

# **Inhaltsverzeichnis:**

## **Teil 1**

### **Wissen über Computer:**

|   |    |
|---|----|
| Vorwort .....   | 4  |
| Einleitung .....  | 6  |
| Teile des Computers.....  | 7  |
| Befehlsverarbeitung .....   | 9  |
| Wie bekomme ich ein Spiel von einer CD oder DVD auf<br>meinen Computer? ..... | 12 |
| Wie male ich ein Bild mit dem Computer?.....                                  | 13 |
| Ordnungsgemäßes An- und Ausschalten .....                                     | 15 |
| Wie kommt das Abenteuerspiel auf meinen Computer .....                        | 17 |
| Wie erreiche ich, dass mein Computerspiel das macht, was ich will.            | 18 |
| Kennst du das Internet? .....   | 20 |
| Suchmaschinen .....   | 22 |
| Chatten .....   | 24 |
| Suchen von Dateien .....  | 26 |
| Drucken .....   | 28 |

## Teil 2

### Die Geschichte von Maxi, Angie und Charlie

|  |    |
|--|----|
| Wie alles begann .....                                 | 31 |
| Ein Spiel wird zum Abenteuer.....                      | 35 |
| Niemand weiß die drei Antworten oder doch? .....       | 45 |
| Erster Versuch, die Rätsel zu lösen.....               | 50 |
| Der erste Ferientag .....                              | 54 |
| Ein kleiner Schritt weiter.....                        | 57 |
| Ein weiterer Schritt zum Ziel.....                     | 62 |
| Die rettende Idee .....                                | 70 |
| Die Sage von Burg Hohenfels und seinen Bewohnern ..... | 76 |
| Angie und Maxi lösen das Rätsel.....                   | 83 |

**Abbildungen: Microsoft cliparts**

**Copyright © Microsoft Corporation, One Microsoft Way, Redmond,  
Washington 98052-6399 USA**

## **Vorwort**

Die Geschichte „Das Computerkind Charlie“ verbindet die normale Erfahrungswelt der Kinder mit den spannenden Aspekten einer Sage und den täglichen Erfahrungen der Kinder im Umgang mit Computern und ihren Spielen.

Da ich Lehrerin bin, habe ich diesen Weg gewählt, den Kindern das Kennenlernen des Computers mit einer spannenden Geschichte zu verbinden. Es ist der abenteuerliche Weg zweier Kinder, die das Rätsel einer alten Sage mit Hilfe der modernen Kommunikation lösen und Ganze verbunden mit einem kleinen Lehrgang zum Umgang mit Computern.

Diese Lernbereiche habe ich an den Anfang der Geschichte gesetzt. Die Erklärungen und Beispiele können die Kinder direkt am heimischen PC nachvollziehen, während sie die Geschichte als spannendes Abenteuer erleben.

Ich wünsche den Kindern und vielleicht auch deren Eltern, die durch das Buch auch neue Computerkenntnisse erlangen können, viel Freude beim Lesen.

## Ordnungsgemäßes An- und Ausschalten

Damit dein Computer noch lange gut funktioniert und es dir nicht wie Maxi und Angela gleich in der Geschichte ergeht, musst du ihn immer richtig ein- und ausschalten.

Beim Einschalten drückst du einfach den Einschaltknopf. Dann laufen verschiedene Handlungen ab, diese ermöglichen dir, dass du deinen Computer benutzen kannst. Wenn du den Begrüßungsbildschirm siehst, kannst es losgehen.

Beim Ausschalten nie einfach den Ausschaltknopf drücken. Immer das Menü Start → Computer ausschalten benutzen, nur dann verläuft alles ordnungsgemäß.

Jeder Computer braucht ein Betriebssystem, damit er richtig funktioniert. Dieses ist zwar ein Programm, es gehört aber zur Hardware des Computers. Hardware kannst du dir einfach merken: Alle Teile des Computers, die man angreifen kann sind Hardware, alles andere ist Software. Ohne das Betriebssystem könntest du den Computer nicht

benutzen. In ihm sind solche Dinge festgelegt, wie Speichern, die Festplatte lesen, ein Programm laden usw. Das Betriebssystem beim PC ist meist WINDOWS.

Auch beim Ausschalten muss dieses Betriebssystem bestimmte Aufgaben ausführen, damit der Computer ordnungsgemäß beendet wird. Wenn du ihn einfach ausschaltest, kann es seine Aufgaben nicht erfüllen.

