



Willkommen in Graphoville

Ein interaktives Lernprogramm

Anleitung für Benutzer



Éducation et culture

Leonardo da Vinci

Mit der Unterstützung der Europäischen Kommission
Réalisé avec le soutien de la Communauté Européenne
With the support of the European Commission

Projektnummer – 2010-1-BE2-LEO05-01085

Projektpartner:

Projektleiter:

Action Langues, Verviers Asbl (B)

<http://www.vervierslangues.be/>

Projektkoordinator:

* Euro Cordiale Asbl, Mertert (L) www.euro-cordiale.lu

* HELMo Haute Ecole Libre Mosane, Liège (B)

www.helmo.be

* Euregiomag, Malmédy (B)

* BEST Institut für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining GmbH, Wien (A) www.best.at

* Dorothea Beckmann Medienbüro, Dannenwalde (D)
www.db-medienbuero.de

* Nordstadtlycée, Diekirch(L) www.nosl.lu

* Universität Roussé Filiale Silistra, Silistra (BG)

www.ru.acad.bg



Éducation et culture

Leonardo da Vinci

Réalisé avec le soutien de la Communauté Européenne

With the support of the European Commission

Mit der Unterstützung der Europäischen Kommission



„Willkommen in Graphoville“

Anleitung für Benutzer

- 1. Unser Schuldeutsch und wir**
- 2. Man hat uns das „Zweifeln“ gelernt**
- 3. Das Mittel dagegen**
- 4. Und um sich hier besser zurechtzufinden ...**
- 5. Sequenzen, Schwierigkeiten und Personen**
- 6. Die Galerie der Personen**
- 7. Wie kann man die Personen und ihre Abenteuer durch die Stadt begleiten?**
- 8. Die Berufe**
- 9. Um gut durch das Programm navigieren zu können**
- 10. Die Sammlung „Sketche zum Ausdrucken“**

Mit der Unterstützung der Europäischen Kommission



Leonardo da Vinci

1. Unser Schuldeutsch und wir



Viele von uns haben während der Ausbildung Deutsch gelernt. Die Klassenräume waren oft überfüllt und wir hatten nicht viel Gelegenheit Deutsch zu sprechen. Unsere Kenntnisse sind also nicht über das Schuldeutschniveau hinausgekommen. Jeder Fehler wurde bestraft. Was das Schriftliche betrifft, so handelte es sich hauptsächlich um Grammatik und Übersetzungen.

Und was passiert, wenn wir nach vielleicht 7 Jahren Deutschunterricht unerwartet in die Situation kommen unsere Deutschkenntnisse einsetzen zu müssen? Fragt uns ein Fußgänger nach dem Weg, so lassen viele von uns zuerst einmal die Frage wiederholen. Dann suchen wir mehr schlecht als recht die Wörter für die Antwort zusammen. Dabei fürchten wir Fehler zu machen, uns schlecht auszudrücken, einen furchtbaren Akzent zu haben, uns sogar lächerlich zu machen!

Fazit, wir haben mitunter bis zu 7 Jahren, durchschnittlich 3 Stunden pro Woche Deutsch gelernt... um zur gegebenen Zeit, nicht in der Lage zu sein, die Sprache effektiv zu nützen!

Im Deutschen wird man lange Zeit, vielleicht sogar immer, „-ch-“ und „-sch-“ oder „-ss-“ und „-ß-“ oder „-i-“, „-ie-“ und „-ih-“ oder „-ig-“ und „-ich“, verwechseln. Diese Laute werden uns meistens gleichzeitig beigebracht, um sie angeblich dann besser auseinanderhalten zu können... Es gibt aber im Deutschen keinen Text, in dem wir nicht auf eines dieser Elemente stoßen. Und wieder werden wir von Zweifeln geplagt, wenn es um die „falschen Freunde“ geht, die wir beim Lernen assoziiert haben!

Kennen Sie auch die Situation von Wörtern, wo Sie sich jedes Mal, wenn Sie sie schreiben sollen die Frage stellen: „Bekommt das Wort ein „ß“ oder „ss“? Werden die zwei Wörter in einem Wort geschrieben oder getrennt?“ Um sicher zu sein, werden Sie wohl jedes Mal achtschlagen müssen. Bei jeder neuen Gelegenheit wird der Zweifel erneut auftreten.

