



medienwerkstatt



Benutzerhandbuch

Idee:

Alfred Grupp

**Design, Implementierung,
Handbuch und Grafik:**

Peter Baral

Copyright © 2008-2009 Medienwerkstatt Mühlacker Verlagsges.mbH

Wichtiger Hinweis:

Dieser Kurzleitfaden und die zugehörige Software dürfen weder zum Teil, noch im Ganzen, ohne schriftliche Genehmigung der Medienwerkstatt Mühlacker kopiert werden, es sei denn für private Sicherungskopien. Die Software wurde sorgfältig getestet, dennoch kann keinerlei Garantie für eventuelle Datenverluste übernommen werden. Bei Rückfragen, Problemen, Anregungen usw. wenden Sie sich bitte an:

Medienwerkstatt Mühlacker Verlagsges. mbH

Pappelweg 3 • 75417 Mühlacker • Tel. 07041-83343 • Fax 07041 860768

<http://www.medienwerkstatt-online.de>



Vorbemerkung

Die Herstellung von didaktisch sinnvollen, ansprechenden und abwechslungsreichen Übungen für die verschiedenen Arbeitsformen im alltäglichen Unterricht erfordert viel Zeitaufwand und Phantasie.

Das Programm TextManager wurde entwickelt, um den Lehrerinnen und Lehrern in den Fächern Deutsch und Fremdsprachen ein Werkzeug in die Hand zu geben, mit dessen Hilfe Sie rasch textorientierte Arbeitsblätter oder auch nur einzelne Übungsformen erstellen können.

Solche Übungen in Anlehnung an Texte, die im Mittelpunkt des Unterrichtes stehen, können vielfältige Verwendung finden. Im Rahmen von Freiarbeit, zur Individualförderung oder als Material für häusliche Übungen, können sie die Arbeit an Texten vertiefen und sichern.

Der vorliegende Kurzleitfaden kann nur eine geringe Zahl von Tips und möglichen Übungsformen vorstellen. Sie werden bei einer Nutzung des TextManager rasch eine Vielzahl sinnvoller Übungen selbst finden und entwickeln. Wenden Sie sich mit Kritik und Verbesserungsvorschlägen direkt an die Medienwerkstatt Mühlacker.

Zum Aufbau des Kurzleitfadens

Teil 1 erklärt, wie Sie das Programm TextManager auf Ihrem System installieren.

Teil 2 zeigt Ihnen in Form eines Tutorials einen beispielhaften Programmlauf. Dabei werden Ihnen die wichtigsten Funktionen des TextManagers vorgestellt.

Teil 3 dient als Nachschlageteil. Hier sind die verschiedenen Textmanager-Funktionen erläutert. Es wird dabei auf die Menü-Befehle eingegangen.

Systemvoraussetzungen



PC-kompatibler Computer mit Windows 98, ME, NT, 2000, XP, Vista



Apple Mac mit Mac OS X 10.3, 10.4 oder 10.5



PC-kompatibler Computer mit Linux Kernel 2.4 oder neuer, X Server (X11R5 compliant), z.B. XFree 3.x oder neuer, glibc 2.2.4 oder neuer

Lizenz

Der TextManager ist nicht kopiergeschützt. Dies hat zwei Gründe: Einerseits können Sie sich eine Sicherungskopie anlegen und sind bei einem Fehler auf Ihrer Arbeitskopie weder von Ihrem Händler, noch vom Hersteller abhängig, andererseits brauchen Sie kein neues Original anfordern, wenn Sie Ihr (Festplatten-)System wechseln.

Wir möchten Sie jedoch an dieser Stelle darauf hinweisen, dass es verboten ist, Kopien vom TextManager zusammen mit Ihren Lizenzdaten an Dritte weiterzugeben.

Die von Ihnen erworbene Software darf nur auf einem Arbeitsplatz installiert werden. Sollten Sie den TextManager gleichzeitig an mehreren Arbeitsplätzen einsetzen wollen, können Sie weitere Programmkopien zu günstigen Konditionen (Mengenrabatte) erwerben. Setzen Sie sich in einem solchen Falle bitte direkt mit uns in Verbindung.

Teil 1

Installation



Installation unter Windows

Falls Sie den TextManager auf CD erhalten haben, starten Sie die Installation durch Aufruf des Programmes „Setup.exe“ und folgen den Anweisungen auf dem Bildschirm.



Bei der Download-Version rufen Sie das Installationsprogramm nach dem Öffnen bzw. Extrahieren (Entpacken) der Download-Datei (.zip-komprimiert) durch Doppelklick auf das Programm „Setup.exe“ auf.



Installation unter Mac OS X

Unter Mac OS X ist keine spezielle Installation notwendig. Es ist ausreichend, wenn Sie den Ordner „TextManager 1.5“ in Ihren Programme-Ordner kopieren.



Installation unter Linux

Unter Linux entpacken Sie das Zip-Archiv und legen den so erzeugten Programmordner im von Ihnen gewünschten Verzeichnis ab.



