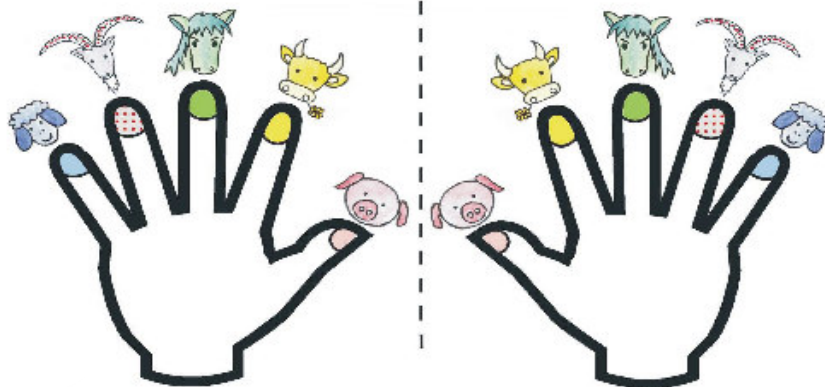
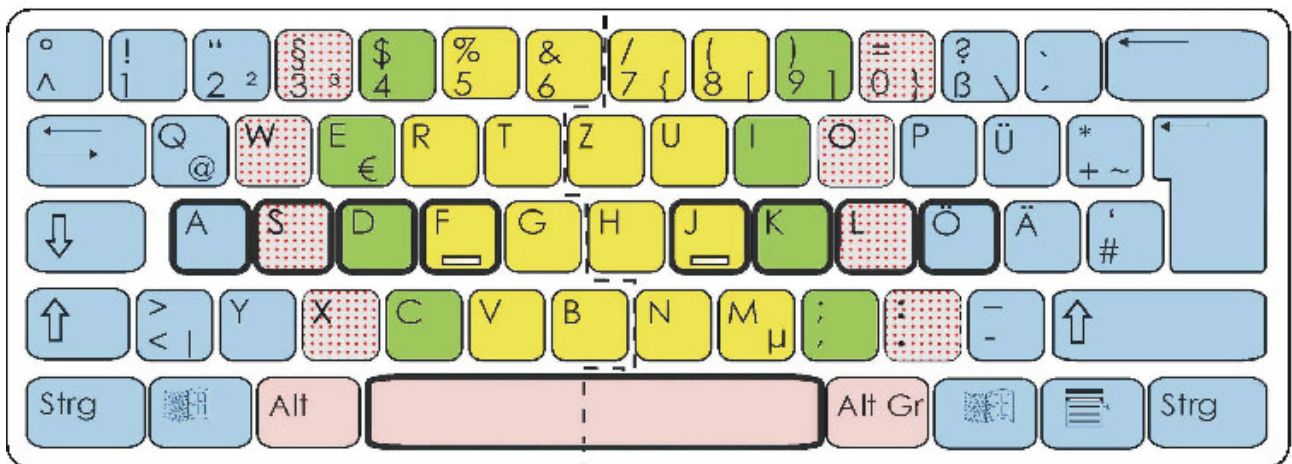


Martha Desalla

Zehn-Finger-Schreiben

KINDERLEICHT!

Ab der 1. Schulstufe



Handbuch

für Lehrer, Eltern und Lernfreudige in jedem Alter



Web: www.desalla.at
Mail: info@desalla.at

Fa. Harald Desalla, A-9900 Lienz, Salurner Straße 1, Osttirol

1 Die Methode „Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT“ allgemein.....	4
2 Methodischer Ablauf	5
3 Das Tastaturblatt.....	6
3.1 Beschreibung.....	6
3.2 Ställe für die Tiere = Tasten der Grundstellung	7
3.3 Alle Tiere in den Stall - Einnehmen der Grundstellung	7
3.4 Sitzhaltung	8
4 Der „Bauernhoftrick“ für die Tastenreihen.....	8
5 „Zehnfingertrick“ – Regeln	9
5.1 Allgemein	9
5.2 Buchstaben, Ziffern, Zeichen	9
5.3 „Schweinstall“ – Leertaste.....	10
5.4 Bedienung und Funktion der „Pfeiltasten“	11
5.5 BLOCKSCHRIFT - nur Großbuchstaben	12
5.6 Druckschrift - Groß- und Kleinbuchstaben	13
5.7 Sonderzeichen @ und €	14
5.8 „Zehnfingertrick“ - Die 10 Regeln im Überblick	15
6 Das erste Wort im Zehnfingersystem - Der eigene Vorname.....	16
6.1 Das Namenskärtchen	16
6.2 Der Vorname und „Lieblingswörter“ in Blockschrift – Feststell-, Leer-, Lösch-, Entertaste	17
6.3 Der Vorname und „Lieblingswörter“ in Druckschrift - Shift-Tasten, Zehnfingertrainer.....	19
7 Der „Tastentrick“ für die einzelne Taste.....	20
8 Der Zehnfingertrainer 4.0 – Dokumentation	22
9 Ergänzende methodische Hinweise zum Zehnfingertrainer	22
9.1 Allgemein	22
9.2 Die Übungsmöglichkeiten	22
9.3 Auswählen eines Übungstextes	23
9.4 Standardtexte	24
9.5 Persönliche Texte	28
9.6 Leistungskontrolle	30
9.7 Üben zu Hause	30
10 Anschauungsmaterial – Übersicht.....	31
11 Einige Vorschläge zur Erarbeitung und Tipps	32
11.1 Herstellung der Namenskärtchen.....	32
11.2 Einstieg mit Lied – Tierzuordnung.....	32
11.3 Übungen mit Kuschel- oder Spielzeugtieren.....	33
11.4 Lockerungsübungen für die Finger und Gehirntraining	34
11.5 Farbzuoordnung - Riesentierkarten, Fingerpuppen,	34
11.6 Übungen Arbeitsblätter 1, 2, 5	37
11.7 Umsetzung am Computer mit Word - 1. Schulstufe	39
11.8 Erarbeitung eines Buchstaben - 1. Schulstufe	40
11.9 Der Vorname in Blockschrift und Druckschrift – 1. Schulstufe	42
11.10 „Verzaubern“ des Namens am PC	43
12 „Blind schreiben“ mit Merkhilfen	44
12.1 Die einzelnen Reihen im Überblick	44
12.2 Ich lerne die Reihe „Im Haus“	45
12.3 Hilfe zu Arbeitsblatt 8	47
12.4 Arbeitsblatt 9.....	50
13 Methodisch-didaktische und organisatorische Anregungen.....	51
14 Tierkarten	52
15 Das Lernpaket (LP) „Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT“ – Materialien	55
16 Persönliches	58

1 Die Methode „Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT“

„Kinderleicht“ lernen – lernen wie ein Kind

- **Ziel: „Blind“ schreiben mit Blick zum Bildschirm**
- **„Zehnfingertrick“: Jedem Finger wird ein Tier zugeordnet und diesem wiederum eine Farbe. Die „Tiere“ übernehmen das Zehnfingerschreiben.**
- **Was zeichnet die Methode aus?**
 - Rasches und lustbetontes Lernen
 - Auch kleine Kinder können die Tastatur verstehen
 - Die gesamte Computertastatur kann in sehr kurzer Zeit mit dem Tastaturblatt im „Trockentraining“ erklärt werden – Erarbeitung und Üben ist auch bei PC-Absturz oder Stromausfall möglich
 - Die erworbenen Kenntnisse können im Alltag gleich praktisch angewendet werden: Lieblingswörter, Lernwörter, Diktate, Aufsätze, Referate, E-Mails, Chat...
 - Abwechselndes Üben mit „Word“ und Zehnfingertrainer

„Word“ → im Folgenden Kurzbezeichnung für
Microsoft Office Word bzw. jedes andere Textverarbeitungsprogramm

- **Was zeichnet den Zehnfingertrainer aus?**
 - Ab der 1. Schulstufe einsetzbar, besonders kindgerecht und vielseitig
 - Differenziertes, eigenständiges Üben möglich
 - Vorgegebene wie auch persönliche Texte können sofort geübt werden.
 - Lernzielkontrolle
 - Netzwerkfähig
 - Schülerzusatzlizenz für das Lernen zu Hause

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wurde auf geschlechtsspezifische Formulierungen (z. B. Schüler/Schülerin) verzichtet.
Ich bitte um Verständnis.

- **Das Lernpaket (LP) „Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT“**



Wie die Erfahrung zeigt, ist mit dem **Lernpaket** „Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT“ ein spielerisches Erlernen des Zehnfingersystems bereits auf der 1. Schulstufe möglich. Es kann in kleinen Schritten - integrativ und parallel zum Erlernen des Lesens und Schreibens - die Bedienung der Tastatur erlernt werden. Dabei geht es nicht wie im Unterrichtsfach „Maschinschreiben“ nur um das „Tippen“, sondern um eine zusätzliche Festigung der Buchstaben und Lernwörter – je nach angewandter Methode - und um eine wertvolle Gedächtnis-, Tast-, Orientierungs-, Kombinations- und Koordinationsübung. Die wichtige Grundfertigkeit des

Zehnfingerschreibens erlernen die Kinder nach und nach nebenbei und - wie meine Erfahrung zeigt – mit Begeisterung. **Das spätere mühevollere Umlernen bleibt ihnen erspart.**

Für das Tastaturschreiben steht derzeit noch keine Unterrichtsstunde zur Verfügung. Es wird fächerübergreifend eingeführt. Lied → Musikunterricht, Fingerpuppen → Werkunterricht... Die Durchführung ist auch in Klassen mit geringer Computeranzahl praktikierbar, da viel mit Arbeitsblättern gelernt werden kann.

Am Anfang ist ein Mehraufwand für Planung und Vorbereitung nötig, jedoch die Anstrengung lohnt sich. Das Zehnfingerschreiben kann im Alltag angewendet werden und spart in der Zukunft viel Zeit und Nerven.

Älteren Schülern, die schon Informatikunterricht bekommen, kann mit Hilfe des Lernpakets die Möglichkeit gegeben werden, einfach und rasch korrektes Tastaturschreiben zu erlernen. Es bestehen differenzierte Möglichkeiten für individuelles, eigenständiges Üben für jeden Leistungsstand des Schülers.

Bedenken, dass die Methode für ältere Schüler zu „kindisch“ ist, können zerstreut werden.

Es hat sich herausgestellt, dass sich beinahe alle gern in die Kinderzeit zurück versetzen und sich über die Lernhilfen freuen. Wenn bereits falsch eingelernte Muster abzugewöhnen sind, erweisen sich die lustigen Merkhilfen im Bilderdenken als besonders hilfreich.

2 Methodischer Ablauf

Jedes Kind erhält ein **Namenskärtchen** mit dem Vornamen - Vorderseite Blockschrift, Rückseite Druckschrift, Seite 16

und das **Tastaturblatt** = Arbeitsblatt 1, laminiert und Arbeitsblatt 2 zum Ausmalen

Zehnfingertrick:

- 1a Zum Zehnfingerschreiben verwandeln sich alle Finger in Tiere (man stellt sich vor, dass jeder Finger ein Tier ist): Tierzuordnung, Seite 32
- 1b Jedes Tier erhält eine Farbe: Farbuordnung, Seite 35
Für ältere Schüler reicht die Erklärung mit dem Tastaturblatt, Seite 6
- 2 „Trockentraining“ mit dem Tastaturblatt. Seite 7 – 10
- 3 Das Namenskärtchen leistet nun gute Dienste. Seite 16, 32
- 4 Der eigene Vorname und „Lieblingswörter“ in Blockschrift mit Feststelltaste, Leertaste, Löschtaste, Entertaste; „Trockentraining“ und am PC, Seite 17
- 5 Der eigene Vorname und „Lieblingswörter“ in Druckschrift mit Bedienung der Shift-Tasten; „Trockentraining“ und am PC, Seite 19
- 6 Zehnfingertrainer:
Ausprobieren aller Übungsmöglichkeiten des Maus- und Tastaturtrainers mit dem eigenen Vornamen in Druckschrift → „Persönlichen Text in vorgegebene Textgruppe speichern“, Seite 29
- 7 Der „Tastentrick“ – Bedeutung der Platzierung von Buchstaben, Ziffern und Zeichen auf der einzelnen Computertaste, Seite 20
- 8 Zehnfingertrainer: Standardtexte, Seite 24
Textgruppen 03-10, „Tastatur-Trainer“, auch Üben mit Word (Arbeitsblatt 10a/b)
Textgruppen 11-15, „Tastatur-Trainer“, auch Üben mit Word – in den entsprechenden Farben
Textgruppe 18, Alphabet, „Tastatur-Trainer“ und „Maus-Trainer“, auch mit „Mix-Text“
Textgruppe 19, „Tastatur-Trainer“, fehlerfrei und möglichst schnell schreiben, auch Arbeitsblatt 10b
- 9 „Blind“ schreiben mit Merkhilfen, Seite 44
Zehnfingertrainer: Textgruppe 01 Reihen ab Mittellinie, auch mit „Mix-Text“ und „Maus-Trainer“
- 10 Eigene Texte üben: „Tastatur-Trainer leicht“ als Einstieg, dann „Tastatur-Trainer schwer“ mit „Falttastatur“ beim Bildschirm → „Übungstextgruppe mit persönlichem Text erstellen“, Seite 29 f

Wie viel Zeit soll eingeplant werden?

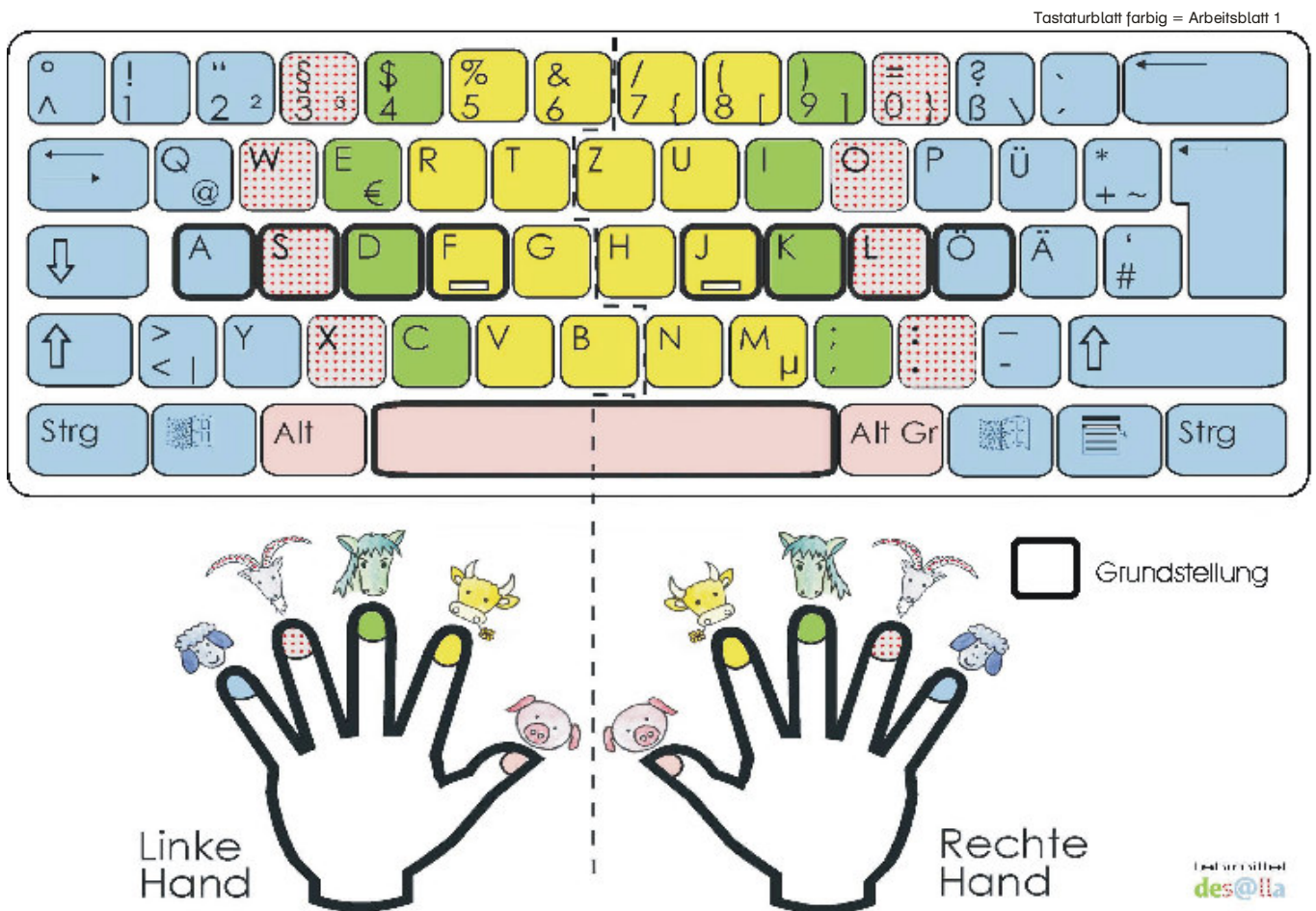
Das kann nicht generell gesagt werden. Es hängt vom Alter der Schüler und von der Größe der Gruppe ab, auch von der EDV-Ausstattung der Schule.

In der Volksschule (nicht nur) wäre zum Einstieg ein Projekttag zu empfehlen.

Übung macht den Meister! Wichtig ist das tägliche Training - ca. 10 Minuten - um das Tastaturschreiben sobald als möglich zu automatisieren.

3 Das Tastaturblatt – der wichtigste Lernhelfer

Mit Hilfe des farbigen Tastaturblattes (Arbeitsblatt 1) wird dem Schüler die Computertastatur im „Trockentraining“ verständlich gemacht. Was auf den ersten Blick vielleicht etwas umständlich erscheint, erweist sich als sehr zielführend. Sie zweifeln noch? Versuchen Sie es – Sie werden staunen!



3.1 Beschreibung

Die Finger der linken und rechten Hand sind mit den entsprechenden Tieren bzw. Farben gekennzeichnet.

Daumen – Schwein – rosa

Zeigefinger – Kuh – gelb (wie die Butter)

Mittelfinger – Pferd – grün (wie die Koppel)

Ringfinger – Ziegenbock – getupft (weil er so „hupft“)

Kleiner Finger – Schäfchen – blau (wie der Himmel für die Schäfchenwolken)

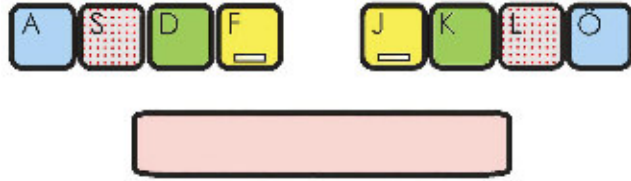
Das Tastenfeld ist in den Farben der Tiere gehalten.

Die gestrichelte Linie bildet die Trennlinie zwischen linker und rechter Hand.

Die Kuh besitzt je zwei Buchstaben links und rechts der Mittellinie, das Pferd und der Ziegenbock haben je eine Reihe links und eine rechts, alle äußeren Tasten gehören dem Schäfchen. Das Schäfchen und die Kuh haben die meiste Arbeit zu verrichten.

Die Ställe für die Tiere sind dick umrandet.

