

**Coktel - wir begleiten
Kinder und Jugendliche von
2 bis 14 Jahren.**

**Entdecken
mit
ADDY BUSCHU**

Mit ADDY Buschu entdecken Kinder von 2 bis 4 Jahren spielerisch den Computer und entwickeln ihre Vorstellungskraft und Fantasie.



3 Software-Reihen für
PC/Mac

An jedem Reiseziel warten neue Entdeckungen!

Adiboo

Ein lustiger Freund zum Spielen
und Lernen für die 4- bis 7-Jährigen.



ADDY

Das schulbegleitende
Lernprogramm einer
neuen Generation!
Für die 6- bis 14-Jährigen.



S0027397

Für die Fächer Mathe, Deutsch und Englisch
von der 1. bis zur 8. Klasse.

Adiboo

**Benutzer-
handbuch**

**4-7
Jahre**

Musik



**Natur &
Technik**

Englisch



Registriere dich
auf der letzten Seite
und erhalte ein
Dankeschön!



COKTEL

CD-ROM
PC/MAC

SO GEHT'S LOS MIT ADIBOO . . . 2

A. So installieren/deinstallieren Sie <i>ADIBOO</i> ...	2
B. So wird das Porträt Ihres Kindes erstellt ...	3
C. Allgemeines zur Funktionsweise	4
1. Die Icon-Leiste	4
2. Die Mauszeiger	5
3. So funktioniert der Koffer	6
4. Dem Tempo des Kindes angepasste Schwierigkeitsstufen	7
5. Das Fahrmodul	7

DAS SIND DIE ABENTEUER VON ADIBOO 8

A. Einführung in die englische Sprache: Das Königreich Hocus Pocus	8
B. Natur & Technik: Das schwebende Land	10
C. Spielerische Einführung in die Musik: Die rätselhafte Musikmaschine	12
D. Die kleinen Belohnungen ...	14
1. Die Aktivitätskarten	14
2. Überraschungs-Animationen	14
3. Der Booster-Code™	15

HINWEISE ZUM TECHNISCHEN SUPPORT/GARANTIE 16



SO GEHT'S LOS MIT ADIBOO ...

A. So installieren/deinstallieren Sie ADIBOO ...

• So installieren Sie Adiboo auf dem PC ...

1. Legen Sie die CD-ROM ins CD-ROM-Laufwerk. Warten Sie einen Moment. Das COKTEL-Fenster erscheint. Sie werden gefragt, ob Sie **Installieren** oder **Verlassen** möchten. Falls dieses Fenster nicht erscheint, doppelklicken Sie erst auf **Arbeitsplatz** (auf dem Desktop Ihres Rechners), dann auf das CD-ROM-Laufwerk mit der Bezeichnung **Adiboo** und schließlich auf **Setup.exe**. Das Fenster für die Programminstallation erscheint.

2. Klicken Sie auf **Adiboo 3.1. installieren**. Das Programm kopiert dann die Dateien von der CD in das Verzeichnis „C:\COKTEL\ADIBOO3“.

• So starten Sie Adiboo auf dem PC ...

Legen Sie die CD ins Laufwerk und warten Sie einen Moment. Wenn der Adiboo-Bildschirm erscheint, klicken Sie auf **Starten**.

• So deinstallieren Sie Adiboo auf dem PC ...

1. Gehen Sie auf **Start\Programme\COKTEL** und klicken Sie auf **Coktel-Deinstallationsprogramm**.

2. Ein Fenster öffnet sich. Wählen Sie das Coktel-Produkt aus, das Sie deinstallieren möchten. Klicken Sie dann auf **Deinstallieren**.

• So installieren Sie Adiboo auf dem MAC ...

1. Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk und doppelklicken Sie dann auf das CD-Icon.

2. Klicken Sie auf **Adiboo 3.1 installieren** und folgen Sie dann dem Installationsvorgang von Adiboo 3.

• So starten Sie Adiboo auf dem MAC ...

Legen Sie die CD ins Laufwerk und warten Sie einen Moment. Wenn der Adiboo-Bildschirm erscheint, klicken Sie auf **Starten**.