Woher kommt es, dass wir es nicht schaffen diese Regeln der deutschen Grammatik zu behalten, die uns die alten oder neuen Handbücher, illustriert oder nicht, ansprechend oder langweilig gestaltet, an den Kopf werfen?

2. Man hat uns das „Zweifeln“ gelernt



Nein, es ist nicht Ihre Schuld, dass Sie vor lauter Zweifeln zögern, wenn Sie in der Situation sind Deutsch zu sprechen!

Warum also?

Weil Sie in der Schule mit der Methode „Pädagogik des Zweifelns“ unterrichtet wurden.

Stellen Sie sich vor, Sie sind auf einer Landstraße, die sich in zwei teilt. Man warnt Sie: „Achtung! Nach rechts geht es zum Schwimmbad und nach links zum Tennisplatz“. Wenn Sie dann einige Zeit später wieder dorthin kommen, ist die Gefahr sehr groß, dass Sie zweifeln, ob es nach rechts oder nach links geht? Sie sollten einen sicheren Anhaltspunkt finden, um sich daran zu erinnern; einen großen Baum oder eine Wegmarkierung zum Beispiel, die Sie mit dem Zielort assoziieren! Ohne sichere Anhaltspunkte ist es ganz natürlich sich zu irren.

Wie kommt es zu diesen Verwechslungen? Erklärungen!

Studien über die Gehirnfunktion ermöglichen es systematisch festzustellen, dass die Verwirrung, die aus der Gegenüberstellung von 2 unterschiedlichen Elementen, die sich ähneln, im Langzeitgedächtnis gespeichert wird. Hier einige Beispiele:

- in der Aussprache (ch – sch: Kirche - Kirsche)
- vom Sinn her (gleich lautende Wörter: Stil - Stiel)
- vom Gebrauch her (der Gebrauch von Zeitformen)
- oder ganz allgemein (rechts-links, Vorderseite-Rückseite, waagrecht – senkrecht)

Es ist schwierig diese Verwechslungen umzukehren, denn sie sind tief in unserem Gehirn verankert.

Im Hinblick auf die deutsche Sprache trägt der Vergleich oder die Assoziation von zum Beispiel „-ich-“, „ig“ zur Verwechslung durch Analogie bei. Wenn diese Elemente nicht gemeinsam erklärt worden wären, wäre in der Folge die Verwechslungsgefahr viel geringer.

3. Das Mittel dagegen



Was soll man also tun um das Zweifeln erst gar nicht aufkommen zu lassen? Sie werden es schon erraten haben! Also niemals Wörter mit ähnlicher Aussprache gemeinsam lernen. Und der beste Weg ist, erst gar nicht damit anzufangen, aber das hängt nicht von den Kindern in der Schule ab.....also wie soll man dem abhelfen?

Stellen Sie sicher, dass jede Schwierigkeit so eingepreßt ist, dass ihre Verwendung im Gedächtnis verankert wird, und das unabhängig davon, ob unsere bevorzugte Lernmethode visuell, akustisch oder kinästhetisch ist.

In *Willkommen in Graphoville* werden die Inhalte auf diese Art und Weise angeboten.

Raffinesse...

Jede Schwierigkeit wird von einer typischen Person verkörpert, die in der kleinen Stadt Graphoville lebt. Insgesamt sind es 50 Schwierigkeiten, das heißt 50 Personen. Hier sind einige Beispiele.

Rudi Rasant ist Reporter bei der Zeitung von Graphoville.

In all seinen Interviews und Berichten werden Hauptsätze mit

Nebensätzen gebraucht, da es nämlich in dieser Sequenz um Nebensätze geht.



Herr Knauerich ist ein Geizkragen, der seine Zeit damit verbringt sein Geld zu zählen. Er zählt auch die Zeit, die vergeht, denn Zeit ist Geld!

Werner Wehdorn, der Bahnhofsvorsteher, soll den Dreh eines Films am Bahnhof von Graphoville organisieren, nicht ohne Vorkommnisse, Fragen und Aufrufe!