3.2 Ställe für die Tiere = Tasten für die Grundstellung





Erklärung - Kinder	Erklärung - Lehrer
Diese Tasten sind die Ställe für die Tiere.	Das sind die Tasten für die Grundstellung.
Wenn die Tiere schreiben wollen, gehen alle in ihren Stall (auf ihren Platz). Sie finden ihn leicht, weil diese Tasten dick umrandet sind und weil die Tiere ihre Farbe kennen.	Wenn wir mit den 10 Fingern schreiben wollen, wird immer zuerst die Grundstellung eingenommen.

3.3 Alle Tiere in den Stall = Einnehmen der Grundstellung

Dabei ist eine genaue Reihenfolge zu beachten:

Erklärung – Kinder	Erklärung - Lehrer
ZUERST gehen beide SCHWEINE in den Schweinestall . Sie sind nämlich am hungrigsten, wie man ja weiß. Außerdem müssen die Schweine viel fressen, damit sie dick und fett werden.	ZUERST legen sich beide Daumen locker - aber gestreckt - auf die Leertaste.
Nach den Schweinen suchen die Kühe ihren Stall. Dieser ist leicht zu finden, weil diese Tasten ein kleines „Strichlein“ oder Pünktchen haben. Das ist der Barren oder die Tränke für die Kühe.	Anschließend werden die Fingerkuppen der Zeigefinger gekrümmt und locker auf die markierten Tasten F und J gestellt.
Die Pferde , Ziegenböcke und Schäfchen finden daneben ihren Platz.	Die Mittelfinger, Ringfinger und kleinen Finger stellen sich auf die Tasten daneben.
Die Handflächen sollen hohl und die Finger aufgestellt sein. Es versteckt sich nämlich gern ein Mäuschen unter der Hand, das wir schützen wollen.	„Mäuschen“ unter der hohlen Hand: Die anfangs verkrampften Kinderfinger lockern sich augenblicklich bei dieser „Vorstellung“ und werden sehr vorsichtig aufgesetzt. So sind die Finger auch gleich viel beweglicher.

- Das Einnehmen der Grundstellung wird im „Trockentraining“ geübt: auf dem Tastaturblatt, dann auf der Tastatur bei **ausgeschaltetem** PC, auch „blind“ mit Hilfe der Markierungen bei F und J.  



Das Kind stellt sich vor:
Ein Mäuschen sucht Schutz
unter der hohlen Hand.

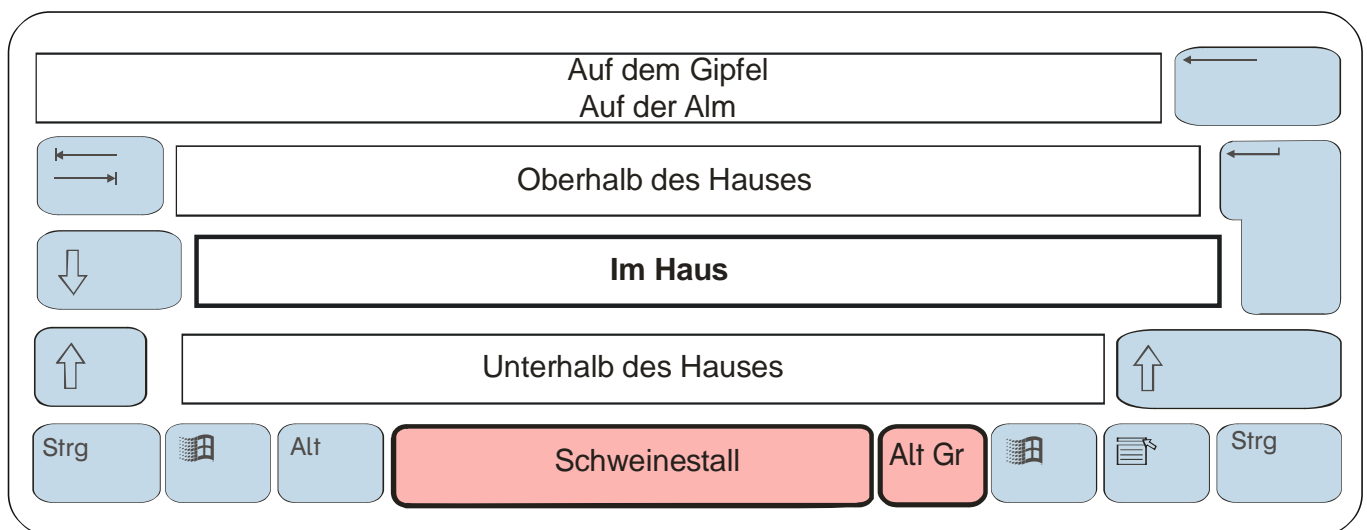
3.4 Sitzhaltung:

Gerade sitzen ist nicht nur für die Gesundheit wichtig, es schaut auch „cool“ aus.
Evtl. Sitzhöhe verstellen. Kleine Schüler können auch im Stehen schreiben.

Tipp: Kurze Pause für die Augen → Blick in die Ferne,
Lockerungsübungen



4 Der „Bauernhoftrick“ für die Tastenreihen



Einführungsgeschichte:

Die **Grundreihe** stellt ein breites Bauernhaus auf einem Berghang dar.

Oberreihe bedeutet „oberhalb des Hauses“ oder „hinter dem Haus“,

Unterreihe „unterhalb des Hauses“ oder „vor dem Haus“.

Die **Ziffernreihe** sind die Tiere auf der Alm.

Die **Zeichenreihe** bedeutet „auf dem Gipfel“.

Die **Leertaste** ist der Schweinestall. Daneben befindet sich das rosarot bemalte Tor der „alten Großmutter“ (Taste Alt Gr).

Im Haus - Bauernhof mit den Ställen: von A → ' (Grundreihe)

Oberhalb des Hauses - Hang, Wald, Quelle, Parkplatz ...oberhalb des Bauernhofes (hinter dem Bauernhof): von Q → Ü (Oberreihe)

Unterhalb des Hauses - Blumen, Hufschmiede, Spielplatz ... unterhalb des Bauernhofes (vor dem Bauernhof): von Y → Strich (Unterreihe)

Schweinestall (Leertaste)

Auf der Alm - viele Tiere (Zahlen): von 1 → ß (Ziffernreihe)

Auf dem Gipfel – die Gipfel oberhalb der Alm: von ! → ? (Zeichenreihe)

- Zeigen der einzelnen Reihen auf dem farbigen Tastaturblatt (Arbeitsblatt 1)
- Suchen und Zuordnen einiger Buchstaben:
A → im Haus, E → oberhalb des Hauses, B → unterhalb des Hauses, 4 → auf der Alm, ! → auf dem Gipfel ...

5 „Zehnfingertrick“ - Regeln

5.1 Allgemein

Im **Trockentraining** mit dem **Tastaturblatt** und anschließend mit der **Tastatur bei ausgeschaltetem PC** werden die Grundregeln des Zehnfingersystems sowie die Funktion und Lage der Tasten im Bilderdenken erklärt. Es werden vorerst nur die „Erklärungen für Kinder“ verwendet, um die Nachhaltigkeit des Merkens zu sichern. (Keine Angst! Besser „kindisch“ gemerkt als „erwachsen“ vergessen.)

Erklärung – Kinder	Erklärung - Lehrer
Regel 1 Alle Tiere gehen in den Stall und bleiben dort.	Einnehmen und Verweilen in der Grundstellung

5.2 Buchstaben, Ziffern und Zeichen

Regel 2 Jedes Tier darf den Buchstaben in seinem Stall schreiben. Kuh→ F, J, Pferd→ D, K, Ziegenbock→ S, L, Schäfchen→ A, Ö	Jeder Finger „schreibt“ den Buchstaben auf seiner Taste. Zeigefinger→ F, J, Mittelfinger→ D, K, Ringfinger→ S, L, Kleiner Finger → A, Ö
Regel 3 Jedem Tier gehören auch alle anderen Tasten seiner Farbe.	Jedem Finger gehören auch alle Buchstaben und Tasten seiner Farbe.
Regel 4 Zum Schreiben der Buchstaben außerhalb des Stalles verlässt das Tier kurz den Stall, schreibt den Buchstaben und kehrt gleich wieder in den Stall zurück , denn ein anderes Tier könnte ihn sonst besetzen.	Wichtig: Wenn ein Buchstabe außerhalb der Grundstellung geschrieben wird, kehrt der Finger gleich wieder in die Grundstellung zurück.

- Ein paar Buchstaben werden ausprobiert.

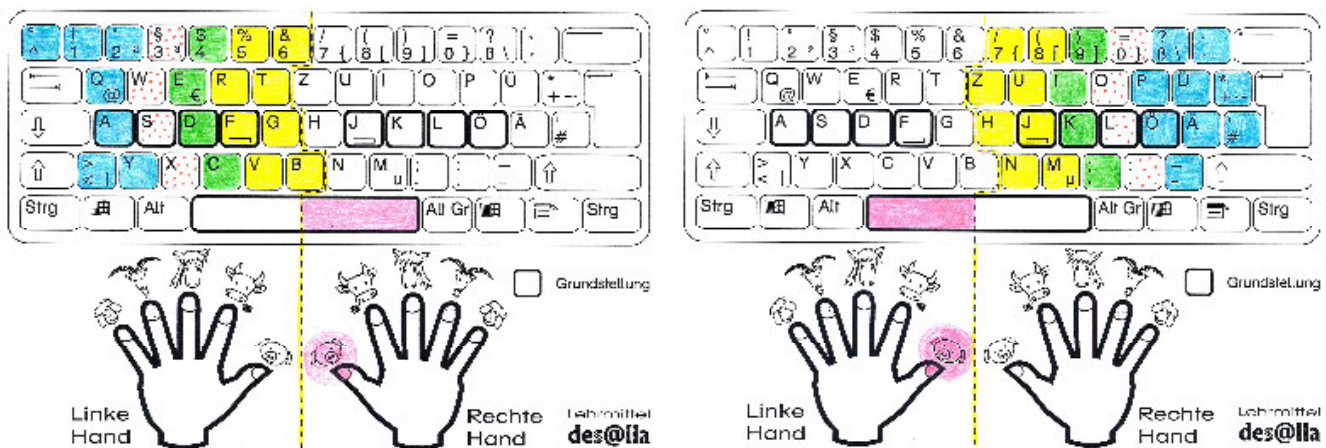
Nun folgt „Das erste Wort im Zehnfingersystem - Der eigene Vorname“. Seite 16
 Dabei werden gleichzeitig die folgenden Tasten erklärt und geübt: Leertaste, „Pfeiltasten“, Korrekturtaste...

5.3 „Schweinestall“ – Leertaste


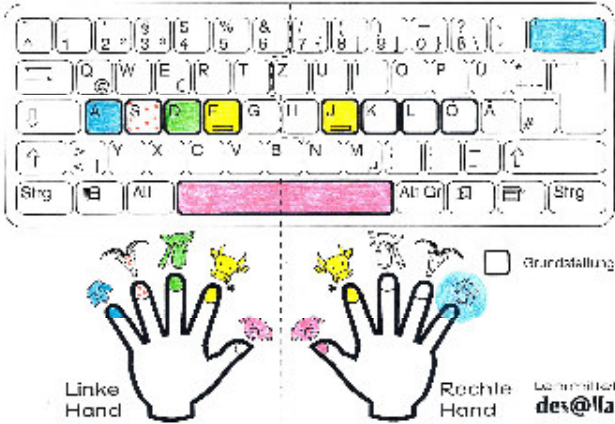
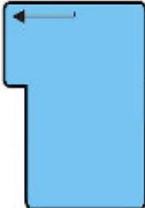


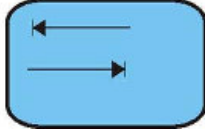
<p>Das Schwein hat keinen Buchstaben zu schreiben. Wenn es „frisst“ (auf die Leertaste drückt), entsteht ein Leerraum = Abstand. Damit kein Streit entsteht, ist das Drücken der Leertaste genau geregelt (siehe Regel 5).</p>	<p>Der Daumen hat keinen Buchstaben zu schreiben. Wenn der Daumen auf die Leertaste drückt, entsteht ein Leerraum = Abstand.</p>
<p>Regel 5 Schreibt die linke Hand den letzten Buchstaben des Wortes, drückt das rechte Schwein auf die Leertaste – und umgekehrt. Beispiel „Maria“ a links → rechtes Schwein</p> <p>Die Schweine bleiben beim Schreiben immer im Stall. Ausnahme: Bedienung der Taste Alt Gr.</p>	<p>Nach einem Buchstaben der linken Hand drückt der rechte Daumen und umgekehrt.</p> <p>Die Daumen bleiben beim Schreiben <u>immer</u> auf der Leertaste, Das ist für das Blindschreiben sehr wichtig.</p>

Anschaulich erklärt

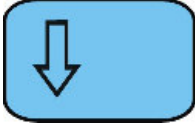


5.4 Bedienung und Funktion der „Pfeiltasten“

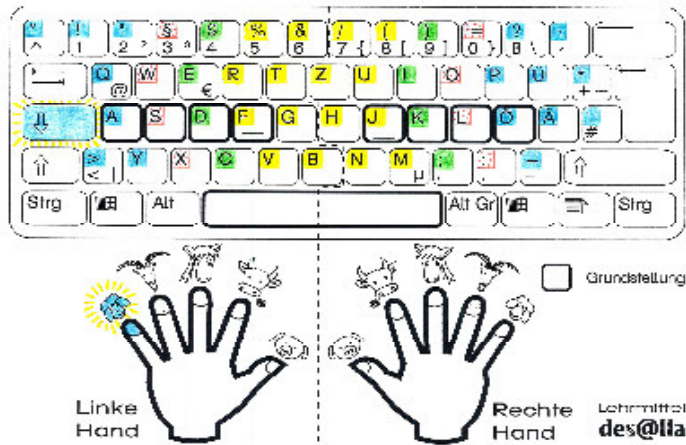
<p>Das Schäfchen hat auch verschiedene Tasten ohne Buchstaben zu bedienen, „Pfeiltasten“ zum Löschen und Bestätigen...</p>	<p>Der kleine Finger hat auch Tasten ohne Buchstaben zu bedienen: Korrektur- und Bestätigungstaste (= Entertaste)...</p>
<p>Löschtaste – Korrekturtaste</p> 	
<p>Wenn das Schäfchen löscht, muss es weit rechts hinauf zur Taste mit dem Rückwärtspeil springen.</p> <p>Regel 6 Die Kuh bleibt beim Löschen im Stall, so finden (ertasten) die anderen Tiere den Stall blind wieder. Natürlich löscht das Schäfchen „blind“ (Blick zum Bildschirm!).</p> <p>Nach einigen Tagen Übung schafft es das problemlos.</p>	<p>Um die Korrekturtaste zu erreichen, wird nach außen bzw. weit nach oben gespreizt. (Cursor am Ende des Wortes!)</p> <p>Konzentrationsübung: „Die Kraft fließt in den kleinen Finger...“, damit nicht auch der Zeigefinger zugleich drückt.</p>
<p>Anschaulich erklärt</p>  <ul style="list-style-type: none"> • Das Löschen wird mit besonderer Sorgfalt geübt. Ab heute löscht nur noch das „Schäfchen“! 	
<p>„Breite Treppe“ - Entertaste</p> 	
<p>Das rechte Schäfchen steigt die breite Treppe hinunter in die neue Zeile.</p>	<p>Mit der Entertaste gelangt man in die neue Zeile bzw. bestätigt man „Befehle“.</p>

<p>Tabulator</p> 	
<p>Links neben der „Quelle“ (Q-Taste) liegt ein See, auf dem die Fische hin und her „springen“.</p>	<p>Mit dem Tabulator kann man in einer Tabelle von einer Spalte in die nächste springen bzw. bei Formularen in das nächste Feld.</p>
<p>Regel 7 Beim Schreiben der Buchstaben außerhalb der Ställe und beim Bedienen der „Pfeiltasten“ soll nach Möglichkeit nur das Tier, das dran ist, den Stall verlassen. Die anderen Tiere bleiben im Stall oder bewegen sich nur ganz wenig.</p>	<p>Beim Bedienen der Tasten außerhalb der Grundstellung sollen die anderen Finger - vor allem der Zeigefinger - zur Stütze in der Grundstellung bleiben.</p>

5.5 BLOCKSCHRIFT – nur Großbuchstaben

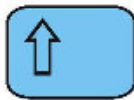
<p>„Lichttaste“ – Feststelltaste (Caps Lock)</p> 	
<p>Regel 8 Wenn nur Großbuchstaben geschrieben werden, drückt das Schäfchen auf die „Lichttaste“ neben seinem Stall.</p> <p>Daraufhin leuchtet rechts oben auf der Tastatur das zweite Lämpchen. Das bedeutet, dass man nun Großbuchstaben schreiben kann, das sind die Buchstaben, die auf den Tasten zu sehen sind.</p> <p>Will man wieder die Kleinbuchstaben haben, löscht das Schäfchen das Licht aus: Es drückt wieder auf die „Lichttaste“.</p>	<p>Sollten ausschließlich Großbuchstaben geschrieben werden, wird die Feststelltaste gedrückt.</p> <p>Mit den Großbuchstaben werden auch alle Zeichen links oben auf der Taste (! § % ...) aktiviert.</p> <p>Zum Lösen (Entriegeln, Entrasten) wird die Feststelltaste wieder betätigt.</p> <p>Zweites Lämpchen erlischt.</p>

Anschaulich erklärt



5.6 Druckschrift – Groß- und Kleinbuchstaben

„Blaue Tore“ – Umschalttasten (Shift-Tasten)



Ein einzelner **Großbuchstabe** erscheint, wenn ihm das Schäfchen das „Tor“ öffnet.

„Unterhalb des Hauses“ befindet sich links und rechts am Rand eine Taste mit **Pfeil nach oben**. Diese Tasten sind die Tore, durch die der Großbuchstabe auf den Bildschirm gelangt → leicht zu merken:

Automatische Tore (Garagentor, Tor in der Bank ...) öffnen sich auch von unten nach oben. Nachvollziehen der Aufwärtsbewegung mit dem Körper (mit beiden Händen von der Hocke aus).

