



B
...
LEK&LÄR
BÖCKER

Handbok

Lek & Lär

Lekis

Kunskap för livet och skolan

CD

WINDOWS
WIN 95
MACINTOSH

3-5 år



KNOWLEDGE
ADVENTURE

INNEHÅLL

INNEHÅLL

Att börja med	1
Att installera programmet	2
Att starta programmet	3
Lekis huvudmeny	4
Lyssna på musik	6
Avinstallera programmet	6
Välkommen till Lekis	7
Utanför skolan	8
Aktiviteter	9
Lekissånger	15
Tips till föräldrar och lärare	16
Avsluta programmet	17
Andra roliga program från Levande Böcker	18

© 1994 Knowledge Adventure Inc. och Levande Böcker

Alla rättigheter förbehålls. Knowledge Adventure och JumpStart Preschool är varumärken som tillhör Knowledge Adventure Inc. Knowledge Adventures logotyp är ett registrerat varumärke som tillhör Knowledge Adventure Inc. Levande Böcker är ett registrerat varumärke som tillhör Levande Böcker i Mountain View, CA. Alla övriga produktnamn i programmet är varumärken eller registrerade varumärken som tillhör respektive företag.

ATT BÖRJA MED

SYSTEMKRAV

Windows

- 486sx25-processor
- 8 MB RAM
- 5 MB ledigt hårddisk-utrymme
- SVGA (256 färger)
- MPC ljudkort och CD-ROM-läsare
- Windows 95/Windows 3.1

Macintosh

- 68040- eller Power PC-processor
- 8 MB RAM
- 4 MB ledigt hårddisk-utrymme
- CD-ROM-läsare
- 256 färgers grafik
- 13 tumskärm
- system 7.1
- Quick Time 2.0 (ingår)
- Sound Manager 3.0 (ingår)

ATT INSTALLERA PROGRAMMET

Windows 95

Sätt in CD-skivan i CD-ROM-läsaren och följ instruktionerna på skärmen.

Windows 3.1

1. Starta Windows och sätt in CD-skivan i din CD-ROM-läsare.
2. Välj alternativet **Kör** under **Arkiv**-menyn i **Programhanteraren**.
3. Skriv **D\ASETUP** där D är beteckningen på din CD-ROM-läsare. Klicka på **OK**.

Macintosh

Ingen installation behövs.

ATT STARTA PROGRAMMET

Windows 95

Det här programmet använder funktionen Autostart i Windows 95. Sätt bara in CD-skivan i din CD-ROM-läsare så startas programmet automatiskt.

Windows 3.1

1. Sätt in CD-skivan i CD-ROM-läsaren och stäng alla andra Windows-program.
2. Dubbelklicka på programgruppen **Knowledge Adventure & Levande**. (Om du inte hittar programgruppen kan du välja **Fler fönster** i **Fönster**-menyn.)
3. Dubbelklicka på ikonen för **Lekis**.

Macintosh

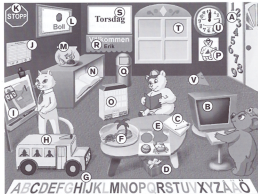
1. Sätt in CD-skivan i din CD-ROM-läsare.
2. Dubbelklicka på CD-ikonen för **Lekis**.
3. Dubbelklicka på ikonen för **Lekis**.

LEKIS HUVUDMENY

Klicka på följande bokstav för alla:

- A. Lyssna på Siffersången
- B. Lyssna på Alfabetssången
- C. Leka Punka-till-punka-leken
- D. Gå till en aktivitet som barnet behöver träna extra på.
- E. Lägga pussel
- F. Lära dig om siffror i sköldpaddsskålen
- G. Lyssna på ABC-sången
- H. Lyssna på Sången om bus-sen
- I. Måla med siffror, figurer och färger
- J. Se barnets framsteg i framstegs-rapporten
- K. Avsluta programmet

- L. Lära dig bokstäver och bokstavsljud
- M. Leka kurragömma
- N. Sjunga barnvisor
- O. Spela Memory
- P. Leka Annorlundaleken
- Q. Ståda och bygga ett Sopmonster
- R. Lyssna på Lekissången
- S. Lyssna på Sången om veckodagarna
- T. Lyssna på Årstidssången
- U. Lyssna på Sången om den rockande klockan
- V. Lyssna på Sången om cirkeln, kvadraten och triangeln



LYSSNA PÅ MUSIK

Du kan lyssna till melodierna i Lekis och fyra extra sånger i en vanlig CD-spelare. Sätt bara in CD-skivan i CD-spelaren och välj spår nr. 2.