4. Und um sich hier besser zurechtzufinden ...

Jeder von uns hat seine ganz persönliche Art zu lernen und sich etwas zu merken. Entweder man ist eher der visuelle, der akustische oder der kinästhetische Typ (denn wir lernen nicht alle nach der gleichen Art und Weise...).

Deshalb hat jede Person des Lernprogramms ein ganz besonderes Aussehen, eine markante Stimme und wird von einer auf sie zugeschnittene Musik eingeführt. Diese Person hat ihre Rolle in einer richtigen Geschichte innerhalb 50 Sequenzen, die sich in der kleinen Stadt Graphoville abspielt. Es gibt Ereignisse des alltäglichen Lebens und spannende Abenteuer.

Und da man sich das, was man selbst entdeckt, besser merkt, laden die Personen Sie dazu ein, die Regeln der Schwierigkeiten mit der Hilfe von Hinweisen und Indizien zu finden.

Hat man eine Regel gefunden, so kann man diese auch notieren. Im Lernprogramm befindet sich ein kleines persönliches Notizbuch, das dazu dient seine Entdeckungen und Ideen, die Regeln, die man schließlich verstanden hat, und seine eigenen „Tricks“ aufzuschreiben. Diese Notizen kann man natürlich ausdrucken.

Eine Sequenz besteht aus einem oder mehreren gesprochenen Dialogen, die man danach in den Hinweisen lesen kann. Die darauffolgenden Hilfen ermöglichen es, selbst die Regeln der Schwierigkeit zu finden. Danach kann man eine Reihe von Übungen machen, die Teil der Geschichte sind und einen motivieren sie zu lösen! Für jede richtige Antwort gibt es Punkte.

Beim Lösen dieser Übungen, können wir unsere möglichen Fehler nicht visualisieren und somit auch nicht lernen (man kann durchaus Fehler lernen!). Die Programmierung ist so konzipiert, dass Fehler sofort vom Bildschirm verschwinden. Das pädagogische Prinzip besteht darin den Fehlern keine Chance zu geben sich im Gedächtnis festzusetzen. Andernfalls riskiert man ins Zweifeln zu geraten zwischen dem Fehler und der richtigen Schreibweise.

Das Lernprogramm *Willkommen Graphoville* ermutigt junge Menschen und Erwachsene, ihre Leistung in der deutschen Sprache "anders" zu verbessern und auf jeden Fall dabei Spaß zu haben. Mit der folgenden Liste der Sequenzen werden wir sehen, welche Schwierigkeiten in diesem Lernprogramm behandelt werden.