Das Tor öffnet sich, wenn das Schäfchen auf eine dieser Tasten drückt und schließt sich sofort wieder, wenn die Taste losgelassen wird. Also muss das Schäfchen so lange auf der Taste bleiben, bis der Großbuchstabe geschrieben ist. Die Schäfchen wissen genau, wer dran ist:

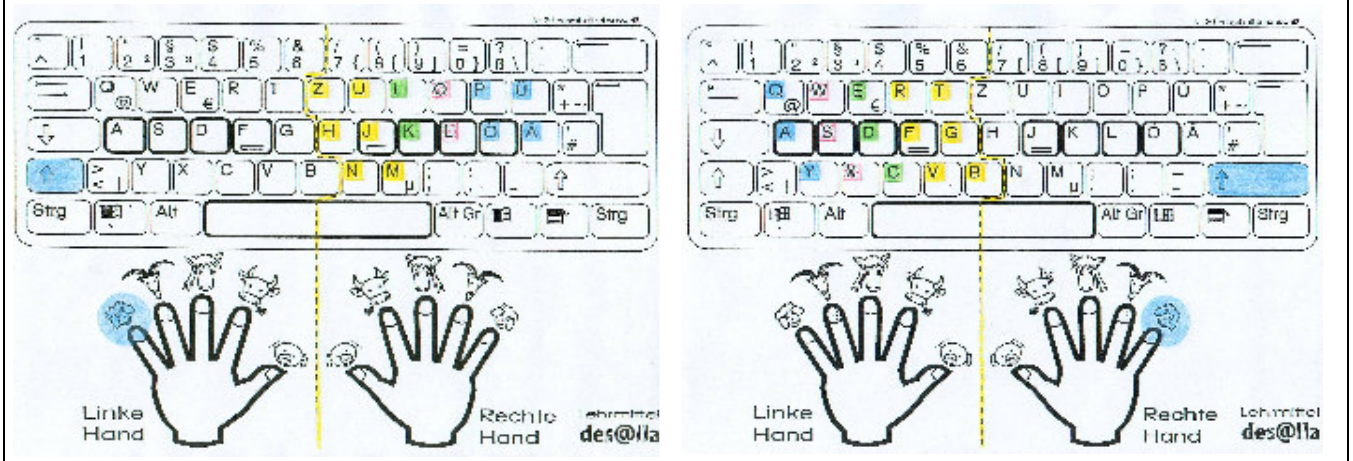
Regel 9

Bei einem **einzelnen Großbuchstaben** der rechten Hand öffnet das linke Schäfchen das Tor und umgekehrt. So sind beide zufrieden.

Um einen Großbuchstaben schreiben zu können, drückt der kleine Finger auf die in der Unterreihe liegende Umschalttaste z.B. bei F auf die rechte, bei J auf die linke.

Die kleinen Finger kommen je nach Lage des Buchstabens zum Einsatz und zwar jeweils der kleine Finger der anderen Hand.

Anschaulich erklärt



5.7 Sonderzeichen @ und €

„Alte Großmutter“ – Taste Alt Gr



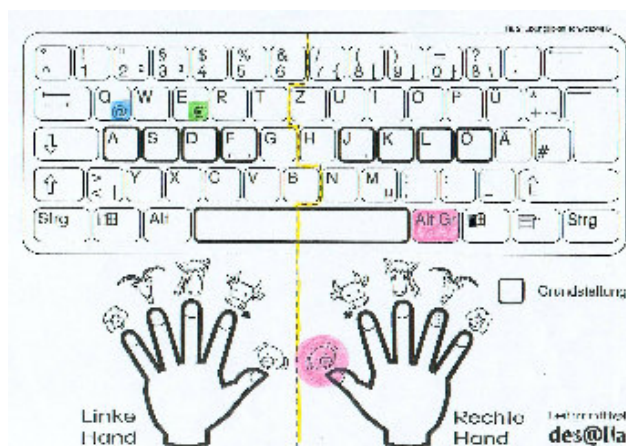
Das rechte Schwein hilft als Glücksschwein dem Pferd das Eurozeichen € zu schreiben und dem Schäfchen das @. Dabei drückt es so lange auf die Alt Gr –Taste, bis das Pferd das €, bzw. das Schäfchen das @ geschrieben hat.

Mit Hilfe der Taste Alt Gr können @, € und auch alle anderen Zeichen rechts auf der Taste geschrieben werden.

Regel 10

Mit Hilfe der Taste „Alte Großmutter“ kann man @ und € und auch alle anderen Zeichen **rechts auf der Taste** schreiben. Vergl. Seite 21

Anschaulich erklärt



Für einen Außenstehenden mag sich das alles im ersten Moment etwas verwirrend anhören. Für mich war und ist es faszinierend, mit welcher Selbstverständlichkeit die Kinder die Rollenspiele annehmen, übernehmen und auch selber beim Lernen anwenden. Auch viele Erwachsene haben ihren Spaß daran.

5.8 „Zehnfingertrick“ – Die 10 Regeln im Überblick

Regel 1

Alle Tiere gehen in den Stall
und bleiben dort.

Regel 2

Jedes Tier darf den Buchstaben in seinem Stall schreiben.

Regel 3

Jedem Tier gehören auch alle anderen Tasten seiner Farbe.

Regel 4

Zum Schreiben der Buchstaben außerhalb des Stalles verlässt das Tier kurz den Stall, schreibt den Buchstaben und **kehrt gleich wieder in den Stall zurück**, denn ein anderes Tier könnte ihn sonst besetzen.

Regel 5

Schreibt die **linke Hand** den **letzten Buchstaben** des Wortes, drückt das **rechte Schwein** auf die Leertaste – und umgekehrt.

Regel 6

Die Kuh bleibt beim Löschen im Stall, so finden (ertasten) die anderen Tiere den Stall blind wieder. Das Schäfchen löscht „blind“ (Blick zum Bildschirm!).

Regel 7

Beim Schreiben der Buchstaben außerhalb der Ställe und beim Bedienen der „Pfeiltasten“ soll nach Möglichkeit nur das Tier, das dran ist, den Stall verlassen. Die anderen Tiere bleiben im Stall oder bewegen sich nur ganz wenig. **Die Kühe bleiben beim Bedienen der „Pfeiltasten“ immer im Stall.**

Regel 8

Wenn **nur Großbuchstaben** geschrieben werden, drückt das Schäfchen auf die „Lichttaste“ neben seinem Stall. Will man wieder die Kleinbuchstaben haben, löscht das Schäfchen das Licht aus: Es drückt wieder auf die „Lichttaste“.

Regel 9

Bei einem **einzelnen Großbuchstaben** der rechten Hand öffnet das linke Schäfchen das Tor und umgekehrt. So sind beide zufrieden.

Regel 10

Mit Hilfe der Taste „Alte Großmutter“ kann man @ und € und auch alle anderen Zeichen **rechts unten auf der Taste** schreiben.

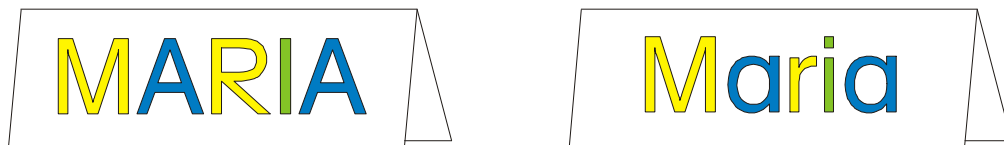
6 Das erste Wort im Zehnfingersystem - Der eigene Vorname

Das erste Wort, das im Zehnfingersystem gelernt wird, ist der eigene Vorname, ein vertrautes Wort, mit dem sich der Lernende in jedem Alter wahrgenommen und wohl fühlt.

Beinahe jeder Schulanfänger schreibt seinen Vornamen schon stolz in Blockschrift „mit der Hand“. Deshalb ist mit diesem Thema bereits ab der 1. Schulstufe eine besonders ansprechende Ausgangsbasis gegeben.

6.1 Das Namenskärtchen

Die Kinder und auch der Lehrer/die Lehrerin erhalten gleich in der ersten Stunde ein Namenskärtchen mit dem Vornamen in den Zehnfingerfarben in Blockschrift, auf der Rückseite in Druckschrift. Dieses Namenskärtchen ist auch für Erwachsene optimal für den Einstieg ins Tastaturschreiben geeignet. Herstellung der Namenskärtchen Seite 32



Das Namenskärtchen findet vielseitige Verwendung: Erklärung mit dem Vornamen → dann analog üben mit anderen Wörtern bzw. Tasten.

- Zuordnen der Buchstaben zu den Tieren (Fingern):
MARIA: Kuh, Schäfchen, Kuh, Pferd, Schäfchen
- Feststellen, wie viele Kühe, Pferde usw. im Namen vorkommen. Vergleichen mit den Namen der Mitschüler
- Zuordnen der Buchstaben zu den Tastenreihen: M → Unterhalb des Hauses, A → Im Haus, R → Oberhalb des Hauses...Siehe Seite 8
- Verstehen (Erkennen) von Block- und Druckschrift
Die Begriffe „Blockschrift“ und „Druckschrift“ werden bei Volksschülern nicht verwendet:
MARIA: Wie im Kindergarten und zu Schulbeginn - nur Großbuchstaben.
Maria: Nur der Anfangsbuchstabe groß, wie man Namen in der Schule schreibt.
- Die Bedienung der Leertaste, der Feststelltaste für die Blockschrift und der Shift-Tasten für die Druckschrift, ab Seite 10
- Der Vorname ist auch das erste Wort, das mit dem Zehnfingertrainer geübt wird. Der Schüler testet mit dem eigenen Vornamen in Druckschrift die Übungsmöglichkeiten des „Zehnfingertrainers“ (Maus- und Tastatur-Trainer). Seite 19, 29.
Der Trainer kann natürlich auch mit einem Wort der Standardtexte ausprobiert werden.
- Zusatzaufgabe: „Verzaubern“ des Namens – Kennenlernen der Format- Symbolleiste, Seite 43

6.2 Der Vorname und „Lieblingwörter“ in Blockschrift

Begonnen wird mit dem Namen in Blockschrift (ab Regel 4, Seite 9). Nachdem auf dem Namenskärtchen festgestellt wurde, welche Tiere im Namen vorkommen und in welcher Tastenreihe sich die Buchstaben befinden, wird der Vorname folgend geübt:



- Im „Trockentraining“ auf dem Tastaturblatt, das Namenskärtchen als Hilfe



MARIA

Tiere in den Stall!

Schäfchen „macht Licht“ (drückt die Taste neben seinem Platz und kehrt auf den Platz zurück).

M: Kuh
Kuh wieder in den Stall
A: Schäfchen
R: Kuh - zurück
I: Pferd - zurück
A: Schäfchen



Leerschritt: rechtes Schwein. Vgl. Seite 10

oder:

Das Schäfchen steigt über die breite Treppe hinunter in die neue Zeile. Vgl. Seite 11



Passiert ein Fehler, ist das gar nicht schlimm – das **Schäfchen** löscht gern, natürlich „blind“ (Blick zum Bildschirm!). Vgl. Seite 11

Bei den Buchstaben der Grundstellung und bei der Leertaste wird der betreffende Finger leicht hochgehoben.

Üben der Feststelltaste: Dabei **im Chor** langsam rhythmisch sprechen: „Licht **ein**, Licht **aus**“ (mindestens 3x)

Korrekturtaste: Die Spreizbewegung für das Löschen üben. Der Ellbogen bewegt sich dabei nicht. Im Chor dazu sprechen: „**Lö**-schen, **lö**-schen, **lö**-schen“
Jetzt kann auch die Entertaste geübt werden, z. B. „**Trep**-pe...“

- Auf der Tastatur bei **ausgeschaltetem** PC mit der Falttastatur als Hilfe:
Entfernung und Lage der Buchstaben des Vornamens feststellen,
mit offenen und geschlossenen Augen die Tasten wiederholt drücken, dabei die Buchstaben leise mitsprechen.
Feststelltaste (Licht **ein**, Licht **aus**...), Korrekturtaste (**Lö**-schen, **lö**-schen...), Entertaste (**Trep**-pe...) erneut üben.



Lö - schen



- PC einschalten, Textverarbeitungsprogramm z. B. Word starten – Schriftgröße ab ca. 48, Schrift in Lieblingsfarbe
Die „Falttastatur“ vor dem Bildschirm ist der erlaubte „Schwindelzettel“.
Anwendung des Gelernten **mit Blick zum Bildschirm**.
Entdeckte Fehler gleich „blind“ ausbessern. Das „Schäfchen“ macht das gern!



„Lieblingswörter“ in Blockschrift

Nach dem Vornamen werden nach Belieben „Lieblingswörter“ in Blockschrift geschrieben:
OMA DINO FERIEN ...

Kinder wie Erwachsene sind mit Eifer dabei.

6.3 Der Vorname und „Lieblingwörter“ in Druckschrift

Im Anschluss an die Blockschrift folgt das Schreiben des Vornamens in Druckschrift - Rückseite des Namenskärtchens. Druckschrift siehe Seite 13

Maria



Tiere in den Stall!

M: Das Schäfchen der linken Hand öffnet das „Tor“ (bleibt auf der Taste mit dem Pfeil nach oben).

Kuh schreibt M - zurück

Schäfchen zurück

...weiter wie oben.

Es ist erstaunlich, wie sich auch die Kleinsten die Funktion der Shift-Tasten im Bilderdenken vorstellen können und die Tasten richtig anwenden. Am Anfang ist es jedoch notwendig, die Kinder zu kontrollieren, da sie oft – wie gewohnt – nur das linke „Tor“ verwenden.

Der eigene Vorname wird in der Reihenfolge wie bei Blockschrift geübt:

- im „Trockentraining“ auf dem Tastaturblatt, das Namenskärtchen als Hilfe
- auf der Tastatur bei ausgeschaltetem PC mit der Falttastatur als Hilfe
Die „Tore“ (Shift-Tasten) werden abwechselnd **lang** gedrückt und dabei wird wieder **im Chor** dazu gesprochen: „Tooor, Tooor, Tooor, Tooor“. Das Wort „Tor“ wird sehr lang gesprochen, da das Schäfchen so lang auf der Taste bleiben muss, bis der Buchstabe geschrieben ist.
- mit Textverarbeitungsprogramm (Word)

„Lieblingwörter“ in Druckschrift

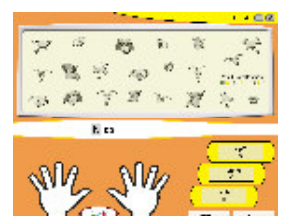
Die „Lieblingwörter“ werden in Druckschrift geschrieben:

Oma Dino Ferien ...

Der Vorname in Druckschrift mit dem Zehnfingertrainer

Nun wird der Vorname in Druckschrift auch mit dem Zehnfingertrainer geübt. Dabei werden gleichzeitig **alle Möglichkeiten des Maus- und Tastatur-Trainers** ausprobiert und festgestellt, welche Übungsform (Mastrainer leicht, Tastaturtrainer leicht...) passend für die Kinder ist.

Anleitung Seite 29.






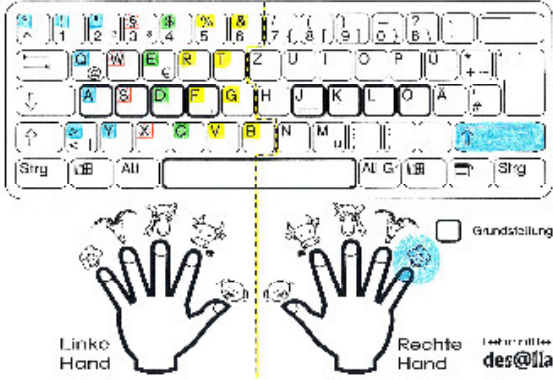
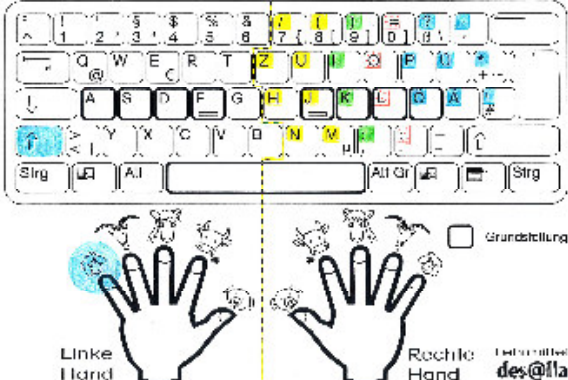


7 Der „Tastentrick“ für die einzelne Taste

Die Lage (Platzierung) der Buchstaben, Ziffern und Zeichen auf der Computertaste (es sind maximal drei) hat folgende Bedeutung:

Links oben: blaues Tor (eine der Shift-Tasten) zusätzlich drücken

Links unten: keine Zusatztaste notwendig

Rechts unten: „Alte Großmutter“ (Taste Alt Gr) drücken

Erklärung - Kinder	Erklärung - Lehrer
 <p>1. Buchstabe oder Zeichen links oben:</p>	 
<p>Alle Buchstaben und Zeichen links oben auf der Taste gelangen durch das „blaue Tor“ der jeweils anderen Seite auf den Bildschirm.</p>	<p>Alle Buchstaben und Zeichen links oben auf der Taste erhält man durch zusätzliches Drücken der gegenüberliegenden Shifttaste.</p>
 <p>Anschaulich erklärt</p>	 <p>Anschaulich erklärt</p>
<p>Beispiele: Großbuchstaben, Rufzeichen, Fragezeichen, Doppelpunkt, Strichpunkt, Auslassungszeichen ...</p>	
 <p>2. Ziffern oder Zeichen links unten: -----</p>	
<p>Das jeweilige Tier drückt die entsprechende Taste.</p>	<p>Ziffern und Zeichen links unten auf der Taste erhält man ohne Zusatztaste.</p>
<p>Anschaulich erklärt</p> 	
<p>Beispiele: Ziffern, Punkt, Beistrich, das Pluszeichen ... und alle Kleinbuchstaben, die auf den Tasten nicht zu sehen sind.</p>	



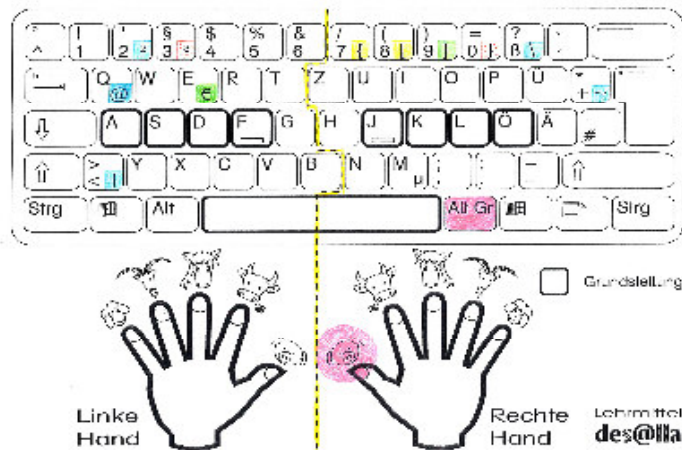
3. Ziffern oder Zeichen **rechts unten**



Alle Ziffern und Zeichen **rechts unten** auf der Taste gelangen durch das Tor „Alte Großmutter“ auf den Bildschirm.

Alle Ziffern und Zeichen **rechts unten** auf der Taste erhält man durch Drücken der Taste Alt Gr.
(für Zeichen, die mit der rechten Hand geschrieben werden → Strg + Alt).

Anschaulich erklärt



Beispiele: € @ | ²

Tierkarten: Tor-Spiel, Seite 55



Word:

Mit verschiedenen Tasten werden alle Möglichkeiten ausprobiert. Es spielt keine Rolle, ob das Kind die Buchstaben und Zeichen kennt oder nicht. Es muss nur „links“, „rechts“, „oben“ und „unten“ unterscheiden.

Beispiele:

E e € Q q @ § 3 ³ (8 [D d ! 1

Mit diesen Kenntnissen („Zehnfingertrick“ –Regeln und „Tastentrick“) und ist es nun möglich, jedes Zeichen auf der Tastatur im Zehnfingersystem zu schreiben. Jetzt können auch ganze Sätze folgen. Die Schüler schreiben mit **Word**, **E-Mail**, ... wozu sie Lust und Liebe haben. Es ist allerdings noch recht mühsam, die Buchstaben und Zeichen zu finden. **Merkschriften dazu gibt es auf Seite 44.**

Jetzt ist auch wieder ein idealer Zeitpunkt, um mit dem Zehnfingertrainer zu üben.

