

Willkommen bei

Einzellizenz für Maximilian Mustermann, München
Lizenziert bis 31.12.2099



Multilinguale Sprach-Lern-Software

Struktur wird geladen ...

KIKUS interaktiv v.2.5.0

LOKANDO ag

zkm
Zentrum für kindliche
Mehrsprachigkeit e. V.

Hueber

Handbuch

KIKUS® interaktiv

Multilinguale Sprach-Lern-Software

www.kikusinteraktiv.org

Zentrum für kindliche Mehrsprachigkeit e.V.

info@kikus.org

Stand: September 2024

KIKUS interaktiv

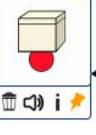
 Schmetterling	 فراشة	 butterfly	 motyl	 бабочка	 motyl'
 mariposa	 motýl	 kelebek	 метелик	 ibhabhathane	

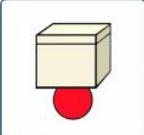
Arabisch
Tschechisch
Deutsch
Englisch
Spanisch
Polnisch
Russisch
Slowakisch
Türkisch
Ukrainisch
Xhosa

Die Kartensprache ändern

Kreativbereich Spiele Karteneditor Sprache Einstellungen

baum

 Edgardis	 tanzen	 unter	 Baum
Edgardis	tanzt	unter	dem Baum
Edgardis tanzt unter dem Baum.			

 Edgardis	 bailar	 debajo de	 árbol
Edgardis	baila	debajo de	del árbol
Edgardis baila debajo del árbol.			

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung.....	4
1.1	Auf einen Blick	4
1.2	Was ist KIKUS interaktiv?	5
1.3	Zugang zu KIKUS interaktiv und Nutzungsrahmen.....	6
1.4	Hinweise zu den KIKUS Bildkarten	6
2	Die Sprach-Lern-Software im Überblick	8
2.1	Der Startbildschirm	8
2.2	Kreativbereich	9
2.3	Spiele	10
2.4	Karteneditor.....	10
2.5	Sprache.....	11
2.6	Einstellungen.....	11
3	Software-Funktionen.....	12
3.1	Kreativbereich	12
3.1.1	Suchfunktion	12
3.1.2	Vorbereitungsfläche	13
3.1.3	Kreativfläche	16
3.1.3.1	Das Seitenmenü.....	17
3.1.3.2	Textfeldfunktion.....	20
3.1.3.3	Zeichenfunktion.....	21
3.1.4	Sitzungen speichern und verwalten.....	22
3.1.4.1	Sitzungen erstellen und speichern	22
3.1.4.2	Sitzungen umbenennen	22
3.1.4.3	Schreibschutz für Sitzungen	22
3.2	Spiele	24
3.2.1	Voreinstellungen	24
3.2.2	Benutzeroberfläche im Spielbereich.....	25
3.3	Der Karteneditor.....	26
3.3.1	Neue Karte erstellen	27
3.3.2	Eigene Karten bearbeiten	29
4	Mausfunktionen und Tastenkürzel.....	30

1 Einführung

1.1 Auf einen Blick

Zielgruppen: Sprachanfänger von 3 bis 99 Jahren

Kinder (+Eltern)

Kindergartenpädagog*innen

Lehrkräfte an Schulen

Sprachlehrkräfte (DaF, DaZ, Alphabetisierung u.a.)

Selbstlerner

Sprachen

6 Bediensprachen:

de/Deutsch sowie en/Englisch, es/Spanisch, pl/Polnisch, ru/Russisch, uk/Ukrainisch

11 Kartensprachen bzw. Lernsprachen:

de/Deutsch sowie ar/Arabisch, cs/Tschechisch, en/Englisch, es/Spanisch, pl/Polnisch, ru/Russisch, sk/Slowakisch, tr/Türkisch, xh/Xhosa

Erfahrungen

Basiert auf den bewährten 240 KIKUS Bildkarten, auf den KIKUS Arbeitsblättern Bildkärtchen und auf unseren Erfahrungen mit *KIKUS digital* (seit 2012)

Technische Informationen

Offline-Produkt: EXE-Datei für Windows (nur Download)

Internet-unabhängige Nutzung

Technische Voraussetzungen

PC | PC + Beamer | interaktives Whiteboard; Bildschirmauflösung mindestens 1024x768 Pixel

Kopfhörer/Lautsprecher, Mikrofon

Partner

Zentrum für kindliche Mehrsprachigkeit e.V.: Inhalte

LOKANDO AG: technische Umsetzung

Hueber Verlag: Vertrieb

Alleinstellungsmerkmale

Interaktiv – erweiterbar – mehrsprachig

Einfügen eigener Karten, Schrift- und Tondateien in das Programm möglich

Sprachumschaltung an jeder Karte möglich

1.2 Was ist *KIKUS interaktiv*?

KIKUS interaktiv ist eine multilinguale Sprach-Lern-Software, die Anfänger im Alter von 3 bis 99 Jahren spielerisch beim Erlernen einer Sprache unterstützt. Sie läuft als Windows-Applikation (Download-Produkt) auf jedem PC und natürlich auch in Kombination mit einem Beamer oder einem interaktiven Whiteboard. So kann sie zu Hause, in Klassenzimmern, in Kindergärten und an jedem anderen Ort eingesetzt werden.

KIKUS interaktiv bietet die Möglichkeit, Übungen zu Wortschatz, Grammatik und sprachlichen Handlungsmustern spielerisch aufzubereiten. So kann Sprache lernen einfach Spaß machen. Der Einsatz digitaler Bildkarten erlaubt eine systematische Sprachförderung jedes einzelnen Kindes/Lernenden: Auch diejenigen, die die Zielsprache noch kaum beherrschen, können auf diese Weise aktiv mitmachen und Lernerfolge erzielen. *KIKUS interaktiv* lässt sich auch begleitend zum Schriftspracherwerb einsetzen.

Grundlage bilden die vielfach in der Praxis erprobten KIKUS Bildkarten, die KIKUS Arbeitsblätter Bildkärtchen sowie unsere Erfahrungen mit *KIKUS digital* (seit 2012). Die KIKUS Bildkarten umfassen einen Basiswortschatz von 240 Wörtern. *KIKUS interaktiv* stellt diesen Basiswortschatz in 11 Sprachen zur Verfügung (Deutsch sowie Arabisch, Englisch, Polnisch, Russisch, Slowakisch, Spanisch, Tschechisch, Türkisch, Ukrainisch und Xhosa). Alle Begriffe können in ihrer Grundform schriftlich abgebildet und angehört werden.

Darüber hinaus können eigene Karten mithilfe eines Karteneditors integriert werden (Bild, Schrift und Ton). So haben z.B. Lehrkräfte die Möglichkeit, sich den Wortschatz zu ihren Unterrichtsthemen selbst zusammenzustellen (u.a. Fachwortschatz), was auch für Berufsschulen interessant ist. Dann sind die Lernenden, die Kinder und ggf. auch deren Eltern gefragt, den neuen Wortschatz um die bestehenden Sprachen zu erweitern. Hierbei findet interaktives Lernen auf verschiedenen Ebenen statt.

KIKUS interaktiv umfasst einen Kreativbereich, in dem Lehrkräfte, Kindergartenpädagog*innen und Eltern eigene Übungen konzipieren können, und einen Spielebereich mit vorbereiteten Spielen (Wortschatzaufbau und Grammatik). Es stehen sechs Bediensprachen (Deutsch sowie Englisch, Polnisch, Russisch, Spanisch und Ukrainisch) zur Auswahl.

Das Programm wurde im Sinne einer Mehrsprachigkeitsdidaktik entwickelt. Lehrkräfte können z.B. Übungen für die Zweitsprache Deutsch mit den „mitgebrachten“ Erstsprachen der Lerner kombinieren. Das fördert das Sprachbewusstsein und die Empathie bei allen Lernenden. Eltern haben mit *KIKUS interaktiv* die Möglichkeit, die Kinder auch zu Hause zu unterstützen – und selbst mitzulernen. Ergänzend gibt es seit 2023 die *KIKUS App*, in der die Spiele aus *KIKUS interaktiv* auf mobilen Endgeräten kostenlos zur Verfügung stehen.

1.3 Zugang zu *KIKUS interaktiv* und Nutzungsrahmen

KIKUS interaktiv liegt in zwei Versionen vor:

- kostenlose Testversion (30 Tage; ohne Speicherfunktion)
- kostenpflichtige Vollversion (Ezellizenz, Gruppenlizenz; individuelle Institutionslizenz)

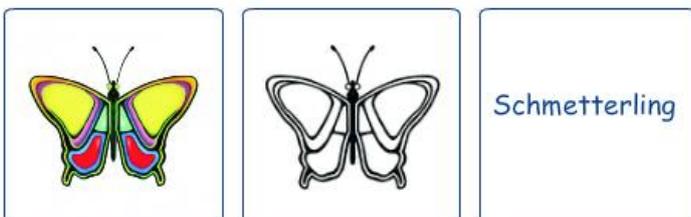
Den Zugang zu allen Versionen finden Sie unter www.kikusinteraktiv.org

Dort können Sie sich für die Testversion registrieren oder eine Lizenz erwerben. Die Lizenzen werden über den Hueber Verlag vertrieben und von der LOKANDO AG bereitgestellt.

KIKUS interaktiv ist darauf ausgelegt, die KIKUS Bildkarten in einer großen Gruppe, bzw. in einem größeren Raum, mit technischen Hilfsmitteln (Computer, Beamer, interaktives Whiteboard) oder in kleineren Settings am PC zu verwenden. *KIKUS interaktiv* ist nicht dafür konzipiert, Arbeitsblätter zu erstellen, auszudrucken und an Lernende auszuhändigen. Dafür gibt es die „klassischen“ KIKUS Lehr- und Lernmaterialien und die digitale *KIKUS Deutsch Komplettausgabe*, über die Sie sich unter www.kikus.org informieren können.

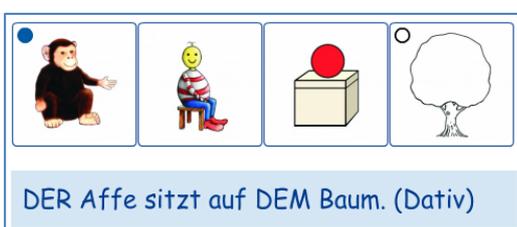
1.4 Hinweise zu den KIKUS Bildkarten

KIKUS interaktiv basiert auf den 240 KIKUS Bildkarten. Diese zeigen Motive aus unterschiedlichen Themenbereichen der kindlichen Erfahrungswelt und decken einen Basis-Wortschatz ab. Alle Motive können jeweils als farbiges Bild, als schwarz-weiße Strichzeichnung sowie als Schriftbild aufgerufen werden. Dadurch entstehen unzählige Einsatz- und Spielmöglichkeiten.

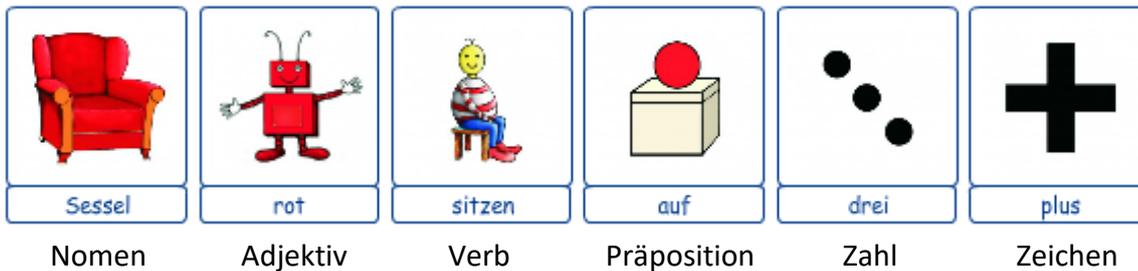


Warum farbige und schwarz-weiße Kartenvarianten?

