

## ANWEISUNGEN WORKSHOP HUNZIKER

Die Computer sind mit **A B C D** oder **E** markiert.  
Geben Sie Ihren Namen immer als **DEMO** ein.

### A Klein Adlerauge

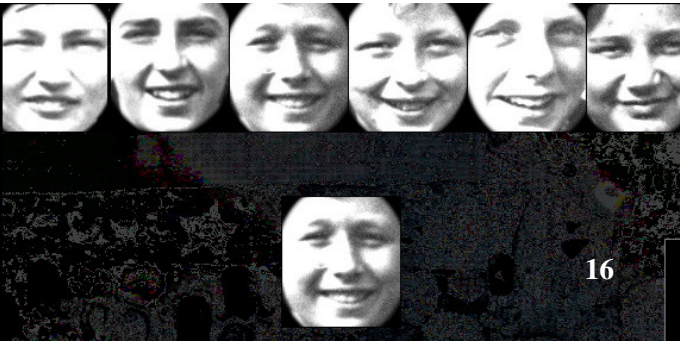
Visuelles Unterscheiden ähnlicher Objekte

**A1** Klicken Sie die Taste mit dem Maussymbol →  
Probieren Sie das „Spiel“ kurz aus. Wozu dient es?



**A2** Spiel 10 spielen.  
Resultat und **M**  
(Mittelwert für Erwachsene und Kinder ab 10 ; Taste **M**)  
notieren.

**A3** Welche zwei Merkmale muss man unterscheiden können, um diese Aufgabe zu lösen?



**A4** Spiel 16 spielen. Resultat und **M** notieren.

**A5** Was haben Sie zur Unterscheidung beachtet ?

### B Supereule

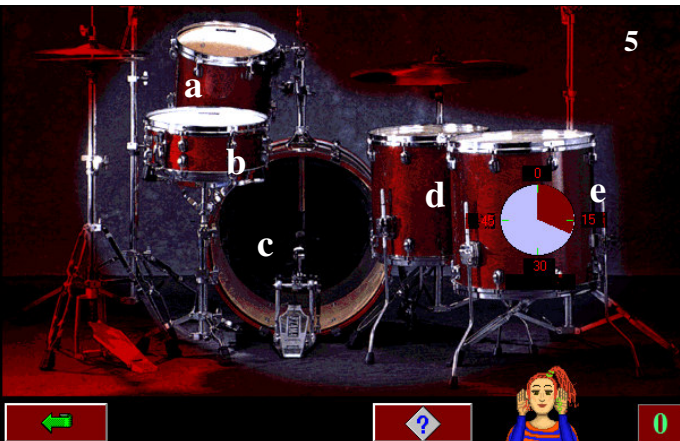
Auditives Unterscheiden ähnlicher Laute

**B1** Hörtest von Supereule (aus dem Hauptmenu der Spiele mit der Taste ← ). Wie vergleicht sich Ihr Resultat mit Ihrem Alter? (gleich, besser, schlechter)

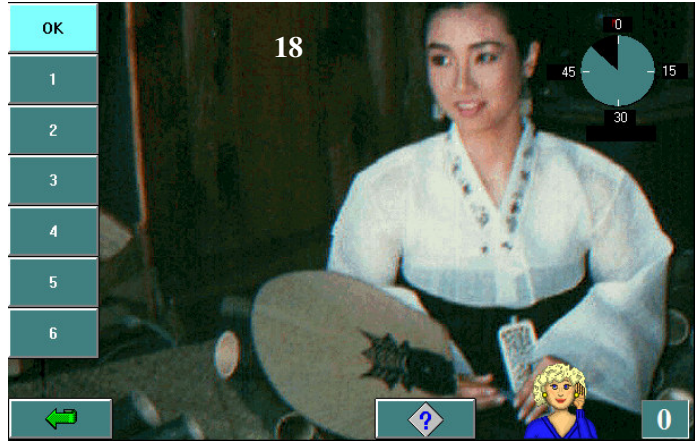
**Spiele:** Einstellen: *Spieldauer = kurz, Stufe = schwierig*

**B2** Spiel 5 spielen und Resultat notieren.

**B3** Welche Töne waren für Sie am schwierigsten zu unterscheiden ? Geben Sie die Kleinbuchstaben an.



**B3** Machen Sie Spiel 18 und notieren Sie Ihr Resultat.



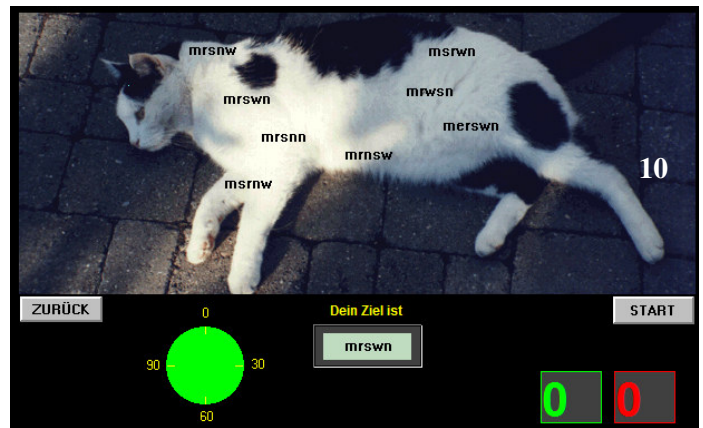
**B4** Wodurch unterscheiden sich die koreanischen Sätze, die man beim Anklicken der Tasten 1 bis 6 hört ?