5. Sequenzen, Schwierigkeiten und Personen

N°	Titel der Sequenzen	Behandelte Schwierigkeit	Personen und Situationen
VERBEN			
16	<i>Dieses Notizbuch, ist das Ihres?</i>	Präsens	Corinna, die Rezeptionistin
31	<i>Wer hat Angst vor Drill?</i>	Imperativ	Herr Drill, Oberfeldwebel im Ruhestand
6	<i>Die Chronik von Arno Dazumal</i>	Präteritum	Arno Dazumal, Historiker an der Universität von Graphoville
12	<i>Kommissar Polombo leitet die Untersuchung</i>	Bildung des Perfekts	Kommissar Polombo ermittelt in einer Reihe von Diebstählen
48	<i>Jennifers Casting</i>	Futur	Hat Miss Graphoville Aussichten?
35	<i>Simon</i>	Konditional und Konjunktiv	Der Romanautor ist verliebt
14	<i>Arthurs Katze</i>	Modalverben	Die Katze und ihre Bedienung
2	<i>Die Fische des Professors Scholle</i>	Reflexivverben	Professor Scholles Fischsammlung
22	<i>Arabellas Zauberkünste</i>	Trennbare Verben	Arabella zaubert mit ihrem Zauberstab
34	<i>Unterhaltung im verwunschenen Schloss</i>	Untrennbare Verben	Ein Gespensterpaar erinnert sich!
46	<i>Die Kreatur</i>	Passiv	Kong Kong, die Kreatur des Doktor Manipovitsch
DEKLINATION			
20	<i>Siggi Schnäppchen</i>	Nominativ	Siggi Schnäppchen, der Handelsvertreter
1	<i>Leo präsentiert...</i>	Akkusativ	Leo Glückspils moderiert die Sendung „Geld wie Heu“
38	<i>Fräulein Dorn</i>	Dativ	Die Gouvernante verschafft sich Gehör.
27	<i>Susi</i>	Genitiv	Susi bei Auftragsdiebstählen
28	<i>“Das Fenster zur Straße.”</i>	Präpositionen mit Akkusativ	Gerda und Arthur Traatsch
32	<i>Evelyn Postleitzahl</i>	Präpositionen mit Dativ	Evelyn, die Briefträgerin bei der Verteilung der Post (nicht ohne Überraschungen)
8	<i>Wo ist denn Ernst?</i>	Wechselpräpositionen (Akkusativ- oder Dativ)	Ernst bei den Dreharbeiten
36	<i>Dr. Manipovitschs Experimente</i>	Präpositionen mit Genitiv	Ein Genetiker macht sonderbare Forschungen
21	<i>Die Güter des Herrn Grafen</i>	Possessivpronomen	Ein Reporter besucht das Schloss des Grafen
3	<i>In Abdels Lebensmittelgeschäft</i>	Demonstrativpronomen	Abdel gibt Auskunft zu den Waren
11	<i>Carmina</i>	Adjektive	Carmina Verdi, die extravagante Sängerin
17	<i>Was gibt es Neues im Labor?</i>	Steigerung der Adjektive	Herr Matjes berichtet über das Labor.
13	<i>Das Ding</i>	Genus der Nomen	Denis, der Pizzalieferer, singt.
SATZSTRUKTUR			
10	<i>Liebe Helena ...</i>	Subjekt-Verb-Inversion	Erinnerungen der Schauspielerin mit ihrem Filmpartner
18	<i>Der Bahnhofsvorsteher tritt auf</i>	Fragezeichen, Punkte, Ausrufezeichen und Auslassung	Dreharbeiten am Bahnhof von Graphoville (mit Überraschungen)


19	<i>Justine und der Durchzug</i>	Anführungszeichen, Klammern und Gedankenstriche	Justine, die Durchzug nicht ausstehen kann, hört nicht auf damit Türen und Fenstern zu schließen
5	<i>Paul Hübsch...</i>	Stellung der Pronomen im Satz	Ein bekannter aber unbequemer Schauspieler
39	<i>Die Gräfin und ihre Rosen ohne Dornen</i>	Gebrauch des Infinitivs mit zu	Die Gräfin züchtet Rosen.
41	<i>Heinz Sponholz</i>	Negation	Der Holzfäller macht ungewöhnliche Begegnungen.
44	<i>Nannis Launen</i>	Negation, weder...noch	Nanni ist mit nichts einverstanden.
50	<i>Rudi Rasant</i>	Nebensätze	Rudi Rasant sucht sensationelle Reportagen.
RECHTSCHREIBUNG			
37	<i>Die Clowns</i>	Großschreibung	Sie verbringen ihre Zeit damit sich streiten!
15	<i>Paula und die Theatergarderobe</i>	Plural	Wird alles fertig sein für die Dreharbeiten?
26	<i>Musidora und ihre schönen Schlangen</i>	Umlaute	Diese Nummer wird gefallen!
45	<i>Phil Osof, der Straßenkehrer!</i>	ß	Der gelehrte Straßenfeger
33	<i>Der verzauberte Zauberer</i>	Konsonantenverdoppelung	Verzauberte ganz menschlich...
40	<i>Herr Knauserich, der alte Geizhals</i>	Nummern, Datum und Zeitangabe	Herr Knauserich zählt sein Geld.
9	<i>Im Supermarkt Mastoc</i>	Wörter mit –sch	Schnäppchen im Supermarkt !
23	<i>„Frau Kurvenreich!“ Hilfe!</i>	Wörter mit „ch“	Frau Kurvenreich hilft ihren Studenten in Statistik.
49	<i>Der Schatz aus der Zeisiggasse</i>	Wörter mit –ig am Wortende	Expertise von Juwelen!
25	<i>Hugo und der Haussperling</i>	Zusammengesetzte Nomen	Hugo der Gärtner singt...
24	<i>Alizia, die geheimnisvolle Fee</i>	Zusammengesetzte Adjektive	Alizia, eine erstaunliche Fee!
PRONOMEN / SONSTIGES			
4	<i>Zita Futuro</i>	Pronomen	Zita Futuro, Hellscherin, sagt die Zukunft voraus.
42	<i>Sissi...</i>	Höflichkeitsformen	Sissi, die verträumte Floristin, begegnet ihrem Traummann!
29	<i>„Nelly und ihre Kunden</i>	Fragewörter	Welches ist Ihre Kleidergröße?
30	<i>„Ayse, Kasse Nr. 3”</i>	Relativpronomen	Eine schwierige Kundin!
43	<i>Yannis Restaurant</i>	Verben mit Präpositionalobjekten	Yannis in seinem griechischen Restaurant
47	<i>Isolde Igel</i>	Verben mit Präpositionen	Die Hausmeisterin und ihre Nachbarn!
7	<i>Herbert Bully dreht einen Film</i>	Austrizismen	Die Anforderungen eines Filmregisseurs!