• So deinstallieren Sie Adiboo auf dem MAC ...

Klicken Sie auf dem Desktop Ihres Rechners auf **Adiboo 3** und ziehen Sie dieses Icon in den Papierkorb.



B. So wird das Porträt Ihres Kindes erstellt ...

Jedem Kind sein eigenes Spiel!

Bei der ersten Benutzung fordert Adiboo das Kind auf, sich ein Porträt zu erstellen. Dieses Porträt wird das Kind dann im Verlauf der Programmnutzung repräsentieren. Alle Informationen, die die vom Kind durchgeführten Aktivitäten betreffen, werden mit diesem Porträt verknüpft.

Bei jeder neuen Benutzung muss dann nur das Porträt ausgewählt und anschließend mit einem Klick auf den Daumen bestätigt werden. Das Adiboo-Universum wird also so vorgefunden, wie das Kind es hinterlassen hat.

Es ist ratsam, kleinere Kinder bei diesem Schritt zu begleiten.

- 1 Um ein Porträt zu erstellen, muss das maskierte Gesicht (das neue Porträt) ausgewählt werden.
- 2 Bestätigt wird mit einem Klick auf den Daumen.
- 3 Das Porträt wird mit Hilfe der verschiedenen Elemente zusammengestellt, die um den Spiegel herum platziert sind.
- 4 Ist Ihr Kind mit seinem Porträt zufrieden, wird mit einem Klick auf den Daumen bestätigt.
- 5 Es folgt die Angabe, ob das Kind ein Junge oder ein Mädchen ist.
- 6 Dann sind der Vorname und das Geburtsdatum einzugeben.
- 8 Bestätigt werden diese Informationen mit einem Klick auf den Daumen.



Zugang zur Elternecke erhalten Sie durch Anklicken dieses Icons.

Mit einem Klick auf die Masken kann das Porträt geändert werden.



C. Allgemeines zur Funktionsweise

1. Die Icon-Leiste

Das sind die Icons und ihre Funktionen, die Ihr Kind im Programm antreffen wird.



Zugang zur Navigationskarte

Mit diesem Icon erhält Ihr Kind jederzeit Zugang zur Navigationskarte und kann von einem Ort zum anderen gelangen.



Bestätigen

Immer, wenn Ihr Kind eine Aktivität beendet hat oder wenn es eine Wahl oder Antwort bestätigen soll, muss es auf den Daumen klicken.



Die Schwierigkeitsstufe wechseln

Mit einem Klick auf dieses Icon können Sie die Schwierigkeitsstufe der Aktivität wechseln. Möchten Sie im Verlauf einer Aktivität die Schwierigkeitsstufe wechseln, beginnt die Mission von vorn.



Zugang zum Fahrmodul

Mit diesem Icon kann das Kind in Adiboos Auto von einem Ort zum anderen gelangen. Dieses Icon ist nur außerhalb der Aktivitäten zugänglich.



Nochmals hören

Mit einem Klick auf das Ohr kann Ihr Kind das zuletzt Gesagte noch einmal anhören.



Hilfe

Mit einem Klick auf dieses Icon verwandelt sich der Mauszeiger manchmal in ein Fragezeichen. Wenn das Kind nun mit dem Mauszeiger auf die Elemente klickt, die es interessieren, werden Erklärungen dazu angezeigt. Soll der Hilfemodus verlassen werden, wird das Fragezeichen einfach auf seinem Icon abgelegt.



Weiter geht's!

Mit diesem Icon geht es weiter zur nächsten Etappe.



Verlassen

Mit einem Klick auf die Tür kann das Kind die gerade aktuelle Aktivität verlassen und zum vorherigen Bildschirm zurückkehren.



Programm verlassen

Mit dem kleinen Computer wird das Programm verlassen.

2. Die Mauszeiger



Mauszeiger in einem aktiven Bereich

Dieser Mauszeiger gibt an, dass man im gewählten Bereich klicken kann.



Mauszeiger in einem nicht aktiven Bereich

Wenn Sie in diesem Bereich klicken, wird keine Aktion ausgelöst.