Zehnfingertrainer (Tastatur-Trainer): Standardtexte, ab Textgruppe 03



8 Der Zehnfingertrainer 4.0 - Dokumentation



Anleitung zur Installation und zur Bedienung des Programms siehe Zehnfingertrainer 4.0 Dokumentation.
 Unbedingt zuerst lesen bzw. CD einlegen.
 Auf der CD ist die Dokumentation unter
 Trainermenü → Hilfe → Zehn-Finger-Trainer-Hilfe
 zu finden.

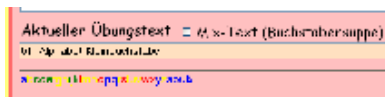
9 Ergänzende methodische Hinweise zum "Zehnfingertrainer"



9.1 Allgemein

Mit dem Zehnfingertrainer ist es möglich, mit **vorgegebenen wie auch selbst erstellten** Übungen und Texten in 9 verschiedenen, **voneinander unabhängigen** Schwierigkeitsstufen zu trainieren.

Außerdem kann jede Übung auf „Mix-Text“ (Buchstaben durcheinander) eingestellt werden, was einen zusätzlichen Schwierigkeitsgrad darstellt. (Nach der Übung Pfeil wieder wegklicken!)



Bei der Entwicklung der Software wurde große Sorgfalt aufgewendet, die Bedienung so einfach und verständlich wie möglich zu gestalten. Also, gleich ausprobieren!
 Falls Sie noch nicht so versiert in Sachen PC sind, überlassen Sie das Testen einfach Ihren Schülern und schielen Sie ihnen über die Schulter! ☺

9.2 Die Übungsmöglichkeiten



Empfehlung:

Beginne beim Üben mit dem **Tastatur-Trainer leicht**
 (grauer Bereich, Figuren oder Farben)!

9.3 Auswählen eines Übungstextes

1. Wählen einer Übungstextgruppe (rosa Bereich)

1. Wähle eine Übungstextgruppe

03 Im Haus (Grundreihe)



Anklicken

2. Eine Übung anklicken



Gelb: Standardtext



Orange: Selbst erstellter Text
(für später)

3. Eine Übungsform des Maus- oder Tastaturtrainers wählen. Der eigene Vorname oder irgendein Wort aus den Standardtexten bietet sich gut an, um alle Übungsmöglichkeiten auszuprobieren, siehe Seite 19, 29.

Los geht's! Viel Erfolg!

Anmerkung: Beim Start des Zehnfingertrainers wird jeweils der zuletzt ausgewählte Text geladen. Der alte Text bleibt im Feld „Aktueller Übungstext“, bis der neue unter „2. Wähle einen Übungstext“ **angeklickt** wird.

Zur Erinnerung: Die Finger bleiben während des Schreibens in der Grundstellung. Sollte sich eine Unsicherheit einstellen, hilft der Blick auf die bereitgestellte Falttastatur weiter.

Maus-Trainer leicht (blauer Bereich)

Es wird eine Farbe bzw. Figur in der Handfläche angezeigt.

Maus-Trainer Figuren:

„Zu welchem Finger gehört die angezeigte **Figur**? **Klicke den passenden Kreis an!**“

Maus-Trainer Farben:

„Zu welchem Finger gehört die angezeigte **Farbe**? **Klicke den passenden Kreis an!**“

Maus-Trainer schwer (grüner Bereich)

Es wird ein Buchstabe oder eine Ziffer angezeigt. Als Hilfestellung wird je nach Schwierigkeitsgrad eine Farbtastatur oder eine weiße Tastatur angezeigt.

Maus-Trainer Farbtastatur, Weiße Tastatur, Gedächtnis:

„Zu welchem Finger gehört der angezeigte **Buchstabe**? **Klicke den passenden Kreis an!**“

Tastatur-Trainer leicht (grauer Bereich)

Der Spieler schreibt den angezeigten Text mit zehn Fingern. Als Hilfestellung dient die Farbtastatur und die Figur bzw. Farbe oberhalb des jeweiligen Fingers. Die zu drückenden Tasten sind rot umrandet.

Tastaturtrainer Farbtastatur / Figuren, Farbtastatur / Farben:

„Schreibe den Text!“

Tastatur-Trainer schwer (gelber Bereich)

Der Spieler schreibt den angezeigten Text mit zehn Fingern, mit der weißen Tastatur als Hilfe oder überhaupt ohne Hilfestellung.

Tastaturtrainer Weiße Tastatur, Gedächtnis:

„Schreibe den Text!“

Je nach Alter, Lerntyp und Leistungsstand wird im Trainingsmenü eine Übungsform ausgewählt. Am besten beginnt man mit „**Tastatur-Trainer leicht**“, Figuren oder Farben.

Bei diesen Übungen ist ersichtlich, welche Tasten mit welchen Fingern zu drücken sind. So kann sich die Aufmerksamkeit zunächst auf die Bewegung und Koordination der Finger richten, anschließend auf die Lage der Buchstaben und Zeichen oder auf die zu öffnenden „Tore“...

Es bleibt dem Schüler überlassen, wohin er bei diesen Übungen schaut, d. h. welche Hilfen (umrandete Buchstaben, Zeichen und „Tore“, Figuren oder Farbe bei den Fingern...) er in Anspruch nimmt. Wichtig ist, dass er anschließend in der Lage ist, dieselbe Übung mit „**Tastatur-Trainer schwer**“ durchzuführen. Dabei dient die Falttastatur beim Bildschirm als Hilfe.

Mit dem „Tastatur-Trainer“ wird bei Texten in Blockschrift im Gegensatz zum Üben mit Word die Shift-Taste bei jedem einzelnen Buchstaben gedrückt. Das ist eine „nützliche“ Übung (gutes Shifttasten-Training), aber für den Anfang schwierig.

Der **Maus-Trainer** ist zum Tastaturschreiben nicht unbedingt notwendig, bietet aber hilfreiche Zusatzübungen.

Der „**Maus-Trainer leicht**“ ist für erste Klickübungen mit der „Maus“ gedacht.

Es wird die Zuordnung der Figuren und Farben zu den Fingern geübt.

Die Aufmerksamkeit bezieht sich auch darauf, ob der Buchstabe zur linken oder rechten Hand gehört. Bereits ab 5 Jahren oder früher einsetzbar.

Mit dem „**Maus-Trainer schwer**“ wird die Zuordnung der Finger zu den Buchstaben und Zeichen vertiefend gefestigt. Diese Übungen sind sehr wertvoll, da sie Konzentration verlangen und im Gegensatz zum Tastaturtrainer nicht „geschwindelt“ werden kann.

Besonders zu empfehlen ist - auch für ältere Schüler - das Üben des Alphabets, Textgruppe 18, mit dem Maustrainer schwer (abcde... und „Mixtext“ bdca...)

Übungen in Blockschrift (nur Großbuchstaben) eignen sich besonders gut für „Maus-Trainer schwer“ – Farbtastatur. Diese Übungen sind auch schon für Kindergarten- bzw. Vorschulkinder geeignet, denn der Buchstabe im Text schaut gleich aus wie der auf der Taste. Durch die Farbtastatur ist es dem Kind möglich, den Buchstaben zuzuordnen, auch wenn es ihn nicht kennt. Die einzige Schwierigkeit besteht im Anklicken des richtigen Daumens. Siehe: „Schweinestall“ – Leertaste, Seite 10

Damit das Kind auf den begehrten Smiley nicht zu lange warten muss, sollen für den Maus-Trainer nur **sehr kurze** Texte verwendet werden.

Maustrainer „Weiße Tastatur“ und „Gedächtnis“ sind schwierig. Diese Übungen werden nur von „Liebhabern“ gewählt. Die Falttastatur hilft wieder weiter.

Mit dem **Maus-Trainer** wird eine zusätzliche Verknüpfung im Gehirn geschaffen, wodurch eine noch raschere Beherrschung des blinden Tastaturschreibens möglich ist.

9.4 Standardtexte

20 Übungstextgruppen mit Übungen von leicht bis schwer stehen zur Wahl:

Die Übungen 01 „Reihen“ werden nur in Verbindung mit den Merkhilfen zu den Tastenreihen, Seite 44 ff angewendet.

Die Übungen 02 sind zur Wiederholung für jene Personen gedacht, die das Zehnfingersystem bereits nach einer herkömmlichen Methode gelernt haben.

Von 03 bis 08 gibt es zu jeder Reihe praktische Beispiele in Form von Wörtern.

Sätze zu jeder Reihe findet man unter 10.

01, 15 und 18 werden auch mit **Mix-Text** durchgeführt (Maus-Trainer schwer und Tastaturtrainer)!

Üben auch mit Word! Arbeitsblatt 10a/b

1. Abschreiben der Übungen

Gleiche Übungen öfters untereinander →
Schriftgröße ab 20

2. Variante: Übungen ansagen



Übrigens: **Nach** jedem Satzzeichen (Punkt, Beistrich...) gehört ein Leerraum, vorher nicht.

Zur Erinnerung:

Die Falttastatur als Hilfe. Schäfchen (kleiner Finger) löscht!

01 Reihen (ab Mittellinie)

Im Stall kl (Grundstellung) fjdkslaö
Im Stall gr (Grundstellung) FJDKSLAÖ
Im Haus kl (Grundreihe) fghjkslaöä
Im Haus gr (Grundreihe) FGHJDKSLAÖÄ
Oberhalb d. Hauses kl (Oberreihe)rtzueiwoqpü
Oberhalb d. Hauses gr (Oberreihe)RTZUEIWOQPÜ
Oberreihe gr mit Taste Alt Gr RTZUE€IWOQ@PÜ
Unterhalb d. Hauses kl (Unterreihe)vbnmc,x,y-
Unterhalb d. Hauses gr (Unterreihe)VBNMC;X:Y_
Alm u. Gipfel (Ziffern- u. Zeichenr.)5678493012ß!“?

02 Reihen (von links nach rechts)

Im Stall kl (Grundstellung) asdf jklö
Im Stall gr (Grundstellung) ASDF JKLÖ
Im Haus kl (Grundreihe) asdfg hjklöä
Im Haus gr (Grundreihe) ASDFG HJKLÖÄ
Oberhalb d. Hauses kl (Oberreihe)qwert zuiopü
Oberhalb d. Hauses gr (Oberreihe)QWERT ZUIOPÜ
Oberreihe gr mit Taste Alt Gr Q@WE€RT ZUIOPÜ
Unterhalb d. Hauses (Unterreihe)yxcvb nm,-
Unterhalb d. Hauses gr (Unterreihe)YXCVB NM;:_
Alm u. Gipfel (Ziffern- und Zeichenr.)1!2“3456 7890ß?

03 Im Haus (Grundreihe)

das
als Hals Öl
ja fad Fass Gas Glas
schwer: als Hals sah Öl ja las jäh Fass falls Gas sag kahl da

04 Oberhalb des Hauses (Oberreihe)

er wer Ei Eier
ei wie quer Quelle
wozu zur Tür Euro
schwer: wer wert quer per wozu Ei ei wie Eier Tür zur Euro

05 Oberreihe - Taste Alt Gr

@ € @ € @ € @ €

06 Im Haus und oberhalb des Hauses (Grund- und Oberreihe)

der die gute Jause
dir du drei Autos
rot alle Papa Opa
ist sehr teuer jeder hat was
schwer: jeder los hat was rot alle alt aus her sie dir drei dort du elf fort heute hier ist jetzt kalt oft
der die für gut sehr
sehr schwer: Frau Hut Haut Jause Park Ast Geld Post Opa Apfel Auge Auto Herr Katze
Juli Papa Pferd

07 Im Haus und unterhalb des Hauses (Grund- und Unterreihe)

an am ab
bald ach schön
Mama am Bach
Ball Mann Max
schwer: ach, nach, Mann, Bach, Max, Ball, nah, schön, bö, bald, am, by .

08 Ober- und unterhalb des Hauses (Ober- und Unterreihe)

nun nur oben üben
vor vom von bei Tag

bin mir
 ein eine meine mit Mutter
 nein neun Zimmer Computer
schwer: nun nur mit vor vom von bei beim zum neu ein eine mein tun
 nein bin neun oben nie üben
sehr schwer: Computer Mutter Ton Zimmer Cent

09 Häufig vorkommende Wörter (Alle Reihen)

Übung 1 und sind ich nicht auch bis aber kein hin uns

Übung 2 groß voll heiß lang krank ihm ihn vielleicht

10 Übungssätze

Satz 1 Da half das Öl. (Grundreihe, Punkt)

Satz 2 Ja, lass das Öl da! (Grundreihe, Rufzeichen)

Satz 3 Der Apfel ist sehr gut. (Grundreihe und Oberreihe, Punkt)

Satz 4 Heidi, sag das alles! (Grundreihe und Oberreihe, Beistrich, Rufzeichen)

Satz 5 Wo ist Opa? (Grundreihe und Oberreihe, Fragezeichen)

Satz 6 Beim Schreiben nicht auf die Tasten schauen! (Grundreihe, Oberreihe, Unterreihe)

Satz 7 Ohne Fleiß kein Preis! (alle vier Reihen)

Satz 8 Bravo, das hast du gut gemacht! (alle vier Reihen)

Satz 9 Mama fragt: „Wann kommst du?“ (alle vier Reihen)

Folgende Übungen eignen sich auch gut zum Üben in den entsprechenden Farben mit Word, Schriftgröße ab 20

Tipp: Öfters hintereinander dieselbe Übung – wir wissen ja: Übung macht den Meister!

11 Kuh (Zeigefinger)



fghj

FGHJ

zu zur

rtzu RTZU

Uhr Hut

vbnm VBNM

Gurt tut gut

56 78

ruft juhu

schwer: zu gut fuhr Hut ruft juhu nun tun zum Gurt zur tut Uhr trug

12 Pferd (Mittelfinger)



dkc,

DKC;E€I

ei49

ei Ei

€ 49 € 49

die Ecke

E€ E€ E€

die dicke Decke

dkc,ei49

Satzzeichen: , ; , ;

schwer: ei, Ei, die, Ecke, Decke, dick, dicke

13 Ziegenbock (Ringfinger)



slx.

SLX:WO

wo30

wo so

slx.wo30

so soll

Satzzeichen: :

schwer: wo so los Los soll .

14 Schäfchen (Kleiner Finger)



aöäy-

AÖÄY_QPÜ!“?

qpü12ß

Papa

Satzzeichen: ! „?

schwer: Papa! Papa? „Papa“

15 Tiere (Finger) - Farbgruppen

Kuh (Zeigefinger) kl	fghjvbnmrtzu5678
Kuh (Zeigefinger) gr	FGHJVBNMRTZU
Pferd (Mittelfinger) kl	dkc,ei49
Pferd (Mittelfinger) gr	DKC;E€I
Pferd – Taste Alt Gr	€ € € € € € €
Ziegenbock (Ringfinger) kl	slx.wo
Ziegenbock (Ringfinger) gr	SLX:WO
Schäfchen (Kleiner Finger) kl	aöäy-qpü12ß
Schäfchen (Kleiner Finger) gr	!“? !“?
Schäfchen – Taste Alt Gr	@ @ @ @ @ @

16 Sachwörter

Familie	Vater, Mutter, Kind
Geld	das Geld, der Euro, der Cent
Haus	Küche, Wohnzimmer, Bad, wohnen
Schule	Klasse, Kinder, Lehrer, lernen
Wald	Baum, Bäume, Vogel, Vögel
Wasser	Quelle, Bach, See, Meer
Frühling	Frühling, Blumen, warm
Sommer	Ferien, baden, frei
Herbst	Drachen, Wind, bunte Blätter
Winter	Schnee, Eis, kalt
Jahr	Jahr, Monat, Woche, Tag
Am Himmel	Sonne, Mond, Sterne, leuchten
Fahrzeuge	Auto, Zug, Fahrrad
Farben	rot, blau, gelb, grün, schwarz, weiß
Woche	Montag, Dienstag, Mittwoch, Donnerstag, Freitag, Samstag, Sonntag
schwer:	Familie, Haus, Geld, Schule, Wald, Wasser, Frühling, Sommer, Herbst, Winter, Jahr, Himmel, Fahrzeug, Farbe, Woche

17 Buchstaben

A a A a	J j J j	S s S s
Ä ä Ä ä	K k K k	ß ß ß ß
B b B b	L l L l	T t T t
C c C c	M m M m	U u U u
D d D d	N n N n	Ü ü Ü ü
E e E e	O o O o	V v V v
F f F f	Ö ö Ö ö	W w W w
G g G g	P p P p	X x X x
H h H h	Q q Q q	Y y Y y
I i I i	R r R r	Z z Z z

18 Alphabet

Alphabet Kleinbuchstaben

abcdefghijklmnopqrstuvwxyzäöüß

Alphabet Großbuchstaben

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZÄÖÜ

(Trainer: Shift-Taste bei jedem Buchstaben, Word: Großschreibschaltung)

19 Lange Texte

Anmerkung: Zeichen „<<“ bedeutet „Entertaste drücken“

Ich wünsch dir einen guten Tag

Ich wünsch dir einen guten Tag
und dass dich heute jeder mag,

dass du gut ausgeschlafen bist
und dass dir schmeckt, was du heute isst,
und dass der Tag dir bis zur Nacht
viel Freude macht.

Ein Witz vom Fritz

Ein Witz vom Fritz

Fritz: „Mutti, bitte schenk mir zwei Euro für einen alten Mann!“

Mutter: „Das ist aber schön, dass du an einen alten Mann denkst!“

Wo ist er denn?“

Fritz: „Dort steht er an der Ecke und verkauft Eis.“

20 E-Mail-Adressen

info@desalla.com

martha@desalla.at

Für alle E-Mail-Adressen gilt: keine Abstände, vor @ und am Schluss kein Punkt.

(Hinweis: Unterstrich_ mit Shift + Bindestrich z. B. max_w@gmx.at)

Nach diesen Standardtexten gibt es als weitere Übungsmöglichkeit auch die „ZLL“-Wörter und -gedichte. „ZLL“ bedeutet „Zauber-Lese-Land“, Erstschriften und -lesen mit Tastaturschreiben von Lehrmittel Desalla. Statt der Tiersymbole für die Finger kann auch mit Farbzweigen trainiert werden.
Admin Login → Administration → Optionen → Figurendarstellung: Zwerge

9.5 Persönliche Texte

Ein großer Vorteil des Zehnfingertrainers besteht in der Möglichkeit, auch persönliche Texte z. B. Lieblingswörter und -texte, Lernwörter, Ansagen, Vokabeln usw. zu üben.

Diese können in die vorgegebenen leeren Ordner LEHRER, ELTERN, SCHÜLER

oder in selbst erstellte Übungstextgruppen geschrieben oder eingefügt werden.

So ist es möglich, stets passend zum Rechtschreibunterricht individuell und gezielt zu üben – in der Schule und auch zu Hause.

Persönlichen Text in vorgegebene Textgruppe speichern

Beispiel: Üben des eigenen Vornamens - „Maria“ im Ordner „SCHÜLER“ speichern

Trainermenü → Bearbeiten → Texte bearbeiten

„Aktueller Text“: Maria

„Speichern unter“ anklicken, Übungstextgruppe „SCHÜLER“ anklicken,

Übungstextname „Maria“ schreiben

Speichern

„Nun üben“ anklicken, um ins Hauptmenü zu gelangen.