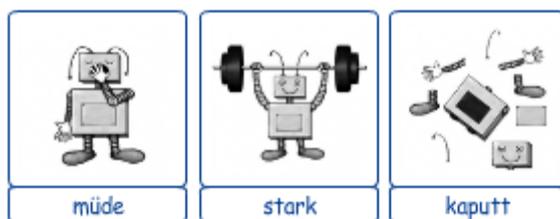
Sie haben natürlich die Möglichkeit nur mit einer der beiden Varianten zu arbeiten. Aber Sie können die unterschiedlichen Varianten auch nutzen, um bestimmte sprachliche Aspekte bewusst zu machen, z.B. um die Änderung des Kasus zu markieren oder um bei der Wortbildung kenntlich zu machen, welches Wort besonders wichtig ist und den Artikel des gesamten Wortes bestimmt.



Der Wortschatz umfasst Nomen (Substantive, Namenwörter) aus verschiedenen Themenbereichen, Adjektive (Eigenschaftswörter), Verben (Tätigkeitswörter), Präpositionen (Verhältniswörter), Zahlen (von eins bis neun) und drei mathematische Zeichen:



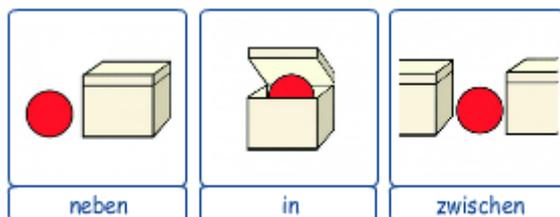
Die Adjektive werden durch die Roboterfigur „Adi“ dargestellt:



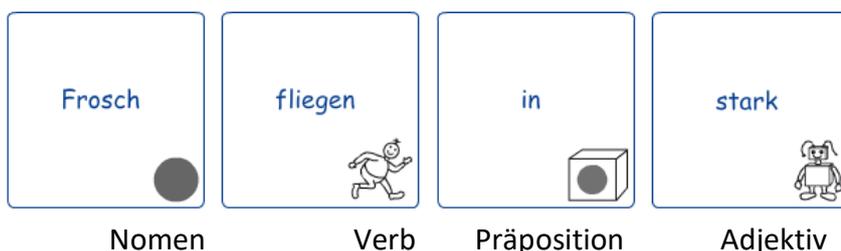
Die Verben werden durch die Figur „Verbi“ dargestellt:



Die Präpositionen werden mithilfe einer Box bzw. zwei Boxen und einer roten Kugel dargestellt:

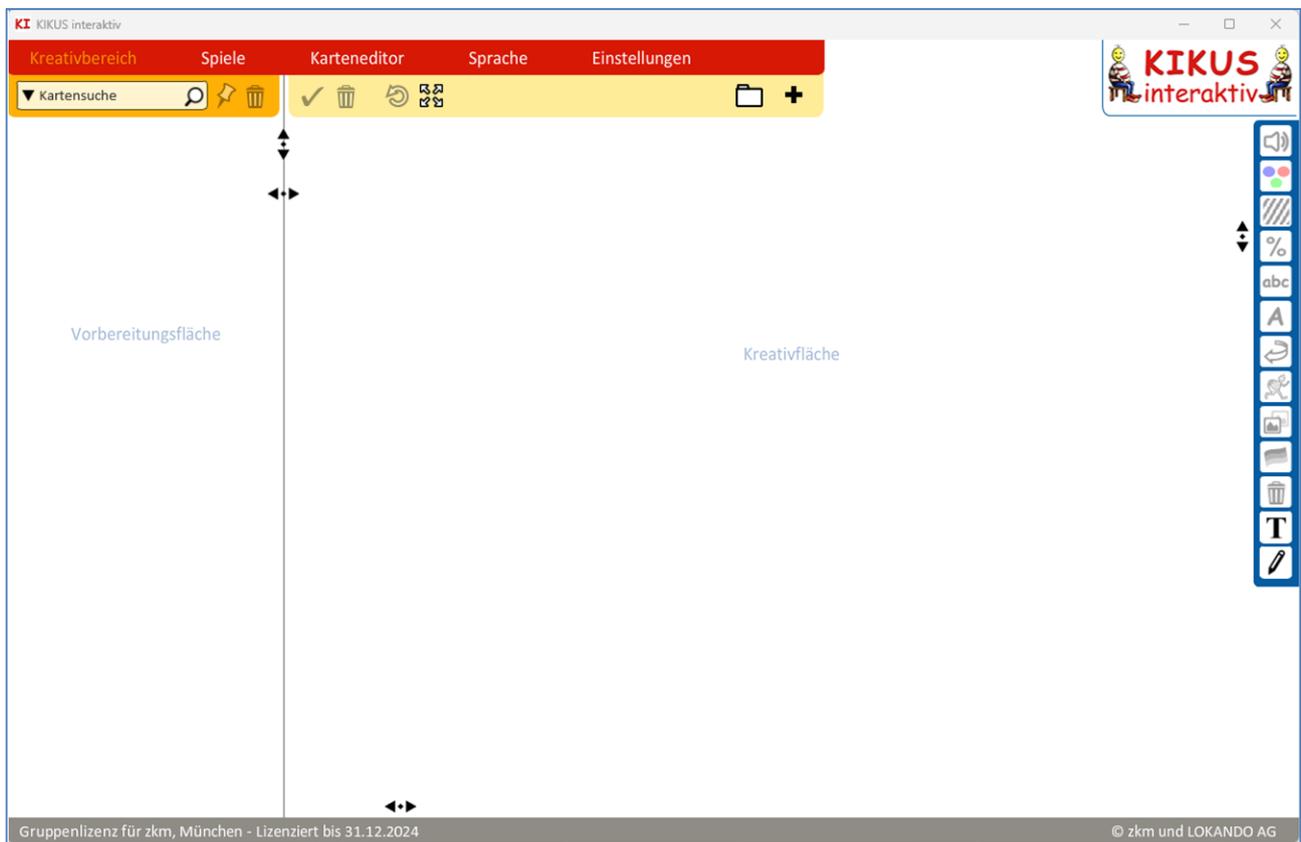


KIKUS interaktiv beinhaltet darüber hinaus Wortartensymbole. Diese können in der Kreativfläche durch Klick auf die Wortartfunktion im Seitenmenü auf den Rückseiten der Karten eingeblendet werden:



2 Die Sprach-Lern-Software im Überblick

2.1 Der Startbildschirm



Das Programm öffnet sich in dieser Ansicht. Sie stellt den Kreativbereich dar und umfasst die **Hauptmenüleiste** (rot), die **Untermenüleiste** (orange/gelb) und die **Seitenmenüleiste** (blau). Die Gesamtfläche unterteilt sich in die Vorbereitungsfläche (links) und die Kreativfläche (rechts).

KIKUS interaktiv besteht aus zwei Hauptbereichen: dem „Kreativbereich“ und dem Bereich „Spiele“. Zusätzlich gibt es die Funktionsbereiche „Karteneditor“, „Sprache“ und „Einstellungen“.



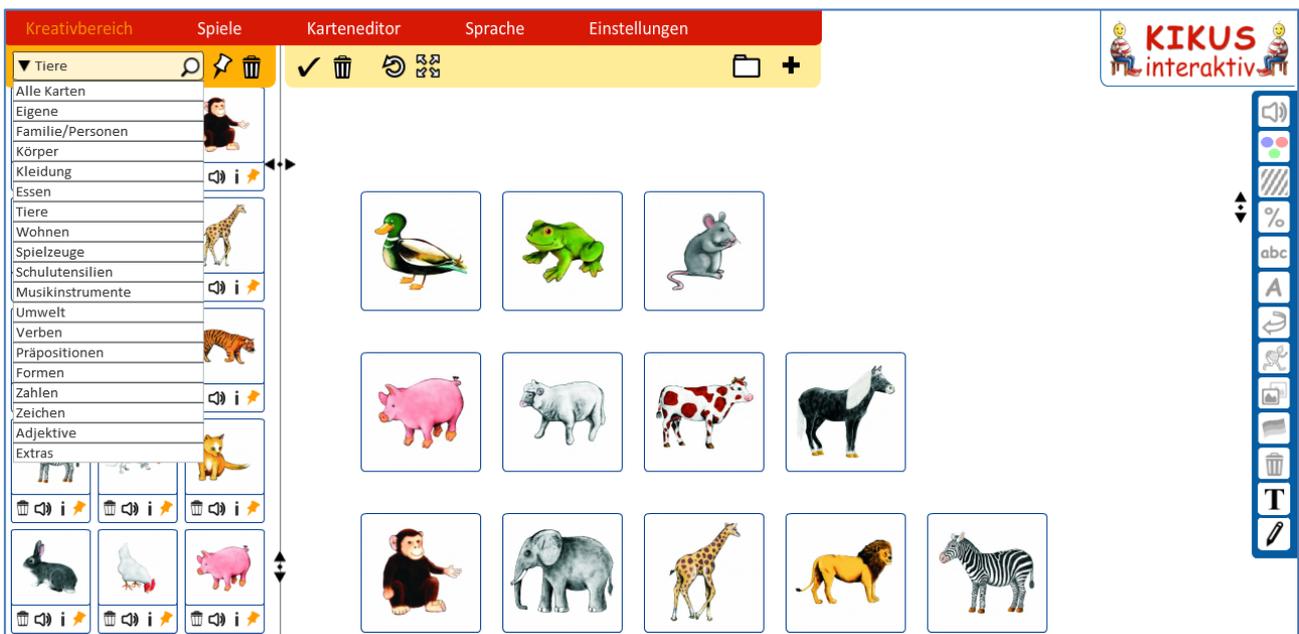
- Kreativbereich:** eigenständiges kreatives Arbeiten möglich
- Spiele:** vorbereitete Spiele in verschiedenen Varianten
- Karteneditor:** Erstellen eigener Bildkarten
- Sprache:** Auswahl der Bedien- und Kartensprache
- Einstellungen:** individuelle Einstellungen (Kartensuche, Vorbereitungsfläche, Kreativfläche)

2.2 Kreativbereich

Der Kreativbereich dient als Arbeitsbereich, in dem die KIKUS Bildkarten frei und kreativ mit den Lernenden eingesetzt werden können.

Der Kreativbereich unterteilt sich in die **Vorbereitungsfläche** auf der linken Seite – als Ergebnisbereich der **Suche** – und die **Kreativfläche** rechts, in der gestaltet werden kann.

Die Bildkarten können nach Kategorien aufgerufen oder einzeln gesucht werden. Beispielsweise kann nach verschiedenen Schlagwörtern und nach bestimmten Bildkarten oder Bildkartengruppen gesucht werden: „Tiere“, „Auto“, „Verben“ usw. Die gefundenen Bildkarten werden in der Vorbereitungsfläche angezeigt. Von dort können die Bildkarten mit der Maus, dem Finger oder einem elektronischen Stift in die Kreativfläche gezogen und dort frei platziert werden. Allen Bildkarten stehen verschiedene Funktionen (Seitenmenü) zur Verfügung.



Detaillierte Informationen finden Sie im Kapitel 3.1

2.3 Spiele

Der Bereich Spiele beinhaltet vorbereitete Spiele, die spontan im Unterricht oder bei der Einzelarbeit ohne Vorbereitungszeit eingesetzt werden können.