Schriften installieren

Zu einigen Übungen, die der Textmanager erstellen kann, gehören besondere Zeichensätze. Falls Sie gültige Lizenzdaten für den TextManager besitzen, können Sie diese True-Type Zeichensätze auf Ihrem System installieren:



Schrifteninstallation unter Windows



TextManager
Fonts-Setup

In der Programmgruppe des TextManagers finden Sie das Installationsprogramm für die Schriften unter dem Namen „TextManager Fonts-Setup.exe“. Starten Sie dieses und geben Sie Ihre TextManager-Lizenzdaten exakt ein. Folgen Sie den weiteren Anweisungen auf dem Bildschirm. Nach erfolgreicher Installation stehen Ihnen die TrueType-Schriften „Abgedeckt“, „Boxquestion“, „Linequestion“, „Spiegel“ und „Xschrift“ unter allen Programmen, welche eine Schriftauswahl haben, zur Verfügung.



Schrifteninstallation unter Mac OS X:

Im TextManager 1.5 Ordner finden Sie das Installationsprogramm „TextManager Zeichensätze installieren“. Öffnen Sie dieses durch Doppelklick auf dessen Symbol und geben Sie Ihre TextManager-Lizenzdaten exakt ein. Nach erfolgreicher Installation stehen Ihnen die TrueType-Schriften „Abgedeckt“, „Boxquestion“, „Linequestion“, „Spiegel“ und „Xschrift“ unter allen Programmen, welche eine Schriftauswahl haben, zur Verfügung.



Schrifteninstallation unter Linux:

Für Linux steht keine spezielle Schrifteninstallation zur Verfügung. Sie sollten die TextManager-Zeichensätze auf Ihrem Linux-System genau so installieren, wie Sie dies auch bei anderen Zeichensätzen durchführen.

Programmstart

Starten Sie das Programm mit einem Doppelklick auf das Programmsymbol und geben Sie anschließend Ihre Lizenzdaten (evtl. beiliegendes Lizenzblatt) ein. Achten Sie darauf den Namen des Lizenznehmers und die Lizenznummer exakt so einzugeben, wie Sie sie erhalten haben. Die Eingabe in das Feld „Schule“ ist optional. Klicken Sie auf „Demo“, falls Sie noch keine Lizenzdaten haben und das Programm testen wollen.

ACHTUNG: Um die Vollversion des Programm zu verwenden, benötigen Sie gültige Lizenzdaten, die Sie bei der Medienwerkstatt bestellen können.

