

# **HANDBUCH : MEIN ERSTER RAYMAN**

- INSTALLATION UND SPIELSTART**
- DIE PÄDAGOGISCHEN ZIELE**
- EINE EINZIGARTIGE WELT VOLL VON SPIELEN**
- DIE STEUERUNG**
- DIE AKTIVITÄTEN DER CD-ROM**
- EIN WORT AN DIE ELTERN**



# INSTALLATION UND SPIELSTART

## Systemanforderungen

### PC

Pentium 266 Mhz Windows 95 oder höher  
64 MB RAM  
Anzeige: High Color (16 bit) 640 x 480 Pixel  
24fach CD-ROM-Laufwerk / 16bit Soundkarte und Lautsprecher

### MAC

PowerPC 160 Mhz Mac OS 7 oder höher 64 MB RAM  
Anzeige: High Color (16 bit) 640 x 480 Pixel  
24fach CD-ROM-Laufwerk

Wir empfehlen, das komplette Spiel auf die Festplatte Ihres Computers zu kopieren, um die Spielgeschwindigkeit zu steigern. Dafür benötigen Sie 450 MB freien Festplattenspeicher.

Parametereinstellung

# DIE PÄDAGOGISCHEN ZIELE

## Pädagogische Ziele:

Dieses Programm wurde in enger Zusammenarbeit mit erfahrenen Pädagogen entwickelt und richtet sich an Kinder im Alter von 2 bis 4 Jahren. Dank der vielfältigen und lustigen Aktivitäten und der unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen, die sich ideal den Fähigkeiten des Kindes anpassen, bietet **Mein erster Rayman** Ihrem Kind eine spielerische Einführung in den Umgang mit dem Computer und der Maus.

Außerdem übt das Kind Fähigkeiten, die für seine weitere Entwicklung von grundlegender Bedeutung sind: Farben und Formen erkennen, mit Rhythmen und Musik umgehen, das visuelle und auditive Gedächtnis trainieren usw.

Wir hoffen, dass **Mein erster Rayman** Ihnen die Gelegenheit bieten wird, gemeinsam mit Ihrem Kind unvergessliche Augenblicke voller Spaß zu verbringen und zusammen viele neue Entdeckungen zu machen.

## Eine spielerische Annäherung an den Computer und den Umgang mit der Maus

**Mein erster Rayman** ermöglicht es bereits ganz jungen Kindern, den Zusammenhang zwischen Ursache und Wirkung, zwischen Bewegung der Maus und Bewegung auf dem Bildschirm zu verstehen.




Schon auf dem Eingangsbildschirm der CD-ROM erfährt das Kind, wie sein eigenes Handeln auf dem Bildschirm umgesetzt wird: Jedes Mal wenn es die Maus bewegt, geschieht etwas auf dem Bildschirm (Elemente des Bildschirms bewegen sich, Personen sprechen das Kind an, usw.). Wenn es mit der Maus an eine beliebige Stelle klickt, ist die Wirkung noch größer (Gegenstände erscheinen, die Wetterbedingungen ändern sich, usw.).

Der Eingangsbildschirm besteht aus einer Vielzahl unterhaltsamer und leicht verständlicher Aktivitäten, auf die weiter unten noch genauer einzugehen ist.

Mit jeder der pädagogischen Aktivitäten, die das Kind durch einen Mausclick auf den Körper von Rayman aufruft, verfeinert es seine Fähigkeiten im Umgang mit der Maus.



Jede der 5 Aktivitäten unterteilt sich in 3 Schwierigkeitsstufen:

-  **Schwierigkeitsstufe 1:** Einfacher Mausklick. Immer wenn das Kind mit der Maus an irgend eine Stelle auf dem Bildschirm klickt, geschieht etwas und das Spiel „geht weiter“. (Der Bildschirm verändert sich, eine versteckte Person erscheint, usw. )
-  **Schwierigkeitsstufe 2:** Exakter Mausklick. Das Kind muss auf eine bestimmte Stelle des Bildschirms klicken (6 bis 8 Bildschirmzonen höchstens).
-  **Schwierigkeitsstufe 3:** Ein Objekt mit gedrückter Maustaste versetzen. Das Kind muss auf einen bestimmten Gegenstand klicken, um die Aktivität fortzusetzen.