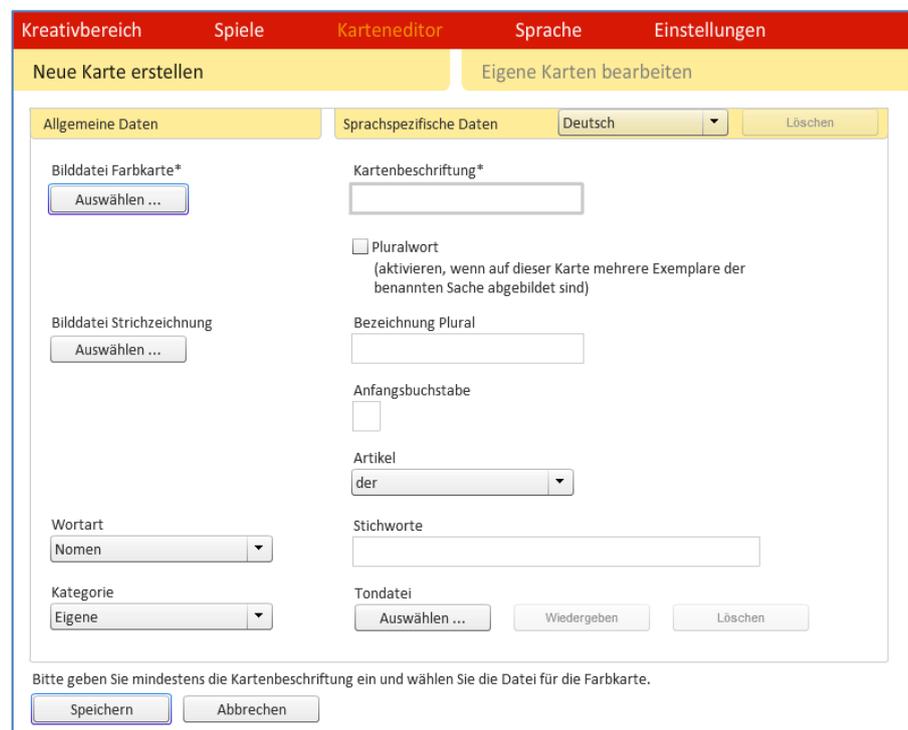


Nutzen Sie diesen Bereich auch, um die Einsatzmöglichkeiten von *KIKUS interaktiv* zu entdecken!

Detaillierte Informationen finden Sie im Kapitel 3.2

2.4 Karteneditor

Der Karteneditor ist eine besondere Funktion dieses Programms. Hier haben Sie die Möglichkeit eigene Bilder (z.B. Fotos), Wörter und Tondateien in *KIKUS interaktiv* zu integrieren. So können Sie z.B. mit den Lernenden die eigene Umgebung sprachlich erobern, Fachwortschatz anlegen und sogar die Interaktanten selbst (Lerner, Familienmitglieder, Lehrkräfte) Teil des Programms werden lassen.

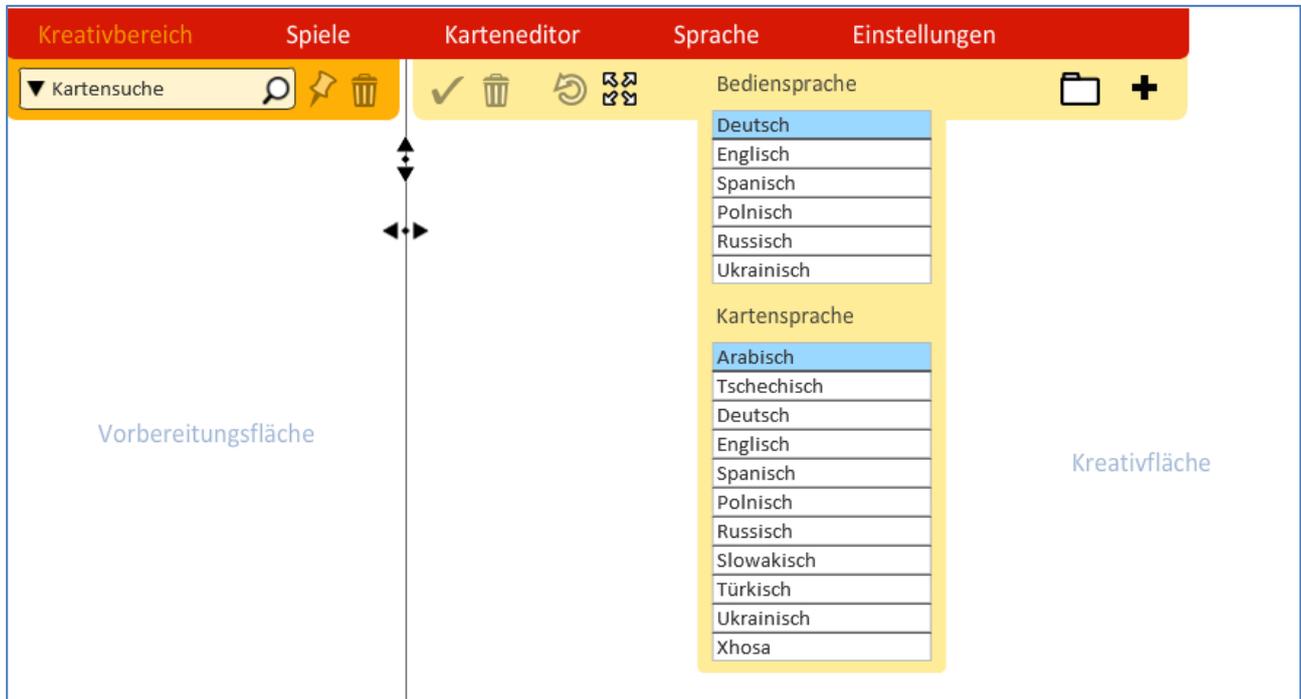


Dies ist nicht nur im Deutschen möglich, sondern in allen Sprachen, die aktuell im Programm enthalten sind. So werden die Lernenden und ggf. auch ihre Eltern zu aktiven Partnern im Lernprozess.

Detaillierte Informationen finden Sie im Kapitel 3.3

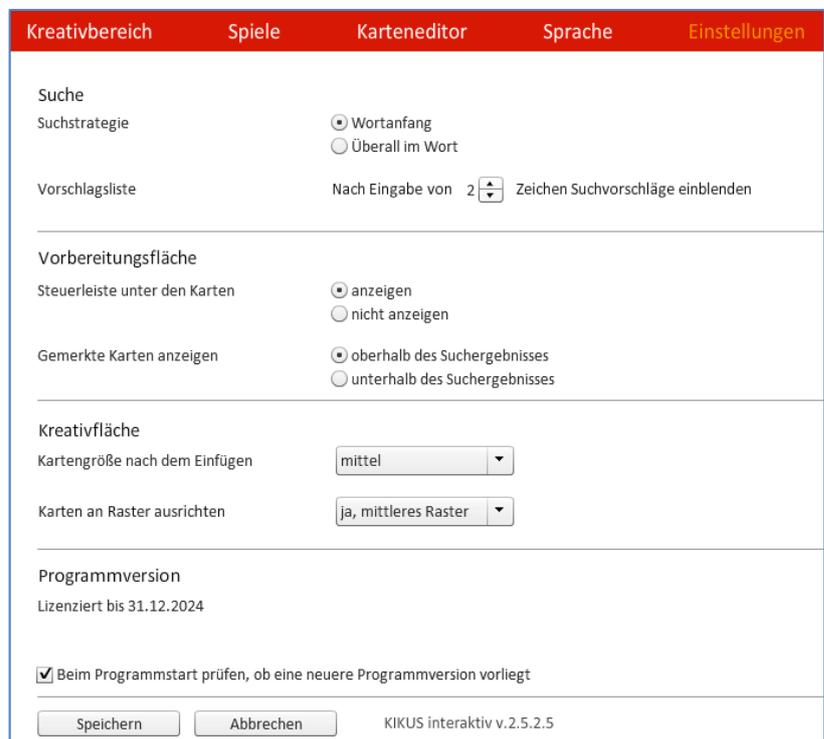
2.5 Sprache

Im Bereich „Sprache“ haben Sie die Möglichkeit *KIKUS interaktiv* in verschiedenen Sprachen anzeigen zu lassen. Sie können hier sowohl die Bediensprache als auch die Kartensprache (Lernsprache/Zielsprache) festlegen. Die Reihenfolge der Sprachen folgt den Sprachkürzeln nach ISO 639-1, z.B. „ar“ für Arabisch, „cz“ für Tschechisch oder „de“ für Deutsch.



2.6 Einstellungen

Im Bereich „Einstellungen“ können Sie viele Grundeinstellungen ändern und Ihren Bedürfnissen bzw. Ihrem Geschmack anpassen. Das gilt z.B. für die Suchstrategie und für die Darstellung der Karten. Dies macht die Arbeit mit *KIKUS interaktiv* noch komfortabler.



3 Software-Funktionen

3.1 Kreativbereich

Der Kreativbereich besteht aus der **Suchfunktion**, der **Vorbereitungsfläche** und der **Kreativfläche**.

3.1.1 Suchfunktion



Die Bildkarten können mit der Suchfunktion auf unterschiedliche Art gesucht werden. Gefundene Karten werden in der Vorbereitungsfläche angezeigt.

Kategorienliste

Um sich einen Überblick über den Kartenbestand zu verschaffen, können Sie „Alle Karten“ aufrufen. Die Vorbereitungsfläche können Sie mithilfe des Pfeilsymbols nach rechts verbreitern. ◀▶

Sie können auch alle Bildkarten aus einer Kategorie aufrufen.

Beispielsweise können Sie sich alle Karten aus der Kategorie „Tiere“ oder alle „Verben“ in die Vorbereitungsfläche laden.

Die Kategorienliste öffnen Sie durch einen Klick auf den Pfeil links neben dem Texteingabefeld.

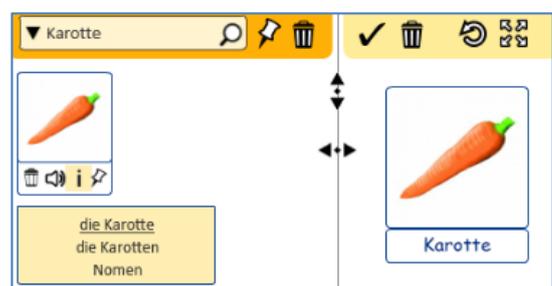


Freitextsuche

Für die Freitextsuche geben Sie in das Suchfeld (Texteingabefeld) den Namen der Karten ein, die Sie verwenden möchten. Groß- und Kleinschreibung wird dabei nicht beachtet.

Tipp: Damit Sie die Karten einfacher finden, sind in der Suche einige Synonyme hinterlegt. So können Sie beispielsweise nach „Karotte“, „Wurzel“, „Mohrrübe“ oder „Möhre“ suchen und bekommen die entsprechende Karte angezeigt. Die in *KIKUS interaktiv* verwendete Benennung für die jeweilige Karte ist in diesem Fall „Karotte“.

Die in *KIKUS interaktiv* verwendete Benennung können Sie sich in der Vorbereitungsfläche über das Symbol **i** in der Steuerleiste unter den Karten (lexikalische Information) oder in der Kreativfläche als Beschriftung anzeigen lassen.



