

# **Das Handbuch zu Klettres**

**Anne-Marie Mahfouf**  
**Übersetzung: Thorsten Mürell**



Das Handbuch zu Klettres

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>KLettres benutzen</b>	<b>6</b>
2.1	Stufen 1 und 2 . . . . .	6
2.2	Stufen 3 und 4 . . . . .	8
2.3	Einrichtungsdialog . . . . .	9
2.3.1	Über Schriften . . . . .	9
2.3.2	Zeiten . . . . .	9
2.4	Eine neue Sprache hinzufügen . . . . .	10
<b>3</b>	<b>Befehlsreferenz</b>	<b>12</b>
3.1	Das Hauptfenster von KLettres . . . . .	12
3.1.1	Das Menü Datei . . . . .	12
3.1.2	Das Menü Spielstufe . . . . .	12
3.1.3	Das Menü Sprache . . . . .	13
3.1.4	Das Menü Aussehen . . . . .	13
<b>4</b>	<b>Neue Dateien mit Lauten für KLettres</b>	<b>14</b>
<b>5</b>	<b>Fragen und Antworten</b>	<b>15</b>
<b>6</b>	<b>Danksagungen und Lizenz</b>	<b>16</b>

### Zusammenfassung

KLettres ist eine Anwendung, die dafür erstellt wurde, dem Benutzer das Lernen des Alphabets in einer neuen Sprache zu erleichtern und dann anschließend das Lesen von einfachen Silben. Der Benutzer kann ein junges Kind von zweieinhalb sein oder ein Erwachsener, der die Grundlage einer fremden Sprache lernen möchte.

Fünfundzwanzig Sprachen sind zurzeit verfügbar: Arabisch, Brasilianisches Portugiesisch, Tschechisch, Dänisch, Holländisch, Britisches Englisch, Amerikanisches Englisch, Englisch, Phonics, Französisch, Deutsch, Hebräisch, Ungarisch, Italienisch, Kanadisch, Niederdeutsch, Malayam (eine Südindische Sprache), Norwegisch Bokmål, Punjab, Hindi (in lateinischer Umschrift), Russisch, Spanisch, Slowakisch, Telugu und Ukrainisch. Nur Englisch, Französisch und Ihre Sprache, wenn Sie hier aufgeführt ist, werden als Voreinstellung installiert.

KLettres ist leicht zu spielen. Sie können die Sprache im Menü **Sprache** wählen. Die Spielstufe von 1 bis 4 können Sie im Auswahlfeld in der Werkzeugleiste oder im Menü **Spielstufe** einstellen. Das Design (Hintergrund und Schrift) wählen Sie in einem Auswahlfeld oder im Menü **Aussehen** → **Design**. Zur Auswahl stehen vier Designs: **Kind**, **Wüste**, **Savanne** und **Wasser**. Im Menü **Aussehen** können Sie einen Kindmodus oder den Erwachsenenmodus einstellen.

# Kapitel 1

## Einleitung

KLettres ist ein einfaches Programm, das einem Kind oder einem Erwachsenen hilft, das Alphabet und einige einfache Laute in der eigenen oder einer fremden Sprache zu lernen. Das Programm wählt einen zufälligen Buchstaben oder eine Silbe dieser Buchstabe/diese Silbe wird angezeigt und der Laut wird abgespielt. Der Benutzer soll dann diesen Buchstaben oder diese Silbe eingeben. Das Training ist in verschiedene Schwierigkeitsstufen eingeteilt, in einigen Stufen wird der Buchstabe/die Silbe nicht angezeigt und nur der Laut gespielt. Der Benutzer muss nicht wissen, wie die Maus bedient wird, die Tastatur reicht völlig aus.

Es gibt zurzeit die oben genannten fünfundzwanzig Sprachen. Falls Ihre Sprache darin enthalten ist, wird diese als Standard eingestellt, sonst ist Französisch die Voreinstellung. Sie können zusätzliche Sprachen im Menü **Datei** → **Neue Sprache herunterladen ...** installieren, Ihr Computer muss nur mit dem Internet verbunden sein.

Mit zwei verschiedenen Oberflächen können Sie KLettres an Ihre Bedürfnisse anpassen, entweder mit der üblichen vollständigen oder mit einer vereinfachten Oberfläche. Für ein Kind ist die Menüleiste ausgeblendet und die Auswahl der Sprache nicht möglich. In einem Auswahlfeld kann das Kind zwischen verschiedenen Spielstufen wählen. Für ältere Benutzer ist der Hintergrund nicht so kindisch und die Menüleiste wird angezeigt. Mit vier verschiedenen Designs (**Kind**, **Wüste**, **Savanne** und **Wasser**) können Sie unterschiedliche Hintergründe und Schriften einstellen.

### ANMERKUNG

Sie brauchen die Tastatureinstellungen nicht mehr zu verändern, da Sie die Werkzeugleiste **Sonderzeichen** benutzen können, um Sonderzeichen in jeder Sprache einzugeben. Wählen Sie im Menü **Einstellungen** → **Angezeigte Werkzeugleisten** → **Sonderzeichen** und die Werkzeugleiste wird am unteren Rand von KLettres angezeigt. Klicken Sie auf den Buchstaben, den Sie eingeben wollen und er wird im Eingabefeld angezeigt. Diese Werkzeugleiste können Sie auf dem Bildschirm beliebig verschieben.