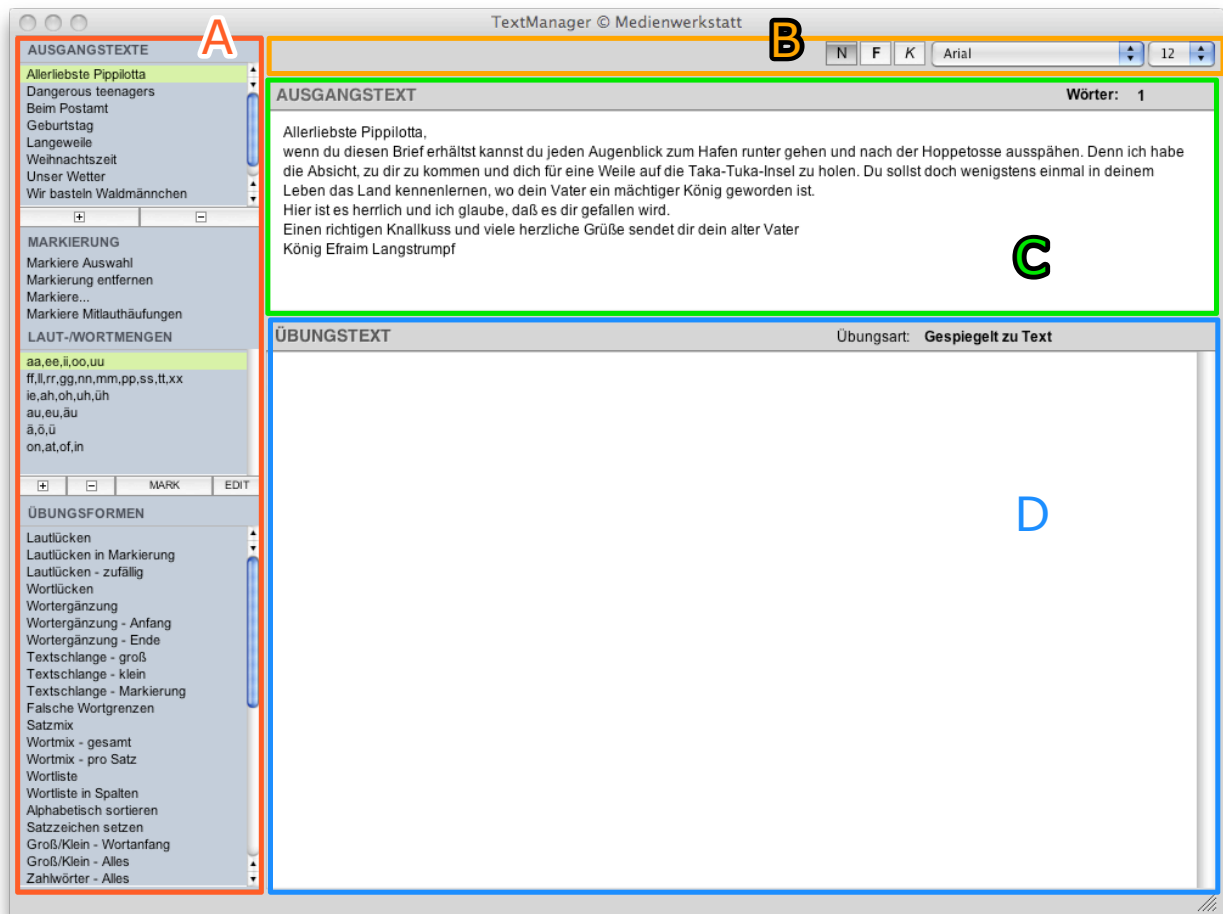
Teil 2

Tutorial

Nach Programmstart erscheint das Arbeitsfenster mit einem Textfeld für den Ausgangstext und einem Fenster in dem die erzeugten Übungen für Arbeitsblätter erscheinen.

1. Die Programmteile (Arbeitsebenen):

Das Eingabetextfenster für den Ausgangstext und das Textfeld für den Übungstext bilden den Mittelpunkt des Textmanagers.



Die Liste oben links zeigt Ihnen die gespeicherten Ausgangstexte an
Über die Menüleiste (Ablage, Bearbeiten, usw.) und die Leiste im linken Fensterbereich
stehen die programmspezifischen Funktionen zur Verfügung.

A Bereich für Ausgangstexte und Funktionen am linken Rand

Über die Leiste am linken Fensterrand erreichen Sie die im Programm gespeicherten **Ausgangstexte**, können die für die Übungserstellung notwendigen **Markierungen** durchführen lassen (evtl. über automatische Markierung von Wörtern, die eine bestimmte Laut-/Wortmenge beeinhaltend), und wählen aus der Liste der **Übungsformen** die gewünschte aus.

B Bereich für Textformatierungen

Über die Schaltflächen und Ausklappmenüs des Textformatierungsbereiches können Sie die Schriftart und -größe für die aktuelle Textauswahl (Selektion) festlegen.

C Eingabetextfeld für den Ausgangstext

In dieses Textfeld schreiben Sie einen Text, der Ausgangspunkt für die Herstellung von didaktischen Übungen sein soll. Die Übungen, die Sie dann automatisiert mit dem Programm erzeugen können, werden im Feld „Übungstext“ angezeigt.

D Textfeld "Übungstext" zur Darstellung der jeweils erzeugten Übungen

Die automatisch erstellten Übungsarten werden in diesem Textfeld angezeigt. Neue Übungen ersetzen jeweils den vorigen Inhalt. Sie können beliebige Modifikationen und Ergänzungen an dem Text vornehmen und den Text nach Ihren Vorstellungen formatieren.

2. Der Ausgangstext

Übungen können nur in Anlehnung an einen Text (Deutsch oder Fremdsprachen) erstellt werden. Ein solcher Text muß sich im Ausgangstextfenster des Textmanagers befinden. Wählen Sie zunächst unter „Ablage“ den Menüpunkt „Neuer Ausgangstext“. Ihre Ausgangstexte werden auf jeweils eigenen Karten gespeichert und stehen Ihnen so auch später wieder zur Verfügung. In einem leeren Ausgangstextfeld können Sie einen Text auf verschiedene Weise erstellen:

Eintippen des Textes in das Ausgangstextfeld

Setzen Sie die Einfügemarke in die obere linke Ecke des Textfeldes und schreiben Sie, wie auf Ihrem Rechner gewohnt, den vorgesehenen Text.

Importieren eines Ausgangstextes

Wenn Sie einen geeigneten Text bereits mit einem anderen Schreibprogramm erstellt und gesichert haben, können Sie dieses Textdokument importieren. Wählen Sie hierzu unter Datei den Menüpunkt „Ausgangstext importieren“ und wählen Sie anschließend die betreffende Datei aus. Der gewünschte Text erscheint jetzt im Ausgangstextfeld des TextManagers. Es können nur Texte im ".txt" Format (reines Textformat - ohne

Formatierungen) importiert werden. Der TextManager erlaubt aber natürlich auch die Übernahme von Texten über die Zwischenablage mittels „Kopieren“ und „Einsetzen“ (Einfügen).

Von einem solchen Ausgangstext können Sie jetzt mehr als 40 didaktische Übungsformen (Lesetraining, Rechtschreibübungen, Grammatikübungen, usw.) erstellen.