## Wie kommt das Abenteuerspiel auf meinen Computer

Sicher möchtest du mit deinem Computer auch spielen. Wie wäre es einmal mit Abenteuerspielen. Diese sind meist auf einer CD oder DVD.

Lege diese einfach ein. Fast immer startet sie sich von selbst. Ich das nicht der Fall, musst du auf Start → Ausführen gehen. Dort auf durchsuchen. Oben siehst du ein *Suchen in*. Drücke den Pfeil. Es wird dir aufgelistet, wo du suchen kannst. Wähle den Buchstaben deines CD oder DVD Laufwerks. Der Inhalt der CD bzw. DVD wird dir angezeigt. Suche dort ein Programm mit dem Namen: setup. So heißen fast immer die Installationsprogramme. Drücke dann OK. Jetzt sollte die Installation beginnen.

Am besten folgst du genau den Anweisungen. Wenn das Programm installiert ist, kannst du loslegen. Zuerst wird dir erklärt, was du alles im Spiel machen kannst und wie du vorgehen musst.

Ich wünsche dir dabei viel Spaß!

## **Wie erreiche ich, dass mein Computerspiel das macht, was ich möchte.**

Wenn du auf deinem Computer spielen möchtest, musst du mit ihm in Verbindung treten. Man nennt dies *Kommunikation*. Kommunikation zwischen dir und deinem Computer funktioniert über die Maus oder die Tastatur. In seltenen Fällen kann dies auch über ein Headset stattfinden.

Am häufigsten in Spielen oder Lernprogrammen geschieht diese Kommunikation durch die Maus. Du klickst einfach Symbole an und das Programm führt dann bestimmte Funktionen aus. In aller Regel wird dir die Benutzung des Programms in Voraus erklärt.

Manche Spiele oder Lernprogramme arbeiten mit der Tastatur. Hier ist die Maus ausgeschaltet. Auch hierbei achte auf die Erklärungen durch das Programm.

Vor allem beim Fremdsprachenlernen oder -üben wird manchmal ein so genanntes Headset eingesetzt.

Man versteht darunter eine Kombination von Kopfhörern und Mikrofon.

Meistens musst du dazu eine Sprechprobe abgeben, die das Programm untersucht, sodass es dich später auch versteht und verbessern kann.



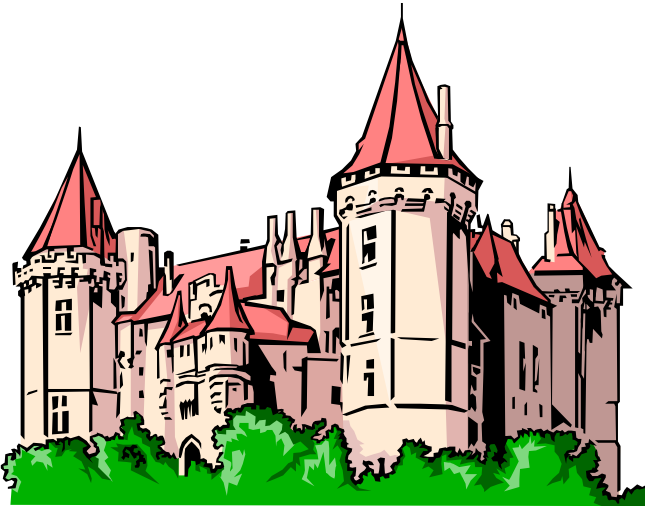


## **Ein Spiel wird zum Abenteuer.**

Der nächste Tag beginnt zunächst einmal wie jeder Tag. Angie und Maxi stehen wie immer ungern auf und gehen zur Schule. Nach der Schule und dem Mittagessen machen sie ihre Hausaufgaben. Die Mami meint dann, weil sie in der Nacht so brav geschlafen haben und heute so schlechtes Wetter ist, dürfen sie jetzt eine Stunde an den Computer.

Maxi schaltet ihn voller Begeisterung an, denn jetzt endlich möchte er sein Abenteuerspiel starten. Angie leistet ihm keine Gesellschaft, denn sie ist mit ihrer Freundin Julia zum Spielen verabredet. Als Maxi den Einschaltknopf drückt, erschrickt das Computermädchen Charlie sehr, denn plötzlich ist alles so hell um sie herum. Plötzlich kommen Buchstaben und Zahlen zu ihr in den dunklen Raum. Dann aber, als Maxi sein Abenteuerspiel startet, erkennt sie auf dem Bildschirm einen Hügel mit einem Schloss darauf. Das möchte sie sich einmal näher anschauen. Charlie bewegt sich vom Speicher, ihrem dunklen Raum in Richtung Bildschirm und befindet sich auf einmal auf einer großen Wiese, dahinter erhebt sich ein Hügel mit einem wunderschönen Schloss. Bevor Maxi sie aber auf dem Bildschirm entdecken kann, versteckt sie sich hinter einem Baum, der sich an der Seite des Schlosses befindet.

