



WSOY

LASTENareena

HESSU KISSAN AAKKOSTARINAT



Richard Scarry

**Opi lukemaan ja kirjoittamaan uusia sanoja
PC/MACINTOSH CD-ROM 4-7-vuotiaille**

ASENNUSOHJEET

Ennen kuin *Hessu Kissan aakkostarinat* -tuotetta voi käyttää, se on asennettava tietokoneen kiintolevylle.

WINDOWS 3.1

1. Aseta tuotteen cd-levy cd-rom-asemaan.
2. Käynnistä cd-levyllä oleva asennusohjelma **asenna.exe**.
3. Asenna tuote asennusohjelman ohjeiden mukaisesti.

Kun olet asentanut tuotteen, voit käynnistää sen kaksoisnapsauttamalla kuvaketta *Hessu Kissan aakkostarinat* Windowsin ohjelmaryhmässä *WSOY*.

WINDOWS 95

Huom! Lopeta kaikki käynnissä olevat ohjelmat ennen kuin asetat tuotteen cd-levyn cd-rom-asemaan. Varmista myös, että Microsoft Officen työkalurivit eivät ole näkyvissä ja että käytössä ei ole virustarkistusohjelmia.

1. Aseta tuotteen cd-levy cd-rom-asemaan.
2. Asennusohjelman pitäisi käynnistyä automaattisesti. Jos näin ei tapahdu aloita asennus käsin käynnistämällä tuotteen cd-levyllä oleva asennusohjelma **asenna.exe**
3. Asenna tuote asennusohjelman ohjeiden mukaisesti.

Kun olet asentanut tuotteen, se käynnistyy automaattisesti, kun seuraavan kerran asetat tuotteen cd-levyn tietokoneen cd-rom-asemaan. Jos näin ei tapahdu, ota Windowsin cd-rom-automaattikäynnistys takaisin käyttöön tai käynnistä tuote käsin valitsemalla *Käynnistä*-valikon *Ohjelmat/WSOY*-alivalikosta vaihtoehto *Hessu Kissan aakkostarinat*.

MACINTOSH

1. Aseta tuotteen cd-levy tietokoneen cd-rom-asemaan ja avaa levy kaksoisnapsauttamalla sen kuvaketta.
2. Avaa levyllä oleva *Asennus*-kansio ja kopioi sen jälkeen Macintoshisi mukainen *Aakkostarinat*-kansio tietokoneesi kiintolevylle (esimerkiksi työpöydälle).

Kun *Hessu Kissan aakkostarinat* on näin asennettu, voit käynnistää tuotteen kaksoisnapsauttamalla kiintolevylle kopioimassasi *Aakkostarinat*-kansiossa olevaa *Hessu Kissan aakkostarinat* -kuvaketta.

Ohjeet mahdollisesti tarpeelliseen Äänet-säätimen ja Ääniapurin päivittämiseen löydät tuotteen cd-levyllä olevasta LUE MINUT -tiedostosta. Tutustu näihin ohjeisiin ennen kuin päivität tuotteen cd-levyn kansiossa *Kopioi Järjestelmäkansioon* olevia apuohjelmia.

KIRJAUTUMINEN JA TALLENNUS

Hessu Kissan aakkostarinoita käyttääkseen lapsesi on kirjoittauduttava ohjelmaan sisään. Tämä täytyy tehdä aina, kun ohjelma käynnistetään. Vanhemmat lapset voivat kirjoittaa koko nimensä, nuoremmilta riittää nimen alkukirjain. Ohjelma tallentaa pelitilanteen, joten jos pelaaja haluaa jatkaa siitä, mihin edellisellä kerralla jäi, hänen on kirjoittauduttava peliin samalla nimellä. Jokaisen pelaajan on kirjoittauduttava sisään omalla nimellään.

Yhdellä lapsella voi olla useampi *Hessu Kissan aakkostarinat* -peli kesken samanaikaisesti. Tällöin hänen on tallennettava jokainen peli eri pelaajanimellä.

VIANETSINTÄ

Tuotteen cd-levyn **Lue minut** -tiedostossa on ohjeita vianmäärittystä varten.

VANHEMMILLE

Hessu Kissan aakkostarinoiden avulla lapsi voi harjoitella lukemaan hauskesti ja monipuolisesti. Tätä tarkoitusta varten ohjelmassa on kuullunymmärtämisharjoituksia sekä mahdollisuuksia lukea ja kuunnella. Ohjelma kannustaa keksimään omia tarinoita. Ohjelmassa tutustutaan kirjaimiin, tehdään sanoja, yhdistetään sanoja ja niiden sisältöjä sekä sanoja ja niiden merkityksiä. Richard Scarryn lumoavien tarinoiden parissa lapset oppivat rakastamaan kieltä ja lukemista.

