

## Willkommen im Land der Sprache!

Irgendwo im Nirgendwo, dort wo die Sprachfälle den Gutenberg hinunterstürzen, wo sich der Redefluss unter der Eselsbrücke schlängelt und dann in den Wörtersee mündet – genau da liegt das Land der Sprache.



„Es fasziniert mich, wie die Kinder spielerisch mit den Schlaumäusen lernen, ohne es zu merken. Die Geschichten regen ihre Fantasie an, machen Lust auf Sprache und eröffnen darüber hinaus in fantasievoller Weise den Zugang zur realen Welt.“  
Nikolaus Gröbe,  
Schauspieler,  
Synchronsprecher  
und „Stimme“ der  
Schlaumäuse Lingo

Dort leben in ihrem gemütlichen Bau zwei Mäuse, Lette und Lingo. Wenn sie sich nicht gerade Geschichten vorlesen, spielen sie am liebsten mit Buchstaben.

Sie setzen die Buchstaben zu Worten zusammen, finden Silben, Schreiben, Lesen und entdecken die ganze Welt der Sprache. Dabei haben sie so viel gelernt, dass sie überall als die „Schlaumäuse“ bekannt sind.



Doch das Land der Sprache wird bedroht. Hinter dem Zungenbrecher, da, wo die Fehlerquelle sprudelt, liegt eine dunkle Höhle. Dort wohnt der Wörterwichtel, der die Buchstaben durcheinanderbringt, sie stiehlt und auffrisst. Aber wenn die Buchstaben verschwinden, verschwindet auch unsere Sprache und wir können nicht mehr miteinander sprechen.

„Los Kinder! Helft uns, hier wieder alles in Ordnung zu bringen! Sonst gibt es bald keine Sprache und keine Geschichten mehr!“

## Lette, Lingo und der Wörterwichtel

Die Protagonisten der Schlaumäuse-App sind die beiden Mäusefiguren Lette und Lingo und der gefräßige Wörterwichtel.

### Lette ist die gelbe Schlaumäuse.

Sie denkt lieber noch einmal nach, bevor sie handelt. Sie liebt es Rätsel zu knacken und die Geheimnisse der Sprache zu erforschen. Sie weiß immer Rat und gibt nie auf.

### Lingo ist die blaue Schlaumäuse.

Er liebt Abenteuer und Action, jongliert gern mit Buchstaben, setzt Silben zusammen, nimmt Wörter auseinander und erforscht fremde Sprachen. Lingo ist mutig und neugierig.

### Der Wörterwichtel ist der Gegenspieler von Lette und Lingo.

Er bedroht die Welt der Sprache, weil er am liebsten Wörter, Silben und Buchstaben isst. Er ist trickreich, geizig und gierig, und dass er den Menschen die Sprache klaut, ist ihm ganz egal. Hauptsache, er kann seinen Hunger nach Wörtern stillen. So richtet er in der Welt der Sprache immer wieder Schaden an, den Lette und Lingo mithilfe der Kinder wieder in Ordnung bringen.



Lette und Lingo sind Freunde, mit denen die Kinder gemeinsam die Welt der Sprache entdecken, Abenteuer bestehen, Aufgaben lösen und lernen. Die beiden Schlaumäuse begleiten die Mädchen und Jungen, erklären die Spiele und Übungen und stehen ihnen in jeder Situation mit Rat und Tat zur Seite.

## Schlaumäuse-Versionen und Bezugsquellen

Die Schlaumäuse sind in drei verschiedenen Versionen erhältlich:

<b>Tablet PC</b> Windows 10 iOS Android	<b>Tablet PC</b> Windows 8	<b>PC</b> Windows 7 und Vista	<b>Onlineversion</b> wird direkt im Browser gespielt
<b>Installation</b> Windows Store App Store Google Play Store	<b>Installation</b> Windows Store	<b>Installation</b> nach Registrierung im Mitgliederbereich von <a href="http://www.schlaumaeuse.de">www.schlaumaeuse.de</a>	<b>Onlinespiel</b> unter <a href="http://kinder.schlaumaeuse.de">kinder.schlaumaeuse.de</a>

Die einzelnen Versionen unterscheiden sich in der Art und Weise, wie Aktionen ausgeführt werden: ob gewischt oder mit der Maus geklickt und gezogen wird, hängt vorrangig vom Endgerät ab. Die Auswahl der Feedback- und Begleitsprache ist in der neuesten Schlaumäuseversion von 2016 für die Betriebssysteme Windows 10, iOS und Android verfügbar.