6. Die Galerie der Personen

Das interaktive Lernprogramm *Willkommen in Graphoville* ist eine Geschichte, die sich in einer kleinen Stadt abspielt, mit Ereignissen des alltäglichen Lebens und mit spannenden Abenteuern.

Es ist in der Tat eine vollständige "Geschichte" die sich in 50 unabhängigen Sequenzen entfaltet. Jede von ihnen ist einer Person, dem „Helden“ dieser Sequenz, gewidmet. Es handelt sich um aufsehenerregende Ereignisse, unerklärliche Diebstähle, Dreharbeiten eines Films, ein großes Fernsehquiz. Man begegnet beispielsweise den Geistern im Schloss Bellevue, einem monstruösen Wesen, das am helllichten Tag im Wald spukt, Prominenten, zwielichtigen Gestalten, einem Kommissar, der einen Fall untersucht und einem jungen Reporter, der in der ganzen Stadt auf der Jagd nach aufsehenerregenden Ereignissen ist.



Galerie der Personen: Wenn sie den Eingangstest  machen und eine Schwierigkeit haben, so wird die Person, die verantwortlich ist für diese Schwierigkeit in einem Rahmen erscheinen. Klicken Sie später in der Galerie der Personen auf das Porträt dieser Person, so wird sie sich Ihnen vorstellen. Jede Person übt auch einen Beruf aus. Im Teil „Berufe entdecken“ erzählt sie über ihre Berufserfahrungen.

7. Wie kann man die Personen und ihre Abenteuer durch die Stadt begleiten?

Obwohl diese Geschichte in 50 Sequenzen unterteilt ist, kann man, unabhängig von der Reihenfolge, mit jeder Sequenz beginnen und die Reihenfolge beliebig gestalten.

Ist es notwendig alle 50 Sequenzen durchzuarbeiten und alle 50 Personen kennenzulernen?

Zum Vergnügen, kann man es selbstverständlich tun! Aber um seine Rechtschreibung und seine Art zu schreiben zu verbessern, ist es nicht unbedingt notwendig. Es hängt vor allem von den Kenntnissen ab, über die man bereits zu Beginn verfügt... Es gibt mehrere Möglichkeiten zu wählen, wo man anfangen will und welchen Weg man geht:



- Der Anfangstest gibt uns die Möglichkeit, unser Wissen zu überprüfen und uns innerhalb der 50 Charaktere diejenigen auszuwählen, die unsere Wissenslücken behandeln.



- Wenn wir den Anfangstest machen, erscheint bei einem Fehler, den wir machen, der Kopf der Person, die diese Schwierigkeit behandelt. Am Ende des Tests haben wir eine Galerie von Porträts, wobei jede dieser Personen uns einlädt, an ihren Abenteuern teilzunehmen und unser Deutsch zu verbessern.



- Aus einer Liste, auf der die Schwierigkeiten der deutschen Sprache nach Themen gegliedert sind, können wir die Sequenzen entnehmen, die uns dabei helfen unsere Sprachkenntnisse zu verbessern. Es liegt an uns zu entscheiden, ob wir an den Abenteuern dieser oder jener Person in der Stadt teilnehmen.