Lapsesi voi käydä Touhulassa viidessä eri paikassa: maatilalla, koulussa, uimarannalla, leiripaikalla ja kaupassa. Tässä muutamia vinkkejä.

Lapsi, joka vasta tutustuu kirjaimiin voi aloittaa:

- Kunkin paikan etusivun sanaleikillä.
- Maatilalla poimimalla omenoita.
- Leiripaikalla menemällä kalaan.
- Koulussa järjestämällä aakkosnauhan.

Lapsi, joka tuntee kirjaimet voi aloittaa:

- Kunkin paikan etusivun etsimistehtävällä.
- Koulussa laittamalla kirjat laatikkoon.
- Uimarannalla siivoamalla rannan.
- Kaupassa pakkaamalla ostokset.

Lapsi, joka osaa jo hiukan lukea voi aloittaa:

- Kunkin paikan etusivun etsimistehtävällä.
- Maatilalla tekemällä maatilan töitä.
- Koulussa tavaustunnilla.
- Leiripaikalla lähtemällä aartenmetsästyksen.



ALOITUS

Voi hyvänen aika! Herra Reila on rakentanut hienon tarina-ajokin, mutta hän ei muistanut ottaa tarinoita mukaan. Lähde Hessu Kissan ja Mato Matalan kanssa kiertämään Touhulaa. Hessu ja Mato auttavat Touhulan asukkaita erilaisissa askareissa, jotta touhulalaiset voisivat kirjoittaa tarinoita herra Reilan tarina-ajokkiin.

Kustakin suoritetusta tehtävästä (esimerkiksi omenoiden poimimisesta, ostosten pakkaamisesta tai rannan siivoamisesta) herra Reila saa ajokkiinsa uuden tarinan. Lapsi voi lukea kerätyt tarinat itse tai Äiti Kissan kanssa. Napsauta vanhempien kuvaketta, jos haluat tarkistaa, mitkä tehtävät lapsesi on jo suorittanut. Näin tiedät, mitä valmiuksia hän on kussakin paikassa harjoitellut.

Ohjelmassa näkyvät seuraavat kuvakkeet:



Nouse tarina-ajokkiin ja
valitse tehtävä.



Vinkkejä



Pelaa etsimispeliä



Tietoja vanhemmille



Lopetus

TARINA-AJOKKI

Napsauta tarina-ajokki-painiketta, kun haluat nousta tarina-ajokkiin – Repo Reilan kaikkien aikojen hienoimpaa keksintöön.



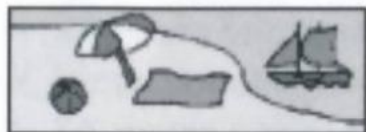
Tarinan lukeminen itse tai Äiti Kissan kanssa.



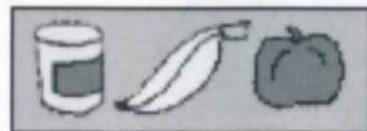
Kirjoita omia tarinoita yksinkertaisella kirjoitusohjelmalla.



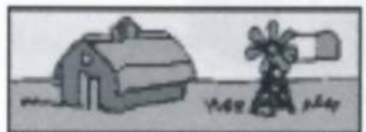
Käväise:



Maatilalla



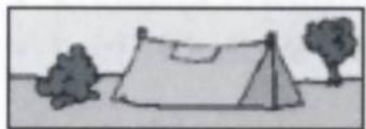
Kaupassa



Leiripaikalla



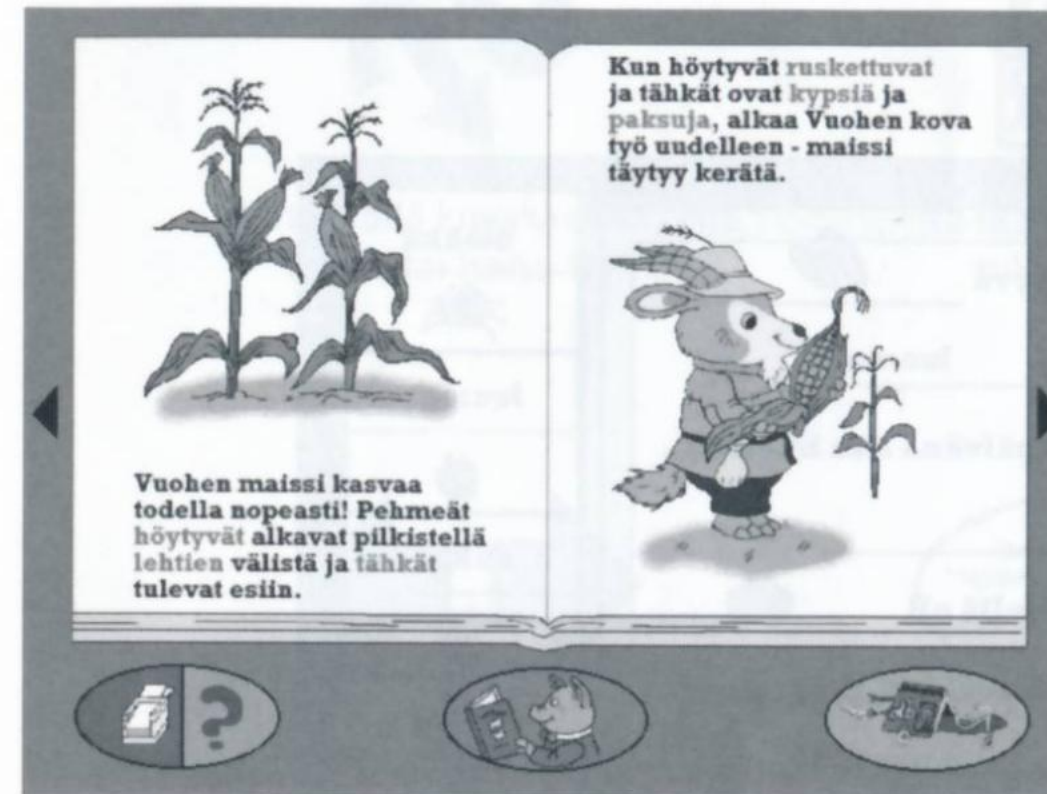
Koulussa



Uimarannalla

TARINAT

Kun lapsi on auttanut tarinan päähenkilöitä arkisissa askareissa, hän saa tarinan. Tarinakirjat löytyvät Tarina-ajokin kirjahyllystä, josta ne voi avata luettavaksi napsauttamalla niitä hiirellä. Kuuntelemalla tarinoita ja osallistumalla niiden lukemiseen lapsi kiinnostuu kertomisesta ja lukemisesta. Lapsi oppii yhdistämään sanoja ja kuvia, mikä on lukemaan opettelemisen ensimmäinen askel.



Kuuntele tarina.



Siirry edelliselle tai seuraavalle sivulle.



Tulosta tarina luettavaksi ja väritettäväksi.

juhla

Napsauta värillisiä sanoja, niin kuulet, miltä ne kuulostavat.

OMA TARINA

Tarinankirjoituskone kannustaa lasta keksimään tarinoita. Lapsi voi joko kirjoittaa aivan omia tarinoita tai käyttää ohjelman kuvia hassujen tarinoiden kertomiseen.

Huom! Jos haluat säästää kaikki lapsesi kertomat tarinat, tulosta ne. Ohjelma tallentaa vain viimeisen tarinan.

Maanviljelijä Vuohi on hyvä _____.
Hänen pellollaan kasvaa luumu ja _____.
Eräänä päivänä hän huomasi, että pellolla oli kypsä _____. Hän korjasi sadon ja pian hänellä oli _____.
täynnä. Maanviljelijä Vuohella oli mukanaan ja muste _____. Kun hän palasi, hänellä oli enää _____.

Icons in the list:
ötökkä (spider)
luumu (plum)
kukka (flower)
muste (ink)

Bottom bar icons: printer, question mark, character.

Kirjoita tarina

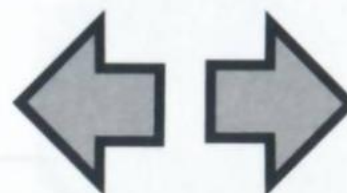
Käynnistä kirjoitusohjelma napsauttamalla tarinankirjoituskonetta, jonka ääressä Hessu Kissa istuu. Käytä tietokoneen näppäimistöä kirjoittamiseen.



Valitse tällä kuvakkeella oma tarina tai hassu tarina



Tällä kuvakkeella voit tulostaa tarinan



Valitse Touhulasta jokin paikka, jotta voit valita tarinaan kuvituksen. Voit katsella kuvia nuolinäppäimien avulla.