Um das Programm kennen zu lernen, werden mit dem eigenen Vornamen alle Übungsmöglichkeiten des Maus- und Tastaturtrainers ausprobiert.



Übungstextgruppe mit persönlichem Text erstellen

Admin Login → Bearbeiten → Texte bearbeiten

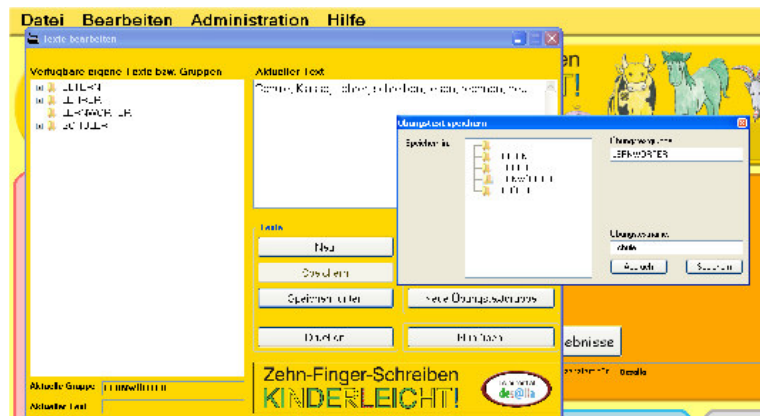
Beispiel 1: LERNWÖRTER

„Neue Übungstextgruppe“ anklicken, „LERNWÖRTER“ eingeben

„Aktueller Text“ z. B. Schule, Klasse, Lehrer, schreiben, lesen, rechnen, neu

„Speichern unter“ anklicken, Übungstextgruppe „LERNWÖRTER“ anklicken, Übungstextname z. B. „Schule“ schreiben.

„Nun üben“ anklicken. Im Hauptmenü eine Übungsmöglichkeit wählen d.h. anklicken.



Beispiel 2 : ENGLISCH

a) „Neue Übungstextgruppe“ anklicken, „ENGLISCH“ eingeben

„Aktueller Text“: gehen: go-went-gone

blasen: blow-blew-blown

singen: sing-sang-sung

„Speichern unter“ anklicken, Übungstextgruppe „ENGLISCH“ anklicken

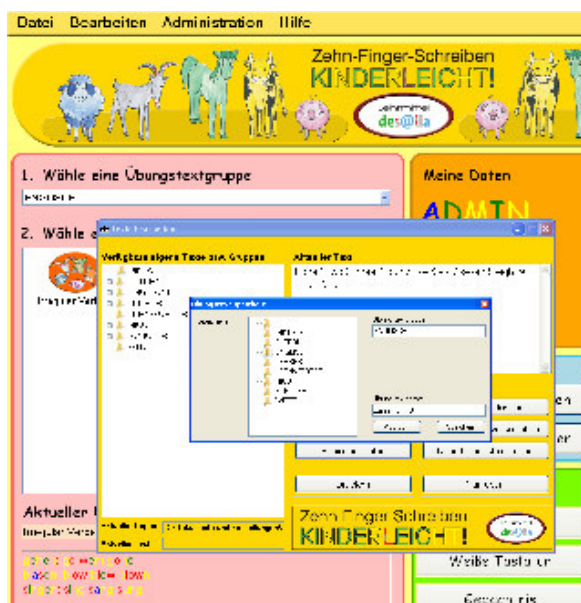
Übungstextname „Irregular Verbs 1“ eingeben

b) „Aktueller Text“: 1 one 2 two 3 three 4 four 5 five 6 six 7 seven 8 eight 9 nine 10 ten

„Speichern unter“ anklicken, Übungstextgruppe „ENGLISCH“ anklicken
Übungstextname „Zahlen bis 10“ eingeben

„Nun üben!“ anklicken

Eine Übung und eine Übungsmöglichkeit wählen d.h. anklicken.



Beispiel 3: SCHERZFRAGEN

„Neue Übungstextgruppe“ anklicken: „SCHERZFRAGEN“ eingeben

„Aktueller Text“: Warum ist der Mond so blass? Weil er so viele schlaflose Nächte hat.

Übungstextname „Frage 1“ eingeben

usw.

- Ist ein Text irrtümlich in einer falschen Übungstextgruppe gelandet, kann er im Administrationsmodus in die richtige verschoben werden:
Bearbeiten → Texte bearbeiten → Text in Gruppe verschieben
- Alle selbst erstellten Texte und Textgruppen können unter „Admin Login → Bearbeiten → Texte bearbeiten“ wieder gelöscht werden, bei den vorgegebenen Texten und Textgruppen ist dies nicht der Fall.

9.6 Leistungskontrolle - “Preisverteilung“

(Vergleiche Zehnfingertrainer 4.0 „Das Ergebnisformular“ Seite 11)

Ein gelber Smiley erscheint für gute Leistung, ein rotes Gesicht bedeutet: Gleich noch einmal üben!

Man sieht auch, welche Fehler gemacht wurden und wie viel Zeit benötigt wurde.



Hoppala! Wenn auf die Tasten geschaut wurde oder nicht die passenden Finger verwendet wurden, ist ein gelber Smiley auch keine gute Leistung!

Meine Ergebnisse (Trainermenü)

(Vergleiche Zehnfingertrainer 4.0 „Das Ergebnisformular mit Statistik“ Seite 12)

Mit dieser Funktion können die bisherigen Ergebnisse noch einmal angezeigt, gedruckt oder gelöscht werden.

9.7 Üben zu Hause

Mit dem Zehnfingertrainer kann auch zu Hause gezielt geübt werden.

Dazu wird die Zehnfingertrainer-Schülerzusatzlizenz benötigt. Darin enthalten sind die Zehnfingertrainer CD inkl. Lizenz, eine Falttastatur und Arbeitsblatt 10a/b.

Das Zehnfingerschreiben findet gleich auch in der täglichen Kommunikation Anwendung: E-Mail, Chat...

Vielleicht erhalte ich auch einmal eine E-Mail? martha@desalla.at 😊

10 Anschauungsmaterial – Übersicht

Die Erarbeitung soll vor allem lustbetont und mit allen Sinnen erfolgen. Je anschaulicher die Merkhilfen sind, umso schneller wird gelernt. Der Lehrer wählt das Anschauungsmaterial passend für seine Schüler aus.

„LP“ = im Lernpaket (Schullizenzpaket) mit dabei, „Zusatz“ = zusätzliche „Hilfen“, von Lehrpersonen ausprobiert und als nützlich befunden

Tierzuordnung

LP: CD – Lied, Arbeitsblatt 3, **Arbeitsblatt 1**
Handbuch Seite 32

Zusatz:

Kuschel- oder Spieltiere, Seite 33

Schwein möglichst groß und dick, es ist - während die anderen Tiere schreiben - immer im Stall und frisst. Die Kinder vergessen nämlich oft, die Daumen auf der Leertaste zu lassen.

Farbzuordnung

LP: CD – Farbzuordnung, Riesentierkarten, Arbeitsblatt 4, **Arbeitsblatt 1**
Groß- und Kleinbuchstaben: Arbeitsblätter 6, 7
Handbuch Seite 35

Zusatz:

Nagellack in den Zehnfingerfarben, Farbpunkte für die Fingernägel, Farbringe aus Papier für die Finger, farbige Zuckerln (Smarties), eine ausgediente Tastatur bemalen

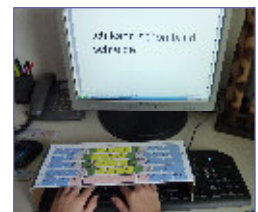
Grundstellung

LP: Arbeitsblätter 1, 2, 5

Zusatz: Stoffmäuschen für die hohle Hand bei der Grundstellung (Seite 7) gibt es billig in Tierhandlungen. Diese Anschaffung ist sehr zu empfehlen!

„Blindschreiben“

LP: Die „Falttastatur“ vor dem Bildschirm ist der erlaubte „Schwindelzettel“.
Zusatz: „Zauberschachtel“ (halber Deckel einer Kopierpapierschachtel)



„Blind“ schreiben mit Merkhilfen

LP: Arbeitsblätter 1, 8, 9

Zusatz: Schokorosinen als „Bemmerln“ vom Ziegenbock



Zum anschaulichen Kennenlernen der Tastatur

Zusatz: Magnet-Tastaturspiel

Vgl. auch Seite 57



11 Einige Vorschläge zur Erarbeitung und Tipps

Mein Rat für Anfänger am PC: Suchen Sie jemanden in Ihrer Nähe, der Ihnen bei kleinen technischen Unsicherheiten **sofort** weiterhilft. Sie könnten ihn „EDV-Pate“ nennen.

11.1 Herstellung der Namenskärtchen

In Farbe

Lehrmittel Desalla bietet den Benutzern von Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT kostenlos ein Programm zum Herstellen der Namenskärtchen an.

Man schreibt den Vornamen in Druckschrift und – Zauberei – beim Ausdrucken erhält man den Namen in den Zehnfingerfarben nicht nur in Druckschrift, sondern auf den Kopf gestellt auch in Blockschrift. Das Kärtchen wird gefaltet und zugeschnitten. Fertig!

Download unter: www.zauberleseland.at

Schwarzweiß zum Ausmalen

Word → Format → Zeichen → Schuldrukschrift, Outline (Umriss)



11.2 Einstieg mit Lied - Tierzuordnung

Zehnfingertrainer:



Trainermenü → Hilfe → Liedanimation

Während des Flötenzwischenspiels „tippen“ die Kinder mit den entsprechenden Fingern in der Luft oder auf der Bank.

Die Kinder singen das Lied, zeigen dabei die jeweiligen Finger und ordnen in Gedanken das Tier zu. Bei der 4. Strophe „laufen“ die Finger der Hand bis zur Schulter. Wechsel nach jeder Zeile.

ALLE MEINE FINGERLEIN

(mündlich überliefert)

C G G



Al - le mei - ne Fin - ger - lein sol - len ein - mal

C C F



Tier - lein sein. Die - ser Dau - men ist das Schwein,

G G C



dick und fett, ja ganz al - lein.

2. Zeigefinger ist die braune Kuh, sie macht immer muh, muh, muh.

Mittelfinger ist das stolze Pferd, von dem Bauern wohlgenährt.

3. Ringfinger ist der Ziegenbock mit dem langen Zottelrock. Und das kleine Fingerlein soll mein liebes Schäfchen sein.

4. Tierlein laufen im Galopp, laufen immer hopp, hopp, hopp, laufen in den Stall hinein, denn es wird bald finster sein.

Die Kinder „schlafen“, die Lehrperson zählt leise bis 10.

Bei 10 springen alle auf und rufen:

„Kikeriki, wach sind sie!“

Dabei zappeln die Tiere an den hoch gestreckten Armen.



11.3 Übungen mit Kuschel- oder Spielzeugtieren

Die letzten Jahre haben gezeigt, dass der „Zehnfingertrick“ mit Kuschel- oder Spielzeugtieren sehr gut vermittelt werden kann und die Kinder dabei viel Spaß haben.

Wenn in der Schule keine vorhanden sind, nehmen die Kinder auch gern die eigenen von zu Hause mit.

- Die Kuscheltiere werden an die Kinder verteilt.
- Der Lehrer nennt einen Tiernamen. Das Kind/die Kinder mit dem jeweiligen Tier hält/halten dieses in die Höhe. Die anderen Kinder zeigen beide entsprechenden Finger.
- Der Lehrer zeigt beide Daumen, beide Zeigefinger ... Die Kinder zeigen (nennen) das Tier.
- Ein Kind zeigt ein Tier, die anderen Kinder zeigen die dazugehörenden Finger.
- Der Lehrer ahmt einen Tierlaut nach. Ein Kind zeigt das Tier, die anderen Kinder wieder die entsprechenden Finger.

Solche Übungen können als Wiederholung auch zwischendurch zur Auflockerung durchgeführt werden, bis die Kinder alle Tiere den Fingern gut zuordnen können.

Arbeitsblatt 3 **Fingerpuppen aus Filz** lassen sich ähnlich einsetzen.



Laura beim Üben
mit den Fingerpuppen aus Filz -
hergestellt von unserer Kindergartenleiterin Edith Lanser

Zehnfingertrainer:

1. Wähle eine Übungstextgruppe
01 Reihen (ab Mittellinie)

2. Wähle einen Übungstext

01 Im Stall kl (Einundstellung)	02 Im Stall gr (Einundstellung)	03 Im Haus kl (Grundreihe)
04 Im Haus gr (Grundreihe)	05 Oberhalb des Hauses kl (Oberreihe)	06 Oberhalb des Hauses gr (Oberreihe)

Übungstextgruppe: 01 Reihen (ab Mittellinie)

04. Im Haus gr (Grundreihe)

Maus-Trainer leicht – Tiere, auch Mix-Text

„Zu welchem Finger gehört die angezeigte Farbe? Klicke in den passenden Kreis!“

Maus-Trainer leicht

Maus-Trainer Figuren

Maus-Trainer Farben

11.4 Lockerungsübungen für die Finger und Gehirntraining:

Zum Bewusstmachen und zur Steigerung der Beweglichkeit der einzelnen Finger sind die folgenden Feinmotorikübungen besonders zu empfehlen. Sie schulen auch die Konzentration und Koordination. Das variantenreiche Üben der Symbol- und Farbzuzuordnung ist eine wesentliche Grundlage für die weitere Arbeit. Sie sind ebenfalls zwischendurch zur Auflockerung geeignet.

Material: evtl. Tuch zum Verbinden der Augen

Tastübungen:

- Die Schweine und die anderen Tiere besuchen und begrüßen einander (Fingerspitzen berühren sich leicht).
- Die Ziegenböcke stoßen sich gegenseitig, die Kühe treten am Platz ...
- Kräfteressen: Beide Schweine, beide Kühe, beide Pferde...probieren, wer stärker ist (drücken fest gegeneinander).
- Eigene Übungen: Der Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Merkübungen:

- Der Lehrer (später ein Schüler) zeigt einen Finger, die Kinder nennen den Tiernamen.
- Der Lehrer nennt ein Tier, die Kinder zeigen beide entsprechenden Finger.
- Der Lehrer zeigt irgendeinen Finger, die Kinder ahmen den entsprechenden Tierlaut nach und umgekehrt ...
- Die Tiere gehen spazieren, die Pferde galoppieren, die Kühe treten ...
- Während der Lehrer eine Tiergeschichte erzählt, bewegen die Schüler dazu passend ihre Finger.

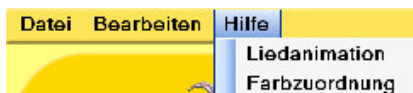
Merkübungen mit geschlossenen Augen:

- Das Kind zeigt „blind“ die gewünschten Finger.
- Das Kind berührt einen Finger seines „blinden“ Partners, der daraufhin das entsprechende Tier nennt.
- Der „blinde“ Schüler erfühlt einen Finger des Partners und versucht, das richtige Tier zu erraten.
- Der „blinde“ versucht, ein bestimmtes Tier an der Hand des Partners zu finden.

11.5 Farbzuzuordnung




Jedem Tier (und somit jedem Finger) wird eine Farbe zugeordnet.

Zehnfingertrainer:



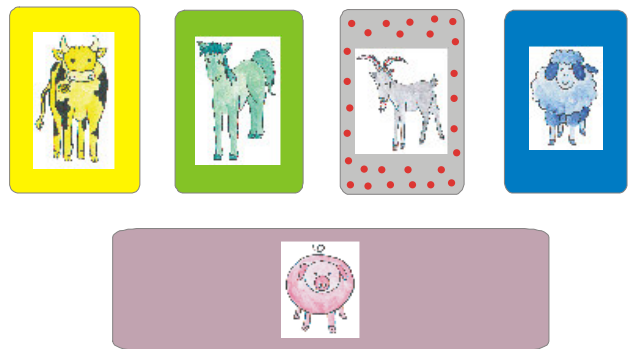
Trainermenü → Hilfe → Farbzuzuordnung

Material: Riesen-Tierkarten, Kuschel- oder Spieltiere, Arbeitsblatt 4 (Fingerpuppen aus Papier)

Daumen	Schwein 		rosa
Zeigefinger	Kuh 		gelb wie die Butter oder das Stroh, auf dem sie liegt.
Mittelfinger	Pferd 		grün wie die Koppel oder die grüne Wiese
Ringfinger	Ziegenbock 		getupft, weil er so „hupft“
Kleiner Finger	Schäfchen 		geht gern bei blauem Himmel ins Freie, Schäfchenwolken am blauen Himmel ...



Anna und Rebecca stellen die Kuscheltiere auf die farbige Seite der Riesen-Tierkarten



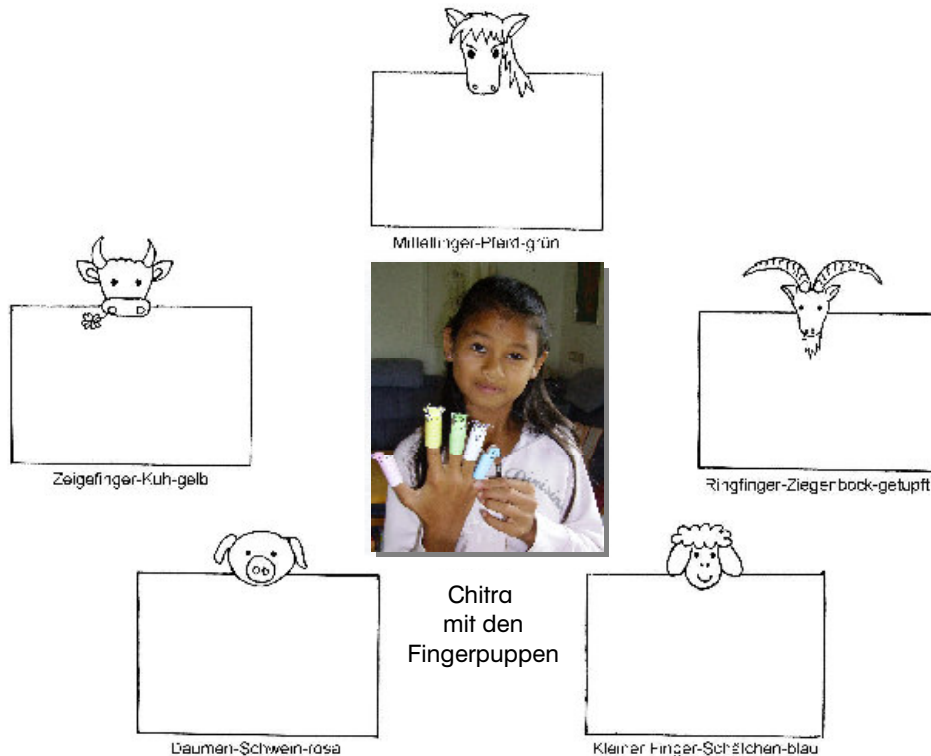
Kontrolle auf der Rückseite der Riesen-Tierkarten

Übungen mit den Riesen-Tierkarten

- Die Riesen-Tierkarten werden mit der farbigen Seite nach oben aufgelegt. Der Lehrer nimmt ein Tier nach dem anderen und erklärt, warum das Tier diese Farbe bekommt und stellt es auf die passende Karte.
- Danach trainieren die Kinder diesen Ablauf so lange, bis sie Sicherheit in der richtigen Zuordnung erlangt haben.
- Der Lehrer zeigt eine Farbe, die Kinder nennen das richtige Tier. Kontrolle auf der Rückseite.
- Der Lehrer stellt eine Farbe vor, die Kinder zeigen die entsprechenden Finger.