Mauszeiger zeigt „Warten auf einen Mausklick“ an

Das Programm wartet darauf, dass Ihr Kind per Mausklick seine Aktion beginnt oder fortsetzt.



Mauszeiger in einem Zugangsbereich

Wenn dieser Mauszeiger erscheint, gibt er dem Kind an, dass es sich mit einem Klick in Pfeilrichtung fortbewegen kann.



Mauszeiger zeigt eine Wartezeit an

Dieser Mauszeiger gibt dem Kind an, dass es warten muss, bevor es weitermachen kann. Er wird vor allem dann eingesetzt, wenn das Kind aufmerksam zuhören soll, was ihm gesagt wird. Dies ist besonders bei den Aufgabenstellungen in den Werkstätten oder bei den Hilfe-Hinweisen der Fall.



Mauszeiger zeigt Ladevorgang an

Dieser Zeiger gibt an, dass man sich während eines Ladevorgangs ein bisschen gedulden muss.



Form des Mauszeigers im Hilfemodus

Wenn das Kind auf das Hilfe-Icon klickt, verwandelt sich der Mauszeiger in ein Fragezeichen.



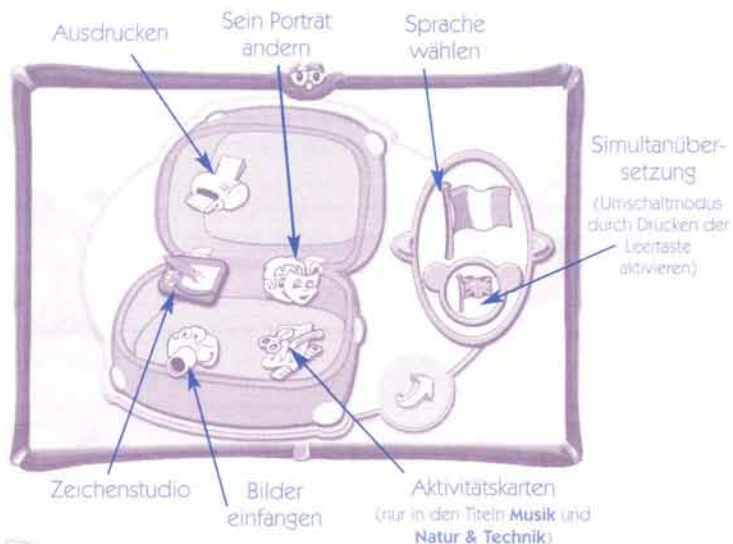
3. So funktioniert der Koffer ...



Auf Anfrage erhältliche Werkzeuge

Der Koffer ist über das nebenstehende Icon zugänglich. Er bietet dem Kind zahlreiche Werkzeuge.

Der Koffer



Ausdrucken: Mit einem Klick kann das Kind den Bildschirminhalt ausdrucken.



Aktivitätskarten: Jede Menge lustige Ideen, mit denen das Kind die Entdeckungen, die es mit Adiboo gemacht hat, auch ohne Computer fortsetzen kann.



Zeichenstudio: Mit dem Zeichenstudio kann das Kind jederzeit zeigen, was in ihm als angehende(r) Künstler so alles steckt!



Bilder einfangen: Das Kind hat stets die Möglichkeit, das Adiboo-Universum zu fotografieren. Es wählt ein Objekt aus und stellt die Größe des Fotos ein. Dann findet es sein Negativ im Zeichenstudio wieder.

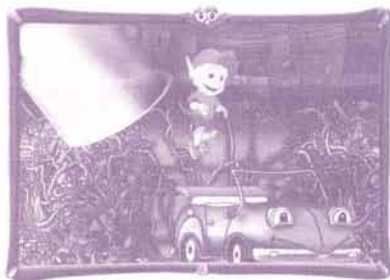


4. Dem Tempo des Kindes angepasste Schwierigkeitsstufen



Bei den Aktivitäten kann der Benutzer unter drei Schwierigkeitsgraden wählen. Bevor das Kind mit der Mini-Mission beginnt, kann es sich also eine Schwierigkeitsstufe aussuchen. Wechselt es die Schwierigkeitsstufe im Verlauf einer Aktivität, beginnt die Mission auf der neu gewählten Schwierigkeitsstufe von vorn.