- Wir können auch eine Überprüfung aller 50 Schwierigkeiten der deutschen Sprache machen. In diesem Fall nehmen wir an den Abenteuern der 50 Charaktere teil.



- Dank dem Stadtplan können wir auch in die verschiedenen Viertel der Stadt navigieren und dabei zufällig die Personen treffen. Oder man findet eine von ihnen besonders sympathisch und beschließt ihr in alle Sequenzen zu folgen, in denen sie erscheint.



Mit einem Klick auf dem Plan öffnet sich ein Fenster mit dem Viertel, das wir angeklickt haben. Wir die Personen dieses Viertels kennenlernen. Diese erscheinen, wenn man mit der Maus über einige Bereiche des Bildes fährt. Im Altstadtviertel können wir Yannis am Eingang seines Restaurants sehen, Isolde Igel vor dem Gebäude, Phil Osof, den Straßenkehrer und Abdel, den Lebensmittelhändler, der gerade in sein Geschäft zurückkehrt.

8. Die Berufe



Insgesamt gibt es 50 Figuren, die die sprachlichen Schwierigkeiten verkörpern. Aber sie werden von anderen Charakteren umgeben, die auch am Leben von Graphoville teilnehmen..

Wir finden auf diese Weise 100 Personen, die einen Beruf ausüben oder ausgeübt haben. Da es interessant ist die Berufe im Rahmen einer Entdeckung der Berufe kennenzulernen, erzählen uns unsere Charaktere auf sympathische und humorvolle Art über ihren Beruf. Hier ist Nelly, Geschäftsführerin eines Bekleidungsgeschäftes, die eine treue Kundin und Nachbarin, Zita Futura, die scharfsinnige Wahrsagerin, bedient.



Die Charaktere vertrauen uns an, warum sie diesen Beruf gewählt haben, welche menschliche Qualitäten erforderlich sind, die Ausbildung die dafür benötigt wird und worin ihre Arbeit besteht. Es folgt eine Liste von verwandten Berufen.



Diese „verwandten“ Berufe betreffen entweder das gleiche Thema (Tiere, Bau, Unterhaltung, Automobil...) oder die gleiche Branche (Verkauf, Pflegeberufe, Dienstleistungen, Bildung...)

Professor Scholle beispielsweise ist Zoologe. Ein Jugendlicher kann sich durchaus sehr für Tiere interessieren, aber nicht die notwendigen Qualifikationen haben, um Zoologe zu werden.

Die verwandten Berufe die Sie hier finden, können Sie auf weitere Ideen bringen, für Berufe mit Tieren, z. B. **Züchter – Reitlehrer – Stallbursche – Tierarzt – Tierarzthelfer – Imker – Hundeführer – Blindenhundausbilder – Hundefrisör – Ethologe – Tierpfleger – Tierdressur...**



Ein Glossar der wichtigsten Wörter für jeden Beruf wird dann vorgeschlagen, und es folgen Übungen. Hier kann man die Rechtschreibung dieser Wörter üben. Es sind Lückentexte, die Bestandteil der Geschichte sind.

der Obstbaum	das Gießen	der Ast
die Beetumrandung	der Baum	die Astschere
der Pflanzenschnitt	der Dünger	die Grünfläche
das Laub	die Blume	das Gras
der Strauch	das Beet	der Park
der Spaten	der Rasen	das Jäten
die Topfpflanze	die Harke	das Gewächshaus
die Komposterde	der Stiel	das Rasenmähen






Arbeitet man im Teil *Entdeckung der Berufe* so verfolgt man gleichzeitig die Geschichten und Abenteuer der Einwohner Graphovilles. Wer könnte also der Autor dieses geheimnisvollen Briefes sein, den die Briefträgerin Dr. Manipovitsch an diesem Morgen brachte?


9. Um gut durch das Programm navigieren zu können


- Auf die Regeln und die Funktion der Sprache wird aufmerksam gemacht durch Hinweise, durch eine „Lupe“  (zum genaueren hinsehen) und durch gut strukturierte „Hilfen“ .


All dies soll dabei helfen die Antworten oder Regeln selbst zu finden. Der Lernende soll herausfinden, was ihm am meisten hilft um Fehler zu vermeiden und um sicherer in der Beherrschung der Schriftsprache zu werden (und weshalb nicht auch im mündlichen Ausdruck?).