## Eine Sprache auswählen

Mit dem Start der Schlaumäuse-App werden die Kinder zur Sprachauswahl aufgefordert. Deutsch, Englisch, Französisch und Arabisch stehen zur Verfügung.

Die Sprachauswahl bezieht sich auf die Handlungsaufforderungen und Rückmeldungen während der Übungen, nicht aber auf die eigentlichen Spielinhalte und Vorlesegeschichten. Die Spielinhalte sind weiterhin auf Deutsch umgesetzt und zielen wie gehabt auf die vier Lernzielbereiche des Spracherwerbs – mündlicher Sprachgebrauch, Lautbewusstsein, erstes Lesen und erstes Schreiben – ab.



**Neu!**  
Die Schlaumäuse sprechen jetzt auch Englisch, Französisch und Arabisch!

## Nutzerprofile mit den Kindern anlegen



### Start: Nutzer in der Übersicht auswählen



Nach dem Start der Schlaumäuse-App werden die Kinder herzlich von Lingo begrüßt „Hallo! Schön, dass du da bist!“, woraufhin eine Übersicht der bereits eingerichteten Nutzer erscheint. Haben die Kinder bereits einen Namen und einen Avatar eingerichtet, können sie durch Antippen ihre Spielfigur auswählen und das Spiel beginnen.

### Einen neuen Nutzer anlegen



Um ein neues Nutzerprofil anzulegen, tippen die Kinder auf das leere graue Feld in der Bildübersicht oder auf das Schild „NEU“. Aus einer Auswahl an Spielfiguren dürfen sich die Kinder für eine entscheiden. Im nun erscheinenden Textfeld wird der Profilname eingetippt. Durch Drücken des grünen Pfeils oder der Enter-Taste wird die Eingabe bestätigt. Das Nutzerprofil ist nun gespeichert.

### Benutzer löschen



Nutzerprofile werden in den Einstellungen gelöscht. Nach Antippen der Einstellrädchen im linken, unteren Bildschirmbereich öffnet sich das Menü „Einstellungen“. Das zweite Auswahlmenü von oben zeigt die Nutzerübersicht. Um einen Nutzer zu löschen wählt man ihn in der Übersicht aus und drückt die OK-Taste. Das Profil wird damit gelöscht.

### Tipps zum Anlegen von Profilnamen

Der Benutzername darf Groß- und Kleinbuchstaben sowie Ziffern, Sonderzeichen und Leerzeichen enthalten.

Wenn mehrere Kinder den gleichen Vornamen haben, sollten sie so angelegt werden, dass sie unterscheidbar sind. Zum Beispiel können Spitznamen eingetragen werden.

## Durch die App navigieren



### Zurück-Befehl



Der Pfeil oben links führt die Kinder im Verlauf der App jeweils einen Schritt zurück, zum Beispiel von einer Übung zurück zur Auswahl der Übungen und von dort zurück zur Auswahl der Spiele.

### Durch die Übungen navigieren



Mit den Pfeilen links und rechts am Bildschirmrand können sich die Kinder bei der Auswahl der Spiele bzw. der Übungen nach links und rechts bewegen. Bei einem touchfähigen Gerät ist es auch möglich, durch Wischen von einem Element zum nächsten zu wechseln.

### Ins Spiel einsteigen



Die mit den Namen der jeweiligen Spiele beschriebenen Holzschilder führen in die entsprechenden Spielbereiche. Befindet sich der Spieler bereits innerhalb einer Übung, gelangt er über das Schild zurück in das Land der Sprache, auf die Ebene der Spielauswahl.

### In den Mäusebau klettern



Um in den Mäusebau zu gelangen, tippt man auf das Mausloch im rechten unteren Bereich der Spielfläche. Im Mäusebau erwarten die Kinder zusätzliche Aktivitäten und Geschichten rund um die Schlaumäuse oder Hilfen beim Navigieren innerhalb der App.

Steuerung:  
Die Schlaumäuse kommen mit wenigen Bedienelementen aus, da die Steuerung zumeist über einfaches Antippen, Wischen oder Ziehen erfolgt.