5. Das Fahrmodul



Dem Kind steht ein Fahrmodul zur Verfügung. Es handelt sich um eine unterirdische Strecke, über die das Kind von einem Ort zum anderen gelangen kann. Zugang zum Fahrmodul bietet dieses Icon.



Das Kind bewegt sich mit Hilfe der Pfeile (nach vorne, rechts und links).



Mit einem Klick auf die Schaltboardkarte kann es sein Ziel auswählen. Es muss dann nur den Pfeilen auf dem Boden folgen.



DAS SIND DIE ABENTEUER VON ADIBOO ...

A. Einführung in die englische Sprache: Das Königreich Hocus Pocus

How strange - im Königreich Hocus Pocus herrscht Chaos!

Das alte Zauberbuch hat den Inhalt der Fläschchen im runden Turm vermischt – und das ging ganz schön daneben. Es hat einen Zaubertrank hergestellt, der das ganze Königreich durcheinander gebracht hat: Die Statuen sind kaputt, die Kleidungsstücke hängen in den Bäumen!

Die Mission von Adiboo und dem Kind besteht darin, dem alten Zauberbuch zu helfen, die zehn Zutaten für einen Zaubertrank zusammenzutragen, der alles wieder in Ordnung bringt.



Jedes Icon auf der Karte oben entspricht einer Mission und einem Thema auf Englisch (siehe nebenstehende Tabelle).

Eine blaue Farbkugel mit einem weißen Punkt bedeutet, dass eine Aktivität abgeschlossen wurde.



Wenn das Kind eine Mission beendet hat, findet es die gewonnene Zutat im runden Turm und kann versuchen, den Zaubertrank herzustellen. Aber Vorsicht! Verwendet das Kind eine Zutat mehrfach, braucht sie sich auf. Die Mission muss dann von vorn begonnen werden. Um das Spiel erfolgreich zu beenden, müssen alle zehn Zutaten gleichzeitig vorhanden sein.



Lernziele der jeweiligen Mission

Jede Mission besteht aus zwei Teilen: einer Phase des Entdeckens und einer Phase der praktischen Anwendung.

Icons der Missionen und angestrebte Lernziele



Wissen, wie die Farben auf Englisch heißen.



Wissen, wie die Lebensmittel auf Englisch heißen.



Auf Englisch bis zehn zählen können.



Wissen, wie die Tiere auf Englisch heißen.



Die einzelnen Körperteile auf Englisch benennen und richtig aussprechen können. (Spracherkennung nur auf PC)



Allgemein geläufige Aktivitäten auf Englisch benennen können.



Wissen, wie die Kleidungsstücke auf Englisch heißen.



Emotionen auf Englisch benennen können.



Auf Englisch sagen können, wie das Wetter ist.



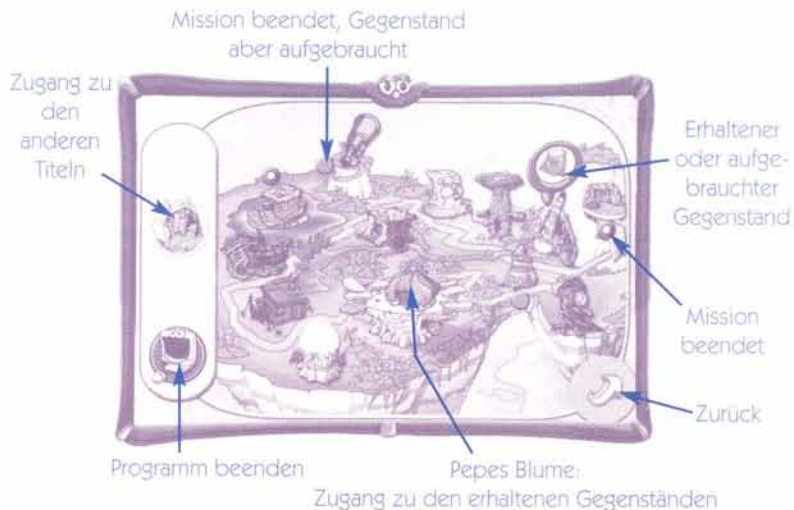
Verkehrsmittel auf Englisch benennen können.