Im Suchfeld müssen die Wörter nicht komplett ausgeschrieben werden. Wenn Sie ein paar Buchstaben Ihres Suchbegriffs eingetippt haben, öffnet sich automatisch eine Vorschlagsliste mit vorhandenen Bildkarten.

Wichtig: Die Suche kann nur in der voreingestellten Bediensprache erfolgen! Wenn Sie die Bediensprache „Deutsch“ und die Kartensprache „English“ eingestellt haben, müssen Sie trotzdem nach „Junge“ suchen. Wenn Sie „boy“ eingeben, wird Ihnen kein Ergebnis angezeigt. Dafür müssten sie auch die Bediensprache Englisch ausgewählt haben.

Sie können in das Suchfeld auch mehrere Wörter gleichzeitig eintippen – mit Leerzeichen voneinander getrennt -, um mehrere Karten aufzurufen. Dabei kann es passieren, dass Sie z.B. „unter“ eingeben und neben der Präposition „unter“ auch noch die Nomen „Unterhose“ und „Unterhemd“ angezeigt bekommen. Oder Sie geben „rot“ ein und außer dem Adjektiv „rot“ erscheinen noch viele andere rote Dinge. Sie können hier auch gezielt nach allen Wörtern mit einem bestimmten Anfangsbuchstaben suchen. Das alles kann anfangs etwas irritieren, aber manchmal sehr praktisch sein, um eigene Übungen zu erstellen.

Einige Auswahlmodalitäten können Sie unter dem Hauptmenüpunkt „Einstellungen“ selbst steuern.



Um alle Bildkarten zusammen in die Vorbereitungsfläche zu laden, geben Sie ein Leerzeichen oder ein Sternchen [*] in das Suchfeld ein und starten Sie die Suche durch den Zeilenschalter (Enter-Taste) auf der Tastatur oder durch das Klicken auf die Lupe.

Einstellungen für die Suchfunktion

Im Hauptmenüpunkt „Einstellungen“ stehen Ihnen folgende Auswahlmöglichkeiten für die Suche zur Verfügung:

Suche	
Suchstrategie	<input checked="" type="radio"/> Wortanfang <input type="radio"/> Überall im Wort
Vorschlagsliste	Nach Eingabe von <input type="text" value="2"/> Zeichen Suchvorschläge einblenden

3.1.2 Vorbereitungsfläche

Alle gesuchten Karten werden in der Vorbereitungsfläche angezeigt und können hier für den Einsatz in der Kreativfläche vorbereitet werden.

Oberhalb der Vorbereitungsfläche finden Sie zwei Software-Funktionen:

-  „Alle Karten in der Vorbereitungsfläche merken“ und
-  „Alle Karten aus der Vorbereitungsfläche entfernen (auch gemerkte Karten)“.



Klicken Sie auf „Alle merken“, um alle Suchergebnisse in Ihrer Vorbereitungsfläche zu behalten. Wenn Sie eine neue Suche starten, werden diese Karten wieder mit angezeigt. Klicken Sie auf „Alle entfernen“, um alle Suchergebnisse aus Ihrer Vorbereitungsfläche zu entfernen. Sie können entfernte Karten jederzeit erneut über die Suchfunktion in die Vorbereitungsfläche holen.

Mithilfe des Pins in der Steuerleiste (siehe unten) haben Sie die Möglichkeit einzelne Karten auszuwählen und zu merken.

Die Steuerleiste



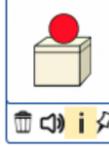
Die angezeigten Karten sind mit einer Steuerleiste versehen, über die die Karten bedient werden können. Fahren Sie mit der Maus über ein Funktionssymbol in der Steuerleiste, um eine kurze Erklärung anzeigen zu lassen.

Funktionssymbol	Funktion	Erläuterung
	Diese Karte aus der Vorbereitungsfläche entfernen	Die Karte wird nur aus der Vorbereitungsfläche entfernt. Sie können eine entfernte Karte jederzeit über die Suchfunktion erneut hinzuholen.
	Diese Karte vorlesen	In der Vorbereitungsfläche wird die Benennung der Karte immer in ihrer Grundform und bei deutschen Nomen mit dem Artikel vorgelesen.
	Lexikalische Information zu dieser Karte anzeigen	Die Benennung in <i>KIKUS interaktiv</i> ist unterstrichen. Dies ist wichtig, weil einige Nomen in der Pluralform eingestellt sind (z.B. Augen, Schuhe).
	Diese Karte merken	Vorhandene Karten in der Vorbereitungsfläche werden bei erneuter Suche verworfen, gemerkte Karten werden wiederum gespeichert.
	Diese Karte wurde für die nächste Suche gemerkt.	Gemerkte Karten heben sich optisch durch eine orangefarbene Markierung von nicht gemerkten Karten ab.

Lexikalische Information

Die KIKUS Benennung mit Artikel können Sie in der Vorbereitungsfläche über die Funktion **i** (Info) sowie über die Lautsprecherfunktion „Diese Karte vorlesen“ abrufen.

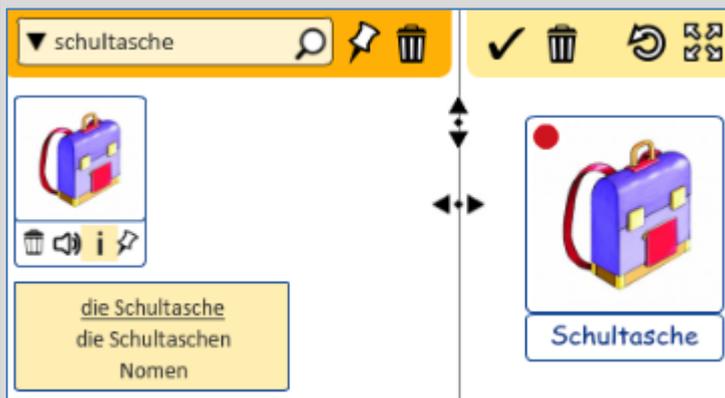
Bei Nomen steht in der lexikalischen Information in der ersten Zeile die Singularform, in der zweiten Zeile die Pluralform. In der dritten Zeile ist die Wortart aufgeführt. Die für *KIKUS interaktiv* gewählte Benennung erkennen Sie daran, dass diese unterstrichen ist.

				
der <u>Stuhl</u> die <u>Stühle</u> Nomen	der <u>Strumpf</u> die <u>Strümpfe</u> Nomen	<u>tanzen</u> Verb	auf Präposition	<u>grün</u> Adjektiv
Nomenkarte: Singular	Nomenkarte: Plural	Verbkarte	Präpositionskarte	Adjektivkarte

Hinweis: Für viele Bildkarten gibt es mehrere mögliche Benennungen (z.B. „Schultasche“ vs. „Schulranzen“ oder „Tornister“). Für *KIKUS interaktiv* musste man sich auf eine Benennung festlegen. Diese können Sie sich in der Vorbereitungsfläche über die lexikalische Information oder in der Kreativfläche als Wort anzeigen lassen.

Die Benennung zu kennen ist insbesondere bei Nomen wichtig, da sie den Artikel vorgibt, der in *KIKUS interaktiv* mit der Benennung festgelegt ist.

Beispiel „**die** Schultasche“ (roter Artikelpunkt) vs. „**der** Schulranzen“ (blauer Artikelpunkt).



Einstellungen für die Vorbereitungsfläche

Im Bereich „Einstellungen“ im Hauptmenü stehen Ihnen folgende Auswahlmöglichkeiten für die Vorbereitungsfläche zur Verfügung:

Vorbereitungsfläche	
Steuerleiste unter den Karten	<input checked="" type="radio"/> anzeigen <input type="radio"/> nicht anzeigen
Gemerkte Karten anzeigen	<input checked="" type="radio"/> oberhalb des Suchergebnisses <input type="radio"/> unterhalb des Suchergebnisses

3.1.3 Kreativfläche

Die Kreativfläche dient als Arbeitsbereich, in dem die in der Vorbereitungsfläche ausgewählten KIKUS Bildkarten frei und kreativ mit den Lernenden eingesetzt werden können.

Im Untermenü oberhalb der Kreativfläche finden Sie linksseitig vier Symbole:



Diese Symbole haben folgende Funktionen:

Funktionssymbol	Funktion	Erläuterung
	Alle Karten in der Kreativfläche markieren	Klicken Sie auf „Alle markieren“, um alle Suchergebnisse in Ihrer Kreativfläche auszuwählen. Über das Seitenmenü können Sie alle markierten Karten gleichzeitig steuern. So können Sie beispielsweise alle markierten Karten mit einem Klick umdrehen. Tastenkürzel: [STRG] + [A]
	Alle Karten aus der Kreativfläche entfernen	Klicken Sie auf „Alle entfernen“, um alle Karten aus Ihrer Kreativfläche zu entfernen. Sie können die Karten erneut über die Suchfunktion oder die „Rückgängig“-Funktion in der Vorbereitungsfläche anzeigen lassen. Tastenkürzel: [STRG] + [A], dann [ENTF]
	Rückgängig	Durch Klicken auf dieses Symbol können Sie zuletzt getätigte Aktionen in der Kreativfläche rückgängig machen. Es sind bis zu 100 Rückschritte möglich.
	Kreativfläche auf die maximale Größe bringen und die anderen Bereiche ausblenden	Wenn Sie auf dieses Symbol klicken, wechseln Sie in den Vollbildmodus. Die Vorbereitungsfläche und der Menübereich oben werden ausgeblendet. Das Seitenmenü bleibt erhalten.
	Kreativfläche auf die normale Größe bringen und die anderen Bereiche einblenden	Um die Kreativfläche anschließend wieder auf die normale Größe zu bringen und die anderen Bereiche wieder einzublenden, klicken Sie auf die Schaltfläche „Vollbildmodus beenden“.

Einstellungen für die Kreativfläche

Im Bereich „Einstellungen“ im Hauptmenü stehen Ihnen folgende Auswahlmöglichkeiten für die Kreativfläche zur Verfügung:

Kreativfläche	
Kartengröße nach dem Einfügen	<input type="text" value="mittel"/>
Karten an Raster ausrichten	<input type="text" value="ja, mittleres Raster"/>

Einstellung	Funktion
Kartengröße nach dem Einfügen	Optionen: klein, mittel, groß und sehr groß. Die Karten können jederzeit über die Funktion im Seitenmenü in ihrer Größe verändert werden.
Karten an Raster ausrichten	Optionen: <ul style="list-style-type: none"> nein Wenn kein Raster gewählt wird, können die Karten ganz frei angeordnet werden. ja, feines/mittleres/grobes Raster Die Ausrichtung an einem Raster bewirkt, dass die Karten quasi „geregelt“ gelegt werden können, was für einige Übungen (z.B. Sätze legen) sehr sinnvoll ist.

3.1.3.1 Das Seitenmenü

Im Seitenmenü stehen Ihnen die Funktionen zur Verfügung, mit denen Sie mit den Bildkarten arbeiten können.

Fahren Sie mit der Maus über ein Funktionssymbol in der Toolbox, um eine kurze Erklärung anzeigen zu lassen.

Hinweis: Alle Funktionen (außer der Tonfunktion) sind auf mehrere markierte Karten gleichzeitig anwendbar.