**Profilbild**  
Mit Antippen des Profilbilds (oben rechts), gelangt man zur Erfolgsübersicht im Mäusebau. Hier können die individuellen Lernfortschritte in den einzelnen Spielstationen eingesehen werden.



**Die Hintergrundmusik**  
lässt sich in den Einstellungen ein- und ausschalten.



Hinweis: In älteren Schlaumäuse-Versionen wird das Löschen von Nutzerprofilen in der Charmbar vorgenommen. Bei Windows 7 ist eine Löschung von Profilen nicht möglich.

## Ein Spiel auswählen

### Übersicht über die Spielorte



Hat ein Kind sein Nutzerprofil ausgewählt, gelangt es in die Spielorte-Übersicht. Durch Wischen oder Antippen der Pfeile am Bildschirmrand kann es sich über die vorhandenen Spielstationen informieren.

### Erläuterungen zum Spielort



In jeder Spielstation kommen Lette und Lingo aus ihrem unterirdischen Mäusebau heraus und erklären, um was für einen Ort es sich handelt, welchen Schaden der Wörterwichtel hier angerichtet hat und wie die Kinder den Mäusen helfend beistehen können.

### Spielort auswählen und starten

Tippen die Kinder auf einen Schauplatz oder das Hinweisschild „Zum Spiel“, dann auf den Bildschirm, startet das Spiel.

## Die Auswahl der Übungen



Die Kinder können die Reihenfolge, in der sie die einzelnen Übungen spielen, frei wählen.

Die Spielstände werden für jeden Benutzer automatisch gespeichert.

Bereits gespielte Übungen können beliebig oft wiederholt werden.

## Die einführende Geschichte



Über das Bücherregal im Mäusebau können die Geschichten auch unabhängig vom Spiel aufgerufen werden.

### Geschichte starten

Das Vorlesen der Geschichte startet, wenn die Kinder durch Antippen das Buch aufschlagen. Auch für das Umblättern tippen die Kinder auf die Buchseite.

### Automatischer Start

Berühren die Kinder den Bildschirm nicht, startet das Vorlesen nach einiger Zeit von allein und das Umblättern erfolgt dann automatisch.

### Geschichte überspringen



Die Kinder können die Geschichte auch überspringen und direkt zum Spiel gehen, wenn sie auf das Schild „Zum Spiel“ tippen. Die Erzieherinnen und Erzieher sollten die Kinder jedoch dazu anleiten, nicht grundsätzlich die Geschichte zu überspringen.

### Spielbeginn

Das Spiel beginnt, sobald die Geschichte zu Ende ist.

Die Geschichte hat neben einer inhaltlichen Einführung vor allem die Funktion, die Kinder dazu zu bringen, etwas zur Ruhe zu kommen und sich ganz auf die Geschichte einzulassen, statt sofort mit dem Spielen und Ausprobieren anzufangen. Für die Erzieherinnen und Erzieher ist die Geschichte eine gute Möglichkeit, zwischendurch immer wieder einmal das Tempo aus dem Spiel zu nehmen und eine Ruhephase einzuschieben.

### Übersicht der Übungen

Das Spiel beginnt mit der Auswahl der Übungen. Im Überblick können die Kinder sehen, wie viele Übungen es in dem ausgewählten Spiel gibt, welche sie bereits erfolgreich absolviert und welche sie noch nicht gespielt haben.

### Kleblätter: Übersicht der erfolgreich absolvierte Übungen



Die Anzahl der Kleblätter in der rechten oberen Ecke zeigt ihnen, wie viele Sets in dem Spiel zu spielen sind und wie viele sie davon bereits gespielt haben.



### Spielerfolg

Hat ein Kind eine Übung erfolgreich gemeistert, so erscheint eine positive Rückmeldung in Form von Sternchen. Zusätzlich erhält es ein großes Lob von den Schläumäusen.

### Übungen auswählen

Innerhalb der Auswahl bewegen sich die Kinder durch Wischen oder durch Antippen der Pfeile am Bildschirmrand. Die Auswahl einer Übung erfolgt durch Antippen des entsprechenden Feldes. Nach dem Antippen startet die Übung und die Kinder können mit der Aufgabe beginnen.

### Schwierigkeitsgrad

Bei einigen Spielen steigt der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Übungen im Verlauf des Spiels, bei anderen Spielen gibt es verschiedene Themenbereiche, die mit den Übungen abgedeckt werden.