**B5** Was passiert, wenn man die kleine Lehrerin anklickt?

### C Adlerauge

Visuelles Unterscheiden von Zeichenfolgen

**C1** Schwierigkeit → **schwierig** , Gruppe 1 und Spiel 10.



Klicken Sie **Start** und dann auf die Buchstabengruppe die als Ziel angegeben ist. Notieren Sie Ihr Resultat (richtig, falsch, Punkte)

**C2** Haben Sie Fehler gemacht? Wenn ja, welche Buchstabengruppe(n)?

**C3** Schwierigkeit → **schwierig** , Gruppe 2 und Spiel 15.

Anweisungen lesen, Start klicken.. Resultat notieren (richtig, falsch, Punkte).

**C4** Wo lag die Schwierigkeit bei zunehmender Geschwindigkeit?

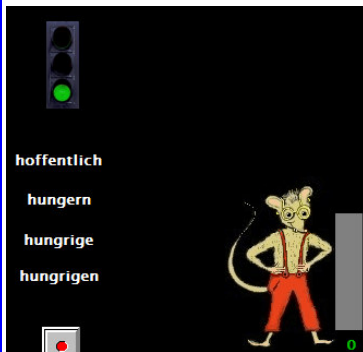


## D Rennratte



Sinn erfassen und visuelles Unterscheiden ähnlich geschriebener Wörter

D1 Machen Sie den Lesetest und notieren Sie am Schluss Ihre Wörter pro Minute und die Fehlerzahl.



### Lesetraining

#### D2 Spiel 243

Klicken Sie im Hauptmenu auf die blaue 30 (siehe oben) bis dort 270 steht. Jetzt können Sie Spiel 243 auswählen. Wortliste auf Verständnis durchlesen und Start klicken. Der Computer zeigt während 200 Millisekunden eines von 4

Wörtern, aus der Wortliste

Klicken Sie unten auf das entsprechende Wort. Die Taste mit dem roten Punkt dient zur Wiederholung. Wenn Sie 6 richtige Antworten gegeben haben erfolgt die Auswertung. Fehler geben Abzug. Wie viele Sekunden haben Sie gebraucht? Resultat notieren.

D3 Klicken Sie im Hauptmenu auf die Taste W:1, bis W:3 darauf steht.

Spiel 243 nochmals spielen. Es wird eine Kombination von 3 Wörtern angezeigt. Resultat notieren.

D4 Wie haben Sie versucht, die drei Wörter zu lesen?

## E Kalkmonster

Geld herausgeben, Zahlen hören und intuitives Abschätzen von Mengen

E1 Name (DEMO), enter, Schwierigkeit auf 9 stellen, Spiel 7 wählen, Anweisungen lesen und GO klicken. Am Schluss Spielresultat notieren.

E2 Nochmals Spiel 7 wählen, hören durch Mausclick auf sehen umschalten, GO klicken, Am Schluss Spielresultat



notieren.

E3 Was war für Sie der Unterschied zw. hören und sehen?

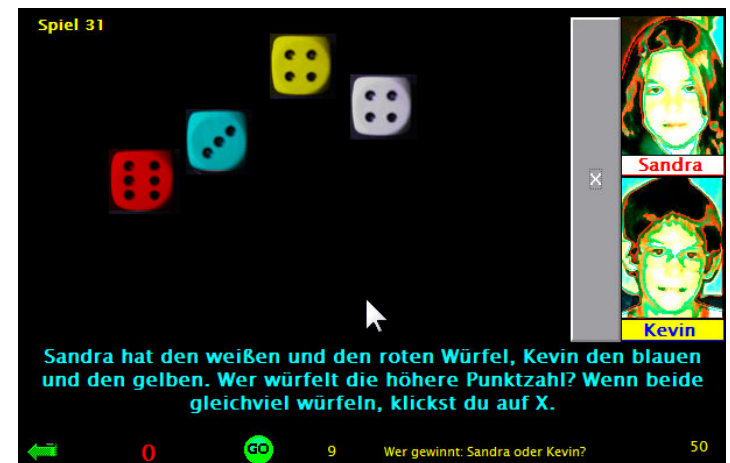
E4 Spiel 18 wählen (zuerst auf die Taste 17-32 klicken).



Anweisung lesen und GO klicken. Zur Geldherausgabe gewünschte Münze angeklickt nach oben schieben.

Ist die Geldherausgabe fertig, auf prüfen klicken.

Am Schluss Spielresultat notieren.



E5 Spiel 31 wählen. Anweisungen lesen und GO klicken. Spielresultat notieren.

Es geht darum, zu entscheiden, wer die höhere Punktzahl gewürfelt hat. Intuitive, ganzheitliche Rechner sind hier im Vorteil.

HUNZIKER MULTIMEDIA

Dr. phil. Hans-Werner Hunziker

Lernpsychologe

Im Marbach 38 8800 Thalwil

<http://www.learning-systems.ch>

[hunziker@learning-systems.ch](mailto:hunziker@learning-systems.ch)