Arbeitsblatt 4 Fingerpuppen aus Papier von Christina Vergeiner



Durchführung:

Die Tiere und die Flächen darunter werden in den entsprechenden Farben angemalt.

Dazu wird gesprochen:

Das **Schwein** erhält die Farbe **rosa**. Es ist **ein rosa Glücksschwein**.

Die **Kuh** ist **gelb wie die Butter**.

Das **Pferd** ist **grün wie die Wiese**.

Der **Ziegenbock** ist **getupft**, weil er gern „hupft“.

Das **Schäfchen** ist **blau wie der Himmel für die Schäfchenwolken**.

Hausübung: Ausschneiden und Zusammenkleben (Ein Erwachsener wird so lieb sein und helfen).

Übungen mit den Fingerpuppen:

Zuordnen der Farben zu den Tieren:

- Frage: Wer hat GRÜN, GELB ...? Warum?
Die Kinder nehmen die jeweilige Fingerpuppe in die Hand und sagen, warum das Tier diese Farbe erhalten hat.
- Welche Farbe gehört zum Pferd, zur Kuh ...? Warum?

Zuordnen der Farben zu den Fingern:

- Der Lehrer nennt eine Farbe oder zeigt die farbige Seite einer Karte. Die Kinder zeigen beide richtigen Finger - mit und ohne Puppen möglich.
- Der Lehrer zeigt einen Finger. Das Kind nennt die passende Farbe.

Zuordnen der Tiere zu den Fingern:

- Die Kinder stecken **sich selber** die Puppen an die Finger.
- Die Kinder stecken sich **gegenseitig** die Puppen an die Finger.
- Dazu sprechen: Der Daumen ist das Schwein usw.

Partnerübung:

Die Tiere (gemeint sind die Finger) begrüßen einander ganz lieb mit Tierlauten und berühren sich dabei zart.

Zehnfingertrainer:



Übungstextgruppe: 01 Reihen (ab Mittellinie)

04. Im Haus gr (Grundreihe)

Maus-Trainer leicht – Farben, auch Mix-Text

„Zu welchem Finger gehört die angezeigte Farbe?
Klicke in den passenden Kreis



Anmerkung 1:

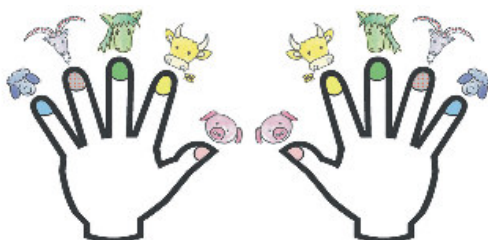
Mit „Maus-Trainer leicht“ können Kinder ab dem Kindergarten jedes gewünschte Wort der Standardtexte üben, weil nur das Tier oder die Farbe dem Finger zuzuordnen ist. Die Groß- bzw. Kleinschreibung bleibt für beide Maus-Trainer unberücksichtigt.

Anmerkung 2:

Wenn bei Schuleintritt mit der Schreibschrift geschrieben **und** gelesen wird, werden bis zur Einführung der Druckschrift die Vorübungen nur bis hierher durchgenommen.

11.6 Übungen - Arbeitsblätter 1, 2, 5

Übungen – Hände Arbeitsblatt 1



Die Fingerkuppen werden, **mit beiden Daumen beginnend**, auf die entsprechenden farbigen Fingernägel auf dem Arbeitsblatt 1 gelegt. Die Daumen sind gestreckt, die anderen Finger gekrümmt und die Hände hohl (Ein Mäuschen versteckt sich gern unter der Hand. – Koll. Waltraud M.).

Der **Daumen** ist das **rosa Glücksschwein**. (Beide Daumen berühren die Schweine.)

Der **Zeigefinger** ist die **gelbe Butterkuh**. (Beide Zeigefinger zeigen auf die Kühe).

Der **Mittelfinger** ist das **Pferd mit der grünen Wiese (Koppel)**.

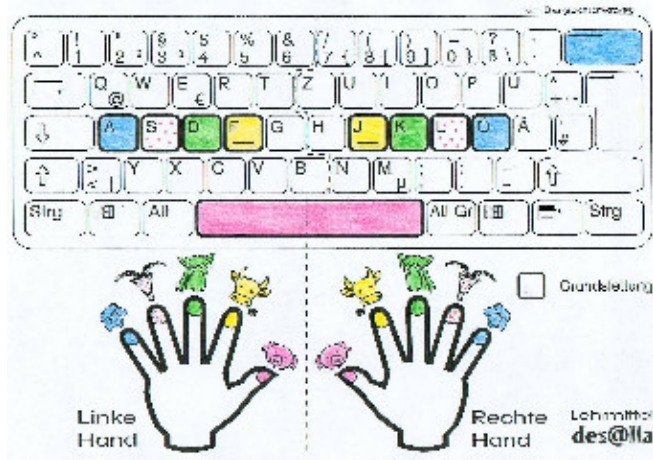
Der **Ringfinger** ist der **Ziegenbock und getupft, weil er „hupft“**.

Der **kleine Finger** ist das **Schäfchen** und **blau wie der Himmel mit den Schäfchenwolken**.

Zum Schluss stellen wir alle Fingerkuppen auf die entsprechenden Fingernägel und rutschen hinauf in die Grundstellung auf dem Tastenfeld.

- Der Lehrer nennt irgendein Tier, die Kinder zeigen mit **beiden** dazugehörigen Fingern auf die Tierbilder.

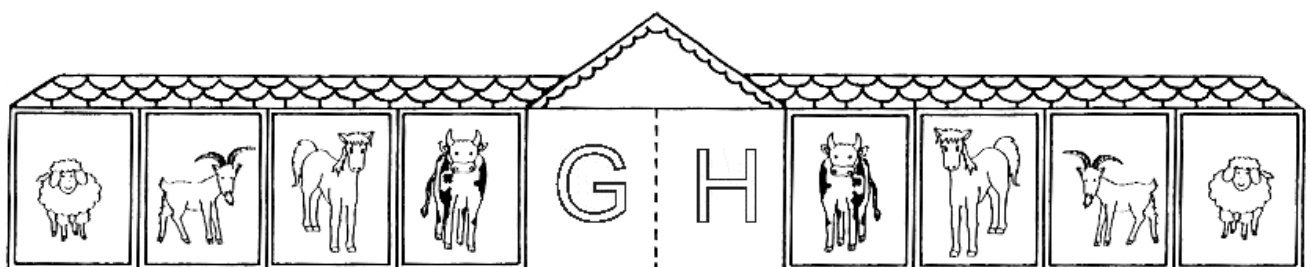
Tastaturblatt schwarzweiß Arbeitsblatt 2



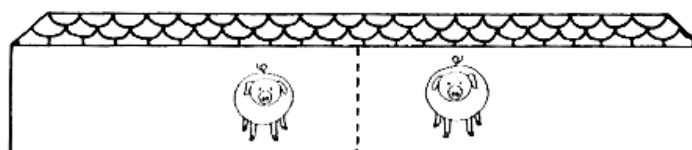
- Anmalen der Tiere und Fingernägel
- Anmalen der Grundstellungstasten, Einnehmen der Grundstellung
- Anmalen der **Lösch taste** – **gleich üben!** Vergl. S. 11
- Der Vorname in Blockschrift: Anmalen der „Lichttaste“ und der Buchstaben des Vornamens. Üben im Trockentraining
- Der Vorname in Druckschrift: Anmalen der „blauen Tore“. Gleich im Trockentraining ausprobieren.
- Anschließend werden auf der 1. Schulstufe die Tasten parallel mit dem Erlernen der Buchstaben angemalt und auch geübt, auf den höheren Stufen wird gleich das ganze Blatt angemalt.
- Sobald der Schüler begriffen hat, was die Platzierung der Buchstaben und Zeichen auf der einzelnen Taste bedeutet („Tastentrick“, Seite 20), weiß er die Tastatur zu bedienen.

Grundstellung anschaulich Arbeitsblatt 5

Alle Tiere im Stall



Merkhilfe G H
GARTEN-**H**AUS



Übungen:

- Zeig mit den passenden Fingern auf die Tiere!
- Wer schreibt G und H ? → die Kuh (G die linke, H die rechte)
- Die jeweilige Kuh verlässt dazu kurz den Stall, geht aber gleich wieder auf ihren Platz zurück.
- Vorzeigen mit den beiden Zeigefingern
- Male die beiden Buchstaben und das ganze Haus mit der Farbe der Kuh (gelb) an!
- Male alle Tiere mit der passenden Farbe an!

11.7 Umsetzung am Computer mit Word – 1. Schulstufe

Vorbereitung: Schuldruckschrift oder Arial, Schriftgröße ab 20, Lieblingsfarbe der Kinder, Falttastatur vor dem Bildschirm

Tastübungen und Blindsuchen der Grundstellung

- **Tiere in den Stall!** – Wie zuvor auf dem Tastaturblatt.
- Mit offenen und geschlossenen Augen: Einnehmen und Abtasten der Grundstellung (**ohne die Tasten niederzudrücken**)
Besonders wichtig: Leertaste und die markierten Tasten F und J.
- Die Tiere putzen (polieren) den Boden ihres „Stalles“ vorsichtig. Die Tasten werden dabei nicht gedrückt.
- Sie spielen „Blinde Kuh“: Augen schließen, den Rand der Tasten berühren, ohne die Tasten niederzudrücken.
- Jedes Tier „übt“ nun nach Belieben den Buchstaben in seinem „Stall“ - drückt seine Taste nieder.
- Die Kinder entdecken, dass auf dem Bildschirm nicht dieselben Buchstaben erscheinen wie auf der Tastatur.
Hinführung durch den Lehrer: Jeder Buchstabe auf der Tastatur hat einen „kleinen Bruder“ → Kleinbuchstaben!
- Wie schreibe ich die „großen Brüder“ (mehrere Großbuchstaben)?
Das linke Schäfchen **macht Licht**. → Es drückt auf die „Lichttaste“ neben seinem Stall.



- Daraufhin erscheint rechts oben auf der Tastatur das zweite Lämpchen. Das bedeutet, dass man nun **Großbuchstaben** schreiben kann, wie sie auf den Tasten zu sehen sind.
- Jedes Tier schreibt nun nach Herzenslust den Buchstaben in seinem Stall:
JÖÖLDJFJFAJF KJDFJL DLKJFSDJA ÖÖÖÖHFH FDDD LDÖLF

Um wieder in Kleinbuchstaben schreiben zu können, löscht das Schäfchen das Licht aus. Es drückt auf die Lichttaste oder die Taste darunter:
ffdsdföföja kkfj

Auf dem Bildschirm herrscht jetzt ein großes **Durcheinander**.
Für **Ordnung** sorgt das **rechte Schäfchen**. Es drückt auf die **Löschtaste**.



Die Kuh bleibt dabei im Stall, damit die anderen Tiere ihren Platz wieder „blind“ finden.

- Wenn man nur **einen einzelnen Großbuchstaben** braucht, wie z.B. den Anfangsbuchstaben eines Wortes, siehe Druckschrift S. 13



11.8 Erarbeitung eines Buchstaben - 1. Schulstufe

Materialien: Arbeitsblätter 1, 2, 6, 7

Word: Schul-Druckschrift oder Arial, Größe ca. 100, Farbe gelb;

Erarbeitungsbeispiel M m

M: Buchstabe und Laut werden zuerst wie gewohnt erarbeitet.

Übergang zum Zehnfingerschreiben

Arbeiten am PC wird in den meisten Fällen nur im „Stationsbetrieb“ möglich sein.

M: Tier- und Farbuordnung – Arbeitsblätter 6, 7

- M m wird sehr groß mit weißer Kreide an die Tafel geschrieben.
- Am Farbalphabet, das in A3 - oder größer - in der Klasse hängt, wird nun das M m gesucht. M m ist gelb → also darf es die Kuh schreiben.
- Am Alphabet mit den Hohlbuchstaben, das darunter hängt, wird der Buchstabe M m ausgemalt.
- Der Buchstabe an der Tafel wird nun mit gelber Kreide nachgezogen.

M: Zuordnung zur Tastenreihe – Arbeitsblatt 1,2

- Der Lehrer arbeitet mit dem laminierten A3-Tastaturblatt (Arbeitsblatt 1) an der Tafel, die Kinder haben ihr Arbeitsblatt 1 auf der Bank liegen.
Wo befindet sich das M? → „Unterhalb des Hauses“ auf der rechten Seite, fast genau unter dem Kuhstall mit dem J)

„Trockentraining“ mit Arbeitsblatt 1

Tiere in den Stall!

- Das kleine m ist einfach zu schreiben.
Die rechte Kuh schreibt das m - zurück
Linkes Schwein Leerschritt
- Und das große M?
M ist ein Großbuchstabe, der mit der rechten Hand geschrieben wird.
Linkes Schäfchen öffnet das Tor (bleibt auf der Taste mit dem Pfeil nach oben).
Kuh schreibt das M - zurück
Schäfchen zurück.
Linkes Schwein Leerschritt.

Training mit Word:

Faltpastatur vor dem Bildschirm

Anweisungen genau wie beim „Trockentraining“:

- Es wird versucht, die Tasten auch „blind“ zu finden, d.h. die Schüler schauen nur auf den Bildschirm. Leerraum jeweils linker Daumen.

Word 2007: Siehe Seite 43

Der Buchstabe wird gelb ausgemalt bzw. mit gelbem Farbstift nachgespurt und anschließend auch im Heft geübt.

Tipp: Zuerst mit Bleistift schreiben, dann mit der gelben Farbe nachziehen.

Wenn der Buchstabe nur mit dem gelben Stift geschrieben wird, sieht man ihn schlecht.

Organisation:

Während die Kinder im Heft, mit dem Setzkasten oder anderwärtig üben, arbeiten der Reihe nach je zwei am Computer. Ein Kind schreibt, das andere kontrolliert. Wechsel.

Anmerkung: Die Reihenfolge - zuerst Word, dann Zehnfingertrainer oder umgekehrt – ist eigentlich egal. Die Kinder haben ja das Tastaturblatt und kennen sich daher gut aus.

Übrigens:

Der Setzkasten (Veritas) kann mit "Zehnfinger-Farbstreifen" überklebt werden.

Information: info@desalla.at

Üben zu Hause:

Dieselben Übungen mit Word und Zehnfingertrainer wie in der Schule

11.9 Der Vorname in BLOCKSCHRIFT– 1. Schulstufe



Tafelbild

Alle Namen der Kinder werden in den Zehnfingerfarben auf die Tafel geschrieben.

Jedes Kind fühlt sich dadurch persönlich angesprochen und wahrgenommen und lernt auch die Namen der Mitschüler/Mitschülerinnen kennen.

Übungen:

Der Lehrer bzw. das entsprechende Kind nennt („liest“) seinen Namen. Buchstaben den Tieren zuordnen.

LUKAS

Die Kinder „lesen“:

Ziegenbock, Kuh, Pferd, Schäfchen, Ziegenbock

Es kann auch untersucht werden, wer die meisten Kühe, Pferde ... in seinem Vornamen hat, wer den längsten, kürzesten, gleich langen Namen hat. Dadurch werden Kontakte zwischen den Kindern hergestellt, was besonders am Schulanfang von Bedeutung ist.

Die Kinder erhalten ihren Namen in Hohlbuchstaben und malen ihn aus

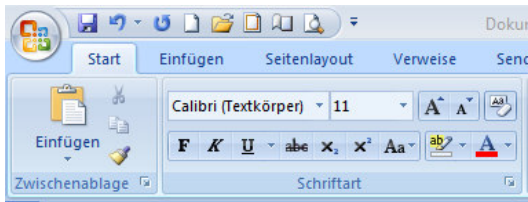
LUKAS

oder üben ihn in den entsprechenden Farben im Heft.

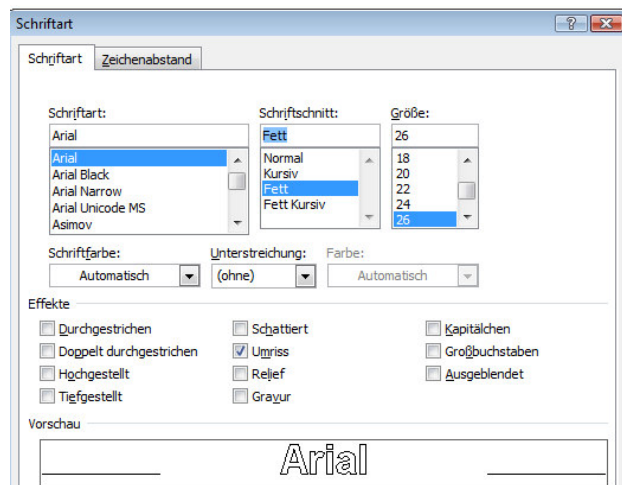
Im Trockentraining auf dem Tastaturblatt wird sowohl der eigene Name als auch der Name der Freundin/des Freundes geübt. Dazu werden die Namenskärtchen ausgetauscht.

11.10 „Verzaubern“ des Namens am PC z. B. Word 2003 - Symbolleiste Format;

Word 2007:



Einfügen



- den Namen schreiben
- einzelne Buchstaben oder das ganze Wort markieren (linke Maustaste drücken und den gewünschten Teil „zudecken“)
- „Zaubern“: Gewünschte Farbe, Größe, Schriftart ... wählen, mit der linken Maustaste ins weiße Feld klicken



Die Erfahrung hat gezeigt, dass manche Kinder ihre Kenntnisse den Mitschülern geschickt beibringen können z. B. vor dem Unterricht oder in freien Lernphasen.

12 „Blind schreiben“ mit Merkhilfen

Die folgenden Merksprüche für die Buchstaben und Zeichen der vier Tastenreihen haben sich in den letzten Jahren bewährt.

(Angeführte Beispiele sind Anregungen und Vorschläge. Sie können auf die jeweilige Person oder Gruppe nach Belieben angepasst werden. Fritz → Felix, Fanny...

Merkhilfen, die von den Kindern, bzw. vom Lernenden selber kommen, bleiben am besten im Gedächtnis. Der Fantasie und Kreativität sind keine Grenzen gesetzt.)

12.1 Die einzelnen Reihen im Überblick

Im Haus:

Grundreihe:

Wir belauschen die Tiere im Stall:

Kuh: Fritz geht heimlich jausnen → F G H J

(jausnen = Brotzeit einnehmen)

Pferd: Den Kuchen → D K

Ziegenbock: sehr lecker → S L

Schäfchen: Aus österreichischen Äpfeln → A Ö Ä



Neben dem Äpfellager (Ä-Taste) befindet sich ein Geräteschuppen. Dort lehnt eine Leiter (Raute #, oben hängt der „Äpfelklauber“ ’ (Auslassungszeichen).

Oberhalb des Hauses:

Oberreihe:

Resi trifft zwei Urlauber.

Wen? Erich mit Euro € und Isabella.

Der Ziegenbock ist neugierig. Wo? W o?

Das Schäfchen weiß es: An der blauen Quelle, dort schreiben sie ein E-Mail @, dann gehen sie zum Parkplatz üben. (z. B. Auto fahren).