3. Erstellen einer Übung

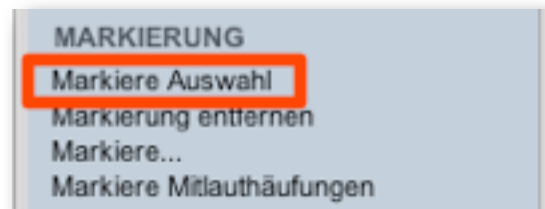
Obwohl der Textmanager eher ein Programm für den Primarbereich ist, sind durchaus auch Übungen im fremdsprachlichen Bereich denkbar, die auch noch von älteren Schülern gerne gelöst werden.

Tippen Sie einen kurzen Text in das Feld „Ausgangstext“, der einige Begriffe mit doppelten Mitlauten enthält. Ausgehend von diesem Text wollen Sie als Übungstext einen Lückentext erzeugen, bei dem alle Wörter mit doppeltem Mitlaut durch die Schülerinnen und Schüler eingesetzt werden müssen.

a) Markieren von Wörtern (manuell):

Setzen Sie die Texteingügemarke vor ein Wort mit doppeltem Mitlaut und fahren Sie bei gedrückter Maustaste über das gesamte Wort. Das Wort ist jetzt ausgewählt (invertiert dargestellt). Wählen Sie sodann unter

„Markierung“ das Kommando „Markiere Auswahl“. Das Wort wird jetzt im Ausgangstext fett dargestellt. Sie erkennen daran, dass es sich um einen markierten Textteil handelt. Noch schneller können Sie einzelne Wörter markieren,



indem Sie die Einfügemarke auf ein Wort setzen und dieses durch Doppelklick auswählen. Mit der Tastenkombination cmd-M (Mac) oder Strg-M (Windows) dann den ausgewählten Begriff markieren. Beachten Sie, dass das Programm noch eine Vielzahl automatischer Markierungsmöglichkeiten zur Verfügung stellt, die an einer späteren Stelle vorgestellt werden.

Markieren Sie also jetzt nach einer der beiden Möglichkeiten alle Begriffe mit doppeltem Mitlaut.

b) Übungen erzeugen:

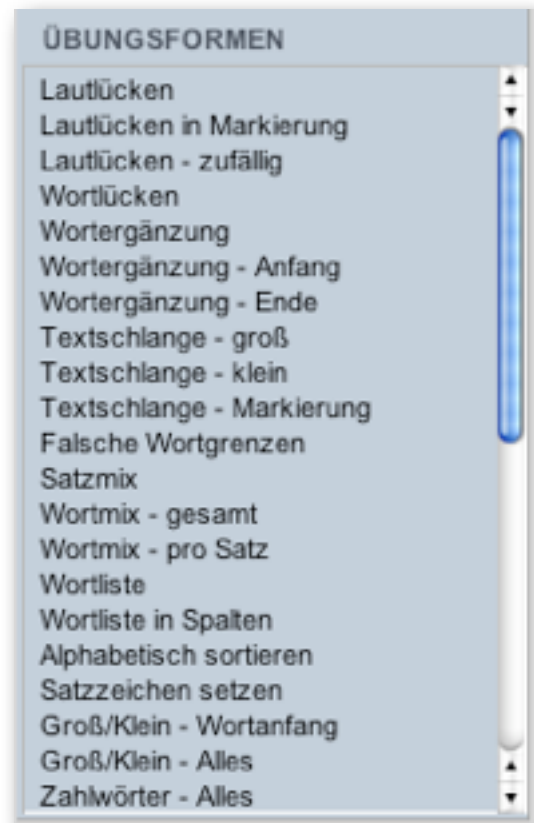
Im Zusammenspiel mit markierten Wörtern oder Textteilen können Sie jetzt verschiedene Übungen erstellen lassen. Sie verwenden dazu wahlweise die Liste der

Übungsformen am linken unteren Rand oder die Menüs „Übungen 1“ oder „Übungen 2“ mit ihrer Vielzahl von Menüpunkten, die an anderer Stelle des Handbuches in einer Übersicht dargestellt sind. Erstellen Sie jetzt wie beabsichtigt die Übung „Lückentext“ indem Sie über die Liste der Übungsformen die Übung „Wortlücken“ anwählen. Das Programm erstellt jetzt automatisch im Übungstextfeld die gewünschte Übung:

Die markierten Wörter werden dem vollständigen Lückentext vorangestellt.

c) Übungen drucken oder in andere Dokumente übernehmen:

Über das Menükommando „Übungstext drucken“ im Menü „Ablage“ können Sie die so erstellte Übung drucken. In der Regel werden Sie aber eine solche Übung als Element eines Arbeitsblattes mit mehreren Übungen wünschen. In diesem Fall müssen Sie einfach weitere Übungen erzeugen (z.B. die Übung versteckte Wörter) und die so erstellten Übungstexte jeweils in Ihr Arbeitsblatt übernehmen - am einfachsten über die Zwischenablage oder per „Drag-and-drop“. Alternativ dazu, können Sie über das Kommando „Übungstext exportieren...“ den Übungstext in einer neuen Datei auf Ihrer Festplatte ablegen, um diesen in einer anderen Textverarbeitung zu verwenden und dort weiter zu verarbeiten. Die Übungstexte werden wahlweise im RTF-, Nur-Text- oder HTML-Format exportiert, bzw. gespeichert. Beim RTF- und HTML-Format bleiben die Formatierungen erhalten. Dies ist z.B. wichtig bei Übungen mit besonderen Schriften.