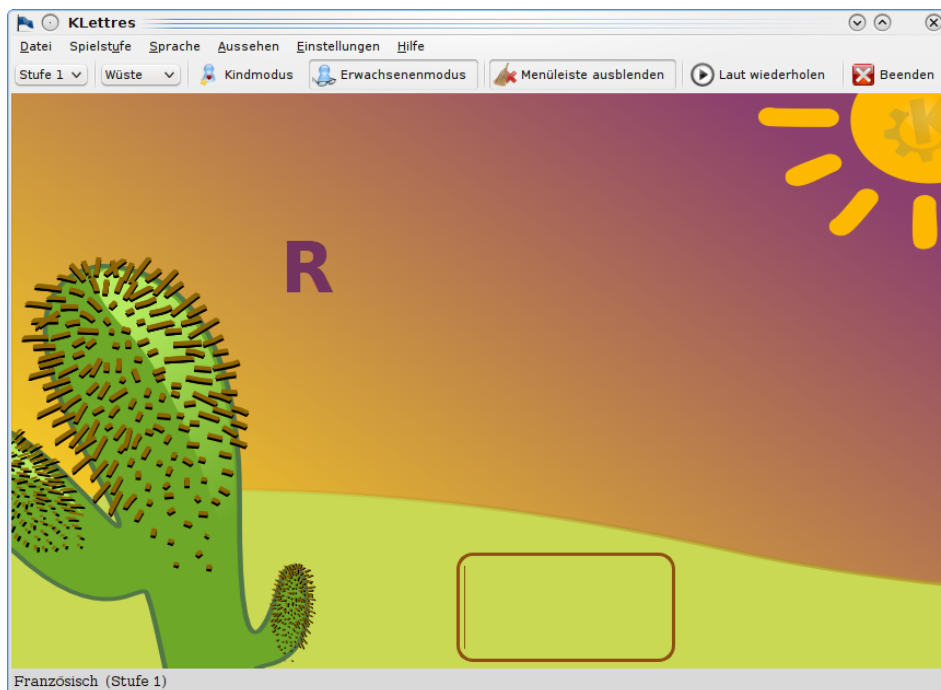
Falls Sie lieber die Tastaturbelegung ändern möchten, benutzen Sie die Systemeinstellungen und wählen aus der Kategorie **Hardware Eingabegeräte** die Seite **Tastatur** und stellen hier die gewünschte Tastaturbelegung ein.

## Kapitel 2

# KLettres benutzen

KLettres hat 4 Schwierigkeitsstufen. Die Stufen 1 und 2 behandeln das Alphabet und die Stufen 3 und 4 betreffen die Silben. Bei sehr jungen Kindern (2 1/2 bis 4) würde ich vorschlagen, dass sie auf Ihrem Schoß vor dem Computer sitzen und das Spiel zusammen spielen.

### 2.1 Stufen 1 und 2



Spielstufe 1, Sprache Französisch, Wüsten-Design und der *Erwachsenenmodus*.

#### ANMERKUNG

Falls KLettres in Ihrer Sprache übersetzt ist, wird diese Ihre Standardsprache, wenn Sie das erste Mal KLettres starten. Für alle anderen Sprache ist Englisch der Standard. KLettres wird mit Englisch, Französisch und Ihrer eingestellten Sprache installiert, wenn sie in der oben genannten Liste enthalten ist. Sie können zusätzliche Sprachen im Menü **Datei** → **Neue Sprache herunterladen ...** installieren. Ihr Rechner muss nur mit dem Internet verbunden sein.

In der Stufe 1 sieht der Benutzer einen Buchstaben und hört den Laut dazu. Er muss dann den Buchstaben in das Textfeld eingeben. Wenn das korrekt ausgeführt wurde, erscheint der nächste Buchstabe (ohne dass Sie die **Eingabetaste** oder etwas andere Tasten drücken müssen). Wenn der Benutzer falschen Buchstaben eingibt, wird der Laut noch einmal abgespielt. In dieser Stufe merkt sich der Benutzer die Buchstaben, verbindet sie mit den Lauten und erkennt sie auf der Tastatur.

