ist. Dieses richtige Ergebnis soll möglichst schnell mit der Maus angeklickt werden, z.B. mit einer Zielscheibe als „Mauszeiger“.

### **(4) Ein Additionstrainer**

Auf dem Bildschirm sollen 5 groß angezeigte Zahlen zwischen 10 und 19 (gebildet aus 2 Objekten/Sprites/Ziffern: Zehnerziffer 1 und Einerziffern 0-9) jeweils z.B. 5 Sekunden lang erscheinen, um im Kopf die Addition durchführen zu können. Am Ende soll das Ergebnis (als Variable oder in der Luxusvariante umgesetzt in Grafik, was aber nicht sehr einfach ist) auf Tastendruck angezeigt werden.

### **(5) Am laufenden Band ... (Gedächtnistraining)**

In einem alten Fernsehformat („Am laufenden Band“) liefen verschiedene Dinge auf einem Laufband – z.B. von links nach rechts - vor den Augen der Teilnehmerinnen ab (z.B. fünf sind zugleich sichtbar).

a) Im Anschluss daran sollen alle Dinge die gezeigt worden sind, auf dem Bildschirm erscheinen, plus eines, das nicht vorgekommen ist. Das soll angeklickt werden.

b) Das laufende Band soll dann stoppen, wenn der Teilnehmer ein Ding erkennt, das schon vorgekommen ist.