Teil 3

Die Menüleiste des Textmanagers

Das Menü „Ablage“



Der Befehl „**Ausgangstext importieren**“ ermöglicht die Einbeziehung von Texten in den Textmanager, die mit anderen Programmen (z.B. Word, OpenOffice, Pages, RagTime, Texteditoren, usw.) erstellt worden sind. Nach Auswahl dieses Menüpunktes werden Sie aufgefordert, einen solchen Importtext auszuwählen. Importfähige Texte müssen im **.txt Format** (Nur-Text-Format ohne Formatierungen) vorliegen und als solche auch mit einem anderen Programm erstellt und abgespeichert worden sein. In der Regel werden Sie aber die Ausgangstexte direkt im Textmanager erfassen.

Der Befehl „**Übungstext exportieren**“ exportiert den erstellten Übungstext. Die Übungstexte werden wahlweise im RTF-, Nur-Text- oder HTML-Format exportiert, bzw. gespeichert. Beim RTF- und HTML-Format bleiben die Formatierungen weitgehend erhalten. Dies ist z.B. wichtig bei Übungen mit besonderen Schriften (Wortspurkästen, gespiegelt, abgedeckt etc.).

Analog kann über den Befehl „**Ausgangstext exportieren**“ der Inhalt des Feldes „Ausgangstext“ extern gespeichert werden.

„**Ausgangstext drucken**“ druckt den Inhalt des Feldes „Ausgangstext“, „**Übungstext drucken**“ druckt den Inhalt des Feldes „Übungstext“. Das Programm zeigt keinen Seitenumbruch an, so daß es in der Regel notwendig ist, durch Zeilenschaltungen die Texte für die einzelnen Seiten festzulegen. Dazu ist ein Testausdruck erforderlich. Oft

ist es sinnvoll, den Übungstext zu exportieren und in einer anderen Textverarbeitung abschließend zu formatieren.

Das Menü „Bearbeiten“



Bearbeiten	
Widerrufen	⌘Z
Ausschneiden	⌘X
Kopieren	⌘C
Einsetzen	⌘V
Löschen	
Alles auswählen	⌘A

Die Befehle Widerrufen, Ausschneiden, Kopieren, Einsetzen und Löschen werden als bekannt vorausgesetzt. Sie ermöglichen Aktionen, wie sie bei vielen Programmen üblich sind und beziehen sich auf markierte Textteile.

Das Menü „Markieren“



Markieren	
Markiere Auswahl	⌘M
Markiere...	
Markiere Mitlauffhäufungen	
Markierung entfernen	⌘E
Laut-/Wortmenge hinzufügen	
Laut-/Wortmenge entfernen	
Laut-/Wortmengen importieren	
Laut-/Wortmengen exportieren	

Die hier zusammengefassten Befehle stellen im Zusammenhang mit der Nutzung des TextManagers einige sehr vielseitige Funktionen zur Verfügung. Der gezielte Einsatz dieser Möglichkeiten kann das Erstellen von Übungen wesentlich beschleunigen. Da sich die Mehrzahl der didaktischen Übungsformen auf markierte Teile im Ausgangstext beziehen, können Sie mit den Markierfunktionen das Markieren von Wörtern automatisieren. Den Befehl „Markiere Auswahl“ kennen Sie bereits. Er dient der manuellen Markierung vorab ausgewählter Begriffe oder Satzglieder.

Der Befehl „Markiere“ öffnet das nebenstehende Dialogfenster. Wenn Sie in Ihrem Ausgangstext alle Wörter markieren wollen, in denen sich zum Beispiel Doppellaute befinden (au, äu, eu, ei), dann



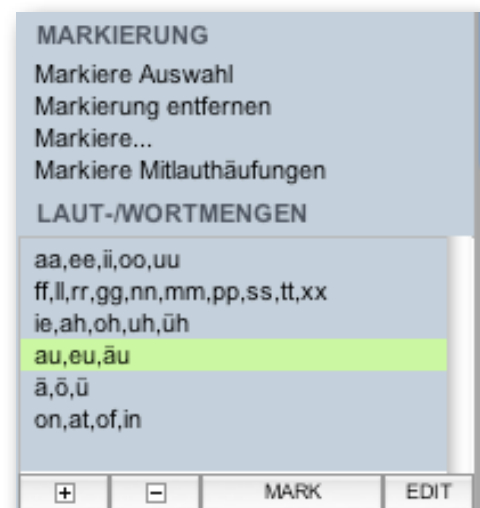
tragen Sie die Laute durch Komma getrennt in die Textzeile des Dialogfensters ein und bestätigen Sie mit OK. An Ihrem Ausgangstext können Sie jetzt erkennen, wie der Textmanager alle Wörter markiert hat, in denen sich die Zeichenketten au, äu, eu, und ei befinden.

