

TROLL-LEK



Idé og pedagogisk utforming: LäraMera Program

AB.Programmering

**Henrik Karlsson
TextaxAB**

Grafikk:

Kristina Grundstöm

Musikk:

Erik Truedsson

Tale:

Mona Sjøli

Installasjon

Dobbeltklikk på **CD-stasjonen** under **Min datamaskin** eller på skrivebordet hvis den er lagt ut som snarvei.

Dobbeltklikk på **Install.exe**.

Følg deretter instruksjonen på skjermen.

Programmets deler

Troll-lek er laget for barn, basert på førskolepedagogikk. Programmet er laget for å styrke og utvide barnets vokabular, og inneholder et stort antall pedagogiske øvelser som skal more og engasjere barnet.

Bildene har mange detaljer og er fantasifulle.

Aktivitetene velges ved å trykk på en av de store steinene på startmenyen. Hver aktivitet inneholder flere øvelser. Øvelsene kommer tilfeldig, og vil derfor starte forskjellig fra gang til gang.



Hva skal trollet gjøre? – Velg en aktivitet for trollet ut fra bildene; gå på ski, snakke i telefonen, spille gitar, lage mat etc. Klikk på pila for å bla gjennom de forskjellige aktivitetene.



Kle på trollet - Velg det riktige kostymet og trollet blir en sjømann, en frisør, baker e.l. Klikk på et klesplagg til venstre i bildet, og plasser det på rett sted på trollet. Klikk igjen for å feste plagget. Hvis du vil forandre klærne klikk på den grønne pila over klærne og velg noe annet.



Pekespill – Pek på forskjellige ting i det detaljerte bildet, og du får høre hva det er. Dette spillet inneholder animasjoner som en overraskelse.



Parmatching – matching av bildesett, bilder og ord eller ting som hører sammen. Denne aktiviteten inneholder mange forskjellige øvelser. Når du trykker på høyre musetast eller nedpila på tastaturet får du høre hva tingene er.



Sorter tingene i hyller og skap – her skal brukeren sortere ting på riktig plass, f.eks. sette maten i kjøleskapet, verktøy i verktøyskapet osv. Når du trykker høyre musetast eller nedpila på tastaturet får du høre hva tingen du trykker på er.



Finn samme ting – match bilder ved å legge dem oppå hverandre. Her finner du mange forskjellige kjøkkenting, matsorter, møbler, verktøy etc. Når du trykker høyre musetast eller nedpila på tastaturet får du høre hva tingen du trykker på er.



Talte instruksjoner

Klikk på frosken i de forskjellige aktivitetene for å få vite hva du skal gjøre

Belønning

Etter avsluttet aktivitet vil frosken gjøre noe morsomt for deg.

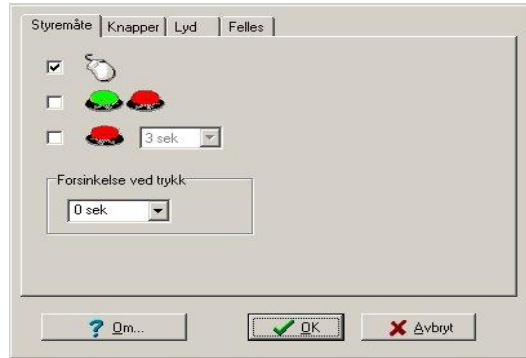
Innstillinger

Styremåte:

Velg ved å markere:

- Mus/Pekeskjerm
- To brytere, mellomrom for å flytte markøren og enter for å velge)
- En bryter – Sett skannehastighet.

Du kan også sette forsinkelsestid mellom brytertrykkene.



Knapper:

Funksjonstastene F1, F2, Esc og Høyrepil erstatter *knappene* hvis man ønsker å fjerne disse fra skjermen.

Hvis du ikke vil ha disse *knappene* på skjermen, fjerner du markeringen i de hvite små feltene.



Lyd

Både Menylyd og effektlyd kan slås av og på.

Felles:

Du kan velge **nivåer** i **Finn samme ting** og **Puslerier**.

Endre **bakgrunn** i Puslerier.

Liten eller **stor musmarkør**.