#### ANMERKUNG

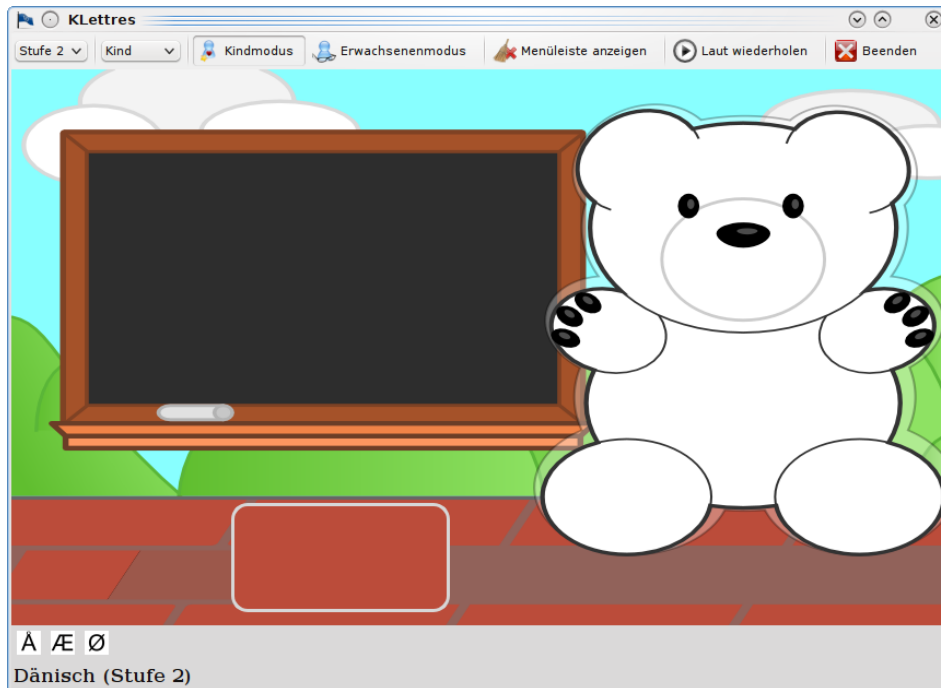
Der Benutzer kann entweder Klein- oder Großbuchstaben eingeben. Die Buchstaben werden automatisch in Großbuchstaben umgewandelt, sodass ein Kind diese auf der Tastatur wiedererkennt. Sie können nur jeweils einen Buchstaben eingeben.

Wenn Sie einen Buchstaben in das Eingabefeld eingeben, müssen Sie nicht die **Eingabetaste** drücken. Das Programm wartet einen Augenblick dann wird geprüft, ob der Buchstabe richtig war. Diese kurze Pause erlaubt es einem kleinen Kind zu verstehen, was es eingegeben hat, vor allem, wenn es der falsche Buchstabe war. Diese Wartezeit können Sie im Menü **Einstellungen** → **KLettres einrichten** ... einstellen. Auf der Seite **Zeiten** können Sie zwei verschiedene Zeiten einstellen können: einmal für den **Kindmodus** und einmal für den **Erwachsenenmodus**.

Nach dem ersten Start wird die Spracheinstellung in einer Datei beim Beenden von KLettres gespeichert und beim nächsten Starten mit der zuletzt gespielten Spielstufe wieder geladen.

Das Aussehen wird auch in der Einstellungsdatei gespeichert und wird deswegen beibehalten, bis Sie es ändern.

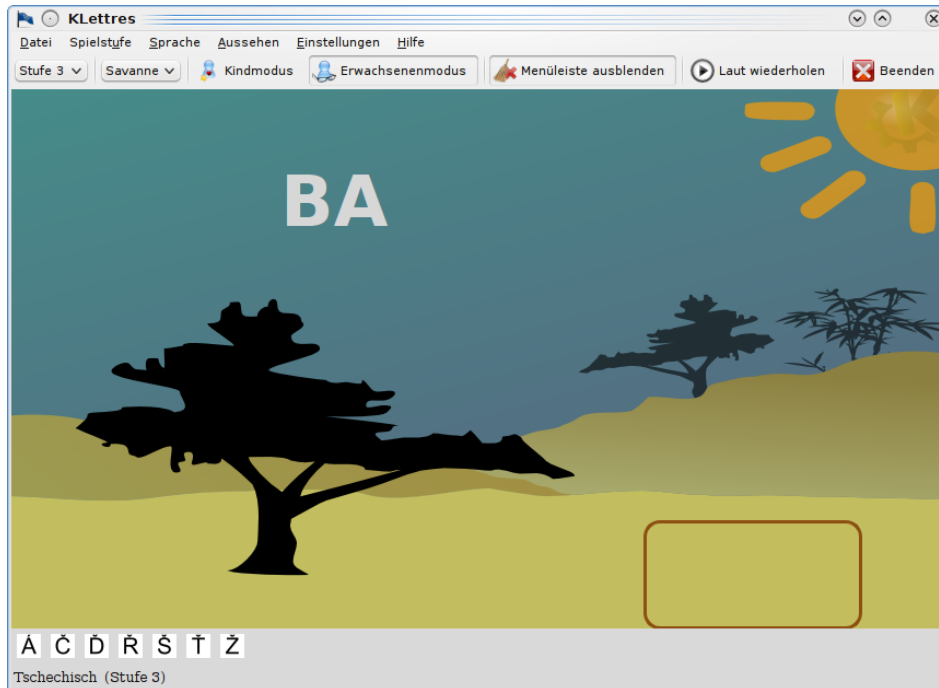
Die Buchstaben erscheinen in zufälliger Reihenfolge, aber nicht der gleiche Buchstabe hintereinander.



Hier ist ein Bildschirmfoto der Stufe 2 mit dem „Kindmodus“, im Design *Kind* in dänischer Sprache.