Weil sie so fleißig geübt haben, bekommen sie ein Sternchen * (ist auf der Taste oben – so wie oben am Himmel), ein Plus + und gehen dann schwimmen ~.


Unterhalb des Hauses:


Unterreihe:

Was befindet sich unterhalb des Hauses?

Viele Blumen und die nette Mama.

Eine Hufschmiede befindet sich auch dort (C hat die Form eines Hufeisens).	
Die Pferde werden beschlagen.	
C - Das große Pferd wird beschlagen.	 Es stampft zuerst auf den Boden (kontrolliert damit, ob das Hufeisen fest ist) und probiert es dann auf dem Boden scharrend aus → Strichpunkt ;
c - Das kleine Pferd wird beschlagen.	Es probiert das Hufeisen gleich aus → Beistrich ,

Ein Spielplatz mit Achterbahn (X in Gedanken schließen) befindet sich auch dort.	
X - Der große Ziegenbock fährt mit der großen Achterbahn.	 Er verliert vor Aufregung zwei „Gagl“ (= Bemmerln = Bohnen). : → Doppelpunkt.
x – Der kleine Ziegenbock fährt mit der kleinen Achterbahn.	Er verliert in der Aufregung einen „Gagl“. . → Punkt.
Zum Veranschaulichen dieser Merkhilfe werden Schokorosinen oder runde Schokozuckerln mit Gruß vom Ziegenbock verteilt. So sind Punkt und Doppelpunkt besonders leicht zu merken.	

Im Süden ist auch eine Yacht am blauen Meer.	
Y – Das Schäfchen ist auf der großen Yacht. 	Weiter Meeresspiegel → Unterstreichungsstrich (Grundstrich)_
y - Das Schäfchen ist auf der kleinen Yacht.	Eine Hängematte zum Träumen zwischen zwei Palmen → Gedankenstrich (Mittelstrich)-

Auf der Alm:

Ziffern – und Zeichenreihe:

5 oder 6	7 oder 8 Kühe
49 Pferde	
4	9
30 Ziegenböcke	
3	0
12 Schafe	ß (Schafstall)

(Beim Üben der Ziffern darf ausnahmsweise auf die Tastatur geschaut werden.)

Auf dem Gipfel:

! Ich mache auf dem 1. Gipfel einen Handstand.	? Wie viele Tiere sind im Stall? (ß= Stall)
„ Das Redezeichen steht beim Zweier, weil meistens zwei Personen miteinander reden.	

- Es werden jeweils die Merksätze **einer Reihe** gelernt, begonnen wird immer mit den Zeigefingern. Ausführung mit Tastaturblatt, Word und Tastaturtrainer.

12.2 Ich lerne die Reihe „Im Haus“ (Grundreihe)

Material: Arbeitsblätter 1, 2, 8, 9, Word, Tierkarten



- Ich suche die Reihe auf dem Tastaturblatt (Arbeitsblatt 1)
- Ich lerne die Merksprüche für die einzelnen Buchstaben oder denke mir eigene Sprüche aus. Begonnen wird mit der Kuh:

F G H J → **F**RITZ **G**EHT | **H**EIMLICH **J**AUSNEN
D K → **D**EN | **K**UCHEN
S L → **S**EHR | **L**ECKER
A Ö Ä ' # → **A**US | **Ö**STERREICHISCHEN **Ä**PFELN, **Ä**PFELKLAUBER

- Ich wiederhole die Merkhilfen (Fritz geht heimlich jausnen) immer wieder. Gleichzeitig „tippe“ ich die Anfangsbuchstaben auf dem farbigen Tastaturblatt (FGHJ).
- Jetzt nenne ich beim „Tippen“ nur mehr die Buchstaben (FGHJ FGHJ FGHJ...).
- Zuerst auf die „Tasten“ schauen, dann „blind“.
- **Üben mit Word:**
Schriftgröße mindestens 24, Blockschrift:

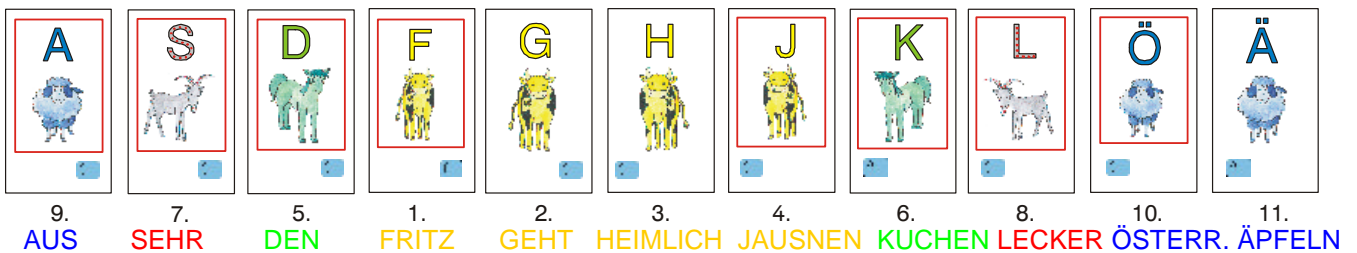
Tippen mit Blick zum Bildschirm: (Leerschritt jeweils mit dem linken Daumen).	Dazu sprechen:
FGHJ FGHJ FGHJ FGHJ	Fritz geht heimlich jausnen, Fritz geht heimlich jausnen. Fritz geht heimlich jausnen.
So lange üben, bis die Buchstaben eingepägt sind.	
DK DK DK DK DK DK DK DK DK DK	den Kuchen, den Kuchen ...
So lange üben, bis die Buchstaben eingepägt sind.	
SL SL SL SL SL SL SL SL SL SL	sehr lecker, sehr lecker, sehr lecker ...
So lange üben, bis die Buchstaben eingepägt sind.	
AÖÄ' AÖÄ' AÖÄ' AÖÄ' AÖÄ' AÖÄ'	aus österreichischen Äpfeln, Äpfelklauber; aus österreichischen Äpfeln, Äpfelklauber ...
So lange üben, bis die Buchstaben eingepägt sind.	

Anschließend wird mit Blick zum Bildschirm die vollständige Reihe mit gleichzeitigem Sprechen der Merksätze geschrieben: FGHJ DK SL AÖÄ FGHJ ...



Tierkarten: Reihenspiel 2.1, Seite 54

- Die Karten der Grundreihe werden wahllos auf den Tisch gelegt.
- Ordnen der Karten nach der Grundreihe. FGHJ, DK, SL, ...
- Beim Legen der Karten werden die Merksätze (Fritz geht heim jausnen ...) gesprochen.
- Sind alle Karten aufgelegt, werden sie in derselben Reihenfolge FGHJ, DK, SL, ... in die Hand genommen und auch wieder die Sätze dazu gesprochen.



Tierkarten: Reihenspiel 2.2, Seite 54

- Ablauf wie oben.



A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ö	Ä
a	s	d	f	g	h	j	k	l	ö	ä
9.	7.	5.	1.	2.	3.	4.	6.	8.	10.	11.
AUS	SEHR	DEN	FRITZ	GEHT	HEIMLICH	JAUSNEN	KUCHEN	LECKER	ÖSTERR.	ÄPFELN



Tierkarten: Reihenspiele 3, 4, 5, Seite 54

12.3 Hilfe zu Arbeitsblatt 8

Linke Hand					Rechte Hand					
Auf dem Gipfel										
!	“									?
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	B
Auf der Alm										
Q @	W	E €	R	T	Z	U	I	Ö	P	Ü
QUELLE	WO	EI	RESI	TRIFFT	ZWEI	URLAUBER	EI	WO	PARKPLATZ	ÜBEN
Oberhalb des Hauses										
A	S	D	F	G	H	J	K	L	Ö	Ä
AUS	SEHR	DEN	FRITZ	GEHT	HEIM	JAUSNEN	KUCHEN	LECKER	ÖSTERR.	ÄPFELN
Im Haus										
Y	X	C	V	B	N	M	;	:	-	
y	x	c	VIELE	BLUMEN	NETTE	MAMA	,	.	-	
Unterhalb des Hauses										
										Alt Gr
Schweine-stall										

Lehrmittel
des@lla

Erklärung und Durchführung:

- Linke Hand – Rechte Hand (gestrichelte Linie ist Trennlinie)
- Suchen der Reihe „Im Haus“ (Grundreihe)
- Ausmalen der Tasten der Grundreihe mit den entsprechenden Farben, die „Ställe“ mit dickem Rand
- Eintragen der Merkhilfen - siehe Nummerierung!

Linke Hand Rechte Hand

Auf dem Bspiel (Zeichenreihe):

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	?
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Auf der Alm (Ziffernreihe):

Q	W	E	R	T	Z	U	I	O	P	Ü
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

Obenalt: des Hauses (Oberreihe)

8	7	5	1	2	3	4	6	8	10	11
A	S	D	F	G	H	J	K	L	O	Ä
AUS	SEHR	DEN	FRITZ	GEHT	HEIM	JAUSNEN	KUCHEN	LECKER	ÖSTERR.	ÄPFELN

Im Haus (Grundreihe):

Y	X	C	V	B	N	M	;	:	-
y	x	c	v	b	n	m	;	:	-

Untenalt: des Hauses (Unterreihe)

Schweinstuhl Alt Gr

Lehnmittel
des@lla

Zehnfingertrainer: Textgruppe 01 Reihen ab Mittellinie, Im Haus (Grundreihe)
 Tastatur-Trainer: alle vier Möglichkeiten, auch Mix-Text,
 zur Vertiefung auch Maus-Trainer schwer, alle drei Möglichkeiten
Textgruppe 03 Im Haus (Grundreihe) schwer
Textgruppe 10 Sätze, Satz 1



Üben mit Word: Arbeitsblatt 10a, Übung 1 (das als Hals...) und Übung 8, Satz 1 (Da half das Öl.)

Zusatzaufgabe

Aufschreiben der Reihe auf einem Blatt Papier, zuerst mit Farbstiften, dann mit Bleistift:

Es wird mit den Buchstaben der Zeigefinger begonnen, die weiteren Buchstaben werden links und rechts dazu gefügt. Dabei werden die Sätze oder die Wörter gesprochen.

Fritz geht heimlich jausnen, den Kuchen usw.

ASDFG HJKLÖÄ'
 ASDFG HJKLÖÄ'

Zu den Merkhilfen

Ich hatte das Glück, von meinen „Tastaturschülern“ und anderen Personen viele nette Anregungen zu bekommen. Einige Tipps sind inzwischen „fixer Bestandteil“ von „Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT“. Ein paar Beispiele:

Eine Studentengruppe der PA Innsbruck gab mir 2003 den Tipp, die Taste Alt Gr mit dem Daumen zu bedienen.

Von Volker aus Graz, einem Teilnehmer unserer Sri-Lanka Reise 2004, erfuhr ich, dass die Lage der Buchstaben und Zeichen auf der einzelnen Taste immer dasselbe bedeutet (links oben → Shift-Taste, rechts unten → Alt Gr, links unten → „ohne“)

Kollegin Waltraud M., Wien, 2001: Mäuslein versteckt sich unter der Hand.

Kollegin Gerda, Wien, 2002: Die Punkte sind die „Gaßbemberln“.

Lukas, 1. Schulstufe, Assling, 2001: C schaut aus wie ein Hufeisen → Pferd

Thomas, 1. Schulstufe, Assling, 2001: X ist die Achterbahn für den Ziegenbock.

Sandra, 2. Schulstufe, Assling, 2001: Alt Gr = „Alte Großmutter“, Strg Alt = „Strenge Alte“

Teresa, Gymnasiastin, Graz, 2003: Unterstreichungsstrich ist der weite Meeresspiegel, der Gedankenstrich ein kleines Stückchen Meeresspiegel zwischen zwei Palmen.

Johns, 8 Jahre, Kerala, Indien, 2006, nannte das Zurückkehren in die Grundstellung „back home“.

Anna A., 32 Jahre, im Flugzeug von München nach Dubai, unterwegs nach Neuseeland, 2010, verbesserte den Merkspruch „Fritz geht heim jausnen“ auf „Fritz geht heimlich jausnen“.

Ein Mädchen aus Wattens gab den guten Rat, damit nur das Schäfchen die Löschtaste drückt und nicht gleichzeitig auch die Kuh die J-Taste: „Die ganze Kraft fließt in das Schäfchen“.
Das ist ein sehr wertvoller Tipp, der schon vielen Kindern auch beim Bedienen der schwierigen Tasten in der Unterreihe geholfen hat.

Finn K. aus München, 12 Jahre, im ICE von Fulda nach Wörgl, 2010, formulierte das so:
„Gib alle Energie in den Ziegenbock und trete die Taste!“

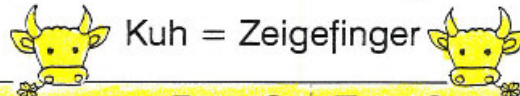
...

Vielen Dank für diese und alle sonstigen Beiträge! Bitte gute Ideen weiterhin mitteilen unter:
martha@desalla.at

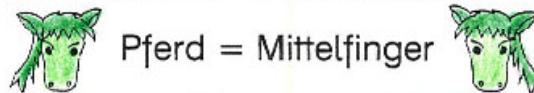
12.4 Vorlage zum Einprägen der Buchstaben und Zeichen der einzelnen Finger

Arbeitsblatt 9

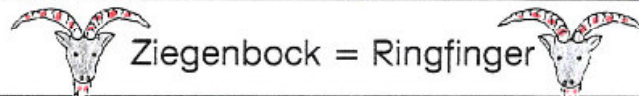
Male die Flächen der Buchstaben und Zeichen in den Farben der Tiere an! Erinnere dich an die Merkhilfen!
 Lege die Buchstaben und Zeichen je eines Tieres mit den Tierkarten nach! Schaffst du's auch auswendig?



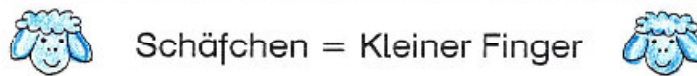
Auf der Alm (Zahlenreihe)	5 6 7 8
Oberhalb des Hauses (Oberreihe)	R T Z U
Im Haus (Grundreihe)	F G H J
Unterhalb des Hauses (Unterreihe)	V B N M



Auf der Alm (Ziffernreihe)	4 9
Oberhalb des Hauses (Oberreihe)	E € I
Im Haus (Grundreihe)	D K
Unterhalb des Hauses (Unterreihe)	C ; C ;



Auf der Alm (Ziffernreihe)	3 0
Oberhalb des Hauses (Oberreihe)	W O
Im Haus (Grundreihe)	S L
Unterhalb des Hauses (Unterreihe)	X ; X .



Auf dem Gipfel (Zeichenreihe)	! " ?
Auf der Alm (Ziffernreihe)	1 2 3
Oberhalb des Hauses (Oberreihe)	Q @ P Ü
Im Haus (Grundreihe)	A Ö Ä
Unterhalb des Hauses (Unterreihe)	Y - y -

13 Methodisch-didaktische und organisatorische Anregungen


10-Finger-Schreiben

Frontalunterricht	Stillarbeit	Computer	Hausübung
Arbeitsblatt 1 Alphabet in Farbe	Arbeitsblatt 2 Hohlbuchstaben- alphabet	10-Finger-Trainer Word WordArt	10-Finger-Trainer Word, WordArt: Buchst., Lernwörter

Frontalunterricht

Klasse	Gruppe	Einzelunterricht
Arbeitsblatt 1 Alphabet in Farbe	Erklärungen am Computer ...	Fingerkontrolle am Tastaturblatt und PC

Partnerarbeit

Zehnfingertrainer
Ein Kind übt, das andere beobachtet, ob die passenden Finger verwendet werden. Häufigste Fehler: C (Zeigefinger), Löschen (Zeigefinger), Daumen liegen nicht auf der Leertaste. Bei Übungen mit dem „Maus-Trainer“ zeigt das zweite Kind die entsprechenden Finger mit (ist auch in der Gruppe möglich).
Word
Buchstaben, Merkwörter oder –texte üben: Ein Kind übt eine kurze Einheit (Buchstabe, Wort, Zeile ...) das andere kontrolliert → Wechsel. Für evtl. Rechtschreibfehler sind beide verantwortlich.
WordArt
 Einer zeigt es dem anderen, dieser wieder dem nächsten usw. z. B.: Buchstaben, Wörter ...

Tastaturblatt 1:

Das Tastaturblatt dient dem „Trockentraining“ und ist eine sehr wichtige Lernhilfe.

Jeder neue Schritt und auch die Wiederholungen werden vor allem auf der Unterstufe am Anfang regelmäßig, dann fallweise **kurz mit allen Kindern gemeinsam** durchgeführt.

z. B. Jeder neue Buchstabe und jedes neue Wort wird zuerst am Tastaturblatt „getippt“.

Tipp von Manuela: Die Kinder sprechen beim Üben der „Pfeiltasten“ im Rhythmus dazu.

Dem Lehrer ist dadurch auch eine leichtere Kontrolle möglich.

Erarbeitung von Buchstaben und Wörtern:

Die Erarbeitung von Buchstaben und Wörtern läuft jeweils nach demselben - vom Lehrer bestimmten - Schema ab. Deshalb ist es sehr wichtig, am Anfang in kleinen Schritten vorzugehen und genau zu erklären. Später wissen die Kinder dann genau Bescheid und der „Betriebslärm“ hält sich in Grenzen.

Zehnfingertrainer - Word - WordArt

Während die Kinder im Heft üben, arbeiten je zwei abwechselnd beim Computer. Das erste Kind übt, das zweite kontrolliert.

Wenn das erste Kind die Übung beendet hat, gibt es ein Ding (evtl. Flauschtier ...) an das nächste Kind der Klasse - in der vorher besprochenen Reihenfolge - weiter.

Das Kind, das zugeschaut hat, kommt nun an den Computer.

Bis das den Kindern klar ist, ist Kontrolle durch den Lehrer nötig. Später klappt es sehr gut allein.

Üben zu Hause:

Dieselben Übungen mit Word und Zehnfingertrainer wie in der Schule. Der Lehrer druckt die Anleitung aus.

Anmerkung:

Diktate oder sonstige Übungstexte könnten auch vom Lehrer per E-Mail nach Hause geschickt und dort vom Schüler oder von den Eltern in das Programm eingefügt werden.

Oder:

Die Schüler speichern den Text auf einen Stick und fügen ihn zu Hause in das Programm ein. Bisher gibt es kaum Erfahrungswerte.

14 Tierkarten

Tierspiele

1. Welches Tier darf den Buchstaben schreiben?

oder

Welchem Tier gehört der Buchstabe?

Gespielt wird mit einem Teil der Tierkarten oder mit allen.

Die Vorderseite der Karte (schwarzer Buchstabe) wird gezeigt, das zugeordnete Tier auf der Rückseite soll erraten werden.



Anfangs darf das Tastaturblatt 1 als Hilfe verwendet werden. Der Buchstabe wird auf dem Blatt gesucht und auf Grund der jeweiligen Farbe das Tier erkannt.

1.1 Spiel zu zweit: Einer fragt den anderen → Wechsel

1.2 Spiel zu dritt: Einer fragt die beiden anderen, der Schnellere erhält die Karte. Sieger ist, wer mehr Karten hat.

2. „Leise-Spiele“ für die Freiarbeit

Die Kuschtiere stehen nebeneinander da.