Obs! Sångerna startar från spår nr. 2. Du kommer inte att kunna höra något ljud från spår nr. 1.

AVINSTALLERA PROGRAMMET

Windows 95

Gör så här om du vill avinstallera programmet:

1. Klicka på **Start**-knappen.
2. Välj **Inställningar**.
3. Klicka på **Kontrollpanel**.
4. Dubbelklicka på **Lägga till/
Ta bort program**.

5. Klicka på **Lekis**.
6. Klicka på **Lägg till/Ta bort**.
7. Klicka på **Ja**.

VÄLKOMMEN TILL LEKIS

Målet med det här programmet är att ge barn i förskoleåldern färdigheter som de kommer att behöva i förskolan. Följande funktioner gör Lekis till ett unikt läsprogram för barn.

Automatisk nivåanpassning:

Håller reda på barnets framsteg i de olika aktiviteterna och justerar automatiskt svårighetsgraden för att passa barnets nivå.

Styrda aktiviteter: Hjälper ditt barn att träna mer på de områden som är svaga. Om du klickar på Paketet (sid. 5, D) i klassrummet kommer du automatiskt till en aktivitet som barnet behöver träna extra på.

Framstegsrapport: Här kan föräldrar och lärare få en snabb

överblick över vilka färdigheter barnet behärskar och vilka områden som barnet behöver träna mer på.

ÖVNINGAR I LEKIS

Förberedande läsovningar: Se och höra olikheter, ordförråd och hörförståelse.

Förberedande räkneövningar: Siffror och siffrornas ordningsföljd, grundläggande geometri, klockan, veckodagarna och årstiderna.

Förberedande skrivövningar: Identifiera ord, rim och alfabetet.

UTANFÖR SKOLAN

Den första bilden i programmet visar området utanför skolan. Om du klickar runt på skärmen hittar du många roliga animationer och överraskningar.

Inskrivning

Klicka på dörren till skolan för att gå in i klassrummet. Om det är första gången du använder programmet måste du först skriva in dig. Du kan använda upp till 12 bokstäver för att skriva in ditt namn i rutan. Om du har använt programmet förut behöver du bara klicka på rätt namn för att komma in. Om du behöver hjälp kan du klicka på Kicki Koala. För att ta bort ett namn från listan klickar du bara på namnet och trycker **Alt+Del**.

När du är klar klickar du på dörrhandtaget eller trycker **Enter** för att gå in.



Rör pekaren över de olika föremålen i klassrummet för att se vilka olika aktiviteter som finns (sid. 5). Föremålen som tar dig till de olika aktiviteterna rör sig när du rör pekaren över dem. Om du klickar på de andra föremålen i rummet hittar du olika animationer och överraskningar. Om du klickar på **Paketet** under bordet blir du förflyttad till en aktivitet som du behöver träna extra på.



AKTIVITETER

Anteckningsblocket: Punkt-till-punkt

Träna på ordningsföljd för siffror och bokstäver.

Klicka på anteckningsblocket (sid. 5, C). Lär dig mer om ordningsföljden för bokstäver och siffror.

När du leker Punkt-till-punkt-leken klickar du på de olika punkterna i tur och ordning för att skapa en bild. När du har valt en punkt blir den röd och du ser en linje mellan den punkten och den förra. När du har klickat på alla punkterna i rätt ordning kommer du att få se en animation. Använd **Framåt-** och **Bakåt-**pilarna för att välja andra bilder eller för att se de bilder du redan klarat av. För att gå tillbaka till klassrummet klickar du på pilen längst ned till höger på skärmen.



Pussel: Storlek och form

Lär dig att känna igen saker på deras storlek och form.

Klicka på pusslet (sid. 5, E) så kommer du till en strand. Nedanför stranden ligger de olika pusselbitarna och din uppgift är att dra bitarna till sina rätta platser. Klicka på en av pusselbitarna längst ned på bilden och dra den till rätt plats. Klicka en gång till för att släppa den. Om du behöver hjälp kan du klicka på den tomma platsen där pusselbiten skall ligga. Det finns fler pussel att välja på: under vattnet, former och djurparken.