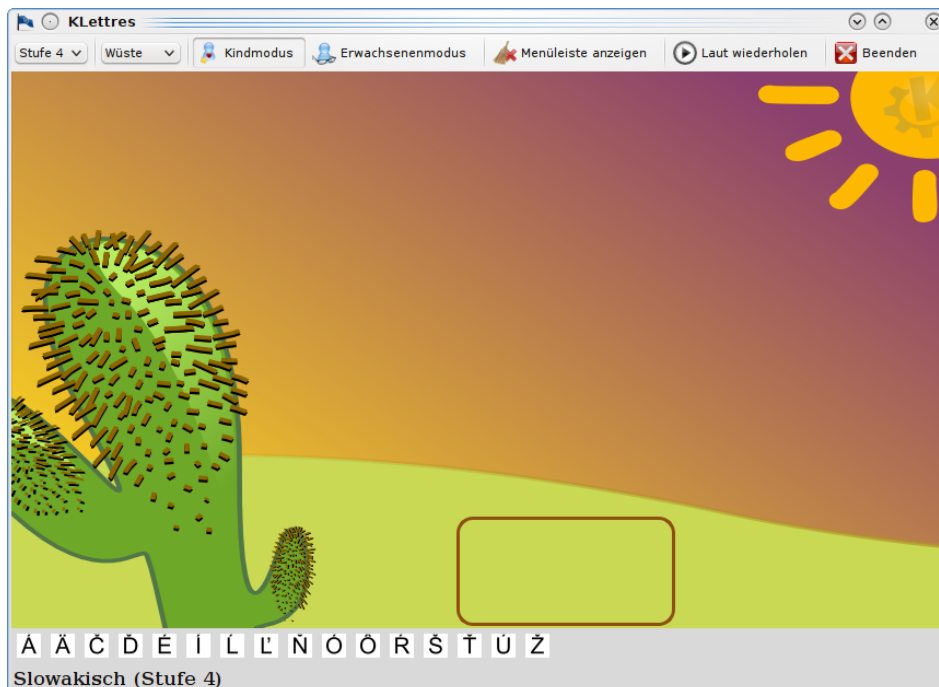
Klicken Sie in das Auswahlfeld **Spielstufe** oder benutzen Sie das Menü **Spielstufe**, um die Spielstufe 2 einzustellen. In dieser Schwierigkeitsstufe hört der Benutzer nur den Laut des Buchstabens und muss ihn dann eingeben. Bei einer falschen Eingabe wird der richtige Buchstabe angezeigt, um dem Benutzer eine Hilfestellung zu geben.

## 2.2 Stufen 3 und 4



Hier sehen Sie KLettres Stufe 3, „Erwachsenenmodus“, Design *Savanne* in tschechischer Sprache.

In der Stufe 3 sieht der Benutzer die Silbe und hört den Laut. Er muss dann die Buchstaben in das Textfeld eingeben. Wenn der erste Buchstabe des Lautes falsch ist, können keine weiteren Buchstaben eingegeben werden. Der Buchstabe wird gelöscht und Benutzer hat einen weiteren Versuch. Die Silben haben zwei oder drei Buchstaben, das hängt von der Sprache ab.



Hier sehen Sie KLettres Stufe 4, „Kindmodus“, Design *Wüste* in Slowakischer Sprache.

Die Laute ertönen in zufälliger Reihenfolge.



Klicken Sie in das Auswahlfeld **Spielstufe** oder benutzen Sie das Menü **Spielstufe**, um Spielstufe 4 einzustellen. In dieser Schwierigkeitsstufe hört der Benutzer nur den Laut der Silbe und muss ihn dann eingeben. Diese Stufe ist sehr schwierig für ein kleines Kind.

## 2.3 Einrichtungsdialog

Der Dialog enthält die zwei Seiten **Schrift** und **Zeiten**.

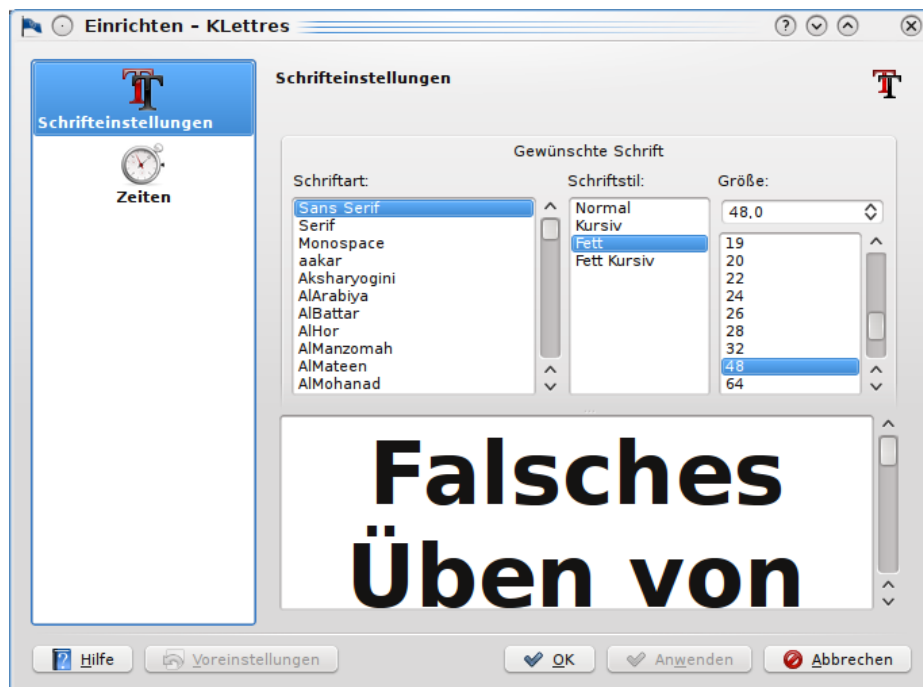
### 2.3.1 Über Schriften

Die Schriftart für die Anzeige der Buchstaben ist einstellbar. In einigen Distributionen sieht die Standardschrift nicht so toll aus. Im „Erwachsenenmodus“ öffnen Sie im Menü **Einstellungen** mit **KLettres einrichten ...** die Seite **Schrifteinstellungen**, auf der Sie eine neue Schrift auswählen können. Diese Schrift wird für die angezeigten Buchstaben/Silben und auch für das Eingabefeld benutzt.