Das was der Lernende entdeckt, kann er in seinem persönlichen Notizbuch aufschreiben  und dann ausdrucken. .

- Die Übungen enthalten keine Fallen. Sie sind einfach und beziehen sich immer nur auf die geübte Schwierigkeit, häufig mit einer Prise Humor als Zugabe. Die Anleitung zur Übung wird nur dann auf dem Bildschirm angezeigt, wenn Sie auf das SOS Zeichen auf dem Bildschirm klicken. Der Benutzer soll ermutigt werden, für sich selbst herauszufinden, was zu tun ist. 

Wir haben die Umgangssprache vorgezogen und in den Hinweisen, „Lupen“ und „Hilfen“ kommen möglichst wenige Ausnahmen vor. Dennoch für diejenigen, die mehr über die deutsche Sprache erfahren möchten, gibt es in den meisten Sequenzen einen Teil „zur Vertiefung“ .

- Die **Abschlusstests**  ermöglichen es die erzielten Fortschritte zu messen: im Falle eines Fehlers, erscheint die Figur, die der Schwierigkeit entspricht (man kann sie hören, damit erneut durch die visuelle und auditive Verbindung Automatismen ausgelöst werden) Es ist in der Regel ausreichend, die Figur zu sehen und zu hören um die Verwirrung aufzulösen. Das ist das Ziel des Spiels!

Der Teil „**Entdeckung der Berufe**“  ermöglicht es sich auf angenehme und abwechslungsreiche Art über 100 sehr unterschiedliche Berufe zu informieren. Das dazugehörige Vokabular kann durch einfache Übungen trainiert werden. Sie ermöglichen es auch noch weitere Teile der Geschichte kennenzulernen.



Gute Reise, auf den Straßen von Graphoville!

10. Die Sammlung „Sketche zum Ausdrucken“



**Eine Sammlung von Sketchen zum Ausdrucken
veranschaulicht 50 Schwierigkeiten in jeder
der drei Sprachen von Graphoville**



Unsere neue Kollektion "druckbare Sketche" präsentiert über 150 Sketche, die reichlich illustriert sind, um die "Selbst-Entdeckung" zu fördern. Diese Sketche sind abgeleitet von

- "Bienvenue à Graphoville" um die Rechtschreibung und den Ausdruck in Französisch zu verbessern,
- "Welcome to Graphoville" zur Verbesserung der Englischkenntnisse
- "Willkommen in Graphoville", um die Kenntnisse der deutschen Sprache als Fremdsprache zu verbessern

Wir wurden gebeten, die Sketche des multimedia Lernprogrammes in eine Papierfassung umzuwandeln, um Leuten, die keinen Zugang zu einem Computer haben, das Lernprogramm zugänglich zu machen, und um den Einsatz im Unterricht auch ohne Computer zu ermöglichen. Wir haben die Texte mit vielen Zeichnungen aus der Software übernommen und die repräsentativsten Dialoge ausgewählt. Jeder Sketch hat einen Titel bekommen. Das Layout wurde so gestaltet, dass man sie sowohl farbig als auch schwarz weiß ausdrucken kann.

Etwa die Hälfte der Sketche sind in den multimedia Fassungen als Unterstützung gedacht um die Schwierigkeiten zu erforschen und diese mit Hilfe der Hinweise, „Lupen“ und „Hilfen“ zu überwinden. Die andere Hälfte sind in den multimedia Fassungen als Übungen programmiert, meistens Lückentexte. Zur Realisierung der Sammlung „Sketche zum Ausdrucken“, entschieden wir uns, die Lückentexte als Text ohne Lücken zu präsentieren, um sie so als Sketch verwenden zu können

Für die französischen Sketche gibt es auch einen spezifischen Eingangstest für die Papierversion. Er ermöglicht es die Schwierigkeiten auszusuchen, an denen gearbeitet werden soll.

Eine pädagogische Broschüre auf Französisch schlägt mögliche Anwendungen mit zahlreichen Beispielen vor. Die Sammlung der Sketche in drei Sprachen und die pädagogische Broschüre stehen zum kostenlosen Download auf der Webseite www.euro-cordiale.lu/graphoville-DE.