B. Natur & Technik: Das schwebende Land

Oh! Ein Teil des Planeten Celesta ist davongeflogen.

Pepe bewacht einen Teil Celestas. Wenn er aber nicht genau aufpasst, kann allerhand passieren. Diesmal ist ein Teil des Planeten davongeflogen. Die Mission von Adiboo und dem Kind besteht darin, 12 Gegenstände zu finden und sie Pepe zu bringen, damit er Celesta wieder vervollständigen kann.



Jedes Icon auf der Karte oben entspricht einer Mission und einem Technik-Thema (siehe nebenstehende Tabelle).

Eine blaue Farbkugel mit einem weißen Punkt bedeutet, dass eine Aktivität abgeschlossen wurde.



Wenn das Kind eine Mission beendet hat, findet es das erhaltene Geschenk neben Pepes Blume. Es gibt kein Geschenk, das Pepe gleichgültig ließe.

Aber Vorsicht! Verwendet das Kind ein Geschenk mehrfach, braucht es sich auf. Die Mission muss dann von vorn begonnen werden. Um das Spiel erfolgreich zu beenden, müssen alle zehn Gegenstände gleichzeitig vorhanden sein.



Lernziele der jeweiligen Mission

Jede Mission besteht aus zwei Teilen: einer Phase des Entdeckens und einer Phase der praktischen Anwendung.

Icons der Missionen und angestrebte Lernziele



Die drei Aggregatzustände des Wassers kennen.



Den Zusammenhang zwischen Landschaft und Klima verstehen.



Die Nahrung der Tiere unterschieden lernen.



Die wichtigsten Alltagsmaterialien kennen.



Die Unterschiede zwischen Tag und Nacht beobachten.



Verschiedene Lebensräume erkennen (Berge, Meer usw.).



Feststellen, was eine Pflanze zum Wachsen braucht.



Wissen, warum der Himmel seine Farbe wechselt.



Die Merkmale der einzelnen Jahreszeiten erkennen.



Wissen, nach welchen Merkmalen Tiere einzuordnen sind.



Wissen, wie Schatten entstehen.



Wissen, wie Wind entsteht.



C. Spielerische Einführung in die Musik: Die rätselhafte Musikmaschine

Alle Töne sind völlig durcheinander geraten!

Adibo und seine Freunde stellen überrascht fest, dass eine Biene knattert wie ein Mofa und der Wind hupt wie ein Auto.

Adiboo, Plop und Bouzzy schauen sich ganz erschrocken um. Sie sind im Land der rätselhaften Musikmaschine! Die Musikmaschine ist völlig verzweifelt. Sie hat ihre Töne, die Binklangongs, verloren und kann ihre Melodie nicht mehr spielen. Die Folgen sind furchtbar. Die Bewohner des Landes geben die seltsamsten Geräusche von sich.

Die Mission von Adiboo und dem Kind besteht darin, der Musikmaschine alle Binklangongs zurückzubringen, damit sie wieder ihre Melodie spielen kann und die klingliche Ordnung im Land wiederhergestellt ist.



Rätselhafte Musikmaschine: Zugang zu den erhaltenen Gegenständen

Jedes Icon auf der Karte oben entspricht einer Mission und einem Musik-Thema (siehe nebenstehende Tabelle).

Eine blaue Farbkugel mit einem weißen Punkt bedeutet, dass eine Aktivität abgeschlossen wurde.



Wenn das Kind eine Mission beendet hat, findet es den erhaltenen Binklangong neben der rätselhaften Musikmaschine. Die Musikmaschine reagiert auf jeden Binklangong!

Aber Vorsicht! Verwendet das Kind einen Binklangong mehrfach, braucht er sich auf. Die Mission muss dann von vorn begonnen werden. Um die Mission erfolgreich zu beenden, müssen alle zehn Binklangongs gleichzeitig vorhanden sein.