#### WARNUNG

Die Schriftart zu ändern ist auch dann sinnvoll, weil einige Schriftarten (wie zum Beispiel „Helvetica“) die Osteuropäischen Sprachen wie Tschechisch und Slowakisch nicht korrekt anzeigen. Wenn einige Buchstaben oder Silben nicht angezeigt werden, ändern Sie bitte die Schriftart und wählen zum Beispiel „Arial“.

Sie können hier auch die gewünschte Schriftgröße wählen. Diese Einstellung wird gespeichert.

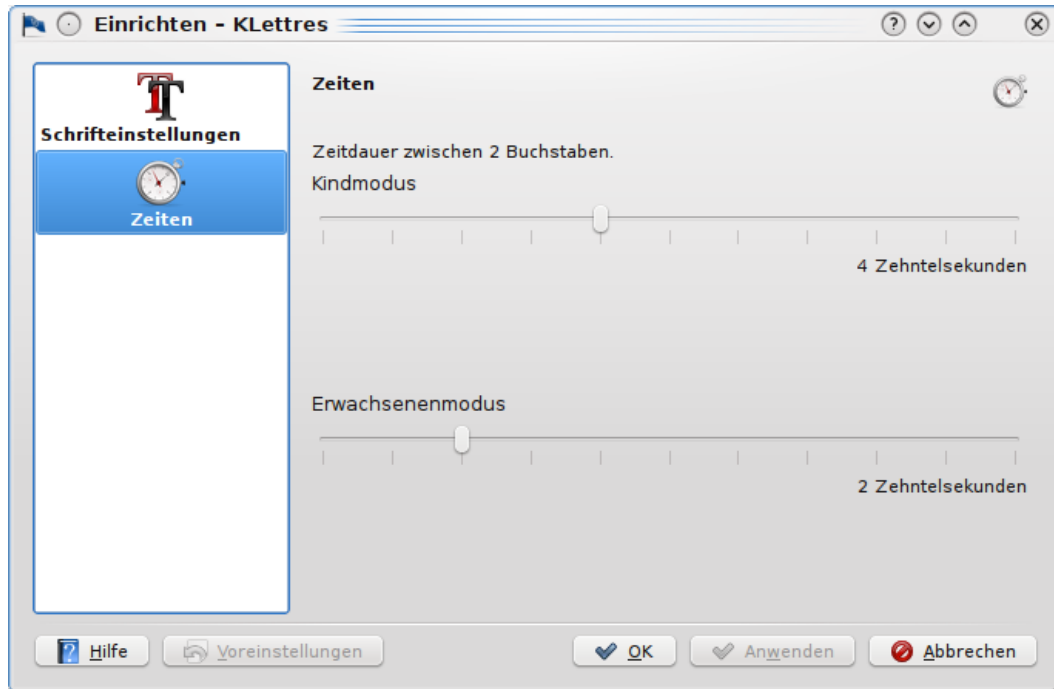


Hier sehen Sie den KLettres-zur Auswahl der Schrift.

### 2.3.2 Zeiten

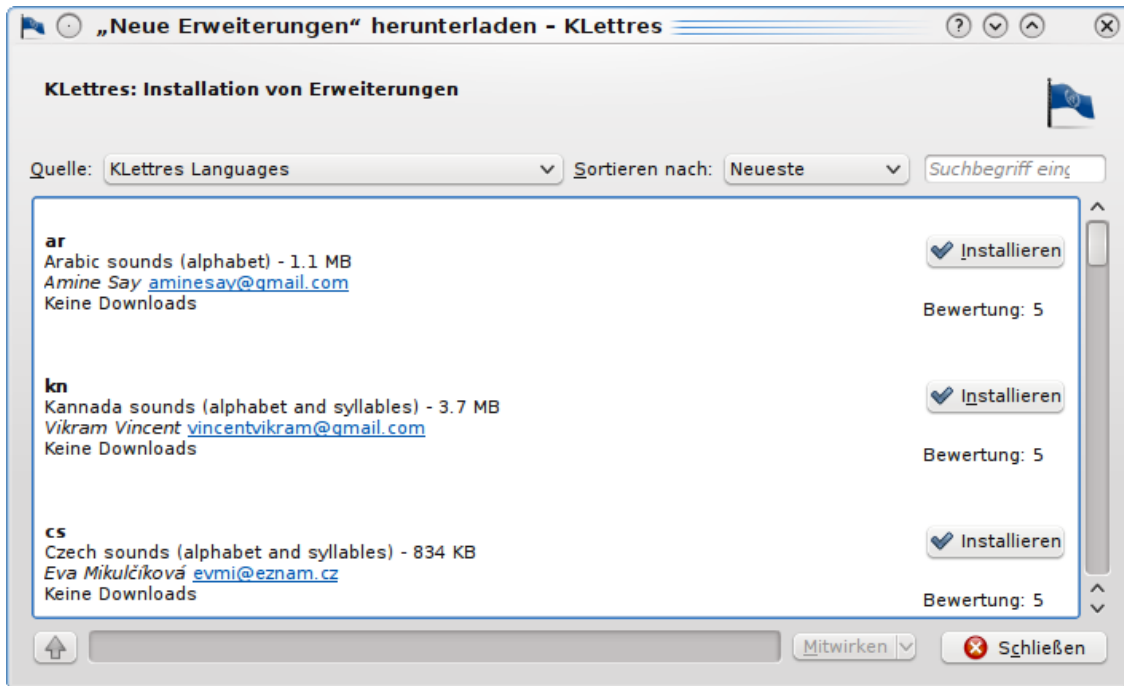
Hier stellen Sie die Zeit für die Anzeige der Buchstaben in Zehntelsekunden ein.

