

Styring med en bryter

I øvelser som »Sortere», »Finn den andre halvdel», »Domino» osv. trykker du på bryteren når markøren står på ønsket figur. I »Kle på bamsen» eller »Plassere ting» trykker du på bryteren når markøren står plassert på ønsket figur. Deretter »blar» programmet gjennom de alternativene som fins. Trykk en gang til på bryteren når du har bestemt hvilket klesplagg, sang eller bil osv. du vil ha. Programmet vil da avsøke den aktuelle plassen. Trykk på bryteren en gang til når du vil plassere figuren du valgte. Ved bruk av en bryter flyttes markøren med den hastigheten som du har valgt i *Innstillinger*.

Styring med to brytere

Trykk på *Mellomrom* for å flytte markøren, og på *Enter-tasten* for å bekrefte. I oppgaver som »Sortere», »Finn den andre halvdel», »Domino» osv. trykker du på den ene bryteren for å flytte markøren til den figuren du vil ha. Trykk deretter på den andre bryteren for å bekrefte valget. I »Kle bamsen» og »Plassere ting» trykker du på den ene bryteren for å flytte markøren til gjenstanden. Trykk på den andre bryteren for å bekrefte valget. Trykk på den første bryteren for å bla mellom de forskjellige tingene, og trykk på den andre bryteren for å bekrefte valget.

Utskrift

Hvis du vil skrive ut et bilde klikker du på *<Print Scrn>* tasten i øverste rad. Så åpner du et tegneprogram, f.eks. *Paint* som følger med Windows, og velger »Lim inn» eller trykker på *Ctrl+V* –tastene for å lime inn Bamserek-bildet. Velg *Landskap* i Sideoppsettet, og »Skriv ut» fra menylisten, eller behandle / forminske bildet etc. før utskrift.

Hurtigkommandoer via taster:

<F1> - til innstillingsmenyen <Tab> - bla mellom oppgavene
<Esc> - avslutter en øvelse <Alt> og <F4> – avslutter programmet

LÆRE MER SERIEN FOR PC

LÆRE MER er en serie underholdende Lek & Lær programmer for hjem og skole med høyt pedagogisk innhold og utforming. Serien omfatter nå ca. 40 norske læreprogrammer både for de minste og barn som leser og skriver bra.

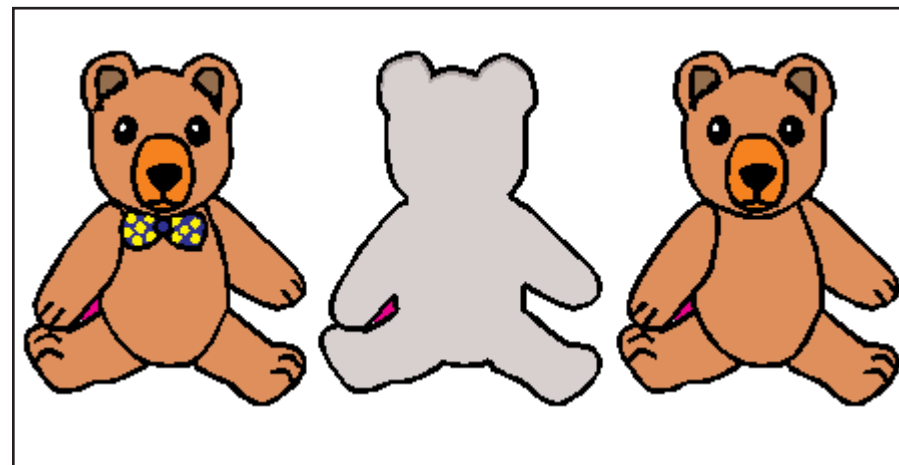
Bamserek CD er et morsomt program for hjem og skole med grunnleggende førskolepedagogisk innhold og utforming. Det kjøres på PC m/Windows 3.11 / 95, og bruker 8 Mb minne, 4 Mb harddiskplass, og min. 256 fargers grafikk.

Programstyring: Mus, rulleball, pekeskjerm, en eller to brytere via Blekkspruten tastatur. Programmet krever 16 bits Soundblaster komp. lydkort og CD-spiller.

© Copyright 1997 LäraMera AB, S.M.ART
Musikk: Thomas Sahlin

Norsk distributør: NorMedia, P.b. 24, 1450 Nesoddtangen.
Tlf. 66915440 Fax 66912045 kontakt@normedia.no www.normedia.no

Bamserek CD



Et stimulerende førskoleprogram for Windows - med flotte lyder, musikk, figurer og animasjoner som også kan brukes med en eller to brytere - for barn fra 3 år.

Bamserek CD © Copyright 1997 LäraMera AB, S.M.ART
Musikk: Thomas Sahlin.

Norsk versjon ved NorMedia, P.b. 24, 1450 Nesoddtangen.
Tlf. 66915440 Fax 66912045 kontakt@normedia.no www.normedia.no

Bamselek CD er et stimulerende barneprogram basert på grunnleggende førskolepedagogikk, med mange variasjoner og morsomme figurer! Det har flotte lyder, musikk og animasjoner, og kan også brukes med en eller to brytere.

Installasjon i Windows

Bamselek må installeres på harddisk, og startes under Windows. Programmet krever min. 256 fargers grafikk, 8 Mb minne og tar 4 Mb plass på harddisken. Windows 3.11: Sett CD-en i spilleren, og velg »Kjør» under »Fil» i Programbehandling. Bla og velg CD ROM-enheten i Stasjoner. Klikk på **Inst_31.exe**. Windows 95: Gå til Start. Velg »Kjør» og »Bla», og velg CD ROM-enheten i Stasjoner. Klikk på **Inst_95.exe** (også Windows NT 4).