Lernziele der jeweiligen Mission

Jede Mission besteht aus zwei Teilen: einer Phase des Entdeckens und einer Phase der praktischen Anwendung.

Icons der Missionen und angestrebte Lernziele



Hohe und tiefe Töne einordnen können.



Eine rhythmische Folge erkennen.



Aufsteigende/absteigende Tonfolgen auseinander halten können.



Die Stimmung eines Klangs erkennen und zuordnen.



Feinheiten erfassen (kräftige Töne/zarte Töne).



Die Quelle eines Klangs erkennen (Stärke, Material).



Falsche Klänge in einer Melodie erkennen.



Beim Zusammenspiel mehrerer Instrumente einzelne Instrumente heraushören.



Ein Tempo wahrnehmen und wiedergeben.



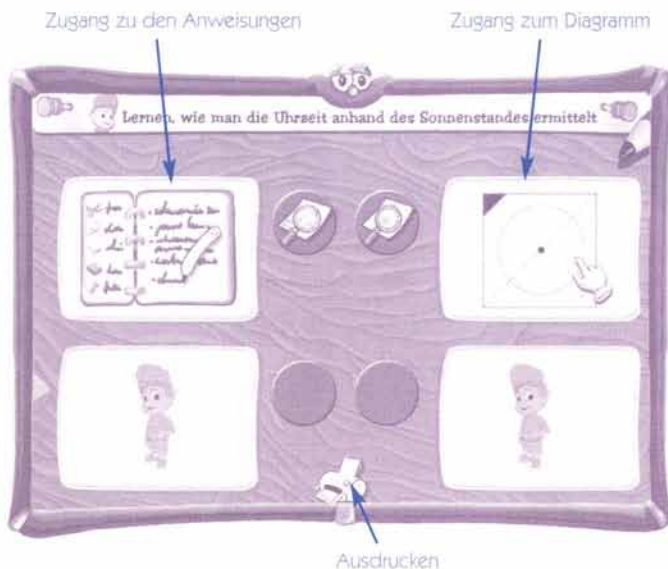
Schlaginstrumente am Klang erkennen.



1. Die Aktivitätskarten

Bei den Titeln *Das schwebende Land* und *Die rätselhafte Musikmaschine* kann das Kind seine neuen Kenntnisse mit Hilfe der Aktivitätskarten praktisch anwenden.

Beispiel für eine Aktivitätskarte aus *Natur & Technik – Das schwebende Land*: „Lernen, wie man die Uhrzeit anhand des Sonnenstandes ermittelt“.



Das Kind kann seine Karte ausdrucken und den Anweisungen folgen, um kleine Versuche durchzuführen.

2. Überraschungs-Animationen

In dem Maße in dem das Kind im Programm vorankommt, entdeckt es Überraschungen, die nach und nach freigeschaltet werden. Es kann sich dabei um Videos oder Mini-Aktivitäten handeln.



3. Der Booster-Code™



Was ist ein Booster-Code?

Mit dem Booster Code™ gibt es noch mehr Boni für noch mehr Spaß!



Mit jedem Booster-Code kann das Kind ein Bonus-Spiel, eine technische Spielerei oder eine zusätzliche Einsatzmöglichkeit gewinnen. Es genügt, den Booster-Code zu notieren, an einem sicheren Ort aufzubewahren und zu schauen, ob das nebenstehende Booster-Code-Logo auf anderen Produkten von Coktel oder Knowledge Adventure auftaucht.

Brandneue Informationen zu den Funktionen der Booster-Codes, die das Kind freischalten kann, finden Sie auf unserer Website www.boostercode.com.



Welche Boni verstecken sich in den Produkten der Adiboo-Reihe?

Verwendet das Kind den Booster-Code eines anderen Produkts in einem der Adiboo-Titel, hat es Zugang zu folgenden Boni:

- ein Puzzle im **Königreich Hocus Pocus**,
- ein Gedächtnispuzzle mit 18 Karten im **schwebenden Land**,
- ein Geräuschespiel im **Land der rätselhaften Musikmaschine**