Der Befehl „Markiere Mitlauthäufungen“ markiert alle Wörter, in denen drei und mehr Mitlaute in einer Zeichenkette direkt nacheinander vorkommen.

„Markierung entfernen“ entfernt die Markierung bei einem ausgewählten Wort. Wählen Sie mit der Einfügemarke ein markiertes Wort aus und geben Sie anschließend den Befehl „Markierung entfernen“. (Mit der Tastenkombination Cmd-A (Mac) oder Strg-A (Windows) bzw. dem Menükommando „Alles auswählen“ wählen Sie den gesamten Text aus. Mit dem Befehl „Markierung entfernen“ können Sie jetzt alle Markierungen entfernen).

Die restlichen Befehle dieses Menüs ermöglichen Ihnen das Entfernen und Hinzufügen von Laut- und Wortmengen. Selbstverständlich ist es auch möglich, solche Zusammenstellungen zu exportieren, um sie evtl. an Kollegen oder Kolleginnen weiterzugeben.

Alle Befehle des Menüs „Markieren“ sind auch über die Funktionsleiste im linken Fensterbereich zu erreichen. Zusätzlich stehen dort noch weitere Kommandos zur Verfügung, welche das Markieren über Laut-/Wortmengen gestatten. Diese Auswahlliste von Zeichen, Zeichenketten oder Kleinwörtern können Sie beliebig erweitern, ändern und damit Ihren regelmäßigen Anforderungen anpassen. So ist es etwa denkbar, dass Sie als Zeichenkette (Kleinwörter) die verschiedenen Pronomen neu aufnehmen. Sie haben dann die Möglichkeit, zukünftig bei jedem Text über einen Befehl die Pronomen zu markieren, um dann eine entsprechende Übung zu erzeugen. Bei Auslieferung des TextManagers stehen in der Auswahlliste einige Zeichenketten, die Sie beliebig ergänzen, erweitern (Schaltfläche „EDIT“) oder löschen können.



Das Menü „Übungen 1“...„Übungen 2“

Diese beiden Menüs sind das Zentrum des Textmanagers. Nachdem Sie einen Text in das Ausgangstext-Fenster geschrieben haben und Wörter (Wortketten, Satzglieder, einzelne Sätze etc.) markiert haben, legen Sie über dieses Menü die zu erzeugende Übung fest.

Nach dem Anklicken der gewünschten Übungsform wird der Befehl ausgeführt. Die entstehende Übung erscheint im Arbeitsblatt des Programmes.

Auf den folgenden Seiten erhalten Sie eine Auflistung der verschiedenen Übungsformen.

Übungsart

Lautlücken

Bei Anwahl dieses Befehles müssen im Ausgangstext keine Wörter markiert sein. Sie erhalten ein Dialogfeld, in das Sie die Laute eintragen, die im Übungstext als Lautlücke erscheinen sollen. Für das nebenstehende Beispiel wurden die Laute (ll,pp,tt,nn,mm) eingetragen.

Lautlücken in Markierung

Markieren Sie im Ausgangstext Wörter Ihrer Wahl (im Beispiel sind es alle Wörter, die ein ä,ö,ü enthalten). Wählen Sie jetzt den Befehl „Lautlücken in Markierung“. Das Programm fordert Sie jetzt noch einmal auf, die Zeichen einzugeben, für die in den Wörtern eine Lücke gesetzt werden soll.

Beispiel

A__erliebste Pi__ilo__a,
we__ Du diesen Brief erhältst, ka__st Du jeden
Augenblick zum Hafen runtergehen und nach der
Ho__etosse ausspähen. De__ ich habe die
Absicht, zu Dir zu ko__en und Dich für eine Weile
auf die Taka-Tuka-Insel zu holen. Du so__st doch
wenigstens einmal in Deinem Leben das Land
ke__enlernen, wo Dein Vater ein mächtiger König
geworden ist.

Fülle die Lücken mit: ä ö ü

erh__ltst
aussp__hen
f__r
m__chtiger
K__nig
Gr__ße
K__nig

Lautlücken - zufällig

Bei dieser Übung müssen im Ausgangstext keine Begriffe markiert sein. Es wird zum gesamten Ausgangstext ein Übungstext erstellt, bei dem die Schülerinnen und Schüler, die zufällig entstandenen Lücken füllen müssen.