Hyppää tarina-ajokin kyytiin, jos haluat lukea valmiin tarinan tai vierailla jossakin Touhulan paikassa.

Kirjoita hassu tarina

Voit kirjoittaa hassun tarinan täyttämällä tyhjät tilat sanapankin sanoilla ja kuvilla.

Huom! Hassut tarinat eivät tallennu.



Valitse kuva tai sana.
Napsauta sitten tyhjää
kohtaa tarinassa. ♦



Kynävierityspalkin
avulla voit selata
sanaluetteloa.



Kuuntele, kun hassu
tarinasi luetaan
ääneen.



Tällä kuvakkeella voit
valita oman tarinan
kirjoittamisen tai has-
sun tarinan täydentä-
misen.



Palaa tarina-ajokin
kyytiin, jos haluat
lukea valmiin tarinan
tai valita jonkin pai-
kan Touhulassa.



Tulosta tarina.

TOUHULAN ASKAREET

Voit vierailla Touhulassa viidessä eri paikassa. Paikat ovat maatila, koulu, uimaranta, kauppa ja leiripaikka. Napsauta paikkaa tarina-ajokissa ja pääset paikan etusivulle. Etusivulla lapsi voi opetella sanoja, pelata etsimispeliä tai valita yhden kolmesta kuullunymmärtämisharjoituksesta.



Esimerkki Touhulan paikan pääsivusta.



Voit pelata pelejä valitsemalla jonkin
kolmesta korostettuna
näkyvästä paikasta.



Lue ja kuuntele
uusia sanoja



Pelaa sanojen-
etsintäpeliä

MAATILALLA

Auta maanviljelijä Vuohea maatalan töissä.

- Riimitä sanoja.
- Yhdistä kirjaimia.
- Järjestä työt oikeaan järjestykseen.

Laita heinät latoon

Heinäpaalit pitää viedä latoon. Katso ladon edessä olevia kahta kuvaa. Kun napsautat kuvaa, kuulet, mitä se esittää. Mieti, voiko sanat riimittää. Kun olet vastannut kolme kertaa oikein, latoon siirtyy yksi heinäpaali. Kun kaikki heinäpaalit ovat ladossa, saat tarinan.



Poimi omenat

Omenat odottavat poimijaa. Sinun tehtäväsi on poimia omenat koreihin. Napsauta omenoita, joissa on sama kirjain. Kun valitset oikein, omenat putoavat koriin. Maanviljelijä Vuohi kirjoittaa tarinansa puhtaaksi sillä välin, kun sinä poimit omenoita.



Auta maatalan töissä

Maatilalla on paljon tehtävää! Välillä maanviljelijä Vuohi unohtaa, mitä hänen pitäisi seuraavaksi tehdä. Auta häntä tekemään työt oikeassa järjestyksessä. Valitse ensin kuva napsauttamalla sitä. Napsauta sitten oikeaa kohtaa tarinassa. Kun linnunpelättimillä on kuvat kädessään oikeassa järjestyksessä, valitse **OK**. Kun kaikki kuusi hiirtä ovat nousseet ylös koloistaan, saat uuden tarinan!



LEIRIPAIKALLA

Auta Hilda Hipboa:

- Yhdistämään oikein aakkosten kirjaimet
- Etsimään aarteita
- Etsimään sanat, jotka alkavat oikealla kirjaimella

Ongi kalat päivälliseksi

Kalat vain leikkivät, mutta Hildalla on jo nälkä! Napsauta peräkkäin kaloja, joissa on sama kirjain. Kun kaikki neljä ämpäriä ovat täynnä kaloja, saat uuden tarinan.



Aartenmetsästys

Hilda Hippo on innokas etsijä. Katso Hildan listaa. Valitse sana ja napsauta sitä, niin kuulet sanan. Etsi sanaan sopiva kuva ja napsauta sitä. Jos löysit oikean kuvan, sanan viereen listaan tulee merkki. Kun olet löytänyt listan kaikki tavarat, sammakko loikkaa pois. Kun näytöllä on neljä sammakkoa, Hildan tarina on valmis.

Etsi kadonneet vaahtokarkit

Nyt paahdetaan vaahtokarkkeja. Mutta missä vaahtokarkit ovat? Hessun ja Madon on siivottava koko leiripaikka, jotta he löytäisivät vaahtokarkit. Siirrä hiiren osoitinta ja etsi kolme paikkaa, joihin syttyy valo (telta, järvi, pöytä). Napsauta haluamaasi paikkaa, niin pääset sinne etsimään vaahtokarkkeja.