- 2.1 Für ein Kind:
Das Kind legt die Buchstabenkarten (schwarzer Buchstabe nach oben) zum richtigen Tier.
Kontrolle auf der Rückseite der Karten
Statt der Kuschtiere können auch Spieltiere oder Tierbilder verwendet werden.
- 2.2 Für zwei Kinder:
Ein Kind zeigt eine Karte (schwarzen Buchstaben), das andere berührt das richtige Tier oder hält dieses hoch.
Kontrolle auf der Rückseite der Karte

3. Riesen-Tierkarten-Spiel

Gespielt wird mit den Riesen-Tierkarten und allen (kleinen) Tierkarten.
Die Tierkarten werden auf die entsprechenden Riesen-Tierkarten gelegt:

- 3.1 Riesen-Tierkarten und Tierkarten mit dem Tier nach oben legen (Kindergarten)
- 3.2 Riesen-Tierkarten: Farbe oben, Tierkarten: Tier oben (Kindergarten)
- 3.3 Riesen-Tierkarten: Tier oben, Tierkarten: schwarzer Buchstabe oben
(Hilfe: Tastaturblatt 1), Kontrolle auf der Rückseite
- 3.4 Riesen Tierkarten: Farbe oben, Tierkarten: schwarzer Buchstabe oben
(Hilfe Tastaturblatt 1), Kontrolle auf der Rückseite

Orientierungsspiel

Gespielt wird mit allen Karten.

Die Lage des Buchstaben bzw. Zeichens auf der Tastatur ist zu erraten:

Beispiele: **G** → im Haus, **7** → auf der Alm, **?** → auf dem Gipfel, **C** → unterhalb des Hauses...
Tastaturblatt 1 als Hilfe

Farbenspiele

Gespielt wird mit den Karten je einer Farbe

1. Legen der Buchstaben und Zeichen je einer Farbe

- 1.1 mit den Tierkarten – farbige Seite nach oben
- 1.2 mit den Tierkarten – schwarzer Buchstabe nach oben

Anfangs mit Tastaturblatt 1 oder Arbeitsblatt 9 (angemalt) als Hilfe, später aus dem Gedächtnis.

2. Lage des Buchstaben oder des Zeichens auf der Tastatur ist zu erraten

Die Karten je einer Farbe, z.B. alle gelben (= alle Karten mit den Kühen) liegen durcheinander oder gestapelt mit der farbigen Seite nach oben. Das Kind nimmt eine Karte und sagt, in welcher Reihe der Buchstabe liegt:

F → im Haus, **5** → auf der Alm, **M** → unterhalb des Hauses ...

Wenn die „Antwort“ stimmt, darf es die Karte behalten – wenn nicht, wird sie zurück- bzw. unten in den Stapel gelegt. Wer die meisten Karten hat, gewinnt.

Kontrolle mit Arbeitsblatt 9 (vorher anmalen)

Reihenspiele

Gespielt wird mit den Karten **einer** Reihe. Im Haus (Grundreihe), Oberhalb des Hauses (Oberreihe),...

1. Nachlegen der Buchstaben und Zeichen einer Reihe vom Arbeitsblatt 1

(auf dem Schultisch, auf dem Boden...)

1.1 Karten mit farbiger Seite

1.2 Karten mit schwarzen Buchstaben

2. Legen der Buchstaben und Zeichen einer Reihe, beginnend von der Mitte aus (Zeigefinger) – Sprechen der Merksätze

Wegnehmen in derselben Reihenfolge – wieder mit Sprechen der Merksätze Siehe S. 46

2.1 Karten mit farbiger Seite

2.2 Karten mit schwarzen Buchstaben

3. Die Karten einer Reihe liegen im Stapel mit der farbigen Seite nach oben:

Nennen des jeweiligen „Merkwortes“ - z.B. **K**→den **K**UCHEN, **L**→sehr **L**ECKER ...

Wenn die Antwort stimmt, darf das Kind die Karte behalten - wenn nicht, kommt sie unten in den Stoß.

Kontrolle mit Arbeitsblatt 8 (Muss bereits ausgefüllt sein)

4. Die Karten einer Reihe liegen im Stapel mit den schwarzen Buchstaben nach oben:

Die Kinder nehmen nacheinander eine Karte und nennen das Tier, das den Buchstaben schreibt.

Kontrolle auf der Rückseite

5. Übung zur Reihe „Im Haus“:

Die Karten liegen durcheinander mit den schwarzen Buchstaben nach oben. Die Kinder nehmen eine Karte nach der anderen und sagen, ob sich der Buchstabe in einem „Stall“ befindet oder nicht.

Kontrolle auf der Rückseite: Karten mit den Buchstaben der Grundstellung sind eingerahmt.

Mittellinien-Spiel

Gespielt wird mit der Rückseite der Deckkarte (Gestrichelte Linie bedeutet Trennlinie zwischen linker und rechter Hand = Mittellinie)

und den Karten links und rechts der „Mittellinie“:

6, 7, T, Z, G, H, B, N

- Die Karten liegen durcheinander auf dem Tisch.
- Die Mittellinienkarte wird hingelegt oder man zeichnet auf einem Blatt Papier eine gestrichelte Linie.
- Nun wird die Mittelliniengeschichte erzählt, dabei werden die jeweiligen Karten links und rechts der Linie gelegt.

Mittelliniengeschichte

Zwischen **6** und **7**

T - **Z** üben,

dann im **G**arten – **H**aus spielen.

„**BITTE NICHT!**“, bettelt das Kind, als Mama zum Schlafengehen mahnt.

Stapelspiele

Gespielt wird mit allen Karten.

1. Bilde mit den Karten jedes Tieres einen Stapel (4 Tiere→4 Stapel)

Kontrolle:

Kuh: 16 Karten
 Pferd: 10 Karten
 Ziegenbock: 9 Karten
 Schäfchen: 19Karten
 Deckkarte

2. Bilde mit den Karten jeder Reihe einen Stapel (4 Reihen→4 Stapel):

Kontrolle:

Im Haus: 12 Karten
 Oberhalb des Hauses: 14 Karten
 Unterhalb des Hauses: 14 Karten
 Auf der Alm und auf dem Gipfel: 14 Karten
 Deckkarte

Torspiel

Gespielt wird mit allen Karten. (Kontrolle auf der farbigen Seite der Karte)

Erklärung – Kinder	Erklärung – Lehrer
Schau die Karte genau an und sag, ob der schwarze Buchstabe, die schwarze Ziffer oder das schwarze Zeichen durch ein Tor gehen muss oder nicht, um auf den Bildschirm zu gelangen - und durch welches.	Wenn du die Lage des schwarzen Buchstaben, der schwarzen Ziffer oder des schwarzen Zeichens auf der Karte feststellst, weißt du, ob zum Schreiben eine Zusatztaste gebraucht wird oder nicht - und welche.
Buchstabe oder Zeichen links oben:	
blaues Tor	mit Shift-Taste
Buchstabe oder Zeichen links unten:	
nichts	ohne zusätzliche Taste
Buchstabe oder Zeichen rechts unten:	
rosa Tor	mit Taste Alt Gr

15 Das Lernpaket (LP) Zehn-Finger-Schreiben **KINDERLEICHT!** - Materialien

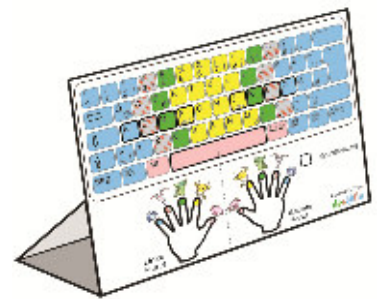
Handbuch – die „Gebrauchsanweisung“

10 Arbeitsblätter zum „Trockentraining“ (in eigener Mappe)

- 1 **Tastaturblatt** in Farbe, laminiert, wichtigste Lernhilfe für das „Trockentraining“ (Arbeitsblatt 1)
- 2 Tastaturblatt schwarzweiß: zum Anmalen des jeweils durchgenommenen Stoffes, kann auch zum „Trockentraining“ verwendet werden (Arbeitsblatt 2)
- 3 Vorlage für Fingerpuppen aus Filz (Arbeitsblatt 3)
- 4 Vorlage für Fingerpuppen aus Papier (Arbeitsblatt 4)
- 5 Alle Tiere im Stall - Grundstellung anschaulich (Arbeitsblatt 5)
- 6 Farbalphabet: Übersicht auch für die Kleinbuchstaben (Arbeitsblatt 6)
- 7 Hohlbuchstaben-Alphabet: zum Ausmalen der Groß- und Kleinbuchstaben (Arbeitsblatt 7)
- 8 Merkhilfen Reihen: zum Eintragen der Merksprüche (Arbeitsblatt 8)
- 9 Merkhilfen Tiere (Finger) - Farbgruppen: zum Einprägen der Buchstaben und Zeichen der einzelnen Finger (Arbeitsblatt 9)
- 10 Übungstexte vom Zehnfingertrainer (Arbeitsblatt 10a/b)

Die „Falttastatur“

wird vor den Bildschirm gestellt, um notfalls beim „Blindschreiben“ (Schreiben mit Blick zum Bildschirm) nachschauen zu können.



CD mit Zehnfingertrainer

Otimale Lernerganzung zum ben am Computer, mit den Arbeitsblattern zum Ausdrucken, Zehn-Finger-Lied, Lizenz fr **alle PCs der Schule, netzwerkfhig**



Tierkarten: zum spielerischen ben und Festigen des Gelernten



55 Karten

Vorderseite: Buchstabe oder Zeichen - gro, in Schwarz - die anderen Zeichen bzw. Buchstaben – angeordnet wie auf der Taste – kleiner, in Grau (mit Kleinbuchstaben, die auf der Taste nicht zu sehen sind)

Rckseite: Buchstabe bzw. Zeichen in Farbe, mit entsprechendem Tier und passender Groschreibtaste

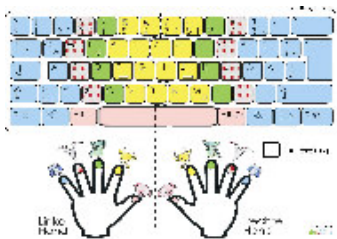
Die Buchstaben der Grundstellung sind rot umrandet.

Rckseite des Deckblattes: Senkrechte, gestrichelte Linie = Trennlinie zwischen linker und rechter Hand

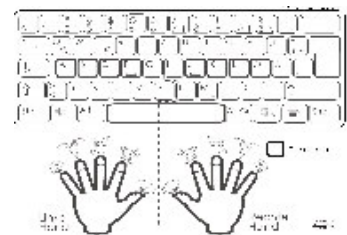
Viele Spielmglichkeiten!

Fr das Klassenzimmer

Tastaturblatt farbig, laminiert, A 3



Tastaturblatt schwarzwei, A 3



Farbalphabet, laminiert, A 3

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Aa Bb Cc Dd Ee

Ff Gg Hh Ii Jj Kk

Ll Mm Nn Oo Pp

Ququ Rr Ss Tt Uu

Vv Ww Xx Yy Zz 

! ? “ ; , : . _ -

Hohlbuchstaben-Alphabet, A 3

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Aa Bb Cc Dd Ee

Ff Gg Hh Ii Jj Kk

Ll Mm Nn Oo Pp

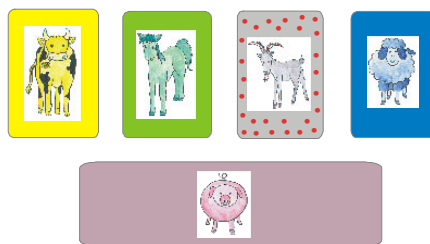
Ququ Rr Ss Tt Uu

Vv Ww Xx Yy Zz 

! ? “ ; , : . _ -

Riesen-Tierkarten

Farbblätter A4, laminiert, mit der entsprechenden Tierabbildung auf der Rückseite zur Erarbeitung und Festigung der Farbzuordnung



Schülerzusatzlizenz (Voraussetzung Schullizenz)

- CD zum Üben daheim inkl. Lizenz und Falttastatur
 - Arbeitsblatt 10a/b mit den Standardtexten des Zehnfingertrainers zum Üben mit Word
- Schülerzusatzlizenzen können gleichzeitig mit der Schullizenz oder auch im Nachhinein erworben werden.

Ständer für die Fingerpuppen

Zum Nachbasteln



Magnet-Tastaturspiel

Dieses Spiel erleichtert den Kindern das Verstehen der Computertastatur nach der Methode „Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT“. Das Magnet-Tastaturspiel ist auch über die Schulbuchaktion erhältlich. Es gehört zum Zusatzmaterial „Zauber-Lese-Land“.

www.zauberleseland.at

Vgl. auch Seite 32

Lernen ohne Computer

Falls kein PC vorhanden ist oder bei technischen Pannen, kann das Zehnfingerschreiben auch mit dem Handbuch, dem Tastaturblatt, den Tierkarten und einer ausgedienten Tastatur erlernt werden. Es fehlt natürlich die wichtige und angenehme Kontrolle des Geschriebenen auf dem Bildschirm.

16 Persönliches

Diese 2. Auflage des Handbuchs widme ich unserem 1. Enkelkind Mona, das im Nov. 2010 das Licht der Welt erblickt hat.

Zu meiner Idee

Als ich im Spätherbst 2000 – vor nun 10 Jahren - zum ersten Mal einen Computer einschaltete und mir das Zehnfingersystem mit einem alten Maschinschreibbuch meiner Tochter Carmen in einer Nacht und dem darauf folgenden Vormittag beigebracht hatte, war ich unendlich stolz und zufrieden. Ein Traum, der bis dahin unerfüllbar schien, war Wirklichkeit geworden! Mit Freude erstellte ich meine ersten Arbeitsblätter für die Schule und versandte E-Mails.

Ich dachte mir, dass meine Schulkinder das alles auch gern und leicht lernen würden und mit diesen Kenntnissen im Vorteil wären. Ich hatte mich nicht getäuscht! Katrin, eine Schülerin der 2. Schulstufe, schrieb auch von einem Tag auf den anderen mit zehn Fingern, die meisten übrigen Kinder interessierten sich ebenfalls sehr dafür.

Nun ließ mich die Idee nicht mehr los, eine Möglichkeit zu finden, Kindern und möglicherweise auch Erwachsenen das Zehnfingersystem auf einfache Weise beizubringen. Im Schuljahr 2001/02 entwickelte ich - gemeinsam mit den Schulkindern meiner Klasse und dank technischer Hilfe meiner beiden Söhne Harald und Andreas - eine eigene Methode zur Bedienung der Computertastatur.

Kolleginnen aus Wien sowie mein Freundeskreis und ehemalige Schüler zeigten sich sehr hilfsbereit. Besonders wichtig war für mich auch die Unterstützung einiger Eltern, die schon damals den Wert der Tastaturbedienung in der Volksschule erkannten.

Das Zehnfingerschreiben erschien mir eine wichtige Sache, für die es wert ist, sich einzusetzen. Ich beendete den Schuldienst und beschäftigte mich mit der Tastatur und damit, wie man das Zehnfingersystem leicht lernen kann. Ein besonderes Anliegen waren mir die Volksschulkinder, insbesondere die Schulanfänger.

Nach und nach gelang es mir, ein Lernpaket zu schaffen. Die erforderliche Software entwickelte mein Sohn Harald. (Erste Auflage 2004)

Auf zahlreichen Messen und bei Seminaren fand die Methode „Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT“ guten Anklang. Ob in Österreich, Deutschland, Südtirol, Liechtenstein, Ungarn, Indien oder im heurigen April in Australien – die Tiermethode klappte überall und brachte den Lernenden und mir selber viel Freude. Häufig begleitete mich mein Mann Sepp. Sein Improvisationstalent und technisches Können, vor allem aber sein Wohlwollen, seine souveräne Ruhe und sein Sinn für Humor waren für mich eine unbezahlbare Hilfe. Wir erlebten viel Spannendes und Schönes, auch Freundschaften entstanden.

Beim empirischen Arbeiten mit Testpersonen spürte ich ebenfalls, dass ich auf dem richtigen Weg war. Die „Schüler“ im Alter von 5 bis über 70 Jahren lernten durchwegs mit erstaunlichem Erfolg und waren bestens motiviert.

Überall, wo sich eine Gelegenheit bot, so im Zug, in Hotels, bei Familientreffen nebenbei... zeigte ich das Tastaturschreiben. Die ungewöhnlichsten Orte waren ein Hausboot in den Backwaters in Kerala und ein Flugzeug. Wenn mir ein AHS- Lehrer aus der Steiermark per E-Mail mitteilt, dass er seit der Indienreise das Zehnfingersystem anwendet oder ein Oberarzt, dass er froh ist, die Berichte nun mit Blick zum Bildschirm schreiben zu können oder Studenten ihre Diplomarbeit selber tippen oder eine Pensionistin E-Mails an ihre Tochter im Ausland sendet oder ein Gymnasiast mir sogar sein Zeugnis schicken will ..., erfüllt es mich mit Freude und Stolz.

Im Einzelunterricht erlernen Schüler /Schülerinnen das Schreiben mit 10 Fingern in weniger als 2 STUNDEN! Der weitere Erfolg hängt von der konsequenten Übung ab.

In der zweiten Auflage überarbeitete mein Sohn Harald die Software, während ich bemüht war, die Erkenntnisse der letzten Jahre im Handbuch noch praxisgerechter darzustellen.

Das Wichtigste ist jedoch immer ein motivierter Lehrer, der hinter der Sache steht!

Mit diesem Handbuch möchte ich auch Lehrer und Lehrerinnen ohne Vorkenntnisse ermutigen, sich auf das Abenteuer „Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT“ einzulassen. Man lernt durch „TUN“.

Viel Freude und Erfolg!

HERZLICHSTEN DANK

an alle, die mir geholfen, mich unterstützt und aufgemuntert haben,
diese zweite Auflage des Handbuchs zum Abschluss zu bringen!
Besonderer Dank gilt meiner Familie und meinem Lektor Gottfried.

Zu meiner Person



Foto: Marion Mohrs, Sidney, April 2010

Martha Desalla, geb. 1947 in Assling, Osttirol
Volksschuldirektorin, seit 2002 im Ruhestand
30 Jahre Tätigkeit als Grundschullehrerin (Lehrerin der Grundstufe 1)

In den letzten Jahren des Schuldienstes und in der Pension Entwicklung der Methode
„Zehn-Finger-Schreiben KINDERLEICHT“
Zahlreiche Präsentationen im In- und Ausland
Entwicklung des Erstleseschreibwerks mit Tastaturschreiben „Zauber-Lese-Land“

Mein Wunsch: Viele Kinder lernen das Tastaturschreiben leicht und mit Freude
und wenden es im Alltag erfolgreich an.

Referenzen:	
Aufnahme in das erfolgreiche Lehrerfortbildungsprojekt „Intel-Lehren für die Zukunft“ seit 2004 Vertrieb in Deutschland durch den co.Tec-Verlag seit 2004 Erfolgreicher Einsatz auch in Schulen in Südtirol, Liechtenstein, der Schweiz und Australien	Aufnahme in die österr. Schulbuchaktion für den fächerübergreifenden Unterricht in der 1. - 4. Schulstufe der Volksschulen und 1. - 5. Schulstufe ASO seit 2006-2007 Aufnahme in die österr. Schulbuchaktion für Hauptschulen und AHS Unterstufe seit 2008-2009

Persönliche Notizen: