

Texas Instruments

Mein
sprechender

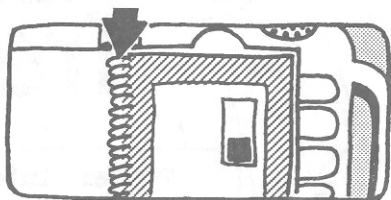
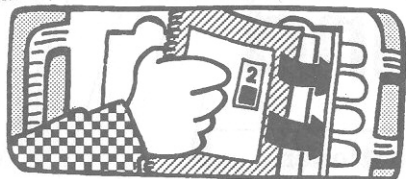
Lese- freund

Weitere Informationen



Einlegen eines Buches

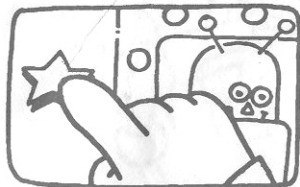
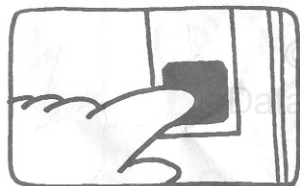
Das richtige Einlegen des Buches ist sehr wichtig. Es sollte so plaziert sein, daß die Spiralbindung exakt in der mittleren Mulde liegt und die rechte Ecke des Buches unter den fünf Funktionstasten. Der Lesefreund weiß jetzt, daß ein Buch eingelegt wurde und daß das Spiel beginnen kann.



Es ist wichtig, daß das Buch während der gesamten Spielzeit in dieser Position verbleibt. Sollte es herausgenommen werden, so bedeutet dies für den Lesefreund, daß nicht mehr gespielt wird und er verabschiedet sich: **"Auf Wiederseh !"** Falls sich das Buch während des Spiels verschiebt, so besteht die Gefahr, daß Deine Antworten falsch verstanden werden.

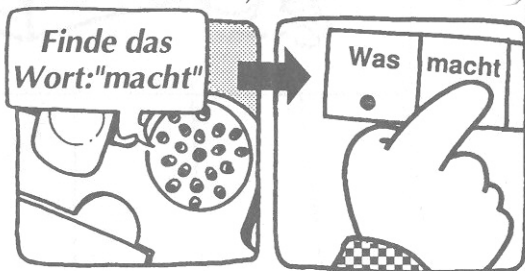
Erkennen eines Buches / einer Seite

Nachdem ein Buch eingelegt wurde, bittet Dich der Lesefreund, das rote Feld zu drücken. Du findest es immer auf der ersten Umschlagseite. Damit weiß das Spiel, mit welchem Buch gespielt werden soll. Um dem Lesefreund mitzuteilen, welche Seite Du aufgeschlagen hast, mußt Du den blauen Stern drücken. Das Spiel kann beginnen...



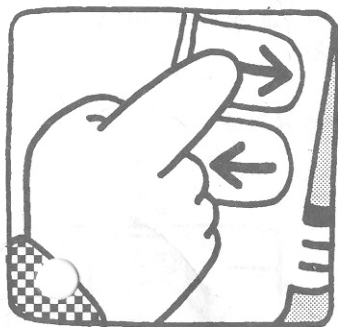
Hinweis :

Bitte sei höflich und laß den Lesefreund ausreden, bevor Du antwortest. Er kann Deine Antworten sonst nicht verstehen. Nachdem Du geantwortet hast, wird der Lesefreund Dir sagen, ob es richtig oder falsch war. Laß bitte auch ihm Zeit zu antworten.



WEITERE SPIELHINWEISE :

1- Die Taste "Weiter":



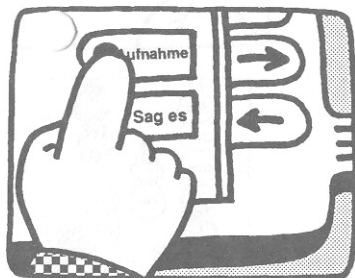
Mit der **"Weiter"**- Taste kannst Du zur nächsten Aktivität gehen. Wenn Du dem Lesefreund aber noch nicht "gesagt" hast, mit welchem Buch Du spielst (d.h. Du hast das rote Feld noch nicht gedrückt) und Du drückst **"Weiter"**, dann fängt das Spiel auf Seite 1 in Buch 1 an. Hast Du das rote Feld gedrückt, aber noch keinen blauen Stern, um die Seite zu identifizieren, so fängt der Lesefreund immer auf der ersten Seite des jeweiligen Buches an, wenn **"Weiter"** gedrückt wird.

2- Die Schatzinsel:

In **Buch 1**, Seite 3&4, findest Du eine interessante Aktivität : Du sollst Robbi helfen, den Schatz zu finden. Aber aufgepaßt, die riesigen Drachen sind auf der ganzen Dracheninsel. Wenn Du also die Dracheninsel finden sollst, darfst Du nur das kleine freie Stück der Insel drücken, das Du sehen kannst.



3- Wie man eigene Sätze baut:



Buch 3, Seite 5 & 6-"Aufnahme": Hier kannst Du eigene Sätze bilden; mit allen Worten, die Du auf der Seite findest. Das kann ernst oder lustig, grammatikalisch richtig oder falsch sein.

Es dient alles dem Zweck, neue Worte zu entdecken und die Kreativität zu fördern.



4- Satzkonstruktion (z.B. Buch 3, Seite 7&8)

Das elektronische "Gehirn" des Lesefreundes merkt sich alle Worte, die Du drückst. Wenn Du also einen Satz zusammenbaust und machst dabei einen Fehler, so brauchst Du nicht wieder von vorne anzufangen, auch wenn das Spiel den gesamten Satz wiederholt. Du korrigierst Deinen Fehler, indem Du einfach das richtige Wort drückst.

Beispiel: Der Lesefreund fragt Dich:

"Bilde : Der große Wal lächelt über die vier Freunde"

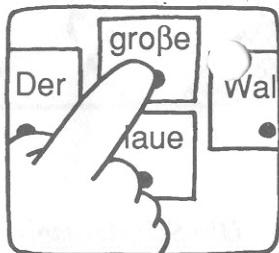
Du drückst

Der
große
Wal
grinst
guten

lächelt
etc.

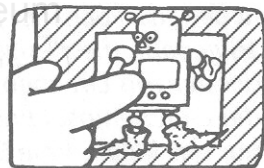
Der Lesefreund antwortet

Der
große
Wal
Nein, versuch es noch einmal
Nein, das ist "guten", versuch
es noch einmal.
Bilde: Der große Wal lächelt
über die vier Freunde
lächelt
etc.



5- Was sagt Robbi ?

Buch.4, Seite 3&4 : Der Lesefreund bittet Dich, einen Roboter zu drücken. Sobald Du dies getan hast, fragt Dich das Spiel: "**Was hat DIESER Roboter gesagt ?**" Du mußt jetzt den roten Stern vor dem richtigen Satz drücken, um zu antworten.



6- Löwen und Regentropfen

In **Buch 5** auf der vorletzten Seite mußt Du genau hinsehen, um die Worte auseinanderzuhalten. Nachdem Du einen Löwen gewählt hast, sollst Du die "richtigen" Regentropfen drücken, die zu dem Gegenstand führen, der diesem Löwen gehört. Tip: Alle "das"- Regentropfen führen zu den Schuhen vom Löwenbaby !