Die Unterteilung in drei Schwierigkeitsstufen ermöglicht es dem Kind, Schritt für Schritt den Umgang mit der Maus zu erlernen.

## Eine Vorbereitung auf Kindergarten und Vorschule

Ein weiteres Ziel der CD-ROM ist es, dem Kind grundlegende Fähigkeiten und Kenntnisse zu vermitteln, damit es mit seinen Altersgenossen in Kindergarten und Vorschule mithalten kann. Zu diesem Zweck haben wir den Schwerpunkt auf zwei Aspekte gelegt:

### Vorbereitung auf die Schule:

- Wiedererkennen von Farben
- Wiedererkennen von Formen
- Rhythmus und Musik
- Visuelles Gedächtnis
- Auditives Gedächtnis

### Allgemeine Entwicklung, Persönlichkeit, Offenheit gegenüber der Umwelt und den Mitmenschen:

- ☆ Gefühle: Freude, Trauer, Angst, Glück, Freundschaft, Neid ...
- ☆ Zwischenmenschliche Beziehungen: helfen, schützen, teilen, freundlich sein ...
- ☆ Alltägliches: essen, schlafen, Spaß haben, sich anziehen ...
- ☆ Natur: Tiere und Pflanzen, Wetterbedingungen ...

# EINE EINZIGARTIGE WELT VOLL VON SPIELEN

Die Welt von Rayman und seinen Spielen wurde entwickelt, um die Fantasie von Jung und Alt zu beflügeln. Die Hauptfigur Rayman heißt das Kind willkommen und begleitet es durch das gesamte Programm. Wenn es nötig ist, ermutigt er das Kind es weiter zu versuchen und belohnt es für alle seine Handlungen.

Dadurch erhält das Kind die nötige Motivation weiterzumachen und sein Können zu verbessern.

## Hinreißende Figuren:



**RAYMAN :** Der lebhafteste und einfallsreiche Held des Spiels. Er ist der Freund aller Kinder, mutig, lustig und naturverbunden.

**DIE GLOBOXE :** Sie sind Raymans Freunde, fantastische Kerlchen in bunten Farben, immer fröhlich und für jeden Spaß zu haben.



## Die Motivation der Kinder :

Rayman ermutigt die Kinder im Verlauf des gesamten Spiels. Er verfolgt ihre Fortschritte und beglückwünscht sie am Ende jedes Spielabschnitts. Nach Abschluss der dritten Schwierigkeitsstufe erhält das Kind eine , **„interaktive Überraschung“**: Alle Elemente des Bildschirms werden nun anklickbar und das Kind kann sie nach seinen Wünschen verändern und so viel Spaß damit haben, wie es gerade lustig ist. Um Raymans interaktive Überraschung zu verlassen, genügt es, auf das Rayman-Symbol zu klicken, woraufhin das Programm zum Eingangsbildschirm, der Zauberwiese, zurückkehrt.

**Aufgepasst!** In der dritten Schwierigkeitsstufe jeder Aktivität verbirgt sich irgendwo ein Gegenstand, der es ganz pfiffigen Kindern ermöglicht, unmittelbar zu der interaktiven Überraschung zu gelangen, ohne die Schwierigkeitsstufe beenden zu müssen. Also Augen auf!!!



# DIE STEUERUNG

Rayman und seine Freunde empfangen Ihr Kind auf der Zauberwiese. Von dort aus sind alle Spielaktivitäten (Klick auf die Wiese) und Lernaktivitäten (Klick auf Rayman) erreichbar.

## Die Symbole:



Wenn der Mauszeiger diese Form annimmt, kann der Spieler auf einen Gegenstand oder eine Person klicken, um sie zu aktivieren. Alle Elemente des Bildschirms sind interaktiv. Wenn man zum Beispiel auf den blauen Himmel klickt, ziehen dunkle Wolken auf und es beginnt zu regnen. Wenn man die Maus auf eine Pflanze oder einen Schmetterling zieht, beginnen sich diese zu bewegen.