(Fülle die Lücken)

.llerl..bst. Pipp.lott.,
w.nn .u d..s.n .r.ef erh.ltst, .nn.t D. j.d.n .u...bl.ck z..
H . . . n . r . n . e . g . h e n . n d n . . h
d.r ..ppe..ss. ..ssp.hen. .nn ..h h.b. .i. .bsi.h., ..r
z. .omm.n ..d D.ch für ..n. We... .. T.k.-Tu..-..s.l z.
h.l.n. .. s.l.st d.c. w.nigsten. einma. .n D..n. L.b.n
das La.d ..nnenl.men, wo D..n ..t.r .in m..ht.g.r
K..ig ..wo.d.n.st.

Wortlücken

Für Wörter, die im Ausgangstext markiert sind, erzeugt der TM einen Übungstext mit den entsprechenden Wortlücken.

Fülle die Lücken mit:

runtergehen kommen erhältst ausspähen

Allerliebste Pippilotta,
wenn Du diesen Brief _____,
kannst Du jeden Augenblick zum Hafen
_____ und nach der Hoppetosse
_____. Denn ich habe die
Absicht, zu Dir zu _____ und
Dich für eine Weile auf die Taka-Tuka-Insel zu
holen.

Wortergänzung

Markieren Sie zunächst die Wörter im Ausgangstext, die Sie innerhalb der zu erzeugenden Übung ergänzen lassen wollen. Der TextManager fordert Sie auf, Laute oder Lautketten einzugeben, die bei den markierten Wörtern erhalten bleiben. Alle nicht angegeben Laute werden durch Striche ersetzt.

Wortergänzung:

(Suche die passenden Wörter im Text. Ergänze!)

____ e r g ____
__ ä l t s _
_ u g _ _ _ _ _
__ p p _ _ _ s s _

Im Anschluß an die Wörter wird der vollständige Ausgangstext in die Übung übernommen.

Wortergänzung - Anfang

Wortergänzung - Ende

Bei den markierten Wörtern im Ausgangstext wird je nach Befehl nebenstehende Übung erzeugt .

(Suche die passenden Wörter im Text. Ergänze!)

H_ _ _ _ _
A_ _ _ _ _
r_ _ _ _ _
e_ _ _ _ _
_ _ _ _ _ e
_ _ _ _ _ n
_ _ _ _ _ k
_ _ _ _ _ t

Textschlange - groß

Textschlange - klein

Beide Befehle beziehen sich auf den gesamten Text. Es werden Textschlangen erzeugt. Das Beispiel zeigt die Textschlange - groß.

Markiere die Wortgrenzen

ALLERLIEBSTEPIPILOTTAWENNDUDIESEN
BRIEFERHÄLTSTKANNSTDUJEDEN
AUGENBLICKZUMHAFENRUNTERGEHENUND
NACHDERHOPPETOSSEAUSSPÄHEN
DENNICHHABEDIEABSICHTZUDIRZUKOMMEN

Textschlange - Markierung

Bei dieser Übung muß ein Textteil markiert sein (mehrere Wörter, Sätze, etc.)

Markiere die Wortgrenzen

EINENRICHTIGENKNALLKUßUND
VIELEHERZLICHEGRÜßESENDERDIR
DEINALTERVATER

Falsche Wortgrenzen

Bei dieser Übung müssen keine Wörter im Ausgangstext markiert sein. Es wird eine Übung für Lese- und Abschreibübungen erzeugt, bei der das Programm die Wortgrenzen ändert und neu festlegt.

Lies den Text und schreibe ihn richtig auf:

Allerlie bste Pipp ilotta,
wennDudi esenBr ief erh ältst,ka nnst Dujed enAu
genblic kzumHafe nrunter gehenun dnac hderHo
ppetosse ausspäh en.Den nichha bedieAbs icht,zu
Dirzukom menun dDich füre ineWe ileaufdi eTaka-
Tuka-Ins elzuhol en.

Satzmix

Wortmix - gesamt

Wortmix - pro Satz

Bei der Satzmixübung erzeugt das Programm eine neue Reihenfolge der Sätze. Im Ausgangstext muß nichts markiert sein. Wortmix-übungen können auf einen ganzen Text oder auf Sätze (vorab markiert) bezogen erstellt werden.

Pippilotta Allerliebste

wenn runtergehen kannst der Hoppetosse und Du erhältst Brief Du nach ausspähen Hafen Augenblick diesen jeden zum

usw.

Wortliste

Wortliste in Spalten

Alphabetisch sortieren

Diese Funktionen ermöglichen die Auflistung aller Wörter eines Textes in alphabetischer Anordnung ein- oder mehrspaltig. Optional können Sie noch festlegen, ob die Wörter nach ihrer Häufigkeit gezählt werden sollen oder nicht. Wenn Sie einzelne Wörter markieren, erhalten Sie beim Befehl „Alphabetisch sortieren“ eine Liste der markierten Wörter, die dann als Übung alphabetisch geschrieben werden.