Sköldpaddspelet: Siffror och antal

Lär dig hitta det antal som hör ihop med en viss siffra.

Klicka på sköldpaddan i klassrummet (sid. 5, F).

Det här spelet går ut på att hjälpa alla sköldpaddorna att hitta sitt rätta bo på stranden. Sköldpaddorna simmar in från vänster och stannar i mitten av bilden. När sköldpaddan stannat får den en siffra på ryggen. Du har tio sekunder på dig att hitta det bo som har samma antal ägg som den siffra du ser på sköldpaddans rygg. När du hittat rätt bo klickar du på det. Om du inte klickar på något bo kommer sköldpaddan att simma iväg igen.



Målarboken

Lär dig känna igen siffror, figurer och färger.

Klicka på stafflät (sid. 5, I). Fyll i alla delar som har samma bokstav, nummer eller form som finns på målarfärgburken. Välj först bland **Bokstäver**, **Siffror** eller **Former**. Därefter väljer du en målarfärgsburk i skärmens nederkant. När du har fyllt i alla tomma områden i bilden kommer du att få se en överraskningsanimation.

Dockhuset: Memory

Testa ditt minne och para ihop bokstäver, siffror, former och föremål.

Klicka på det lilla huset på klassrumsgolvet (sid. 5, O) för att spela Memory. När du klickar på något av fönstrena i huset ser du ett föremål. Klicka på ytterligare ett fönster för att hitta det föremål som passar ihop med det första. Om bilderna passar ihop försvinner de. Leken går ut på att hitta alla par. Klicka på ballongerna på höger sida av skärmen för att välja en annan sorts bilder (siffror, bokstäver, former eller föremål).

Fiskskålen: Kurragömma

Träna på hörförståelse och att skilja på olika föremål.

Klicka på fiskskålen som du hittar i klassrummet (sid. 5, M) om du vill leka kurragömma med Felicia Fisk, världens snällaste guldfisk. Klicka på ljusknappen för att börja en ny omgång. När ljuset tänds igen kommer Felicia att ge dig ledtrådar om vilket föremål hon gömmer sig bakom. Om du vill höra ledtrådarna en gång till kan du klicka på bilden som föreställer Felicia. När du tror att du gissat vilket föremål Felicia gömmer sig bakom, så klickar du bara på det. Om du har rätt kommer Felicia att dansa för dig!



Anslagstavlan: Para ihop bilder och bokstäver

Para ihop olika spelkort och lär dig mer om bokstäver, föremål och bokstavslyd.

Klicka på Anslagstavlan (sid. 5, L) i klassrummet. På den lättaste nivån gäller det att para ihop rätt kort med det som Kicki Koala håller i tassan. På de svårare nivåerna skall du hitta begynnelsebokstaven för det föremål som Kicki Koala håller i tassan.



Bilden på Isbjörnen Björn: Annorlundaleken

Klicka på bilden på Isbjörnen Björn (sid. 5, P) nedanför klockan så kan du leka Annorlundaleken. Målet med den här leken är att hitta den bild som är annorlunda jämfört med de övriga. Du kommer att se fyra bilder på Björn. På en av bilderna har Björn på sig en tröja som är annorlunda. När du har hittat bilden som är annorlunda klickar du på den.



Barnvisor: Sjung med!

Sjung med i dina favoritvisor.

Klicka på boken (sid. 5, N) i bokhyllan. För att lyssna på någon av visorna klickar du på bilderna till vänster på skärmen. Du kan välja på "Tekannan", "Imse Vinse Spindel", "Nu ska tåget gå!" och "Du är som solsken". Du kan följa med i texten genom att titta på orden som lyser upp när de sjungs. Om du klickar på ett ord så kan du höra hur det låter. För att bläddra i texten kan du klicka på upp- och nedpilen eller trycka på piltangenterna på ditt tangentbord.



Soptunnan: Städa bland soporna och bygg ett Sopmonster

Städa upp bland soporna och lär dig räkna.

Klicka på soptunnan (sid. 5, Q) under välkommen-skyten. Din uppgift är att lägga soporna i soptunnan. Klicka på det föremål som soptunnan ber dig lägga i den, dra den till locket och klicka en gång till för att släppa ned det i tunnan. När du har slängt alla soporna i rätt ordning får du se en animation med Sopmonstret.