Napsauta esinettä, ja kuulet, mikä se on. Jos sana alkaa repussa näkyvällä kirjaimella, napsauta reppua. Niin siirrät sanan reppuun. Kun paikka on siivottu, Mato löytää vaahtokarkin ja laittaa sen tikkuun. Voit palata leiripaikalle ja valita seuraavan siivoamispaikan. Kun Madon tikku on täynnä vaahtokarkkeja, saat uuden tarinan tarina-ajokkiin.



UIMARANTA

Auta konstaapeli Murinaa.

- Tutki yksityiskohtia.
- Etsi sanoja, jotka loppuvat samaan kirjaimeen.
- Yhdistä sanat ja kuvat.



Pysäköi autot

Uimarannalla on ruuhkaa, sillä rannalla on tänään leijajuhlat. Konstaapeli Murina tarvitsee apua autojen pysäköimisessä. Näytölle ajaa neljä autoa. Vertaa autoja liikennemerkkin kuvaan. Napsauta liikennemerkkin auton näköistä autoa. Kun valitset oikein, auto ajaa pysäköintipaikalle, ja näytölle ajaa neljä uutta autoa. Pysäköi autoja, kunnes pysäköintipaikka on täynnä, niin saat uuden tarinan luettavaksi.



Siivoa ranta

Uimaranta on sotkuinen. Konstaapeli Murina tarvitsee siivousapua. Napsauta tavaraa, niin kuulet, mikä se on. Jos kuulemasi sana loppuu samaan kirjaimen kuin roskapöntössä näkyvää kuvaa vastaava sana, napsauta roskapönttöä. Silloin tavara menee roskapönttöön. Kun yksi osa uimarannasta on siivottu, näkinkenkä aukeaa ja paljastaa yllätyksen. Kun kaikki kuusi näkinkenkää ovat auenneet, saat uuden tarinan.



Lennätä leijoja

Rannalla on leijajuhlat. Leijat kohoavat ilmaan, kun yhdistät sanat ja kuvat oikein. Napsauta leijaa, jossa on sana. Napsauta sitten leijaa, jossa on valitsemaasi sanaa vastaava kuva. Jos valitsit oikein, leija nousee korkeuksiin. Kun kaikki kahdeksan leijaa ovat ilmassa, hiekasta nousee hiekkalinna. Kun näkyvissä on neljä hiekkalinnaa, saat uuden tarinan.



KAUPPA

Urho Mesikoura ahkeroi kaupassa.

Auta Urhoa kiireisissä töissä.

- Yhdistä kirjaimet tavaroiden nimiin.
- Etsi alkukirjaimia.
- Ryhmittele tavaroita.



Kerää banaanit

Banaani Gorilla on piiloutunut hedelmäosastolle. Kuka kerää banaanit nopeimmin? Katso ostoskärkyä. Napsauta kuvaa, niin kuulet, mitä se esittää. Hedelmälaatikossa olevissa tavaroissa on kirjaimia. Napsauta tavaroita, joita vastaavan sanan alkukirjain on sama kuin ostoskärkyssä olevaa tavaraa vastaavan sanan alkukirjain. Jokaisesta oikeasta vastauksesta saat ostoskärryn täyteen tavaraa sekä yhden banaanin. Kun koossa on kymmenen banaanina, saat uuden tarinan.



Pakkaa ostokset

Urho tarvitsee apua ostosten pakkaamisessa. Katso tavarapareja. Alkavatko tavaroita vastaavat sanat samalla kirjaimella? Vastaa kyllä tai ei. Kun vastaat oikein, tavarat siirtyvät ostoskassiin. Kolmen oikean vastauksen jälkeen ostoskassi siirtyy ostoskärkyyn. Kun olet täyttänyt kuusi ostoskassia, saat uuden tarinan.



Täytä hyllyt

Kuorma-auto on tuonut kauppaan uutta tavaraa. Sinun tehtäväsi on laittaa tavarat paikoilleen. Napsauta tavaraa, ja kuulet, mikä se on. Napsauta sitten hyllyä, jolle haluat tavarain laittaa. Kun napsautat hyllyä, kuulet, mitä hyllylle pitäisi laittaa. Kun olet täyttänyt hyllyt, saat uuden tarinan.