Übersicht über die Funktionssymbole im Seitenmenü:



Funktionssymbol	Funktion	Erläuterung
	„Diese Karte vorlesen“; die der Karte zugeordnete Benennung anhören	Das Wort kann grundsätzlich nur in seiner Grundform angehört werden. Schalten Sie bei Nomen den Artikelpunkt ein, um die Benennung der Karte mit dem bestimmten Artikel anzuhören.
	Den Artikelpunkt der markierten Karte(n) einblenden bzw. ausblenden	Die Artikelpunkte sind wie folgt belegt:  = der (DE); the (EN); el (ES)  = die (DE); la (ES)  = das (DE)  = die (Plural; DE)  = los (ES)  = las (ES) Verwenden Sie die Strichzeichnung einer Karte, erscheint bei Nomen anstelle des farbigen Artikelpunkts ein schwarzer Kringel ○. Tastenkürzel: [A] für einblenden [SHIFT] + [A] für ausblenden
	Die markierte(n) Karte(n) als farbige Grafik anzeigen	Diese Funktion steht nur für die Kartenvorderseite zur Verfügung. Sie ist bei allen Karten voreingestellt. Tastenkürzel: [F]
	Die markierte(n) Karte(n) als schwarz-weiße Version anzeigen	Diese Funktion steht nur für die Kartenvorderseite zur Verfügung. Tastenkürzel: [S]
	Die markierte(n) Karte(n) vergrößern bzw. verkleinern	Es stehen vier Stufen zur Auswahl. Eine Voreinstellung der Kartengröße kann über „Einstellungen“ vorgenommen werden. Sind mehrere Karten markiert, werden alle skaliert und anschließend automatisch wieder mit gleichem Abstand zueinander ausgerichtet. Tastenkürzel: [STRG] + [+] bzw. [STRG] + [-]
abc	Die Beschriftung dieser Karte ein-/ausblenden	

Funktionssymbol	Funktion	Erläuterung
	Ausklappmenü: Die Benennung der markierte(n) Karte(n) auf der Vorderseite anzeigen bzw. ausblenden	Das Wort erscheint unterhalb der Karte als Ergänzung zum Bild. Tastenkürzel: [V] für anzeigen [SHIFT] + [V] für ausblenden
abc	Ausklappmenü: Die Benennung der markierte(n) Karte(n) auf der Rückseite anzeigen bzw. ausblenden	Das Wort erscheint ohne Bild in der Kartenmitte. Diese Funktion ist beim Umdrehen aller Karten voreingestellt. Tastenkürzel: [R] für anzeigen [SHIFT] + [R] für ausblenden
A	Den Anfangsbuchstaben (Initial) der Benennung der markierten Karte(n) anzeigen bzw. ausblenden	Dies ist auf der Vorderseite und auf der Rückseite der Karten möglich. Tastenkürzel: [I] für anzeigen [SHIFT] + [I] für ausblenden
	Die markierte(n) Karte(n) umdrehen	Auf der Rückseite wird standardmäßig das Schriftbild eingeblendet. Dies kann über die Toolbox ausgeblendet werden, sodass eine weiße Kartenrückseite entsteht. Mausfunktion: Doppelklick auf die Karte
	Das Wortartsymbol der markierten Karte(n) auf der Rückseite anzeigen bzw. ausblenden	Diese Funktion ist nur auf der Kartenrückseite aktiv. Tastenkürzel: [W] für anzeigen [SHIFT] + [W] für ausblenden
	Die markierte(n) Karte(n) duplizieren	Alle Karten können unbegrenzt vervielfacht werden. Tastenkürzel: [STRG] + [D]
	Die Kartensprache ändern	Hiermit schalten Sie die Sprache der markierte(n) Bildkarte(n) um. Die voreingestellte Bedien- und Kartensprache wird dadurch nicht geändert.
	Die markierte(n) Karte(n) aus der Kreativfläche entfernen	Die Karte wird nur aus der Kreativfläche entfernt. Sie können eine entfernte Karte jederzeit über die Suchfunktion erneut in die Vorbereitungsfläche holen und in die Kreativfläche ziehen. Tastenkürzel: [ENTF]
T	Neues Textfeld einfügen	Erläuterungen: siehe unten

Funktionssymbol	Funktion	Erläuterung
	Zeichnung einfügen oder bearbeiten	Hierbei geht es um Freihandzeichnungen in der Kreativfläche, nicht um das Einfügen neuer Bildkarten. Weitere Erläuterungen siehe unten.

3.1.3.2 Textfeldfunktion

T Die Textfeldfunktion dient dazu, die KIKUS Bildkarten auf dem interaktiven Whiteboard oder dem Computer um Textfelder zu erweitern. Sie können in der Kreativfläche ein in Größe und Position frei wählbares Textfeld aufziehen.

Das Ausklappenmenü im Seitenmenü hilft Ihnen dabei, das Textfeld nach Ihren individuellen Vorstellungen zu gestalten. Die Textfelder passen sich automatisch der Textgröße an.



Textfeld-Varianten

Funktionssymbol	Variante	Erläuterung
	blau	Das Symbol bezieht sich auf die Erscheinungsform des Textfeldes: kein Rand, hellblauer Hintergrund
	transparent	Das Symbol bezieht sich auf die Erscheinungsform des Textfeldes: kein Hintergrund, kein Rand. Diese Variante eignet sich besonders gut, um Wörter in eine Grafik einzufügen.
	gerahmt	Das Symbol bezieht sich auf die Erscheinungsform des Textfeldes: blauer Rand, weißer Hintergrund

Für alle weiteren Funktionen nutzen Sie die Schaltflächen des Seitenmenüs wie für die Karten:

Funktionssymbol	Funktion	Erläuterung
	Die Schrift im markierten Textfeld vergrößern bzw. verkleinern	Es stehen vier Stufen zur Auswahl. Tastenkürzel: [STRG] + [+] bzw. [STRG] + [-]
	Das markierte Textfeld duplizieren	Alle Textfelder können unbegrenzt vervielfacht werden. Tastenkürzel: [STRG] + [D]

Funktionssymbol	Funktion	Erläuterung
	Das markierte Textfeld aus der Kreativfläche entfernen	Tastenkürzel: [ENTF]

3.1.3.3 Zeichenfunktion

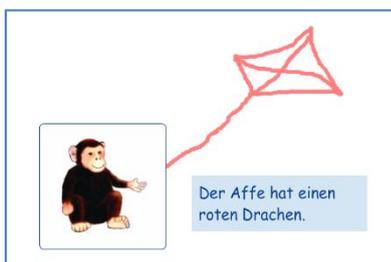


Die Zeichenfunktion dient dazu, die KIKUS Bildkarten auf dem interaktiven Whiteboard oder dem Computer um grafische und/oder handschriftliche Elemente zu ergänzen.

In der Kreativfläche befinden Sie sich zunächst im Mausbedienungsmodus. Durch Klick auf das Stiftsymbol im Seitenmenü öffnet sich das Ausklappmenü mit den Zeichenfunktionssymbolen. Sie befinden sich nun im Zeichenmodus und Ihr Mauszeiger wird als Punkt angezeigt, mit dem Sie in der Kreativfläche malen und schreiben können. In diesem Modus können Sie in der Kreativfläche keine Bildkarten anklicken oder verschieben.



Funktionssymbol	Funktion	Erläuterung
	Auf Zeichenfunktion umschalten	Mit Klick auf das Stiftsymbol schalten Sie vom Mausbedienungsmodus auf den Zeichenmodus um. Die Schaltfläche erweitert sich um die verfügbaren Funktionssymbole (Ausklappmenü).
	Zeichenfarbe auswählen	Wählen Sie die Strichfarbe aus, die Sie für Ihre Zeichnung verwenden möchten.
	Zeichenstift auswählen	Wählen Sie die Strichstärke aus, die Sie für Ihre Zeichnung verwenden möchten.
	Radiergummi für Zeichnung aktivieren	Mit dem Radiergummi können Sie Teile Ihrer Zeichnung entfernen.
	Die komplette Zeichnung löschen	Löscht alle Zeichenelemente in der aktiven Kreativfläche.
	Zeichenfunktion verlassen	Umschaltung auf den Mausbedienungsmodus. Die Schaltfläche reduziert sich auf die ursprüngliche Größe.



Durch erneuten Klick auf das in der Zeichenfunktion orange markierte Stiftsymbol schalten Sie wieder in den Mausbedienungsmodus zurück. Ihre Zeichnungen verblassen etwas und Sie können die Bildkarten wieder verschieben. Ihre Zeichnungen treten dabei automatisch hinter die Bildkarten.

3.1.4 Sitzungen speichern und verwalten

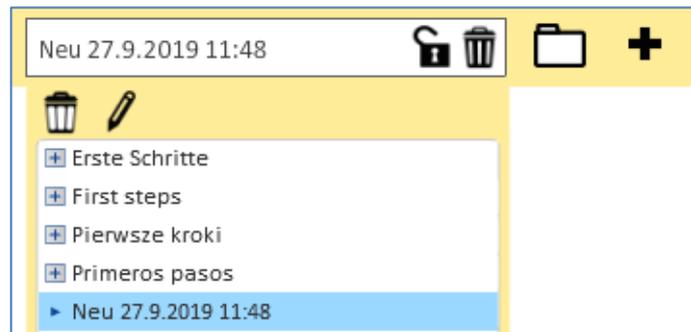


Im Untermenü oberhalb der Kreativfläche finden Sie rechtsseitig zwei Funktionen:

Funktionssymbol	Funktion	Erläuterung
	Weitere Sitzungen anzeigen und verwalten	Eine Sitzung ist immer geöffnet. Hier kann man die anderen Sitzungen abrufen, die zuvor automatisch gespeichert wurden. Hier kann man auch Sitzungen löschen.
	Neue Sitzung beginnen	Öffnet eine neue Kreativfläche

3.1.4.1 Sitzungen erstellen und speichern

Das Speichern von Sitzungen erfolgt automatisch unter „Neu [Datum] [Uhrzeit]“. Durch Klick auf das Ordner-Symbol öffnet sich ein Ausklappmenü, das die Liste Ihrer aktuellen Sitzung enthält. Sitzungen werden nach ihrem Namen alphabetisch gelistet.

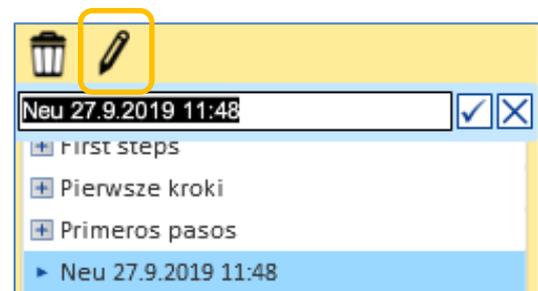


Gespeichert werden Inhalte der

Kreativfläche und die in der Vorbereitungsfläche gemerkten Karten. Nicht gemerkte Karten in der Vorbereitungsfläche werden als zufälliges Suchergebnis gewertet und nicht gesichert.

3.1.4.2 Sitzungen umbenennen

Um eine Sitzung umzubenennen, müssen Sie sie in der Liste zunächst anklicken (blaue Markierung) und dann das Stiftsymbol anklicken. Es erscheint im Menü ein neues Feld, in das Sie nun Ihren eigenen Sitzungstitel eintragen können. Wichtig ist, dass Sie die Umbenennung abschließend durch Klicken auf das Häkchen rechts vom Eingabefeld sichern, sonst wird sie wieder verworfen.



3.1.4.3 Schreibschutz für Sitzungen

 Um zu verhindern, dass Änderungen versehentlich gespeichert werden, können Sie Sitzungen mit einem Schreibschutz versehen. Klicken Sie dazu auf das Schloss-Symbol. Das ist sinnvoll, wenn Sie z.B. mit verschiedenen Lernenden dieselbe Übung machen möchten.

