

# ANLEITUNG LERNPROGRAMM EINMALEINS

## KURZBESCHREIBUNG

Das Lernprogramm „Einmaleins“ dient für das individuelle Training von Einmaleins-Aufgaben. Es bietet verschiedene Vorteile:

- ↳ Das Programm ist kinderleicht zu bedienen und sehr simpel aufgebaut.
- ↳ Es kann auf einen Stick geladen und einem Kind zum Üben nach Hause gegeben werden.
- ↳ Von der Lehrperson kann eingestellt werden, welche Reihen geübt werden sollen.
- ↳ Das Programm merkt, welche Aufgaben noch nicht gut beherrscht werden und bringt diese Aufgaben öfter.
- ↳ Das Programm hält in einem Protokoll jeden Übungsdurchgang mit Datum, Zeit, Punkten und Fehlern fest.
- ↳ Das Programm hält in einem weiteren Protokoll fest, welche Aufgaben wie gut beherrscht werden.
- ↳ Das Programm muss nicht installiert werden, sondern kann direkt vom Stick aus gestartet werden.

## HINTERGRUNDINFORMATIONEN

Das Programm wurde von mir (Thomas Müller) programmiert. Es ist frei zugänglich und darf gerne weitergegeben werden. Es kann jedoch sein, dass noch gewisse Fehler im Programmcode enthalten sind. Sollten Schwierigkeiten auftauchen, dann melden Sie sich doch bitte per E-Mail bei mir ([klasse\\_mueller@gmx.ch](mailto:klasse_mueller@gmx.ch)). Auch über Lob und Tadel freue ich mich.

## ANLEITUNG

### INSTALLATION

Falls Sie die Datei als Zip-File erhalten haben: Entzippen Sie die Datei an den Ort, von dem Sie es starten möchten. Besonders empfehlenswert ist ein USB-Stick, der zu Hause und in der Schule eingesetzt werden kann. Falls Sie einen „normalen“ Ordner mit allen Dateien haben: Kopieren Sie die Datei an den Ort, von dem Sie es starten möchten. Besonders empfehlenswert ist ein USB-Stick, der zu Hause und in der Schule eingesetzt werden kann.

Weitere Installationen sind nicht nötig.

### GEBRAUCH FÜR DEN SCHÜLER

1. Stecke den USB-Stick in den dafür vorgesehen Steckplatz am Computer!
2. Nun sollte sich ein Fenster öffnen, in dem du die Datei mit dem Namen „Einmaleins“ siehst. Falls dies nicht geschieht, musst du das Fenster selber öffnen. Klicke dazu mit der rechten Maustaste auf Start (Ecke unten links) und klicke dann „Explorer“ an. Suche dann im Explorer das Laufwerk des USB-Sticks.
3. Doppelklicke auf die Datei „Einmaleins“.
4. Nun öffnet sich ein grünes Fenster. Drücke dann auf „Spiel starten“.
5. Gib das Resultat der erscheinenden Rechnung rasch ein und drücke Enter (=Zeilenschlag).
6. Das Programm meldet, wenn deine Spielzeit abgelaufen ist. Nun kannst du entscheiden, ob du noch einmal spielen willst (drücke auf „Spiel starten“) oder ob du das Programm Beenden willst (drücke auf „Beenden“).

### GEBRAUCH FÜR LEHRPERSONEN

Einstellungen ändern	Übungsdaten ansehen	Übungsdaten zurücksetzen
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Starten Sie das Spiel (Schritte 1 bis 3 oben)!</li><li>2. Drücken Sie auf „Einstellungen“.</li><li>3. Geben Sie das Passwort ein. Das Passwort ist auf der Website, von der Sie das Spiel runtergeladen haben, zu finden. Es kann auch bei <a href="mailto:klasse_mueller@gmx.ch">klasse_mueller@gmx.ch</a> angefordert werden.</li><li>4. Nun können Sie die gewünschten Einstellungen tätigen.</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Öffnen sie den Ordner, in dem sie die Datei Einmaleins gespeichert haben.</li><li>2. Doppelklicken sie auf die Datei resultate.txt oder uebersicht.txt</li></ol>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Öffnen sie den Ordner, in dem sie die Datei Einmaleins gespeichert haben.</li><li>2. Doppelklicken Sie auf die Datei „zurücksetzen“. Alle Übungsdaten werden so gelöscht.</li><li>3. <b>Empfehlung:</b> Führen Sie diesen Schritt durch, wenn ein Kind neue Reihen üben soll.</li></ol>