Auf der Seite **Zeiten** des Dialogs **Einstellungen** → **KLettres einrichten ...** können Sie zwei Zeiten einstellen: für den **Kindmodus** (Voreinstellung 4 Zehntelsekunden) und für den **Erwachsenenmodus**. (Voreinstellung 2 Zehntelsekunden). Die Einstellung einer längeren Zeitdauer hilft Ihnen, Fehler zu erkennen.



## 2.4 Eine neue Sprache hinzufügen

Möglicherweise möchten Sie mit KLettres eine neue Sprache lernen. Mit **Datei** → **Neue Sprache herunterladen ...** öffnen Sie einen Dialog, der die Liste der verfügbaren Sprachen anzeigt. Um diese Funktion benutzen zu können, müssen Sie mit dem Internet verbunden sein.



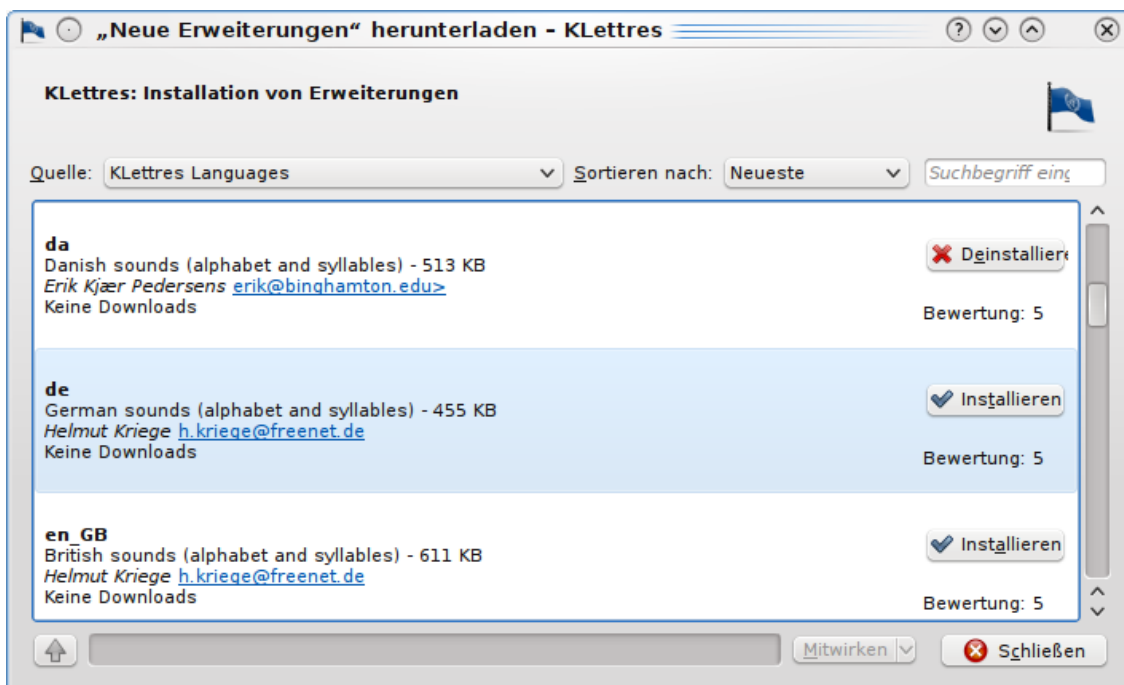
Klicken Sie auf den Knopf **Installieren** rechts neben der gewünschten Sprache.

Bitte beachten Sie, dass einige Dateien eine Größe von mehreren Megabyte haben, sodass das Herunterladen abhängig von Ihrer Internetverbindung einige Zeit in Anspruch nehmen kann.

Nachdem die Datei heruntergeladen wurde, wird sie automatisch installiert. Wenn Sie den Dialog schließen, können Sie die neue Sprache im Menü **Sprache** auswählen und sofort verwenden.

Wenn eine Sprache heruntergeladen wurde, wechselt der Knopf **Installieren** zu **Deinstallieren**.

Das nächste Bildschirmfoto zeigt die installierte Sprache Dänisch.



## Kapitel 3

# Befehlsreferenz

### 3.1 Das Hauptfenster von KLettres

#### 3.1.1 Das Menü Datei

**Datei** → **Neuer Laut (Strg+N)**

Spielt einen neuen Laut.

**Datei** → **Laut wiederholen (F5)**

Spielt den gleichen Laut noch einmal.

**Datei** → **Neue Sprache herunterladen ...**

Öffnet den Dialog „Neue Erweiterungen herunterladen“ für KLettres, um eine neue Sprache herunterzuladen.

**Datei** → **Beenden (Strg+Q)**

Beendet KLettres.

#### 3.1.2 Das Menü Spielstufe

**Spielstufe** → **Stufe 1**

Stellt die Spielstufe 1 ein (Buchstaben werden angezeigt und vorgelesen).

**Spielstufe** → **Stufe 2**

Stellt die Spielstufe 2 ein (Buchstaben werden nicht angezeigt, nur vorgelesen).

**Spielstufe** → **Stufe 3**

Stellt die Spielstufe 3 ein (Silben werden angezeigt und vorgelesen).

**Spielstufe** → **Stufe 4**

Stellt die Spielstufe 4 ein (Silben werden nicht angezeigt, nur vorgelesen).

### 3.1.3 Das Menü Sprache

**Sprache → Englisch**

Wählt die Englische Sprache.

**Sprache → Französisch**

Wählt die Französische Sprache.

### 3.1.4 Das Menü Aussehen

**Aussehen → Design**

Wechselt zum Design Kind, Wüste, Savanne oder Wasser.

**Aussehen → Kindmodus (Strg+K)**

Stellt den Kindmodus ohne Menüleiste ein.

**Aussehen → Erwachsenenmodus (Strg+G)**

Stellt den Erwachsenenmodus mit der normalen Oberfläche ein.

Zusätzlich hat KLettres die bekannten KDE-Einträge im Menü **Einstellungen** und **Hilfe**, weitere Informationen dazu finden Sie in den Abschnitten über die Menüs [Einstellungen](#) und [>Hilfe](#) der KDE-Grundlagen.

## Kapitel 4

# Neue Dateien mit Lauten für KLettres

Es ist sehr einfach, Laute für Ihre eigene Sprache hinzuzufügen. Nehmen Sie die Laute Ihres Alphabets auf und speichern Sie sie in einen Ordner namens `&#8218;alpha'`. Nehmen Sie dann die Laute der häufigsten Silben auf und speichern Sie sie in einen Ordner namens `&#8218;syllab'`.

Erstellen Sie die Textdatei `sounds.xml` mit Kate als Editor oder einem anderen Editor, der verschiedene Kodierungen verarbeitet. In diese Datei schreiben Sie alle aufgenommenen Buchstaben- und Silbendateien, wie in diesem Beispiel für die tschechische Sprache:

```
<klettres>
<language code="cs">
  <menuitem>
    <label>&Czech</label>
  </menuitem>
  <alphabet>
    <sound name="A" file="cs/alpha/a.ogg" />
    ...
  </alphabet>
  <syllables>
    <sound name="BA" file="cs/syllab/ba.ogg" />
    ...
  </syllables>
</language>
</klettres>
```

Ersetzen Sie „cs“ mit dem Zwei-Buchstaben-Code und „Czech“ mit dem Namen Ihrer Sprache. Schreiben Sie die Namen der Laute auch mit den Sonderzeichen Ihrer Sprache in Großbuchstaben in utf8-Kodierung.

Geben Sie auch alle Sonderzeichen für Ihre Sprache an, damit dann die Werkzeugleiste für diese **Sonderzeichen** erstellt werden kann. Schreiben Sie alle Sonderzeichen Ihrer Sprache in Großbuchstaben zeilenweise in eine Textdatei namens `cs.txt` (Ersetzen Sie „cs“ mit dem Zwei-Buchstaben-Code Ihrer Sprache). Speichern Sie beide Dateien in „utf8“-Kodierung (in Kate in dem Auswahlfeld oben rechts).

Die Laute sollten im ogg-Format vorliegen und lang genug für das Abspielen für die Audio-wiedergabe sein, d. h. Dauer der Aufnahme etwa 1,5 bis 2 Sekunden. Packen Sie alle Dateien als tar-Archiv und schicken Sie sie an die Mailingliste [kde-edu@kde.org](mailto:kde-edu@kde.org).

Auf der [KLettres Internetseite](#) finden Sie neuere Informationen, wie Sie eine neue Sprache hinzuzufügen können.

## Kapitel 5

# Fragen und Antworten

1. *Das Hintergrundbild erscheint nicht.*

Wenn Sie KLettres selbst kompilieren, müssen Sie „configure“ die Option `--prefix` mit dem KDE-Ordner übergeben oder diesen Ordner zu ihrem Pfad hinzufügen.

2. *Ich höre keine Laute.*

Vergewissern Sie sich, dass Phonon auf Ihrem System funktioniert. Dazu öffnen Sie die Systemeinstellungen und klicken im Abschnitt **Hardware** auf **Multimedia**.

3. *Ich sehe keine Buchstaben auf einigen Symbolen in der Werkzeugleiste für Sonderzeichen. Stattdessen werden nur Rechtecke in einigen Sprachen angezeigt.*

KLettres braucht für Tschechisch und Slowakisch die Schrift Arial. Haben Sie diese Schrift nicht installiert, suchen Sie sie in Ihrer Distribution.

Wenn Sie Windows® auf Ihrem Computer installiert haben, können Sie dessen TTF-Schriften (Arial ist darin enthalten) benutzen, indem Sie in Systemeinstellungen -> **Systemverwaltung** -> **Schriftarteninstallation** wählen und den Ordner mit den Windows®-Schriften hinzufügen.

4. *Warum gibt es nur Fünfundzwanzig Sprachen?*

Damit eine neue Sprache erstellt werden kann, sind die Laute für das Alphabet und einige grundlegende Silben erforderlich. Jemand, der eine Sprache als Muttersprache spricht, muss diese Laute im ogg-Format aufnehmen. Für die Stufen 3 und 4 müssen die Silben von einem Lehrer oder von jemandem ausgewählt werden, der sich mit dem Lehren beschäftigt: Es müssen die Laute sein, die man gleich nach dem Alphabet als Grundlage der Sprache lernt. Bitte senden Sie eine E-Mail an [kde-edu@kde.org](mailto:kde-edu@kde.org). Auf der [KLettres-Internetseite](#) finden Sie ausführliche Informationen, um eine neue Sprache hinzuzufügen.

## Kapitel 6

# Danksagungen und Lizenz

KLettres

Programm Copyright 2001-2007 Anne-Marie Mahfouf [annma@kde.org](mailto:annma@kde.org)

Ich bin folgenden Personen sehr dankbar für Ihre große Hilfe:

- Laute für brasilianisches Portugiesisch: Lindonjohnson Monte (Vater) and Michelle Monte, 9 Jahre (Sohn) [lindon\\_johnson@brturbo.com.br](mailto:lindon_johnson@brturbo.com.br)
- Tschechische Laute: Eva Mikulčíková [evmi@seznam.cz](mailto:evmi@seznam.cz)
- Dänische Laute: Erik Kjaer Pedersen [erik@binghamton.edu](mailto:erik@binghamton.edu)
- Holländische Laute: Geert Stams [geert@pa3csg.myweb.nl](mailto:geert@pa3csg.myweb.nl)
- Englische Laute: Robert Wadley [robntina@juno.com](mailto:robntina@juno.com)
- Französische Laute: Ludovic Grossard [grossard@kde.org](mailto:grossard@kde.org)
- Deutsche Laute: Helmut Kriege [h.kriege@freenet.de](mailto:h.kriege@freenet.de)
- Hebräische Laute: Assaf Gorgon [assafgordon@gmail.com](mailto:assafgordon@gmail.com)
- Italienische Laute: Pietro Pasotti [pietro@itopen.it](mailto:pietro@itopen.it)
- Kannada Laute: Vikram Vincent [vincentvikram@gmail.com](mailto:vincentvikram@gmail.com)
- Niederdeutsche Laute: Manfred Wiese and Sönke Dibbern [s\\_dibbern@web.de](mailto:s_dibbern@web.de)
- Luganda Laute: John Magoye and Cormac Lynch [cormaclynch@eircom.net](mailto:cormaclynch@eircom.net)
- Hindi Laute (in lateinischer Umschrift): Vikas Kharat [kharat@sancharnet.in](mailto:kharat@sancharnet.in)
- Spanische Laute: Ana Belén Caballero und Juan Pedro Paredes [neneta@iquis.com](mailto:neneta@iquis.com)
- Slowakische Laute: Silvia Motyčková und Jozef Říha [silviamotycka@seznam.cz](mailto:silviamotycka@seznam.cz)
- Telugu Laute: Pavithran Shakamuri [pavithran.s@gmail.com](mailto:pavithran.s@gmail.com)
- Ursprüngliche Symbole: Primoz Anzur [zerokode@yahoo.com](mailto:zerokode@yahoo.com)
- Unterstützung und Hilfe beim Programmieren: Robert Gogolok [mail@robert-gogolok.de](mailto:mail@robert-gogolok.de)
- SVG-Symbole: Chris Luetchford [chris@os11.com](mailto:chris@os11.com)
- Code für die Anzeige der Symbole für die Sonderzeichen: Peter Hedlund [peter@peterandlinda.com](mailto:peter@peterandlinda.com)



## Das Handbuch zu KLettres

- Portierung zu KConfig XT, Hilfe beim Programmieren: Waldo Bastian [bastian@kde.org](mailto:bastian@kde.org)
- SVG-Symbole für Kinder und Erwachsene, Wüstendesign: Danny Allen [dann-ya40uk@yahoo.co.uk](mailto:danny40uk@yahoo.co.uk)
- Symbol für die Einstellung der Zeiten: Michael Goettsche [michael.goettsche@kdemail.net](mailto:michael.goettsche@kdemail.net)

Copyright der Dokumentation 2001-2006 Anne-Marie Mahfouf [annma@kde.org](mailto:annma@kde.org)

Übersetzung: Thorsten Mürrell [thorsten@muerell.de](mailto:thorsten@muerell.de)

Diese Dokumentation ist unter den Bedingungen der [GNU Free Documentation License](#) veröffentlicht.

Dieses Programm ist unter den Bedingungen der [GNU General Public License](#) veröffentlicht.