Framstegsrapport: Se ditt barns styrkor och svagheter

Här kan du se vilka framsteg ditt barn gjort.

Framstegsrapporten finns på den vänstra väggen i klassrummet under Stoppsskytten (sid. 5, J). Här kan du avläsa det antal försök som ditt barn har gjort i de olika funktionerna i programmet och hur det har gått. Den gröna stapeln visar antal lyckade försök och den röda stapeln visar det totala antalet försök. Till höger kan du avläsa antalet lyckade försök i procent av totala antalet försök. Klicka på skrivarsymbolen (nere till vänster) för att skriva ut framstegsrapporten. Om du klickar på namnet på en av aktiviteterna kommer du automatiskt till den aktiviteten. Klicka på pilen nere till höger för att komma tillbaka till klassrummet.

Obs! Om du är lärare och vill skriva ut framstegsrapporten för alla eleverna samtidigt, så skriver du in dig som "Lärare" när du går in i programmet. När du därefter klickar på skrivarsymbolen vid framstegsrapporten kommer alla elevers rapporter att skrivas ut. Du kan följa upp till 99 elever samtidigt.

LEKISSÅNGER

Du kan lyssna till melodierna i Lekis och fyra extra sånger i en vanlig CD-spelare. Sätt bara in CD-skivan i CD-spelaren och välj spår nr. 2.

Obs! Sångerna startar från spår nr. 2. Du kommer inte att kunna höra något ljud från spår nr. 1.

TIPS TILL FÖRÄLDRAR OCH LÄRARE

LEK & LÄR TILLSAMMANS MED DITT BARN

Lek & Lär-serien har utvecklats så att ditt barn självt kan välja hur, vad och i vilken ordning det vill lära och leka. Du som förälder kan hjälpa barnet genom att du känner barnets styrkor och svagheter och dessutom kan ni ha mycket roligt tillsammans när ni utforskar programmet. Här följer några tips på hur ni kan leka och lära tillsammans:

1. **Låt barnet bestämma.** Barn lär sig som mest och snabbast när de har roligt och själva lär upptäcka i sin egen takt.
2. **Lär dig mer om ditt barn.** Koncentrera dig mer på ditt barn och hur det lär sig saker än på hur programmet fungerar.

rar. Försök att iakta ditt barns sätt att lära sig, intressen, uthållighet och tankeprocesser.

3. **Ställ passande frågor.** Försök att ställa passande frågor till ditt barn vid rätt tillfällen. Utan att störa barnets inlärningsprocess kan du genom att ställa rätt frågor uppmuntra barnet att gå vidare och lära sig mer.
4. **Ha kul tillsammans!** Barn lär sig som bäst när de samtidigt har roligt. Låt den tid som ni tillbringar tillsammans med programmet bli ett nöje för er båda.

AVSLUTA PROGRAMMET

Klicka på Stopp-skytten i klassrummet för att avsluta programmet.

ANDRA ROLIGA PROGRAM FRÅN LEVANDE BÖCKER

Lek & Lär

Minsting
Lekis
Krakel Spektakels ABC
Casper
Den magiska biografen
Matteraketen

Kunskapsäventyr

Mitt första kunskapsäventyr
Äventyr bland Småkryp
Äventyret Havet
3D-Äventyret Människan
Äventyret Flyget

Levande Språk

Levande Spanska
Levande Franska



LICENSAVTAL FÖR LEVANDE BÖCKER

OBS! Läs noga igenom garantibestämmelserna innan du börjar använda det medföljande programmet ("Programmet"). Genom att använda Programmet förbinder du dig att iaktta villkoren i detta avtal. Detta är en rättsligt bindande dokument mellan dig ("Användaren") å ena sidan och Knowledge Adventure ("KA") och Levande Böcker i Norden AB ("LB") å andra sidan.

LICENS

Licens. Programmet är licensierat, inte sålt, till Användaren av KA och LB och får endast användas under iakttagande av garantibestämmelserna. KA och LB förbehåller sig alla rättigheter som inte uttryckligen har upplåtits till Användaren.

Kopiering. Licensavtalet ger Användaren rätt att använda Programmet på en dator i taget. Kopiering av Programmet är förbjuden.