Sie sieht, wie er eine Figur auf dem Bildschirm, hin und herbewegt. Auf einmal



ist auf dem Bildschirm das Schloss ganz nah. Interessiert verfolgt sie, was nun um das Schloss herum alles passiert. Sie stellt fest, dass Maxi auf der Suche nach einem Schatz ist und jedes Mal im Laufe des Spieles im Schlossverlies landet und dort nicht mehr herauskommt und dann immer wieder von vorne anfangen muss. Nachdem sie ihn eine Zeitlang beobachtet hat, beschließt sie, ihm zu helfen.

Das Spiel beginnt immer damit, dass ein Junge, der Maxis Namen trägt vor einem alten Haus steht, das von einer Wiese umgeben ist. Im Hintergrund sieht

man den Hügel mit dem Schloss. Auf einem Baumstumpf sitzt ein Katze, die zunächst von Mazzi gestreichelt wird. Daraufhin erhält er von ihr einen Schlüssel. Mazzi geht zum Haus und klopft an die Türe. Ein alter Mann erscheint und fragt ihn nach dem Erkennungswort. Da Mazzi es nicht weiß, probiert er irgendwelche Wörter aus, aber ihm wird jedes Mal die Türe vor der Nase zugeschlagen.

Mazzi geht dann von hier aus weiter zum Schloss. Das Computerkind Charlie sieht aber, dass sich hinter dem Haus ein Brunnen befindet, in dem ein Eimer hängt. In ihm befindet sich eine kleine Kiste. Nachdem Mazzi wohl zum zehnten Mal das Schloss angeklickt hat, zeigt sich Charlie auf dem Bildschirm und sagt: "Du musst zuerst zum Brunnen und dort die Kiste holen." Mazzi hört die Worte aus dem Lautsprecher und erschrickt ganz fürchterlich. Was war denn das? Er klickt noch einmal das Schloss an. "Wenn du nicht zuerst die Kiste holst, wirst du wieder im Kerker enden." Mazzi benutzt das Mikrofon, das an Vatis Computer angeschlossen ist und sagt: "Wer spricht denn da?"

Als Antwort kommt das von Angie am vorhergehenden Abend gezeichnete Mädchen hinter dem Baum heraus mit den Worten: "Ich möchte dir gerne helfen, den Schatz zu finden." Mazzi schaut immer noch ganz entgeistert auf den

Monitor. Das Mädchen erinnert ihn an Bild, das Angie gestern Abend gezeichnet hat.



Er fragt: "Wo kommst du her und wie kommst du in mein Abenteuerspiel, denn bisher habe ich dich hier noch nie gesehen." Das Mädchen antwortet, sie wisse es nicht, auf einmal wäre sie in einem dunklen Raum gewesen und dann mitten in Maxis Abenteuerspiel. Ihr würde das Spiel große Freude bereiten und, sie möchte ihm sehr gerne bei der Schatzsuche helfen.

Maxi geht dann, wie von Charlie gewünscht zum Brunnen und zieht mit Hilfe des Eimers die Kiste heraus. Er öffnet sie und findet darin einen alten, vergilbten

Plan des Schlosses mit einer eingezeichneten Schatztruhe sowie einen verschlossenen Umschlag, den er öffnet. Darin liegt ein Zettel auf dem steht:



Maxi geht zurück zum Haus. Diesmal beantwortet er die Frage des alten Mannes mit KUMINO. Daraufhin öffnet dieser bereitwillig die Türe.

Charlie betritt ebenfalls das Haus. Der alte Mann schaut sie verwundert an und fragt sie, woher sie kommt und wieso sie auf einmal hier im Spiel ist, er hätte sie nämlich vorher noch nie gesehen. Charlie erklärt ihm, was passiert ist. Er erzählt dann, dass normalerweise ein Spieler mit einem Gerät (er meint wahrscheinlich eine Maus), die Figuren im Spiel bewegen würde oder über ein Gerät (wahrscheinlich einem Headset), direkt mit den Personen sprechen könnte. Er müsste dann entsprechend antworten oder auch irgend etwas tun, was ihm vorgegeben wurde. Heute wäre zum ersten Mal jemand bei ihm, mit dem er sich unterhalten könnte.