



Koch und Loch ?

Das reimt sich doch !

Version 1.3.x

**Ein sprachtherapeutisches PC-Programm zur Verbesserung der
„Phonologischen Bewusstheit“**



"Koch & Loch" wurde im Rahmen der logopädischen Praxis und im Austausch mit erfahrenen Logopäden entwickelt, um SprachtherapeutInnen ein Medium an die Hand zu geben, mit welchem sie Kindern mit Sprachentwicklungsverzögerungen und phonologischen Dyslalien bei der Entwicklung bzw. Verbesserung der sog. Phonologischen Bewusstheit effektiv helfen können.

Äußerst bewährt hat sich Koch und Loch übrigens bei der Therapie hörgestörter Kinder.

Jedem, der mit sprachgestörten Kindern arbeitet, ist bekannt, dass diese Kinder häufig Reime weder als solche identifizieren noch passende Reime finden können, und so finden sich auch in der Literatur viele Hinweise darauf, dass Reim-Übungen ein äußerst effektives therapeutisches Werkzeug sind, um den kompletten phonologischen Bereich signifikant zu verbessern

Auch bestehen kaum Zweifel, dass die erzielten phonologischen Verbesserungen in vielen Fällen das Risiko einer Lese-Rechtschreibschwäche deutlich reduzieren können.

In der Form als Computerspiel findet **"Koch & Loch"** natürlich bei den "Kids" einer recht breiten Altersgruppe (4 - 8) besonders großes Interesse; darüber hinaus bietet es bzgl. der Zahl der Items sicherlich ein erheblich größeres Angebot als andere Therapiematerialien zum Thema.

Weiterhin geht jedes der vier Spiele von einer anderen Seite an das Thema "Reimen" heran, so dass das Programm für längere Zeit genügend Abwechslung bietet.

In der Praxis zeigt sich immer wieder, dass **"Koch & Loch"** - vor allem, wenn das Programm auch zu Hause vorliegt und so regelmäßig angewandt werden kann - in kurzer Zeit zu verblüffenden Verbesserungen führt.

Und natürlich ist es für alle Kids, also auch die, die im phonologischen Bereich nicht so große Probleme haben, ein wunderbares (und immer therapeutisch sinnvolles) Belohnungsspiel.

Hauptmenü



Die drei Schaltfelder in der rechten oberen Ecke des Haupt-Menüs führen nicht zu Spielen, sondern entsprechend ihrer Symbole (von links nach rechts) zur **Hilfe-Funktion**, zu **Informationen bzgl. des Programms** sowie zum **Beenden des Programms**. Die Schaltflächen zum Erreichen der Spielfunktionen befinden sich in der rechten unteren Ecke des Haupt-Menüs; die genaue Beschreibung der einzelnen Spiele finden Sie auf den entsprechenden Seiten weiter unten.

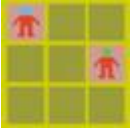
Symbolisch werden Reime im Hauptmenü als stilisierte Männchen mit gleichfarbigem Körper, aber unterschiedlichem Kopf dargestellt.



führt zum Spiel „**Reime erkennen**“



führt zum Spiel „**Lustige Reimsprüche ergänzen**“



führt zum Spiel „**Reimpärchen finden**“ (na Art des bekannten Memory ®)

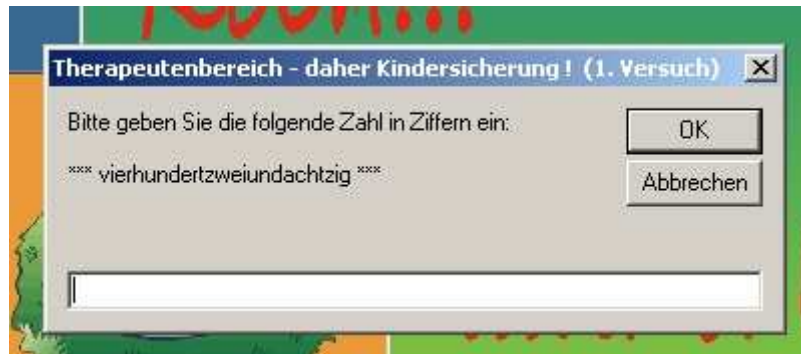


führt zum Spiel „**Nicht-Reimwort finden**“

Belohnungsmenü

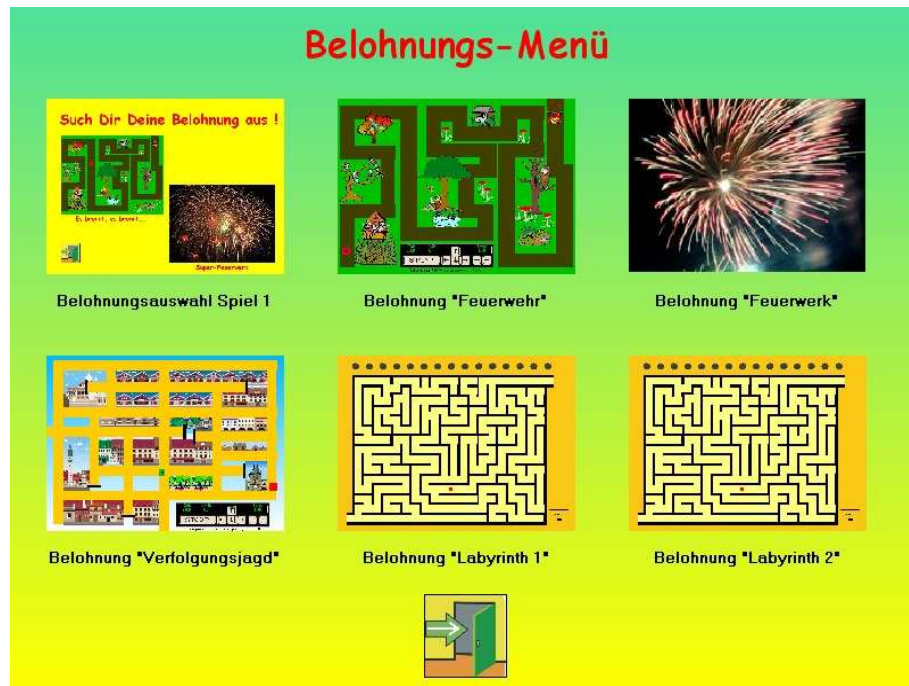
Manchmal kann es notwendig sein, einem Kind ein Belohnungsspiel zukommen zu lassen, ohne dass das entsprechende Übungsspiel zuvor gespielt wurde - dies ist über das sog. **"Belohnungsmenü"** möglich, von welchem aus alle zur Verfügung stehenden Belohnungsspiele direkt aufgerufen werden können.

Man erreicht das Belohnungsmenü durch Anwahl des "Bonbon"-Symbols; allerdings sollen die Belohnungen ja den Kids selbst nicht so ohne weiteres zugänglich sein, daher gilt es erst einmal, die selbst entwickelte Kindersicherung zu überwinden, welche folgendermaßen aussieht:



Die Kindersicherung gibt eine dreistellige Zahl in Worten an, im obigen Beispiel also. "vierhundertzweiundachtzig" - diese Zahl muss in Ziffern "übersetzt" werden, in diesem Fall muss also "482" eingegeben und mit OK bestätigt werden. Dies dürfte für alle Vorschulkinder eine ausreichend hohe Hürde sein...

Das Belohnungsmenü selbst sieht dann wie folgt aus und erklärt sich selbst:



Spiel 1: Reimpärchen erkennen

Aufgabe des Kindes bei diesem Spiel ist es, zwei sich reimende Wörter zu finden.

Der Spieler (bzw. der Therapeut) kann vor Spielbeginn festlegen, ob es mit leichten oder schwereren Begriffen gespielt werden soll.



Durch Anklicken des jeweiligen Bildes färbt sich dieses ein, das abgewählte Bild wird in Graustufen dargestellt. Mit Klicken auf „OK“ startet das Spiel dann mit dem gewählten Schweregrad.

Beim sich öffnenden Bildschirm startet der Spieler nun endgültig, indem er die grüne Ampel anklickt. Diese springt auf ROT, und die vier großen Bildfelder füllen sich mit Darstellungen, von denen sich allerdings nur zwei reimen – diese soll das Kind finden.

Falls das Spiel zum allerersten Mal gespielt wird, kann man es sich übrigens durch Anklicken des **Lippen-Symbols** mündlich erklären lassen.

Solange das **Ohr-Symbol** oben links farbig dargestellt wird, kann das Kind die Begriffe eines jeden Bildes hören (und somit beliebig oft vergleichen), indem es mit der Maus einfach über die großen Darstellungen fährt (**nicht klickt !**). Um zu verhindern, dass ein Begriff x-mal hintereinander genannt wird, kann ein Begriff nicht mehrfach direkt hintereinander genannt werden, will man ihn noch einmal hören, muss zunächst ein anderes Bild mit der Maus überfahren werden.

Lässt man die Kinder hier ein wenig herum experimentieren, versuchen sie in der Regel recht schnell, die möglichen Kombinationen miteinander zu kontrastieren, indem sie immer wieder 2 Möglichkeiten im Wechsel benennen lassen. Erfahrungsgemäß erschließt sich ihnen schon nach kurzer Zeit intuitiv, wann sich zwei Wörter reimen – aber natürlich kann und muss die TherapeutIn individuelle Hilfestellung leisten.

Sobald ein Kind sich entschieden hat, klickt es eins der beiden (korrekt oder nicht korrekt) erkannten Reimwörter an, woraufhin dieses Bild im obersten linken der kleinen Bildfenster rechts auf dem Bildschirm auftaucht. Das entsprechende große Bild ist nun deaktiviert und kann nicht mehr ausgewählt werden. Falls es zu einem versehentlichen Klick gekommen ist oder das Kind nachträglich erkennt, dass es das falsche Wort ausgewählt hat, lässt sich dies durch einen Klick auf das kleine linke Bild wieder rückgängig machen.

Entsprechend wird auch das als zweites angeklickte Bild in die obere rechte kleine Bildbox kopiert – jetzt lässt sich allerdings nichts mehr rückgängig machen – das Programm prüft nun unmittelbar, ob es sich bei den ausgewählten Bildern um ein Reim-Pärchen handelt oder nicht.

Falls das Kind sich richtig entschieden hat, wird dies dem Kind durch eine Fanfare und ein Lob mitgeteilt; die beiden Mini-Bilder bleiben in diesem Fall bestehen. Sollte das Kind eine falsche Auswahl getroffen haben, wird dies – in ermutigender Form – ebenfalls mitgeteilt und die beiden falschen Bilder verschwinden wieder aus den Mini-Bildboxen.

Nunmehr werden die großen Bildfenster geleert, die Ampel zeigt wieder grün, und das Kind kann mit einem Klick die nächste Runde starten. Im nachfolgenden Screen-Shot sind wir bereits in der 6. Runde, 5 Reimpärchen wurden schon erfolgreich erkannt.



Für Kinder, die mit der geschilderten Aufgabe schon gut zurecht kommen, bietet es sich an, das Benennen der Wörter mit einem Klick auf das „**Ohr-Symbol**“ auszuschalten, woraufhin sich dieses entfärbt. Nunmehr müssen die Kinder sich die angezeigten Begriffe selbst vorsagen und so herausfinden, welches das Reim-Pärchen ist – sicherlich schon eine erheblich anspruchsvollere Leistung.

Sowie alle zehn Mini-Bildboxen gefüllt sind, hat das Kind seine Aufgabe erfüllt – nun kommt natürlich die sehnlichst erwartete Belohnung – bei diesem Spiel hat der Sieger sogar die Wahl:



Durch Anklicken des entsprechenden Bildes kann das Kind entscheiden, ob es lieber ein Feuerwehrauto über eine kurvige Strecke zu einem brennenden Papierkorb steuern will oder sich lieber eins von fünf Videos mit wunderschönen Feuerwerken betrachten will, wobei die Auswahl des angezeigten Spektakels durch einen Zufallsgenerator erfolgt. Allerdings: Wenn man sich für das Feuerwehr-Spiel entscheidet, hat man ebenfalls die Chance auf ein Feuerwerk – dann nämlich, wenn man ohne einen einzigen „Unfall“ beim brennenden Papierkorb ankommt.



Das Feuerwehrauto wartet links unten auf seinen Einsatz, gesteuert wird es vorzugsweise mit den vier Pfeil-Tasten (Cursor-Tasten) des PC; notfalls geht es allerdings auch per Maus über das dargestellte Tastenfeld. Durch Drücken einer der 4 Tasten ändert sich die Fahrtrichtung entsprechend – es reicht, sie kurz anzutippen, sie müssen / sollten nicht gedrückt gehalten werden.

Der Start erfolgt mit der „↑-Taste“; natürlich ist das Ganze mit den entsprechenden Geräuschen untermalt.

Grundsätzlich kann das Tempo der Feuerwehr mit den Tasten „+“ und „-“ beliebig erhöht oder abgesenkt werden; die „Leer-Taste“ bewirkt, dass die Feuerwehr anhält; weiter geht's dann wieder mit einer Cursor-Taste. Bei alten PCs kann es vorkommen, dass das Grundtempo der Feuerwehr sehr niedrig ist, hier kann man durch Drücken der „#“-Taste das Tempo verdoppeln.

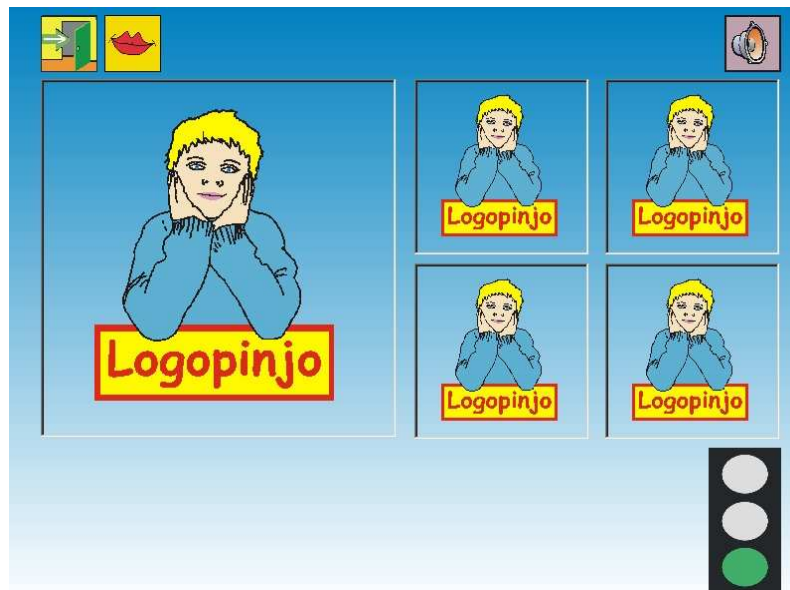
Die verstrichene Zeit und die Anzahl der (natürlich harmlosen) Unfälle werden im unteren Tastenfeld angezeigt.

Spiel 2: Lustige Reimsprüche ergänzen

Aufgabe des Kindes bei diesem Spiel ist es, einen bis auf das letzte Wort vorgegebenen Reimspruch mit dem passenden Reimwort zu beenden. Auch dieses Spiel kann das Kind sich durch Anklicken des **Lippen-Symbols** zunächst mündlich erklären lassen; mit dem **Tür-Symbol** kann das Spiel jederzeit verlassen werden.

Insgesamt gibt es über 70 verschiedene Reimsprüche, so dass Abwechslung und unterschiedliche Schweregrade garantiert sind.

Zu Spielbeginn öffnet sich das folgende Fenster, wobei die farbliche Gestaltung immer wieder variiert:



Gestartet wird das Spiel durch Anklicken der grünen Ampel, welche daraufhin „auf ROT springt“. Es füllen sich die leeren Bildboxen, wobei die Grafik im großen Fenster zum parallel zu hörenden Reimspruch passt und die vier kleineren Darstellungen mögliche Ergänzungen darstellen.



In diesem Fall ist der folgende Spruch zu hören: „**Der Strauß versteckt den Kopf im Sand, jeder Mensch hat eine ...**“. Inhaltlich und auch grammatikalisch wäre jeder der 4 dargestellten Begriffe eine passende Ergänzung dieses Spruchs, aber darauf kommt es ja nicht an – der Reim soll erkannt werden. So ist denn natürlich auch nur die Antwort „**Hand**“ korrekt. Das Kind klickt die Hand an, woraufhin diese ganz groß wird und die anderen (falschen) Items überdeckt:

Für den Fall, dass das Kind den Spruch noch einmal hören möchte, kann es auf das **Lautsprecher-Symbol** in der rechten oberen Ecke klicken.



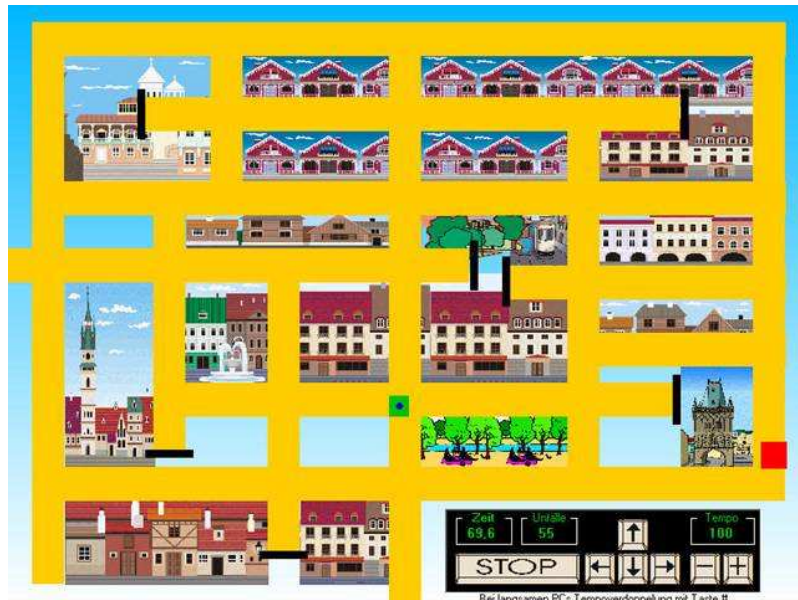
Das Kind wird gelobt, und ein weiteres Token (in diesem Fall ein Schmetterling) kommt hinzu. Falls das Kind ein falsches Bild angeklickt hat, gibt es einen freundlichen Hinweis, und ein Token verschwindet. Anschließend springt die Ampel wieder auf GRÜN, und die nächste Runde geht los.

Im obigen Beispiel wurden übrigens bereits 7 Runden erfolgreich gespielt, gerade wurde also die achte Runde bewältigt. Als Tokens (Punkte für richtige Antworten) gibt es übrigens nicht nur Fische, sondern ganz verschiedene lustige Bereiche: Halloween-Kürbisse, Blumen, Verkehrsschilder usw.

Zu Ende ist das Spiel, wenn 10 Runden erfolgreich absolviert wurden, wobei eine falsche Antwort eben immer wieder zu einem Rückschritt bei den Punkten führt.

Belohnung

Sobald 10 Tokens gesammelt wurden, gibt es die bei den Kids überaus beliebte „Verfolgungsjagd“ als Belohnung: Ein Polizeiauto verfolgt einen flüchtenden Räuber.



Wie beim Feuerwehrauto wartet auch das Polizeiauto links unten auf seinen Einsatz, gesteuert wird es vorzugsweise mit den vier Pfeil-Tasten (Cursor-Tasten) des PC; notfalls geht es allerdings auch per Maus über das dargestellte Tastenfeld. Durch Drücken einer der 4 Tasten ändert sich die Fahrtrichtung entsprechend – es reicht, sie kurz anzutippen, sie müssen / sollten nicht gedrückt gehalten werden.

Der Start erfolgt mit der „↑-Taste“; natürlich ist das Ganze ebenfalls mit den entsprechenden Geräuschen untermalt. Ziel ist es natürlich, das flüchtende rote Auto zu stellen, es kann jedoch vorkommen, dass das Fluchtauto über eine der beiden „Ausfallstraßen“ entkommt... Gemein ist in diesem Zusammenhang, dass die flüchtenden Räuber (wie im echten Leben sozusagen...) das bessere, sprich schnellere Auto zur Verfügung haben – dies muss die Polizei daher durch geschicktes Wegabschneiden ausgleichen.

Grundsätzlich kann das Tempo der beider Fahrzeuge mit den Tasten „+“ und „-“ beliebig erhöht oder abgesenkt werden; die „Leer-Taste“ bewirkt, dass die Polizei anhält, weiter geht's dann wieder mit einer Cursor-Taste. Bei alten PCs kann es vorkommen, dass das Grundtempo sehr niedrig ist, hier kann man durch Drücken der „#“-Taste das Tempo verdoppeln.

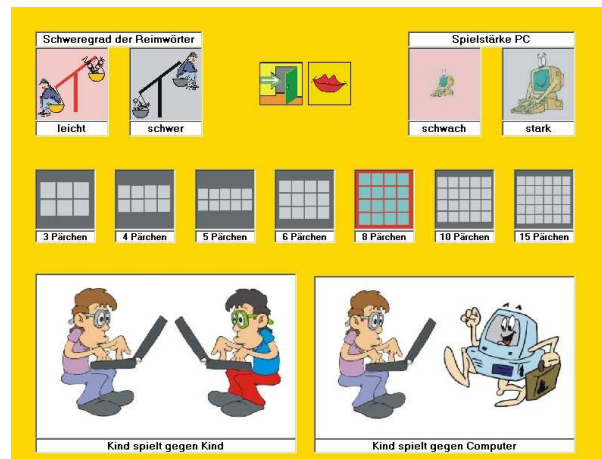
Die verstrichene Zeit und die Anzahl der (natürlich harmlosen) Unfälle werden im unteren Tastenfeld angezeigt.

Nach Ende des Spiels geht's zurück zum Start-Bild.

Spiel 3: Reimpärchen finden

Dieses Spiel ist schnell erklärt, denn das Spielprinzip kennt und liebt jedes Kind: Pärchen aus verdeckten Karten finden (entsprechend dem bekannten Memory®, wobei das Spiel wahlweise gegen einen Spielpartner oder aber auch gegen den Computer gespielt werden kann – keine Angst: So sehr gut spielt der Computer übrigens auch nicht...

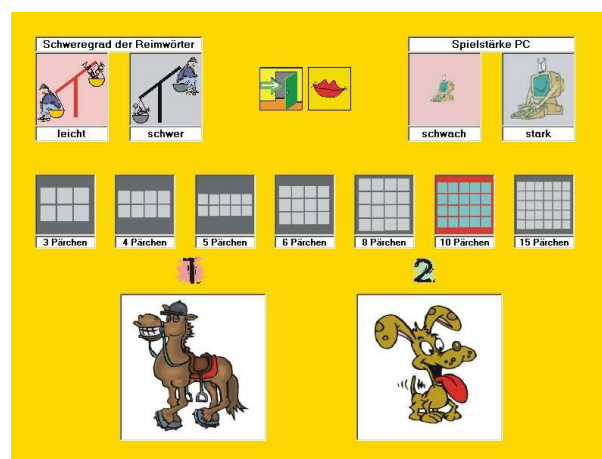
Allerdings werden in diesem Fall nicht gleiche Abbildungen gesucht, sondern Wörter, welche sich reimen. Und damit für jeden und jede Situation etwas dabei ist, kann man vor dem Spielstart zunächst verschiedene Einstellungen vornehmen:



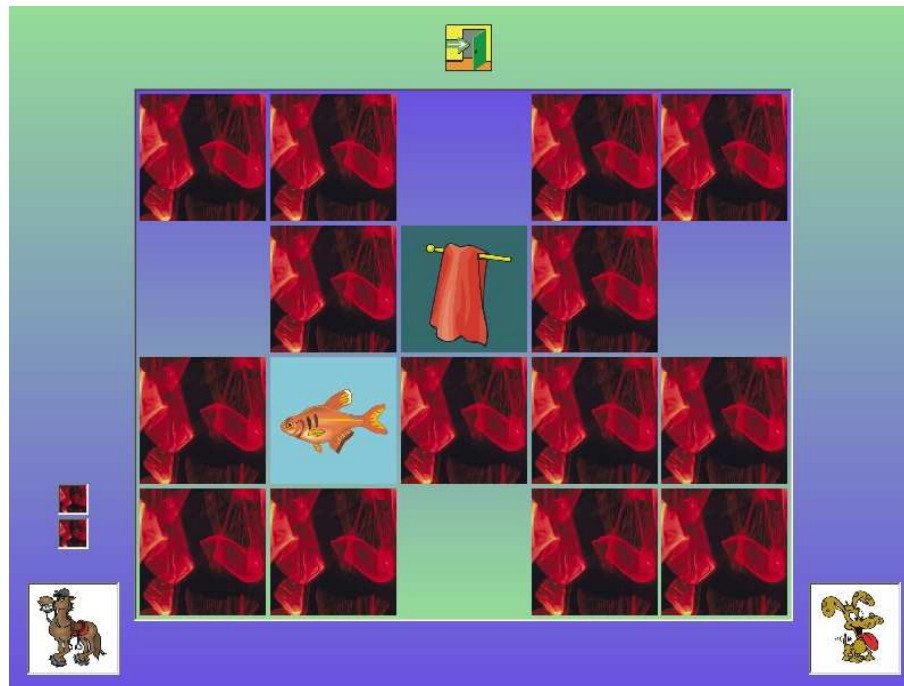
Im Grunde erklären sich die Symbole selber: Oben links kann ausgewählt werden, ob mit leichteren (also bekannteren und einfacheren) Wörtern gespielt werden soll, oder ob diese durchaus schon etwas anspruchsvoller sein dürfen. Oben rechts kann man die Spielstärke des Computers einstellen.

In der nächsten Reihe kann man durch Anklicken des entsprechenden Feldes auswählen, mit wie vielen Reim-Pärchen gespielt werden soll; die Auswahl geht von 3 bis 15 Pärchen.

Letztendlich entscheidet man durch Anklicken eines der beiden großen Bilder in der letzten Reihe, ob gegen einen Spielpartner oder gegen den Computer gespielt werden soll. Falls mit Partner gespielt wird, erhalten nun beide Spieler ein Tier-Symbol (mit passender Ton-Untermalung) zugeteilt, anhand dessen sie im Spielverlauf immer wieder sehen, dass sie an der Reihe sind – in diesem Fall sind es eine Maus und ein Pferd.



Nun öffnet sich der eigentliche Spiel-Bildschirm – auch hier gibt es sehr viele verschiedene Design-Variationen, welche jeweils durch Zufall ausgewählt werden.



Nach der bekannten Spielweise spielen die Spieler (im obigen Beispiel wurde Spieler 1 ein Elefant, Spieler 2 ein Krokodil zugeteilt) abwechselnd, indem sie 2 Karten anklicken, welche daraufhin angezeigt und vom Computer benannt werden. Falls hierbei ein Reimpärchen aufgedeckt wurde, erscheint auf der Seite des jeweiligen Spielers ein Kartensymbol, so dass sich der Spielstand jederzeit an der Anzahl der Symbole abzählen lässt.

In obigen Beispiel hatte der Spieler 1 also bereits ein korrektes Pärchen gefunden und soeben noch eine Reimkombination (**Schild** und **Bild**) gefunden, so dass er gleich ein zweites Kartensymbol bekommen wird.

Sobald zwei Karten, die sich nicht reimen, aufgedeckt wurden, ist der Gegenspieler an der Reihe – jeder Wechsel wird dadurch angezeigt, dass das Symbol des Spielers blinkt und das entsprechende Tier-Geräusch kurz eingespielt wird.

Gespielt wird natürlich so lange, bis alle Pärchen gefunden sind; allerdings lässt sich das Spiel durch Anklicken des **Tür-Symbols** jederzeit abbrechen.

Im nachfolgenden Beispiel hat sich der Spieler dafür entschieden, gegen den Computer zu spielen – rechts unten befindet sich entsprechend das PC-Symbol.

Der Wechsel erfolgt automatisch und wird ebenfalls per Blinken und Ton bekannt gegeben. Sobald der Computer an der Reihe ist, zischt seine „Hand“ zu 2 Bildern, welche dann genauso aufgedeckt werden, als sei er ein ganz normaler Spieler.



Eine Belohnung gibt es bei diesem Spiel natürlich nicht, es ist ja selbst Spaß genug. Allerdings wird der Gewinner vom PC ein wenig gefeiert....

Spiel 4: Welches Wort passt nicht ?

Bei diesem Spiel bekommt das Kind 3 Wörter angeboten und muss herausfinden, welches dieser Wörter NICHT zu den anderen beiden passt, sich also nicht mit ihnen reimt.

Doch zunächst muss wieder entschieden werden, ob mit leichten oder schweren Wörtern gespielt werden soll:



In diesem Fall hat man sich für „leicht“ entschieden; durch Anklicken von **OK** geht es weiter zum eigentlichen Spiel.



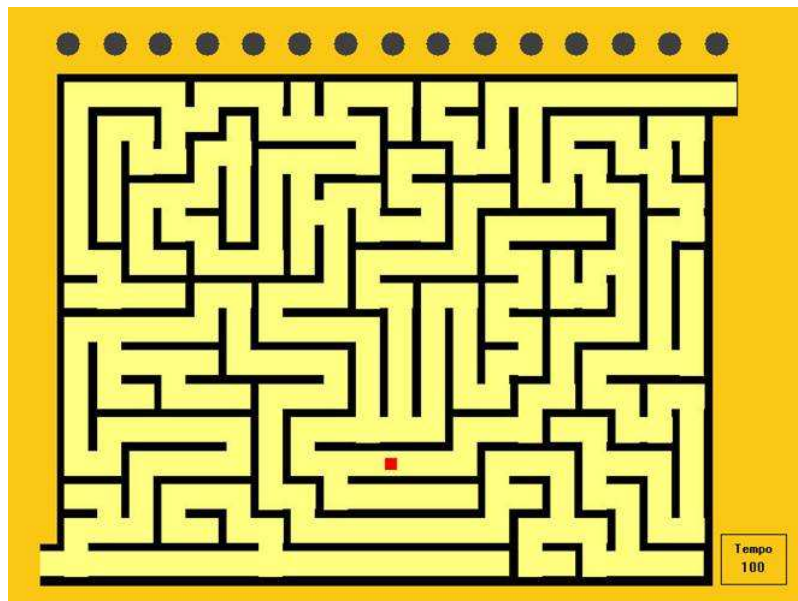
Wie bei Spiel 1 und 2 kann man sich durch Anklicken des Lippen-Symbols die Spielregeln zunächst mündlich erklären lassen; das Ohr-Symbol dient zum An- und Ausschalten der Benennung der Bilder durch den Computer – ohne Benennung ist dieses Spiel schon so richtig schwer, denn das Kind muss sich die Wörter ja selbst vergleichend vorsagen.

Gestartet wird durch Anklicken der grünen Ampel; in der Folge gehen die Runden automatisch weiter, so dass die Ampel endgültig verschwindet und den Bildern Platz macht.



Durch Anklicken des nicht-passenden Bildes klettert Reimi, der Koala-Bär, ein Stückchen weiter empord auf seinem Lieblingsbaum, allerdings rutscht er bei einer falschen Antwort auch wieder ein Stück hinab. Insgesamt gibt es 15 Versuche, von denen letztendlich 10 richtig gewesen sein müssen – ansonsten, rumms, rutscht Reimi den Baumstamm komplett hinab, und das Spiel ist zu Ende.

Falls Reimi jedoch oben ankommt, gibt es als Belohnung etwas ganz Ausgefallenes, nämlich ein Labyrinth:



Durch Betätigen der Pfeil-Tasten (wie beim Feuerwehr-Spiel oder der Verfolgungsjagd) kann das kleine Quadrat in alle Richtungen gesteuert werden. Ziel ist es, das Quadrat aus einen der beiden Ausgänge zu führen – sobald es aber in Bewegung ist, beginnt eine Uhr zu laufen: Am oberen Bildrand leuchten nach und nach kleine Lampen auf, sobald die letzte Lampe aufgeleuchtet ist, wird das Spiel beendet – Pech, wenn man das Quadrat bis dahin nicht aus dem Labyrinth geführt hat....

Freischaltung

Machen wir uns nichts vor: PC-Programme werden, egal ob billig oder teuer, raubkopiert, ausgeliehen und weitergegeben, was das Zeug hält - **LOGOPINJO**-Programme machen da keine Ausnahme.

Kopierschutz-Mechanismen sind zum einen teuer, zum anderen fehlerträchtig, zum dritten auch

nicht unüberwindbar; für meine Programme habe ich sie verworfen, denn sie hätten den Abgabepreis sicherlich mehr als verdoppelt.

Auf der anderen Seite möchte ich natürlich verhindern, dass meine Programme, in denen ja Aberhunderte von Arbeitsstunden stecken, quasi als Freeware betrachtet werden: Wer sie haben möchte, soll sie auch bezahlen und kann sie auch bezahlen - den fairen Preis im Gegenwert von gerade einmal 5-6 Packungen Zigaretten sind sie sicherlich allemal wert....

Ab sofort muss der Käufer also seine **LOGOPINJO**-Programme mit dem jeweils beiliegenden Aktivierungscode freischalten - das kann er tun, so oft er will, aber das Programm wird immer seinen Namen anzeigen, so dass unberechtigte Weitergaben und Kopien immer zurückzufolgeln sind.

Die Freischaltung selbst ist ganz einfach: Solange das Programm nicht freigeschaltet ist, taucht jedes Mal nach dem Programmstart folgender Schirm auf (die Beispielbilder beziehen sich auf ein anderes Programm, aber für **KOCH und LOCH** ist der Ablauf identisch)::

Wohin damit 1.1.3 freischalten



Nachfolgend müssen Sie das Programm mittels des Ihnen ausgehändigten Freischalt-Codes aktivieren.

Bewahren Sie diesen Code bitte gut auf, da das Programm bei einer eventuellen Neu-Installation auch erneut freigeschaltet werden muss. Falls Sie den Freischalt-Code verloren haben sollten, wenden Sie sich bitte an info@logopinjo.de.

Geben Sie den Code jetzt hier ein und klicken Sie anschließend auf 'Aktivieren':

- - - - - -

Sollten Sie Ihren Freischalt-Code verloren haben oder andere Probleme auftreten, wenden Sie sich bitte an info@logopinjo.de

Aktivieren

Notfall-Routine

Falls es Ihnen trotz korrekter Eingabe des Freischalt-Codes nicht gelingt, das Programm freizuschalten, gibt es eine alternative Maßnahme, einen 'Notknopf'

Diese Routine können Sie mit dem nebenstehenden Button starten; tun Sie dies jedoch nur, wenn Sie sicher sind, dass der Ihnen ausgehändigte Freischalt-Code wirklich nicht funktioniert, vor allem, dass Sie sich nicht vertippt haben...

 **Notfall-Knopf**

Abbrechen, ohne das Programm zu aktivieren

Geben Sie Ihren Aktivierungscode ein, achten Sie dabei bitte auf Groß- und Kleinschreibung, verwechseln Sie nicht die Zahl 0 mit den Buchstaben O und o, und klicken Sie auf 'Aktivieren' - voilà, das Programm ist freigeschaltet, die Abfrage wird nie mehr auftauchen.

Auch wenn Sie den Code nicht eingeben, können Sie das Programm einige Tage benutzen - danach ist allerdings Schluss: **KOCH und LOCH** arbeitet erst wieder, wenn sie es freigeschaltet haben.

Notfall-Freischaltung

Obwohl es bislang noch nicht vorgekommen ist, wurde für den Fall, dass das Freischalt-Verfahren nicht funktionieren sollte, ein alternatives 'Notfall-Verfahren' integriert: Klicken Sie auf den Button mit dem roten Kreuz - es öffnet sich das folgende Fenster:

Wohin damit 1.1.x / Notfall-Freischaltung

Aus nicht bekannten Gründen hat die Freischaltung dieses Programms mit dem Ihnen ausgehändigten Aktivierungs-Code nicht funktioniert. Für diesen seltenen Fall wurde ein vereinfachtes Freischaltungsverfahren integriert, welches wie folgt funktioniert:

Geben Sie bitte Ihren Vor- und Zunamen im untenstehenden Feld ein und markieren Sie, ob Sie das Programm privat oder im Rahmen einer Institution einsetzen.

Sobald Sie diese Angaben gemacht haben, klicken Sie bitte den Button mit der Aufschrift 'Schlüsselwort anzeigen': sofort erscheint im Feld 'Schlüsselwort 1' ein Begriff.


Senden Sie bitte eine E-Mail mit ihrem vollen Namen und diesem Begriff an info@logopinjo.de

Falls Sie registrierter Kunde sind, werde ich Ihnen umgehend das zu diesem Schlüsselwort passende 'Schlüsselwort 2' senden.

Rufen Sie anschließend dieses Fenster wieder auf und geben Sie bitte dieses 2. Schlüsselwort ein. Bei korrekter Eingabe lässt sich das Programm sofort aktivieren.

Vor- und Zuname

Verwendungszweck


 Schlüsselwort 1 erstellen

Schlüsselwort 1

Schlüsselwort 2

Abbrechen OK

Geben Sie Ihren Namen ein und markieren Sie den Verwendungszweck, der dem Ihrem am nächsten kommt. Klicken Sie auf den großen Button mit der Aufschrift "**Schlüsselwort 1 erstellen**", sofort taucht im entsprechenden Feld links unten ein Begriff auf (der hier unkenntlich gemacht wurde...)

Wohin damit 1.1.x / Notfall-Freischaltung

Aus nicht bekannten Gründen hat die Freischaltung dieses Programms mit dem Ihnen ausgehändigten Aktivierungs-Code nicht funktioniert. Für diesen seltenen Fall wurde ein vereinfachtes Freischaltungsverfahren integriert, welches wie folgt funktioniert:

Geben Sie bitte Ihren Vor- und Zunamen im untenstehen Feld ein und markieren Sie, ob Sie das Programm privat oder im Rahmen einer Institution einsetzen.

Sobald Sie diese Angaben gemacht haben, klicken Sie bitte den Button mit der Aufschrift 'Schlüsselwort anzeigen': sofort erscheint im Feld 'Schlüsselwort 1' ein Begriff.


Senden Sie bitte eine E-Mail mit ihrem vollen Namen und diesem Begriff an info@logopinjo.de

Falls Sie registrierter Kunde sind, werde ich Ihnen umgehend das zu diesem Schlüsselwort passende 'Schlüsselwort 2' senden.

Rufen Sie anschließend dieses Fenster wieder auf und geben Sie bitte dieses 2. Schlüsselwort ein. Bei korrekter Eingabe lässt sich das Programm sofort aktivieren.

Vor- und Zuname

Verwendungszweck



Automatisch Notfall E-Mail an LOGOPINJO schreiben

Schlüsselwort 1

Schlüsselwort 2

Klicken Sie auf den Button **"Automatisch Notfall-E-Mail an Logopinjo schreiben"**, und es öffnet sich in der Regel Ihr Mail-Programm mit einer vorbereiteten E-Mail, die Sie ohne weitere Anmerkungen absenden können. Alternativ senden Sie mir bitte Ihren Namen und dieses Schlüsselwort per Fax an (069) 74 53 89 zu oder schicken mir eine entsprechende Mail zu einem späteren Zeitpunkt.. Schließen Sie anschließend das Fenster mit **OK** und keinesfalls mit **Abbrechen**, denn dann müssten Sie später wieder von vorne mit der Notfall-Prozedur beginnen...

Sofern Sie registrierter Käufer sind, werden Sie in - zumeist noch am selben Tag - eine Antwort-Mail bzw. ein Antwort-Fax mit dem "Schlüsselwort 2" erhalten.

Starten Sie **KOCH und LOCH** erneut und klicken Sie bitte wieder den Notfall-Knopf an - diesmal sieht das Fenster etwas anders aus, denn Ihre Angaben sind bereits eingetragen:

Wohin damit 1.1.x / Notfall-Freischaltung



Geben Sie jetzt bitte das 'Schlüsselwort 2' genauso ein, wie Sie es erhalten haben.

Vor- und Zuname

Verwendungszweck

Schlüsselwort 1

Schlüsselwort 2


 Aktivieren

Abbrechen

Sobald Sie das Schlüsselwort 2 korrekt eingegeben haben, wird der Button "**Aktivieren**" aktiv geschaltet - ein Klick und das Programm ist dauerhaft freigeschaltet.

Dieses etwas kompliziertere Verfahren ist allerdings nur für den Notfall gedacht - bislang musste es nicht ein einziges Mal angewandt werden...



Wie der Name schon sagt, gibt es hier die notwendigen Programm-Informationen:

Koch und Loch?
Das reimt sich doch!
Version 1.3.2

Logopinjo
Entwicklung und Vertrieb
sprachtherapeutischer
Lernprogramme

Stefan Nachtsheim
Hoherodskopfstr. 36
60435 Frankfurt/M

E-Mail: info@logopinjo.de
www.logopinjo.de

Die prächtigen Feuerwerks-Videos werden mit
freundlicher Genehmigung von Markus Klatt
verwendet.

§ €

Durch Anklicken des §-Symbols werden Ihnen die Nutzungsbedingungen, welchen Sie bei der Installation ja bereits zugestimmt haben, noch einmal angezeigt

Der verlockende Kussmund führt zu meinem herzlichen Dankeschön an meine Frau, meine Kolleginnen und meinen Kollegen, welche mir bei der Erstellung und Austestung des Programms sehr geholfen haben:

Und diese lieben Menschen haben mit Ihrem Fachwissen sehr dazu beigetragen,
dass dieses Programm zu Stande kommen konnte:

Anja Fittinger

Annika Polzin

Christine Koch

Julia Baumert

Maha Nachtsheim-Jammal

Robert Mack

Yvonne Gisevius

Das €-Symbol führt zu meinen Provisions-Regelungen, welche Ihnen durchaus ein nettes Zusatz-Taschengeld erbringen können:



Logopinjo

Juhu, es gibt Geld...

Ihnen gefällt dieses Programm? Na klasse, dann empfehlen Sie es doch einfach weiter und verdienen dabei noch ein hübsches Taschengeld...

Denn für jede Weiterempfehlung eines registrierten Kunden, die zum Kauf eines Programmes zum vollen Preis führt, gibt es € 10,00 Provision.

Teilen Sie mir nur mit, wer der Käufer ist, und vergessen Sie nicht, mir Ihre Bankverbindung zu nennen - sobald der Kauf perfekt ist, überweise ich Ihnen das Geld automatisch.

Erreichen können Sie mich folgendermaßen:

- per E-Mail: info@logopinjo.de
- per Fax: (069) 74 84 72
- per Post: Stefan Nachtsheim, Hoherodskopfstr. 36, 60435 Frankfurt

Diese Provisionsregelung gilt solange, wie sie auf meiner Homepage www.logopinjo.de annonciert wird.

Stefan Nachtsheim