Begränsningar i nyttjanderätten. Programmet och det medföljande tryckta materialet är skyddade enligt lagen om upphovsrätt. Användaren förbinder sig att inte på något sätt ärska Programmet källkod så att den kan upplåtas och användas av

Användaren eller någon annan. Användaren har inte rätt att klonera, anpassa, översätta, hyra ut, leasa, sälja vidare med vinst eller distribuera Programmet och inte heller lagra det på ett allmänt nätverk eller skapa derivaterade produkter baserade på Programmet eller någon del av det. Användaren förbinder sig att varken helt eller delvis sprida Programmet eller det medföljande tryckta materialet till andra eller elektroniskt överföra Programmet från en dator till en annan via nätverk.

Rättigheter. Användaren äger den eller de disketter eller CD-ROM-skivor på vilka Programmet är lagrat, men KA och LB förbehåller sig äganderätten till alla kopior av själva Programmet. Programmet är upphovsrättsligt skyddat.

BEGRÄNSNINGAR AV GARANTI- ANSVAR

Garanti. KA och LB garanterar att den eller de disketter eller CD-ROM-skivor som Programmet levererats på skall fungera felfritt i nittio (90) dagar under normal användning, räknat från Programmetts ursprungliga inköpsdatum.

Ansvarsfrihet. KA OCH LB LÄMNAR INGA SOM HELST GARANTIER FÖR PROGRAMMET ELLER DET MEDFÖLJANDE TRYCKTA MATERIALET. DESS KVALITET, PRESTANDA, SÄLJBARA SKICK ELLER LÄMPLIGHET FÖR VISST ÄNDAMÅL. PROGRAMMET OCH DET MEDFÖLJANDE TRYCKTA MATERIALET SÄLJS I "BEFINTLIGT SKICK". ANVÄNDAREN SVARAR SJÄLV FÖR ALL RISK BETRÄFFANDE KVALITET OCH PRESTANDA. Programmens prestanda varierar beroende på vilken utrustning det används tillsammans med. KA och LB garanterar inte att Programmet fungerar felfritt och utan avbrott eller att det uppfyller Användarens krav på prestanda.

Begränsad garanti. KA och LB ersätter kostnadsfritt skadade handböcker och disketter eller CD-ROM-skivor på vilka Programmet är lagrat, förutsatt att de returneras tillsammans med kvitto innan garantitiden har gått ut. Om KA eller LB inte kan erbjuda handböcker och/eller disketter eller CD-ROM-skivor, skall Användaren få tillbaka köpeskillingen. Varken KA eller LB, dess produktutvecklare, anställda, underkonsulter eller distributörer är i något fall ansvariga för indirekta skador (inklusive skada genom utebliven affärsvinst, avbrott i verksamheten, förlust av information o.dyl) som beror på nyttjandet eller oförmågan att nyttja Programmet eller det medföljande

tryckta materialet, även om KA och LB eller någon auktoriserad representant för KA eller LB har underrättats om risken för att sådana skador kan uppkomma.

ALLMÄNNA BESTÄMMELSER

Uppsägning av licens. Denna licens gäller tills vidare. KA och LB förbehåller sig rätten att säga upp avtalet om Användaren bryter mot något av villkoren i licensavtalet. Om licensen upphör att gälla skall Programmet och alla kopior av det förstöras. Användaren kan själv när som helst säga upp denna licens genom att förstöra Programmet och alla kopior av det.

Uppsägning av licensavtalet skall snarast meddelas KA eller LB.

Avtalets giltighet. Detta avtal innehåller samtliga villkor beträffande Programmet och ersätter i egenskap därav alla andra eventuella avtal, muntliga såväl som skriftliga, rörande Programmet och det medföljande tryckta materialet.

Generella villkor. Ingen företrädare för KA eller LB, vare sig återförsäljare, agent eller anställd, kan ändra eller utöka dessa garantibestämmelser muntligen eller skriftligen, uttryckligen eller underförstått. Det gäller även Användaren. Förklaras någon del av detta avtal vara ogiltig av en domstol, skall övriga delar kvarstå som gällande. Underskriftenhet att inga någon del av detta avtal innebär inte att den delen av avtalet är ogiltig.

Exekutiv producent:
Producent/designer:
Ansvarig för design/illustration:
Ansvarig för programmering:
Ansvarig för ljudproduktion:
Tekniskt ansvariga
Pedagogisk kontroll:

Medproducent:
Design/illustration:

Ljudtekniker:
Originalmusik:
Animationsdesign:
Animering:
Marknadsföring:
Ansvarig för kvalitetskontroll:
Kvalitetskontroll:

Ytterligare programmering:
Tack till:

Särskilt tack även till barnen som inspirerade oss:
Internationell chef:
Bearbetningschef:
Ansvarig för bearbetning:
Bearbetningsredaktion:

Förhandsläsare av översättning:

Senast bearbetning:
Producent:
Medproducent:
Översättning:
Ljud:
Sång:
Röstor:

Produktionsassistent:
Documentation:
Ansvarig för förpackning/handbok:
Förpacknings/handboksdesign:

Paul Strömberg
Sam Gilbert
Göran Robinson
Dannry Hvidsberg, Scott Reynolds
David Atherton
Dan Regal, Jeremy Leader
Dorina Franklin, Emily Maerzman, Sarah Salt, Julie Titus,
Clarita Welles, Lauren Fligsten
Molly Kleindienst
Jennifer Bradley, Deborah Campbell, Brian Coleman,
Marianne Garcia, David Urban
Dean Henry, Reid Stewart
Beth Malin Licher, Jon Baker
Edward Olson
Class Entertainment
Leslie Gutchen
Leonard D'Amico, Tatiana Solyarskaya
Larry Gross, Raymond Pines, Joseph Horowitz, J.F. Olsh,
Garry Albritton, Eugene Forckel, Sherita Spajer, Adam Ryan,
Phillip Parsons
Bill DuSha, Ben Holland, LeVon Kaseem, Peter Ruffner
Suzanne Abrahamson, Jeremy Leader, George Licher, Barton Lister,
Don Hoffman, JoNen Thompson, Maurice Kleinman

Robbie Farber och Margaret Gundrick
George Nikas
Jan Brodman
Jeff Lorentzen
Mark Garcia, Jeff Lorentzen, Simon Mai, Matthew Ropp och
Sharon Striner-Pines
Elana Finley, Mark Garcia, Jeff Lorentzen

Lexande Böcker i Norden AB
David Skoglund
Martin Olsson
Pelle Carlberg
Mi-Mo Sound Production, Bj Production
Pelle Carlberg
Mi-Mo Voice Production, Maria Rosén, David Santesson-Gläsen,
Olof Måde och Mariana Hågerby
Fredrik Hjelm
Viktor Andersson, Åsa Wiedle
Viktor Andersson, Åsa Wiedle
Sara Brilham



En serie kunskapsprogram från Levande Böcker

Ålder	2 år	3 år	4 år	5 år	6 år	7 år	8 år	9 år
Lek&Lär-program						Lek&Lär Andra klass		
					Lek&Lär Första klass			
				Lek&Lär Förskolan				
		Lek&Lär Lekis						
	Lek&Lär Minsting							



LEVANDE BÖCKER

Dalagatan 7, 111 23 Stockholm, tel: 08-406 00 40, fax: 08-406 03 60,
<http://www.levande.se>, info@levande.se

INSTALLATIONS- OCH STARTANVISNING LEKIS

Windows 3.1

Att installera programmet

1. Starta Windows och sätt in CD-skivan i din CD-ROM-läsare.
2. Välj alternativet **Kör** under **Arkiv**-menyn i **Programhanteraren**.
3. Skriv **D:\SETUP** där D är beteckningen på din CD-ROM-läsare. Klicka på **OK**.

Att starta programmet

1. Dubbelklicka på programgruppen **Knowledge Adventure & Levande**. (Om du inte hittar programgruppen kan du välja **Fler Fönster** i **Fönster**-menyn.)
2. Dubbelklicka på ikonen för **Lekis**.

Windows 95

Ingen installation behövs. Sätt bara in skivan i din CD-ROM-läsare. Programmet startas automatiskt.

Macintosh

Att starta programmet

1. Sätt in CD-skivan i din CD-ROM-läsare.
2. Dubbelklicka på CD-ikonen för **Lekis**.
3. Dubbelklicka på ikonen för **Lekis**.



KNOWLEDGE
ADVENTURE™



Levande Böcker

Levande Böcker är Sveriges ledande förlag för kunskapsprogram på CD-ROM. Målet är att erbjuda de roligaste och bästa multimedieprogrammen för kunskap och kreativitet. Med hjälp av filmer, musik, tal och ljud effekter blir inläringen rolig och spännande.