 Wenn Sie diese Sitzung nun wieder bearbeiten möchten, klicken Sie erneut auf das Schloss-Symbol, um den Schreibschutz zu deaktivieren. In der Voreinstellung ist der Schreibschutz deaktiviert, sodass Veränderungen automatisch gespeichert werden.

Hinweis: Ist der Schreibschutz aktiviert, können Sie Karten in der Kreativfläche bearbeiten, verschieben oder löschen, diese Änderungen werden aber nicht gespeichert. Beim Klick auf das Schloss wird der aktuelle Stand automatisch letztmals gespeichert.

Funktionssymbole der Sitzungen:

Funktionssymbol	Funktion	Erläuterung
	Neue Sitzung beginnen	Mit Klick auf das Plus-Symbol ganz rechts in der gelben Menüleiste öffnet sich eine neue Sitzung.
	Weitere Sitzungen anzeigen und verwalten	Mit Klick auf das Ordner-Symbol erscheinen in alphabetischer Sortierung die darin enthaltenen Sitzungen. Sie können diese nach Belieben löschen und umbenennen.
	Aktuelle Sitzung löschen	Die derzeit geöffnete Sitzung wird gelöscht.
	Diese Sitzung vor Änderungen schützen	Aktuelle Sitzung wird gespeichert und der Schreibschutz anschließend aktiviert.
	Schutz vor Änderungen aufheben	Schreibschutz der aktuellen Sitzung wird deaktiviert.
	Markierte Sitzung löschen	Die ausgewählte Sitzung wird entfernt.
 	Markierten Eintrag umbenennen	Die ausgewählte Sitzung kann umbenannt werden.
	Die Umbenennung der Sitzung bestätigen oder verwerfen	Die Umbenennung einer Sitzung muss durch einen Klick auf das Häkchen bestätigt werden, sonst wird sie nicht registriert. Ein Klick auf das X beendet den Umbenennungsprozess.

Um Ihnen erste Anreize und Ideen für die Verwendung von *KIKUS interaktiv* zu geben, ist der Ordner „Erste Schritte“ in den bestehenden Bediensprachen bereits für Sie vorbereitet.

Hinweis: Der Ordner selbst und die darin enthaltenen Sitzungen können frei bearbeitet werden, die Änderungen werden jedoch nicht gespeichert.

- Erste Schritte**

 - ▶ Bild-Wort-Zuordnung
 - ▶ Differenzierter Wortschatz
 - ▶ Geschichten erzählen
 - ▶ Paare finden
 - ▶ Sätze bauen
 - ▶ Silben zählen
 - ▶ Wörter komponieren
 - ▶ Wortarten

3.2 Spiele

Der Bereich „Spiele“ ist einer der zwei Hauptbereiche von *KIKUS interaktiv* und beinhaltet vorbereitete Übungen zum direkten Einsatz mit den Lernenden. Diese eignen sich auch besonders gut zum spielerischen Üben zu Hause und für Selbstlerner*innen.

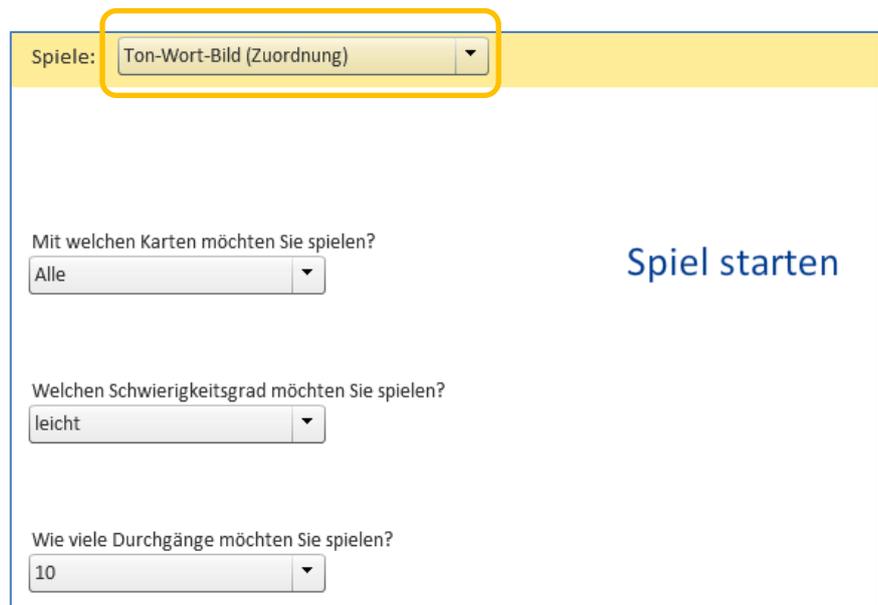


The screenshot shows a navigation bar with five tabs: 'Kreativbereich', 'Spiele', 'Karteneditor', 'Sprache', and 'Einstellungen'. The 'Spiele' tab is highlighted with a yellow border. Below the navigation bar, there is a dropdown menu labeled 'Spiele:' with the following options: 'Bitte Spiel wählen ...', 'Ton-Wort-Bild (Zuordnung)', 'Artikel-Spiel', 'Was fehlt? (Kim-Spiel)', 'Paare finden', and 'Sätze bauen'.

Für die Lernsprache Deutsch stehen 5 Spiele in mehreren Varianten zur Verfügung: „Ton-Wort-Bild“, „Artikel-Spiel“, „Was fehlt?“, „Paare finden“ und „Sätze bauen“. Für alle anderen Sprachen gibt es derzeit mindestens 3 Spiele. Das Artikel-Spiel gibt es nur für die Sprachen, die mehr als einen Artikel haben (z.B. Spanisch), das Satzbauspiel gibt es für die Sprachen Deutsch, Englisch, Polnisch, Russisch, Spanisch und Ukrainisch. Bei den restlichen Spielen geht es um den Wortschatzaufbau.

3.2.1 Voreinstellungen

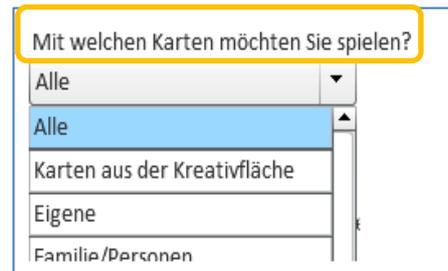
Wählen Sie im Funktionsbereich zunächst ein Spiel aus dem Auswahlmenü aus. Anschließend haben Sie die Möglichkeit, für das ausgewählte Spiel Voreinstellungen vorzunehmen und das Spiel durch Klick auf die erscheinende Schaltfläche „Spiel starten“ zu beginnen.



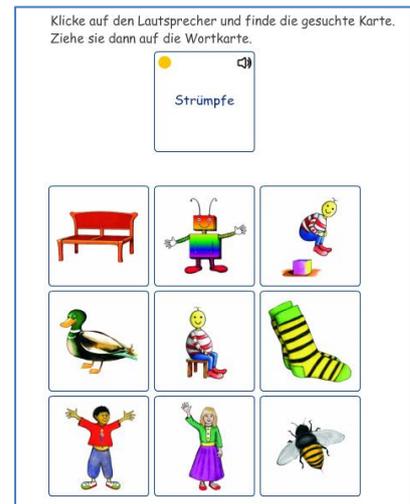
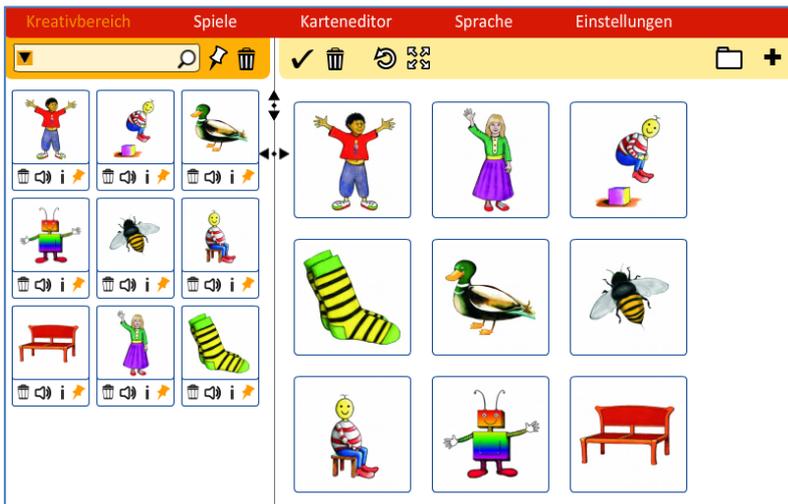
The screenshot shows the settings for the 'Ton-Wort-Bild (Zuordnung)' game. The 'Spiele:' dropdown is set to 'Ton-Wort-Bild (Zuordnung)'. Below it, there are three settings: 'Mit welchen Karten möchten Sie spielen?' set to 'Alle', 'Welchen Schwierigkeitsgrad möchten Sie spielen?' set to 'leicht', and 'Wie viele Durchgänge möchten Sie spielen?' set to '10'. A large blue button labeled 'Spiel starten' is visible on the right side of the settings area.

Kartenauswahl

Sie können alle Spiele – mit Ausnahme von Sätze bauen – auch mit den selbst erstellten Karten spielen (Kategorie: „Eigene“). Sehr wichtig ist es auch zu wissen, dass Sie eine bestimmte Kartenauswahl in der Kreativfläche vorbereiten können, mit denen die Lernenden dann spielen und so einen gezielten Wortschatz üben können (Kategorie: „Karten aus der Kreativfläche“).



Beispiel: Kartenvorauswahl in der Kreativfläche und deren Einsatz im Spiel *Ton-Wort-Bild*

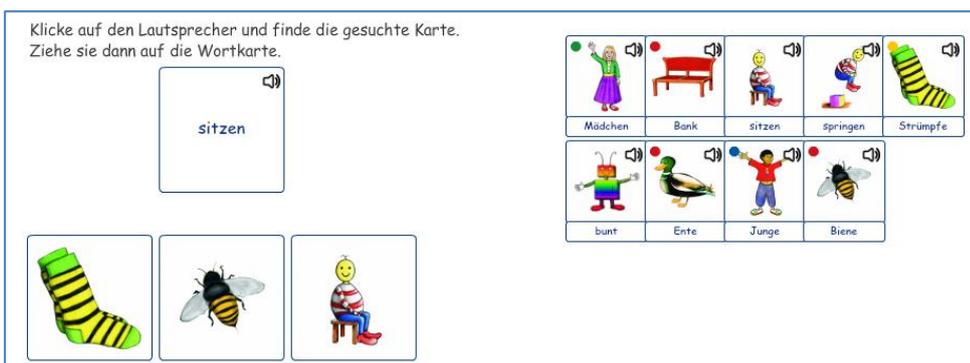


3.2.2 Benutzeroberfläche im Spielbereich

Im Funktionsbereich oben erscheinen die Schaltflächen zum Beenden oder Wiederholen des Spiels. Zudem wird Ihnen die Anzahl der noch verfügbaren Durchgänge angezeigt, damit Sie immer wissen, wie viele Lernende noch drankommen können.



Der Spielbereich selbst unterteilt sich in den aktiven Aufgabenbereich, der mit der jeweiligen Aufgabenstellung beginnt, und den Ergebnisbereich, in dem die erarbeiteten Lösungen erscheinen. Diese können dort noch einmal angeschaut und wiederholt werden.