Wenn die Feder auf den Globoxen erscheint, kann man sie damit kitzeln.

Das Kind kann die einzelnen Lernaktivitäten aufrufen, indem es auf die unterschiedlichen Körperteile von Rayman klickt:



- ▶ Klick auf Haare/Augen: Versteckspiel
- ▶ Klick auf den Mund: Geschichten
- ▶ Klick auf den Bauch: Puzzle
- ▶ Klick auf die Hände: Zeichnen
- ▶ Klick auf die Füße: Musik/Rhythmus



Diese Form des Mauszeigers ist besonders gut sichtbar und gibt dem Kind die Möglichkeit, mit dem Bildschirm zu interagieren. In den Geschichten wird er zu einem Zauberstab und beim Zeichnen zu einem Pinsel.



In jeder der 5 Aktivität gibt es 3 Schwierigkeitsstufen. Sie werden durch 3 kleine Margeriten oder durch 3 Puzzleteile dargestellt, die sich unten rechts auf dem Bildschirm befinden.



Er befindet sich in der linken unteren Ecke des Bildschirms. Wenn das Kind ihn anklickt, gelangt es zurück zur Zauberwiese.

**MIT DIESER TASTE** kann man das Programm jederzeit verlassen.



**MIT DIESER TASTE** kann man die Animationen unterbrechen.



# DIE AKTIVITÄTEN DER CD-ROM

## Die CD-Rom enthält 3 Arten von Aktivitäten:

- Spielaktivitäten
- Lernaktivitäten
- Interaktive Überraschungen

## Die Spielaktivitäten

Dabei handelt es sich um die Aktivitäten, die man direkt vom Eingangsbildschirm (Zauberwiese) aus anklicken kann. Selbst den Kleinsten wird es Spaß machen, die Animationen des Bildschirms auszulösen, die Globoxe zu kitzeln oder die Schmetterlinge fliegen zu lassen ...

## Die Lernaktivitäten

Wenn das Kind auf eines von Raymans Körperteilen klickt, gelangt es zu einer der 5 Lernaktivitäten.



## Beschreibung der Aktivitäten :

### **Klick auf Haare und Augen:** Das Gedächtnis

#### **Ziel der Aktivität:**

Rayman und seine Freunde, die sich hinter Blättern verstecken, beobachten und auf dem Bildschirm wiederfinden.



#### **Die Schwierigkeitsstufen der Aktivität:**

**Schwierigkeitsstufe 1:** Es genügt, irgendwo auf den Bildschirm zu klicken, um Rayman und seine Freunde dazu zu bringen, ihre Verstecke zu verlassen.

**Schwierigkeitsstufe 2:** Das Kind muss genau beobachten, wo sich Rayman

und seine Freunde verstecken und dann auf das entsprechende Blatt klicken. Schwierigkeitsstufe 3: Wie Stufe 2, aber mit mehr versteckten Objekten auf dem Bildschirm. Einige davon können dieselbe Farbe haben.

#### **Angesprochene Fähigkeiten:**

- ☆ Visuelles Gedächtnis
- ☆ Beobachtungsgabe
- ☆ Orientierung im Raum

### **Klick auf den Mund:** Die schönen Geschichten

#### **Ziel der Aktivität:**

Die Geschichten werden von Rayman erzählt und vom Kind animiert. Bild einfügen.



#### **Die Schwierigkeitsstufen der Aktivität:**

**Schwierigkeitsstufe 1:** Das Kind klickt irgendwo auf den Bildschirm und die Geschichte geht weiter.

**Schwierigkeitsstufe 2:** Das Kind muss auf ein blinkendes Element auf dem Bildschirm klicken, damit die Geschichte weitergeht.

**Schwierigkeitsstufe 3:** Das Kind entscheidet darüber, wie die Geschichte weitergeht, je nachdem auf welche Person oder welchen Gegenstand es klickt.