Absicht	Allerliebste	alter
auf	Augenblick	ausspähen
Brief	daß	das
Dein	Deinem	Denn

Alphabetisch sortieren:

(Ordne die Wörter nach dem Alphabet. Schreibe auf!)

Absicht	Hoppetosse
Leben	Knallkuß
herrlich	wenigstens
König	kennenlernen
Augenblick	

Satzzeichen setzen

Dieser Befehl entfernt Satzzeichen Ihrer Wahl aus einem Text.

Groß/Klein - Wortanfang

Groß/Klein - Alles

(a)llerliebste (p)ippilotta,
(w)enn Du (d)iesen (b)rief (e)rhältst, (k)annst Du
(j)eden (a)ugenblick zum (h)afen (r)untergehen und
(n)ach der (h)oppetosse (a)usspähen.

Zahlwörter - Alles

Zahlwörter - Markierung

Diese beiden Übungsformen ersetzen entweder beim ganzen Text oder bei markierten Wörtern die Laute durch Zahlen. Der jeweils erste Laut eines Wortes bleibt erhalten.

A 21 7 5 14 2 12 9 3 11 =

H 15 16 16 5 20 15 19 19 5 =

s 15 12 12 19 20 =

L 1 14 4 =

(Zur Übung gibt es eine Orientierungsliste: Laute-Zahlen)

Purzelwörter

Buchstaben verwechselt

Bei markierten Wörtern im Ausgangstext entstehen bei diesen beiden Befehlen die nebenstehenden Übungen

uclgibAnek =

osetHesppo =

Isotsl =

dnaL =

Augenblick =

Hopeptosse =

Ladn =

Grßüe =

Selbstlautfresser

Text mit Wortgerippe

Markierte Wörter des Ausgangstextes werden ohne Selbstlaute in den Übungsteil übernommen. Sie können dabei festlegen, ob dies mit oder ohne Platzhalter erfolgen soll.

Bei m Befehl „Text mit Wortgerippe“ wird der gesamte Ausgangstext übernommen und dabei die markierten Stellen (einzelne Wörter, Wortgruppen oder Sätze) ohne Selbstlaute dargestellt.

ÄÄgÄnblÄck =

rÄntÄrgÄhÄn =

HÄppÄtÄssÄ =

knnnlrnn =

Kng =

Lngstrmpf =

ÄÄnÄn rÄchtÄgÄn KnÄllkÄß Änd

vÄÄlÄ hÄrztÄchÄ GrÄßÄ sÄndÄt D

Är

DÄÄn ÄltÄr VÄtÄr

Versteckte Wörter

Im Ausgangstext markierte Wörter werden in Lautzeilen versteckt .

In jeder Zeile sind zwei Wörter versteckt!

selafrichtigeninlsmesgefalleniotgtdrr =
iadrgkommenicvewssofWeiledegn =
frewtzujherrlichdehtzrAbsichta =

Rückwärtswörter

Rückwärtstext - Wörter

Rückwärtstext - Zeichen

Um Rückwärtswörter zu erzeugen müssen im Ausgangstext die in Frage kommenden Begriffe markiert sein. Für die Rückwärtstextübungen sind keine Markierungen notwendig, sie beziehen sich auf den gesamten Ausgangstext.

nefaH =
nehäpssua =
elieW =

.holen zu Taka-Tuka-Insel die auf Weile eine für
Dich und kommen zu Dir zu ,Absicht die habe
ich Denn

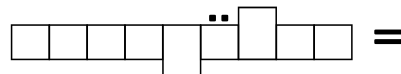
.neloh uz lesnl-akuT-akaT eid fua elieW enie rüf
hciD dnu nemmok uz riD uz ,thcisbA eid ebah hci
nneD

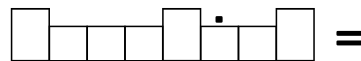
Wortspurkästen

Wortspurstriche

Bei diesen Übungen werden markierte Wörter in besondere Schriftformen umgesetzt. Die entsprechenden Fonts befinden sich im Schriftenordner der TM-Diskette und müssen in den Schriftenordner des Systemordners kopiert werden.

(Suche die passenden Wörter im Text.
Schreibe in Druckbuchstaben)

 =

 =

 =

Gespiegelt

Abgedeckt

Angekreuzt

Diese Befehle ermöglichen ähnliche Übungen wie bei den Wort-spuren. Sie können Spiegelschrift erzeugen und bei Textteilen die Lesbarkeit erschweren. Voraussetzung ist, daß sich die speziellen Schriftarten im Systemordner befinden.

Kouid =

Haieu =

GrüBe =

Waile =

**Hier ist es herrlich und ich glaube,
daß es Dir gefallen wird.**

Ausgangstext übernehmen

Bei diesem Befehl können Sie den Ausgangstext als Übungstext übernehmen und dabei festlegen, ob markierte Wörter (Satzteile) kursiv, fett oder unterstrichen erzeugt werden sollen.