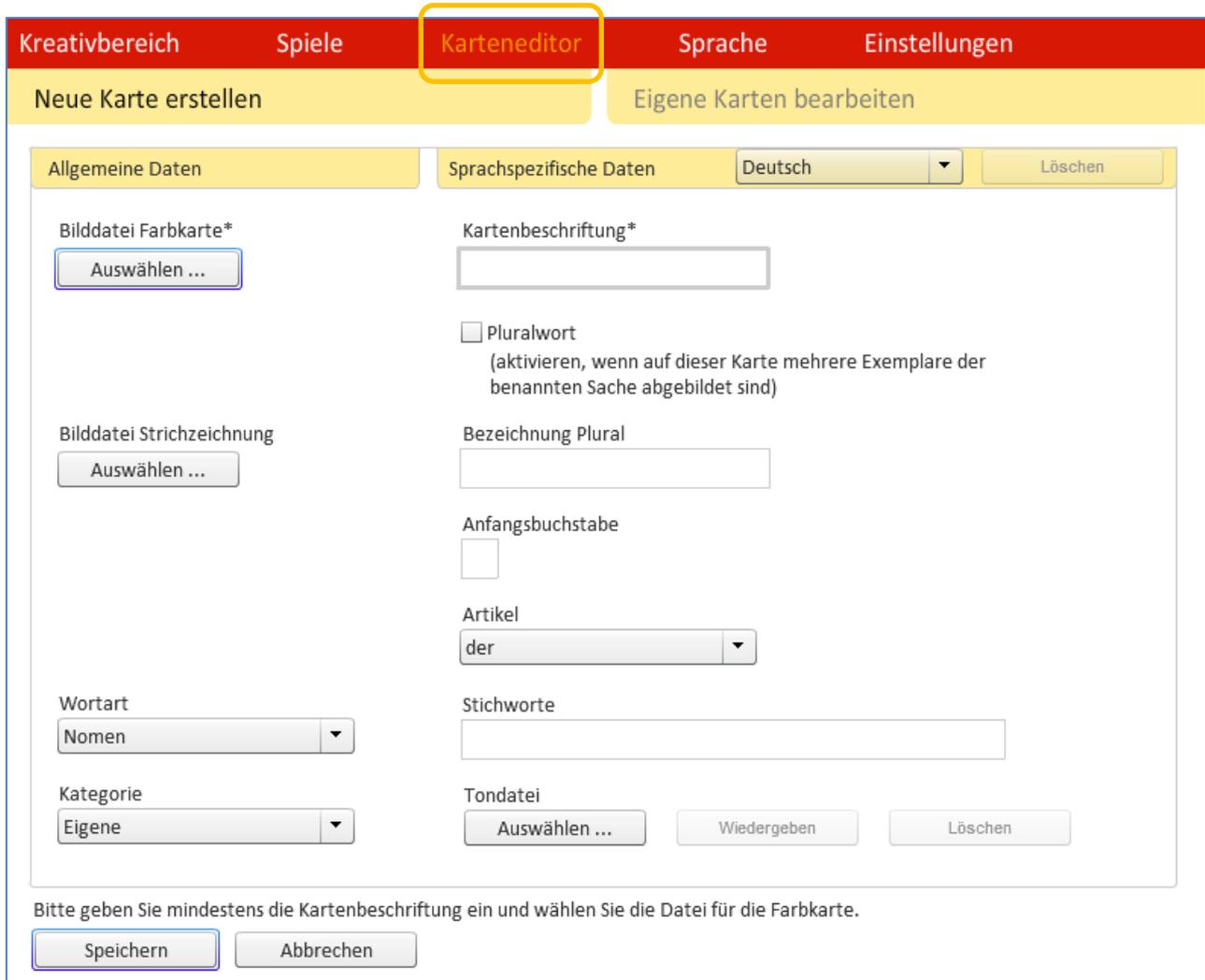
3.3 Der Karteneditor

Mithilfe des Karteneditors können Sie eigene Bildkarten in das Programm integrieren. Sie können Fotos der Interaktanten einfügen (z.B. die Lernenden selbst), die eigene Umgebung abbilden (z.B. Klassenzimmer, Spielplatz), Fachwortschatz aufnehmen (z.B. Werkzeuge). Damit können Sie *KIKUS interaktiv* unendlich erweitern. Zu diesen eigenen Karten können Sie auch die Tondateien ergänzen – in allen im Programm enthaltenen Sprachen. So können die Lernenden bzw. ihre Eltern aktiv an der Gestaltung mitwirken. Das ist ein hochmotivierendes Element bei *KIKUS interaktiv*.

Wenn Sie nicht gleich alle Dateien zur Verfügung haben, können Sie zunächst die Basisinformationen einfügen und die Karte dann später weiterbearbeiten.

Und selbstverständlich können Sie selbst eingefügte Karten auch wieder löschen.

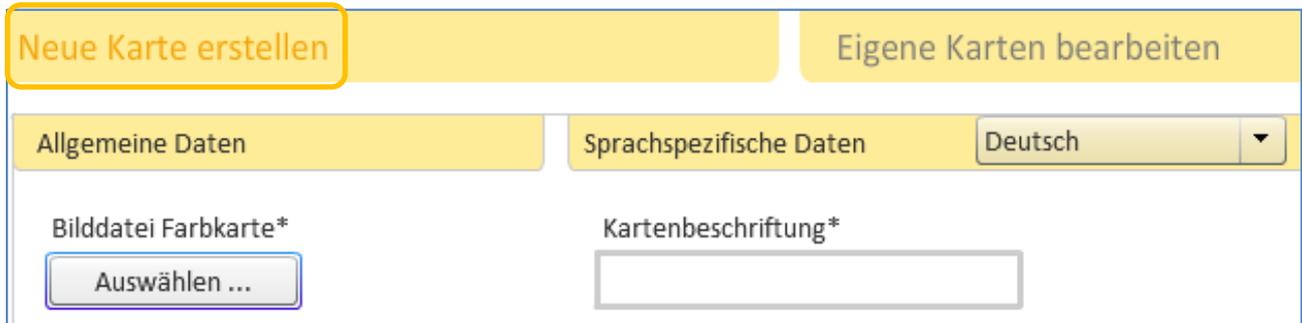
Dies ist der Startbildschirm des Karteneditors:



The screenshot shows the 'Karteneditor' interface with a red navigation bar at the top containing 'Kreativbereich', 'Spiele', 'Karteneditor' (highlighted with a yellow box), 'Sprache', and 'Einstellungen'. Below the navigation bar are two yellow tabs: 'Neue Karte erstellen' and 'Eigene Karten bearbeiten'. The main content area is divided into two columns: 'Allgemeine Daten' and 'Sprachspezifische Daten'. The 'Allgemeine Daten' column includes fields for 'Bilddatei Farbkarte*' (with an 'Auswählen ...' button), 'Bilddatei Strichzeichnung' (with an 'Auswählen ...' button), 'Wortart' (set to 'Nomen'), and 'Kategorie' (set to 'Eigene'). The 'Sprachspezifische Daten' column includes a language dropdown set to 'Deutsch', a 'Löschen' button, a 'Kartenbeschriftung*' text field, a 'Pluralwort' checkbox with explanatory text, a 'Bezeichnung Plural' text field, an 'Anfangsbuchstabe' checkbox, an 'Artikel' dropdown set to 'der', a 'Stichworte' text field, and a 'Tondatei' section with an 'Auswählen ...' button, a 'Wiedergeben' button, and a 'Löschen' button. At the bottom, a message reads: 'Bitte geben Sie mindestens die Kartenbeschriftung ein und wählen Sie die Datei für die Farbkarte.' Below this are 'Speichern' and 'Abbrechen' buttons.

3.3.1 Neue Karte erstellen

Um eine neue Karte zu erstellen, unterscheidet das Programm zwischen „Allgemeinen Daten“ und „Sprachspezifischen Daten“. Was Sie für den ersten Schritt benötigen sind eine Bilddatei für die Farbkarte (z.B. Foto) und die Kartenbeschriftung in der gewählten Sprache, z.B. Deutsch.



Die Bild- und Tondateien sammeln Sie in einem gesonderten Ordner auf Ihrem Computer.

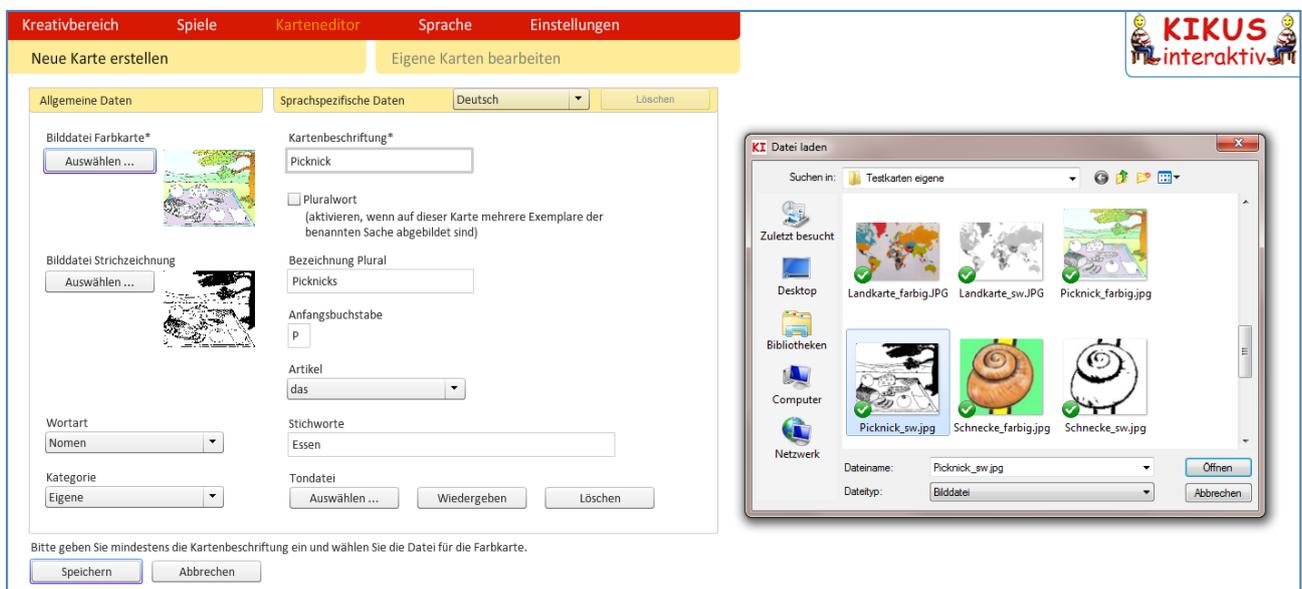
Hinweis: Wie Sie farbige Bilddateien in schwarz-weiße umwandeln und speichern können, finden Sie in gesonderten Dokumenten unter www.kikusinteraktiv.org beschrieben.

Schritt-für-Schritt-Anleitung

Schritt 1: Wählen Sie eine **Bilddatei Farbkarte** aus dem Ordner auf Ihrem Computer.

Schritt 2: Geben Sie ihr eine **Kartenbeschriftung**, hier „Picknick“.

Schritt 3: Wählen Sie nun die **Bilddatei Strichzeichnung** aus. Gemeint ist die schwarz-weiße Entsprechung zur Farbkarte. Diese müssen Sie im Vorfeld erstellt haben.



Schritt 4: Entscheiden Sie zu welcher **Wortart** Ihre Karte gehört. Ist es ein Nomen, ein Verb, eine Präposition oder eine sonstige Wortart?