#### **Angesprochene Fähigkeiten:**

- ☆ Hörverständnis
- ☆ Wortschatz
- ☆ Erkennen verschiedener Elemente eines Bildes



## Klick auf die Hände: Das Zeichnen

### **Ziel der Aktivität:**

Das Kind zeichnet und malt mit Hilfe der Maus und einer Farbpalette. (Insérer image)



### **Die Schwierigkeitsstufen der Aktivität:**

**Schwierigkeitsstufe 1:** Das Kind klickt auf ein Blatt, damit ein Bild erscheint. ... Sie werden überrascht sein! Es malt das Bild schließlich durch einfaches Klicken aus.

**Schwierigkeitsstufe 2:** Das Kind klickt auf die verschiedenen Bereiche, aus denen das Bild besteht, um es auszumalen. Die Wolke in Form eines Pfeils ermöglicht es dem Kind, die Malvorlage zu wechseln.

**Schwierigkeitsstufe 3:** Das Kind wählt auf der Farbpalette des Globox eine Farbe, die es auf einen Bereich des Bildes anwenden kann.

Die magische Farbe verbirgt einige Überraschungen!

Mit der Wolke in Pfeilform kann das Kind die Malvorlage wechseln.



### **Angesprochene Fähigkeiten:**

- ☆ Formen
- ☆ Farben
- ☆ Kreativität

## Klick auf den Bauch: Puzzles

### **Ziel der Aktivität**

Mehrere Objekte müssen anhand ihrer Eigenschaften (Größe, Form ...) auf dem Bildschirm platziert werden.



### **Die Schwierigkeitsstufen der Aktivität:**

**Schwierigkeitsstufe 1:** Das Kind klickt auf ein Objekt in der Schublade, das daraufhin seinen Platz auf dem Tisch einnimmt.

**Schwierigkeitsstufe 2:** Das Kind muss auf den Gegenstand klicken, der der Form entspricht, die an seinen Augen vorbeizieht. Der Gegenstand nimmt automatisch seinen Platz auf dem Tisch ein.

**Schwierigkeitsstufe 3:** Klassisches Puzzle: Das Kind muss auf eines der Puzzleteile klicken und es an der richtigen Stelle absetzen.

## **Angesprochene Fähigkeiten: Beobachtungsgabe**

- ☆ Formen /Abbilder
- ☆ Elemente des Alltags: Nahrungsmittel,
- ☆ Kleidungsstücke, Spielzeug...

## Klick auf die Füße: Das Musikstudio

### **Ziel der Aktivität:**

Die Globoxe zum Tanzen bringen, Musik und den Klang von Instrumenten kennen lernen.



### **Die Schwierigkeitsstufen der Aktivität:**

**Schwierigkeitsstufe 1:** Das Kind bringt Rayman und die Globoxe zum Tanzen, indem es auf den Bildschirm klickt. Es kann auch eine bestimmte Figur zum Tanzen bringen, indem es diese anklickt.

**Schwierigkeitsstufe 2:** Das Kind muss auf das Instrument klicken, das gezeigt wird. Auf diese Weise lernt es die Namen und Klänge der unterschiedlichen Instrumentenfamilien kennen.

**Schwierigkeitsstufe 3:** Das Kind muss in der Reihenfolge auf die Klaviertasten klicken, wie es ihm der Computer vormacht. Alle Notenfolgen stammen aus bekannten Musikstücken, die zu Ende gespielt werden, wenn das Kind die richtige Melodie spielt.

### **Angesprochene Fähigkeiten:**

- ☆ Rhythmus
- ☆ Töne und Musikinstrumente kennen lernen
- ☆ Auditives Gedächtnis

## **Die interaktiven Überraschungen:**

Am Ende jeder Aktivität, wenn das Kind alle 3 Schwierigkeitsstufen bewältigt hat, erhält es eine interaktive Überraschung. Es handelt sich dabei um verschiedene "interaktive Bilder", in denen das Kind instinktiv mit der Maus Gegenstände verändern, Figuren animieren und Geräusche auslösen kann.