Velg *det norske flagget* eller *Norsk installasjon* for å legge inn norsk versjon. Følg anvisningene på skjermen, og skriv inn det medfølgende *lisensnummeret*. Installasjonen danner programgruppen *LæreMer*. Der legges *Bamselek* ikonet. *Programmet startes med et dobbelklikk på dette*. Program etc. legges i katalog *c:\varemer\bamselek* med mindre en annen katalog velges under installasjonen.

Programbeskrivelse

BAMSELEK er et førskoleprogram med 12 ulike oppgavetyper som hver inneholder 4 – 15 ulike øvelser. Programmet starter med en *bildemeny* som viser et rom. *Ved å klikke på tingene i rommet* startes programdelene:

1. Hva skjer ? Noe skjer når du trykker på figuren(e). Klikk på bamsen i trappa i menybildet for å starte.

2. Hvem der ? Noen kommer fram når du klikker. Klikk på bamsen under trappa i menybildet for å starte.

3. Hvem gjemmer seg bak døra ? Noen fins bak døra. Klikk på dørene så får du se. Klikk på døra i annen etasje i menybildet for å starte.

4. Hvilke passer sammen ? Finn like. Du skal finne figuren som er lik forbildet. Dra figuren til den grå silhuetten. Klikk på pære-bildene øverst for å starte.

5. Finn maken - Lik på lik. Her skal du plassere lik på lik. Det fins flere ulike kategorier ting i programmet. Dra den *venstre* figuren til tilsvarende figur på den *høyre* siden. Klikk på den venstre vegghylla bakerst i menybildet for å starte.

6. Sorter etter farge. Her skal du sortere tingene etter farge. Det er to eller tre esker å plassere ting i. Klikk på de to eskene på gulvet i menybildet for å starte.

7. Hva skal vekk ? Det vises fire figurer hvorav en skal bort. Når du klikker på den som skal bort, forsvinner den. Klikk på den høyre vegghylla bak for å starte.

8. Domino. - Dra vognene til toget slik at gjenstandene på vognene danner like par. Klikk på togbanen på gulvet i menybildet for å starte.

9. Gjør bildene like - tegn ferdig. Her skal du dra og plassere en figur riktig etter forbildet. Klikk på tegningen på skrivebordet i menybildet for å starte.

10. Fyll ut bildet - Plassere ting. Plasser ting på valgfritt sted i bildet. Det er fire ulike miljøer å velge mellom: *soverom, stue, hus med hage og gate*.

Du kan klikke flere ganger på samme kategoribilde (nederst) for å velge forskjellige figurer. Klikk på vinduet til venstre i menybildet for å starte.

11. Kle på bamsen. Du kan velge blant en rekke klesplagg både til jente- og guttebamse. Klikk flere ganger på plaggene for å velge hva du vil bruke.

Klikk på bamsen som sitter i stolen i menybildet for å starte.

12. Hvilke passer sammen? Finn den andre halvdel. Dra *høyre halvdel nederst* i bildet til riktig *venstre halvdel i maleriene oppe på veggen*. Klikk på bildene på høyre vegg i menybildet for å starte.

Talte instruksjoner

Klikk på *bamsen i øvelsene* så får du høre hva du skal gjøre.



Innstillinger

Klikk på *veiskiltet* i menybildet (alt. F1) for å regulere virkemåten:

Lyd: Du kan velge å stenge av *all lyd* eller bare *menymusikken*.

Styring: Velg ved å markere et av alternativene: Mus (Pekeskjerm), En bryter: velg da også skanningshastighet i sekunder (nedenfor), To brytere: da brukes *<Mellomrom>* til å flytte markøren og *<Enter>-tasten* til å bekrefte valget.

Stoppplås: hindrer at programmet avsluttes med klikk på Stopp-skiltet. Da må programmet avsluttes ved å trykke på *<Ctrl>* og *<Enter>* samtidig.

Gå automatisk til neste øvelse: Om denne ikke er valgt må du klikke på *den grønne pilen* ved bamsen eller *Tab* for å gå til neste oppgave.

Nivå: Her velger du *Lett*, *Middels*, *Vanskelig* eller *Blandet* (standard).

Velger du *»Lett»* blir det 3 vogner i Dominotoget, 2 esker å sortere 4 ting til, 2 bildehalvdeler, 1 ting å plassere i *»Gjør bildene like»*, og 2 figurer i *»Finn like»*.

Velger du *»Middels»* blir det 5 vogner i toget, 3 bildehalvdeler, 3-4 ting å plassere i *»Gjør bildene like»*, og 3 figurer å velge mellom i *»Finn like»*.

Velger du *»Vanskelig»* blir det 7 vogner, 4 bildehalvdeler, 5-8 ting å plassere i *»Gjør bildene like»*, og 4 figurer å velge mellom i *»Finn like»*.

Avslutte

Inne i de enkelte øvelsene klikker du på *Stopp-skiltet* eller trykker på *<Esc>-tasten* for å komme tilbake til menyen.

For å avslutte Bamselek CD klikker du på *Stopp-skiltet* i menyen eller trykker på *<Alt>* og *F4 -tastene* samtidig.



Styring og forskjellige arbeidsmåter

Styring med mus / rulleball / pekeskjerm

I øvelser som *»Sortere»*, *»Finn den andre halvdel»*, *»Domino»* osv. tar du tak i gjenstanden som skal flyttes ved å klikke på venstre musknapp og holder musknappen nede mens du drar figuren til ønsket sted.

I *»Kle på bamsen»* eller *»Plassere ting»* kan du f.eks. velge blant ulike klær eller møbler ved å klikke med musknappen flere ganger på samme sted.

Forts. på baksiden