Schritt 5: Ordnen Sie die Karte einer **Kategorie** zu. Hier finden Sie alle Kategorien, die in *KIKUS interaktiv* bereits angelegt sind (z.B. Familie, Körper, Kleidung) und die Kategorie „Eigene“. Am Anfang sollten Sie Ihre neuen Karten auf jeden Fall bei „Eigene“ ablegen. Dann haben Sie einen besseren Überblick. Später können Sie sie unter dem Menüpunkt „Eigene Karte bearbeiten“ auch anderen Kategorien zuordnen.

Schritt 6: entspricht Schritt 2. Geben Sie eine **Kartenbeschriftung** ein, also den Namen der Karte, wie er in der Kreativfläche erscheinen soll. Wenn auf der Karte mehrere Dinge einer Sache abgebildet sind (z.B. „Blüten“ und nicht „Blüte“), dann muss das Pluralwort hier eingegeben werden.



Schritt 7: Wenn es sich um ein **Pluralwort** (also z.B. „Blüten“) handelt, dann müssen Sie hier ein Häkchen setzen.

Schritt 8: Wenn es sich bei der Kartenbeschriftung um ein Singularwort handelt, dann geben Sie in diesem Feld die **Bezeichnung im Plural** ein. Wenn es sich um ein Pluralwort handelt, dann geben Sie in diesem Feld die **Bezeichnung im Singular** ein.

Schritt 9: Tragen Sie den **Anfangsbuchstaben** des Wortes ein. Bitte Groß- und Kleinschreibung beachten! Bei der Blüten-Karte wäre es „B“.

Schritt 10: Wählen Sie nun, welcher **Artikel** (Geschlechtswort) zu ihrer Karte in ihrer Grundform gehört (Blüten-Karte: „die“ / „die Blüte“).

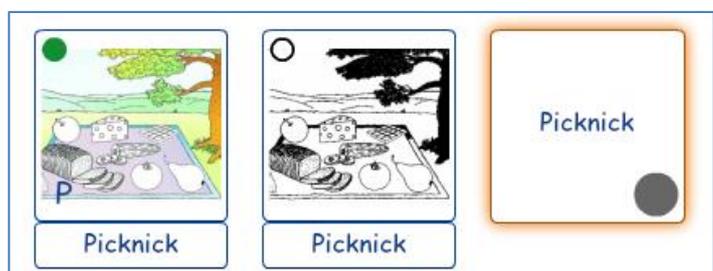
Schritt 11: Hier können Sie Ihrer Karte noch **Stichworte** zuordnen, z.B. „Picknick“: Essen oder „Blume“: Pflanze, Wiese.

Schritt 12: Hier fügen Sie die **Tondatei** ein, die Sie vorab mit dem Computer oder dem Handy aufgenommen haben. Diese legen Sie am besten auch in dem Ordner ab, in dem Sie Ihre eigenen Bilddateien auf Ihrem Computer gespeichert haben.

Schritt 13: Klicken Sie auf **Speichern** und damit haben Sie die neue Karte dem Kartenbestand hinzugefügt.

Schritt 14: Kontrolle. Wechseln Sie im Hauptmenü vom Karteneditor in den Kreativbereich und suchen Sie nach Ihrer Karte.

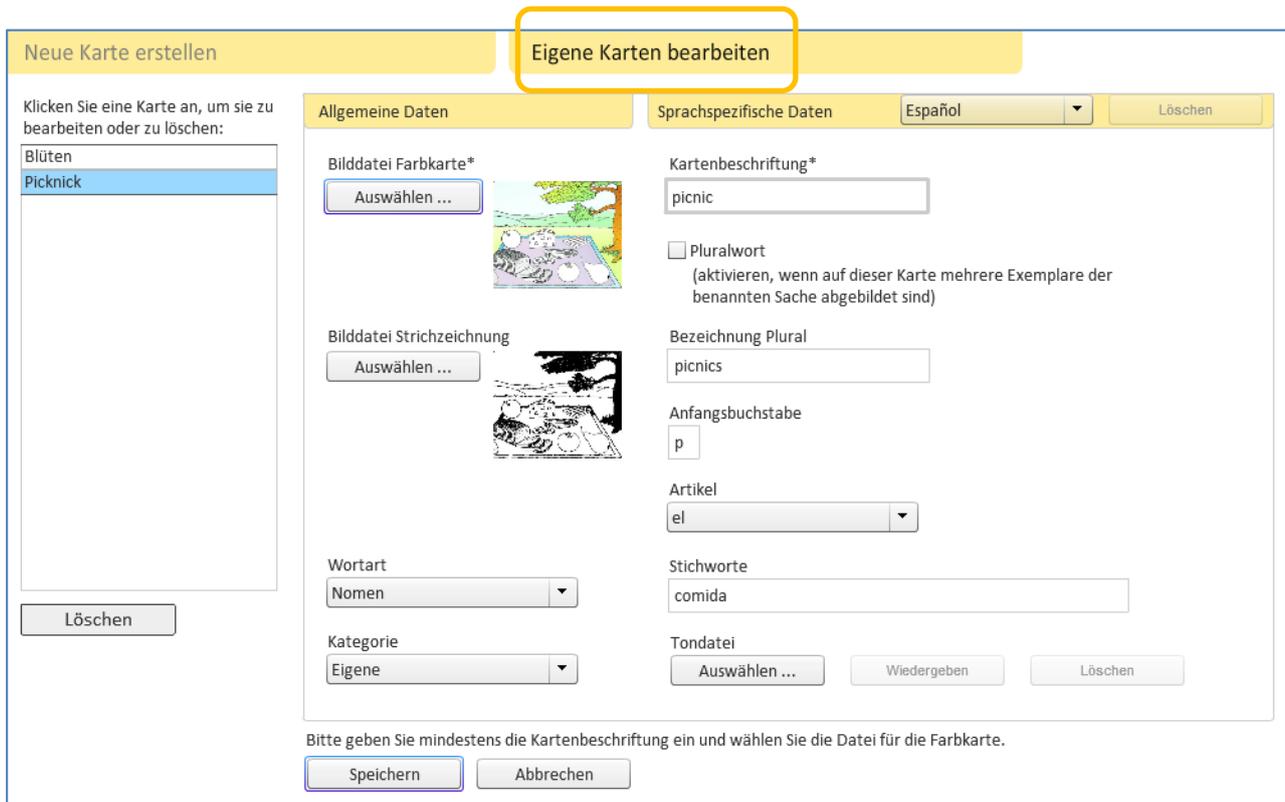
Wenn Sie alle Angaben gemacht haben, können Sie Ihre eigene Karte in der Kreativfläche über das Seitenmenü genauso verwenden und anpassen wie alle anderen Karten aus dem KIKUS-Bestand.



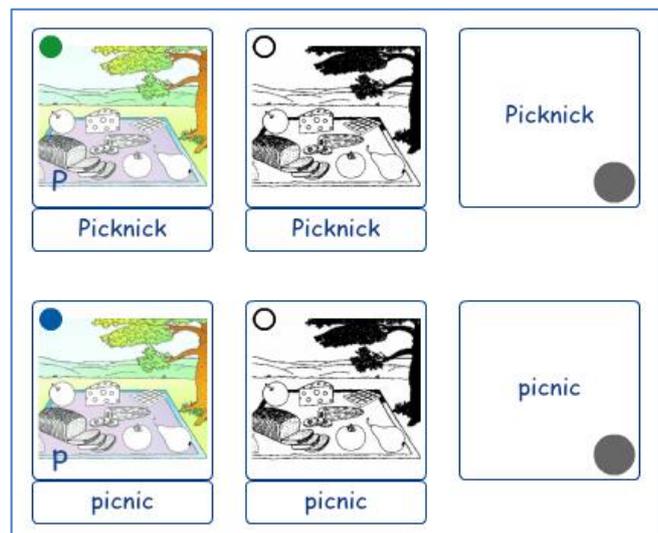
3.3.2 Eigene Karten bearbeiten

Klicken Sie auf den Untermenüpunkt „Eigene Karten bearbeiten“. Die von Ihnen selbst erstellten Karten finden Sie links gelistet. Um eine von ihnen zu bearbeiten oder zu löschen, müssen Sie diese Karte durch Mausclick markieren. Die Daten zur Karte erscheinen rechts im Eingabefeld. Wenn Sie die Karten löschen wollen, klicken Sie einfach auf die entsprechende Schaltfläche unterhalb des Auswahlmenüs links. Wenn Sie die Karte bearbeiten wollen, können Sie jetzt Ihre Eingaben ändern und erneut speichern.

Wenn Sie die Karte in einer weiteren Sprache anlegen wollen, müssen Sie im Bereich „Sprachspezifische Daten“ die gewünschte Sprache auswählen und die Angaben ergänzen.



Nach dem Speichern dieser Eingaben können Sie die Karte im Kreativbereich und im Spielbereich wie die Karten aus dem Bestand verwenden:



4 Mausfunktionen und Tastenkürzel

Vorbereitungsfläche

Funktion	Mausfunktion	Tastenkürzel
Karte markieren	Klick auf Karte	
Zusätzliche Karte markieren oder Markierung dieser Karte entfernen	[Strg]+Klick auf Karte	
Markierung aller Karten entfernen	Klick auf Hintergrund	
Scrollen 	Mausrad drehen	
Karte in die Kreativfläche ziehen	Drag&Drop klicken-halten-ziehen-loslassen	
Ausgewählte Karten markieren, um sie zusammen in die Kreativfläche zu ziehen	Rahmen ziehen	
Alle Karten markieren, um sie zusammen in die Kreativfläche zu ziehen		[STRG] + [A]
Markierte Karte(n) löschen		[ENTF]
Alle markierten Karten in der Vorbereitungsfläche merken		[STRG] + [M]
Alle angezeigten Karten in der Vorbereitungsfläche merken 		[STRG] + [⇧] + [M]

Kreativfläche

Funktion	Mausfunktion	Tastenkürzel
Karte in der Kreativfläche verschieben	Drag&Drop klicken-halten-ziehen-loslassen	[↑] nach oben [↓] nach unten [←] nach links [→] nach rechts
Karte markieren	Klick auf Karte	
Zusätzliche Karte(n) markieren oder Markierung dieser Karte entfernen	[Strg] + Klick auf Karte(n)	
Einbezogene Karten / Kartenauswahl markieren, um sie zusammen zu bearbeiten (z.B. umdrehen, duplizieren etc.)	Rahmen ziehen	

Alle Karten markieren, um sie zusammen zu bearbeiten (z.B. umdrehen, duplizieren etc.)			[STRG] + [A]
Markierung aller Karten entfernen		Klick auf Hintergrund	
Artikelpunkt einblenden bzw. ausblenden			[A] [SHIFT] + [A]
Markierte Karte(n) auf schwarz-weiße Version bzw. auf farbige Version schalten			[S] [F]
Markierte Karte zoomen	%	Mausrad drehen	[STRG] + [+] [STRG] + [-]
Markierte Karte auf Minimalgröße verkleinern bzw. auf Maximalgröße vergrößern		Mausrad drehen	[0] [9]
Benennung (Wort) auf der Vorderseite ein- bzw. ausblenden	abc		[V] [SHIFT] + [V]
Benennung (Wort) auf der Rückseite ein- bzw. ausblenden			[R] [SHIFT] + [R]
Anfangsbuchstaben (Initial) ein- bzw. ausblenden	A		[I] [SHIFT] + [I]
Karte umdrehen		Doppelklick auf Karte	[Leertaste]
Wortartsymbol ein- bzw. ausblenden			[W] [SHIFT] + [W]
Markierte Karte(n) duplizieren			[STRG] + [D]
Markierte Karte(n) löschen			[ENTF]