KOULU

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii

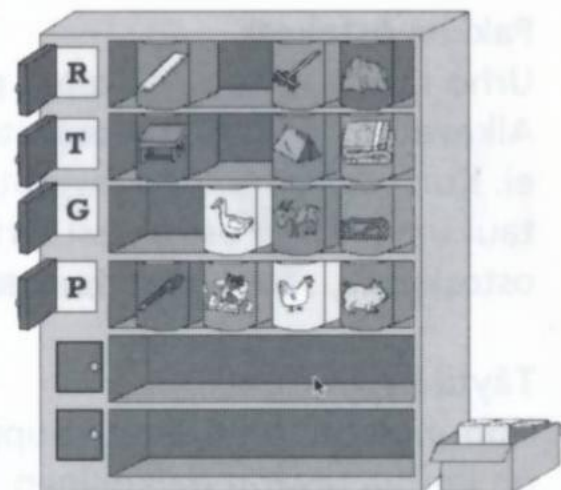
Neiti Hunaja tarvitsee apua luokkahuoneen järjestämisessä.

- Etsi ne alkukirjaimet, jotka eivät kuulu joukkoon.
- Täydennä sanoja.
- Järjestä aakkosnauha.



Laita kirjat pois

Joku on sekoittanut kirjahyllyt. Etsi kirja, jonka nimi ei ala hyllyn reunassa näkyvällä kirjaimella. Kuulet kirjan nimen, kun napsautat sitä hiirellä. Kun löydät kirjan, joka ei kuulu hyllyyn, napsauta sitä hiirellä, ja kirja siirtyy laatikkoon. Napsauta sitten laatikkoa. Kun olet järjestänyt kaikki kuusi hyllyä, saat uuden tarinan.



Etsi puuttuvat kirjaimet

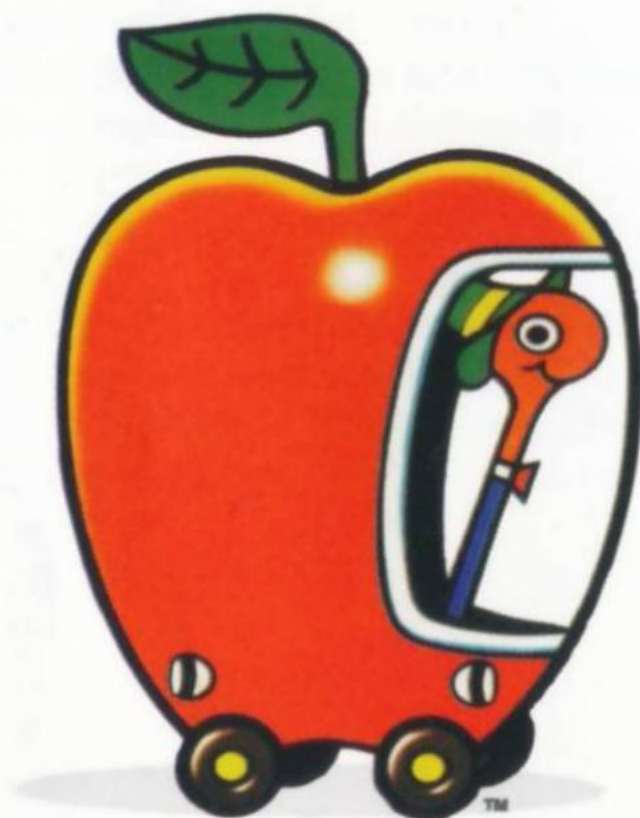
Täydennä sanat neiti Hunajan kanssa. Jokaisesta sanasta puuttuu yksi kirjain. Palikoista saat apua, jos et tiedä, mikä kirjain sanasta puuttuu. Napsauta oikeaa kirjainta. Napsauta sitten puuttuvan kirjaimen kohtaa, ja kirjain menee paikalleen. Kun olet kerännyt kaikki kuusi paperinukkea, saat uuden tarinan.

Järjestä aakkosnauha

Voi, neiti Hunajan aakkosnauhasta on pudonnut kuvia. Yhdistä kuvat ja kirjaimet toisiinsa. Napsauta kuvaa. Napsauta sitten kirjainta, jolla kuvaa vastaava sana alkaa. Kun kaikki kirjaimet ovat aakkosjärjestyksessä, saat uuden tarinan.



WSOY:n Elektronisten tuotteiden tukipalvelu
Puhelinnumero 0600-92080, arkisin 9-19 (3,30 mk/min. + ppm.)
Sähköpostiosoite tuki@wsoy.fi



NORSTEDTS RABÉN
MULTIMEDIA



ISBN 951-0-23388-9