# EIN WORT AN DIE ELTERN

Ihr Kind ist in einem Alter, in dem es sich für die Welt da draußen zu interessieren beginnt und viele wunderbare Entdeckungen macht. Es stellt eine Menge Fragen und lernt sehr schnell. Durch diese Fragen will es Sicherheit gewinnen und seine Umgebung kennen lernen. Die Rolle der Erwachsenen in dieser Phase ist von enormer Bedeutung. Es liegt an Ihnen, seine Entdeckungen mit der Sprache zu verbinden. Durch die Kommunikation mit den Eltern lernt das Kind sein Sprachkenntnisse zu verbessern und neue Erfahrungen zu sammeln.

Dank des Programms Mein erster Rayman haben die Eltern die Möglichkeit wunderbare Augenblicke mit ihrem Kind zu verbringen und ihm auf sanfte Weise den Umgang mit dem Computer zu vermitteln. Wenn Ihr Kind nicht an den Umgang mit dem Computer gewöhnt ist, ist es von entscheidender Wichtigkeit, dass Sie zusammen mit Ihrem Kind die Welt der Computer entdecken. Seien Sie an seiner Seite, wenn es die CD-ROM erforscht und den Umgang mit Computer und Maus erlernt. Im Folgenden finden Sie einige Ratschläge, die Ihnen bei der Erstbenutzung helfen sollen.

## Wie setze ich mein Kind vor den Computer?

Setzen sie sich in ein ruhiges Zimmer, fern von allen akustischen oder visuellen Störungen, damit sich das Kind besser auf das Geschehen auf dem Bildschirm konzentrieren kann. Optimieren Sie die Bildschirmeinstellungen, damit es kein Flackern und Flimmern gibt und ordnen Sie die Tastatur und die Maus so an, dass das Kind sie leicht bedienen kann.

Achten Sie darauf, dass Ihr Kind gerade vor dem Computer sitzt und verwenden Sie einen Stuhl, der seiner Größe entspricht. Es wird ihm leichter fallen, die Maus zu bewegen, wenn es seinen Unterarm auf der Tischplatte auflegen kann. Der Bildschirm sollte sich gerade, in Höhe seiner Augen vor ihm befinden, in einer Entfernung von 45 bis 70 cm. Gerade am Anfang sollten Sie seine Haltung häufig überprüfen, damit es sich gar nicht erst eine schlechte Körperhaltung angewöhnen kann.

## Wie begleite ich mein Kind auf seiner Entdeckungsreise in Mein erster Rayman?

Wenn Ihr Kind Mein erster Rayman zum ersten Mal aufruft, sollte es sich nicht gleich auf die Lernaktivitäten stürzen, sondern erst einmal den Umgang mit der Maus üben und verstehen lernen, wie man mit den Elementen des Computers umgeht. Es ist also wichtig, dass man ihm die nötige Zeit lässt, sich an dieses neue Instrument zu gewöhnen, bevor es anschließend alle Aktivitäten des Programms entdecken kann.

Lassen Sie Ihr Kind die verschiedenen Aktivitäten von Mein erster Rayman ganz nach Lust und Laune erkunden und versuchen Sie nicht, seine Aktionen zu lenken. Geben Sie ihm höchstens ein paar Ratschläge.

## Wie lange darf mein Kind vor dem Bildschirm bleiben?

Wenn Ihr Kind zum aller ersten Mal vor einem Computer sitzt, sollten Sie besondere Sorgfalt walten lassen. Achten Sie vor allen Dingen auf Anzeichen von Müdigkeit. Kinder im Alter von 2 Jahren können in der Regel 5 bis 10 Minuten vor dem Bildschirm bleiben. Sie sollten Ihr Kind Meinen ersten Rayman deshalb in mehreren Schritten entdecken lassen. Die Zeit, die das Kind vor dem Bildschirm verbringen kann, verlängert sich mit fortschreitendem Alter, wir empfehlen aber dennoch, eine Dauer von 20 Minuten pro Sitzung nicht zu überschreiten.

