



LÆR OM DYR

Dyrequizzen



Kære Forældre

Når I har købt et Pixeline Skolehjælpspil, har I valgt et lærerigt computerspil, der gennem mange timers underholdning og leg giver børnene ny viden og nye færdigheder.

Det skal være sjovt at lære noget nyt

Hos KREA MEDIE fokuserer vi på at lave sjove spil af høj kvalitet og med et højt indhold af læring gennem leg.

Vi lægger stor vægt på at styrke børnenes nysgerrighed og derigennem motivere dem til at lære noget nyt sammen med Pixeline. De varierende opgaver i Pixeline Skolehjælp understøtter på hver deres måde børnenes behov for underholdning og imødekommer deres trang til at blive udfordret gennem sjove, kreative og lærerige i opgaver, der samtidig øger børnenes forståelse for brugen af computer.

Leg og læring af høj kvalitet

Vi har mere end 12 års erfaring med udvikling af computerspil til børn, og vi udvikler Pixeline Skolehjælp i samarbejde med folkeskolelærere og andre faglige eksperter for at sikre den høje kvalitet, og fordi spillene skal kunne bruges som et seriøst supplement til den traditionelle undervisning i folkeskolen.

Spillene henvender sig primært til børn i de yngste skoleklasser, og med 3 forskellige sværhedsgrader er der masser af udfordringer for børn på alle niveauer. Den høje grad af fleksibilitet giver en lang spilbarhed og giver børnene lyst til at vende tilbage igen og igen for at udfordre sig selv i takt med, at de bliver mere fortrolige med opgaverne og tilegner sig ny viden og nye færdigheder.

Får I gode ideer, eller opstår der spørgsmål eller problemer vedrørende spillet, er I altid velkomne til kontakte os på hotline@kreamedie.dk.

Rigtig god fornøjelse med Pixeline Skolehjælp!

Venlig hilsen Pixeline-teamet hos KREA MEDIE

Installation af spillet

Windows PC

- 1) Læg cd-rom'en i cd-rom-drevet
- 2) Dobbeltklik på ikonet "Denne Computer", og dobbeltklik på cd-rom-enheden, hvorpå der står "PixelineDYR"
- 3) Dobbeltklik på "Installer.exe" og følg anvisningen på skærmen
- 4) Når installationen er gennemført, klik på "Start-knappen" i Windows menuen, vælg "Programmer", og vælg programgruppen "Pixeline". Klik på "Pixeline - Dyrequizen" for at starte spillet
- 5) Vær opmærksom på, at cd-rom'en altid skal være i cd-rom-drevet, når du spiller

MACINTOSH

- 1) Læg cd-rom'en i cd-rom-drevet
- 2) Træk hele mappen "Pixeline - Dyrequizen" over på din harddisk
- 3) Klik på ikonet "Pixeline - Dyrequizen"
- 4) Vær opmærksom på, at cd-rom'en altid skal være i cd-rom-drevet, når du spiller

Ændring af skærmstørrelse

Du ser Pixelinespillet bedst med en skærmstørrelse på 800x600 pixels, og på en PC har du mulighed for at skifte til dette, inden du starter spillet.

Det er dog ikke nødvendigt at skifte for at kunne spille.

Forældrekontrol

Når du holder "Ctrl" og "i-knappen" nede på samme tid, dukker en menu op i toppen af skærmen. I denne menu kan du regulere tale, lydeffekter, musikvolumen, reaktionstiden og detaljeringsniveauet for Pixeline spillet.

Du kan også indstille spilletiden, som er forklaret herunder.

For at afslutte forældremenuen holder du endnu en gang "Ctrl" og "i-knapperne" nede samtidigt.

Spilletid

Du skifter mellem de forskellige tidsangivelser ved at sætte flueben ud for tidsrummet. Ønsker du at sætte tiden ned eller at indstille til "ingen forældrekontrol", holder du "Ctrl-knappen" nede samtidig med, at du klikker med venstre museknap.

Når tiden er gået, og du vender tilbage til menuen, kommer Pixeline frem og fortæller, at hun ikke vil spille mere, hvorefter du automatisk bliver sendt til startmenuen uden mulighed for at aktivere spillene igen med mindre spilletiden igen ændres.



Sådan starter du spillet

Pixeline, Max og Lillebror sidder og ser en TV-quiz i fjernsynet. De snakker om alle de spændende præmier, man kan vinde, og om hvor sjovt det sikkert er at være med i en quiz.

Pludselig står Pixeline og Lillebrors mor i døren og fortæller, at der er kommet post. Det viser sig at være en invitation til en TV-quiz.

Men hvem skal være den heldige deltager?

Klik på den person, som du ønsker skal deltage i quizzen.

Nu skal du vælge, hvor svært spillet skal være. Du kan vælge mellem 3 forskellige sværhedsgrader:

Niveau 1: Blå	Det letteste
Niveau 2: Rød	Lidt sværere
Niveau 3: Gul	Det sværeste

Nu kan du se den person, du har valgt, i toppen af skærmen.

Du kan starte spillet nu, eller vælge om der skal være flere spillere med.

Hvis du vil starte nu, skal du klikke på skiltet "Til Dyrequizen", som blinker øverst i højre hjørne af skærmen.

Hvis I er flere, der vil spille mod hinanden, skal I klikke på en af de andre personer og igen vælge sværhedsgrad. På den måde, kan hver spiller spille på hvert sit niveau.



Markøren

Markøren er Pixelines hånd.

Når du bevæger hånden ind over et aktivt område, som du kan klikke på, lyser markøren op med en gul ring rundt om.

Afslut spillet

Du afslutter spillet ved at klikke på "EXIT", som du finder i højre side af topbarren.

Efter du har trykket "EXIT", får du mulighed for at gemme dit spil.

Klik på den af kuglerne, som du ønsker at gemme under.

Gem et spil / gemte spil

Når du stopper spillet, får du mulighed for at gemme spillet, lige inden det lukker ned. Klik på det dyr, som du vil gemme spillet under og husk det til næste gang.

Hvis du tidligere har gemt et spil, kan du finde det igen ved at klikke på skiltet "Gemte Spil" i startmenuen.

Klik på det dyr, du gemte spillet under tidligere. Alle de steder, hvor der er farvede dyr, er der et gemt spil.



Spil spillet

Nu skal der quizzes!

Den/de spillere, du har valgt til at deltage, vil nu stå klar ved de 3 pulte. Hvis du kun har valgt en deltager, kommer du til at dyste mod nogle andre skrappe deltagere.

Værten er den helt fantastiske storvildtsjæger Øjvind Skarpskytte, som er klar til at styre spillet, så det går retfærdigt for sig.

Spillet starter med, at en tilfældig spiller bliver udvalgt til at begynde.

I højre side ser du kategoritavlen, der viser, hvilken kategori du skal svare på spørgsmål i.

Pip sidder på toppen og har jobbet som udvælger af kategorierne. Han trykker på knappen, når der skal findes frem til en ny kategori.

Du kan også selv vælge, hvilken kategori du gerne vil quizze i. Så trykker du bare med Pixelines hånd på den ønskede kategori, når det bliver din tur.

I venstre side af skærmen er pointtavlen, som holder styr på, hvor mange points hver deltager har.

Den deltager, som først får tændt alle sine 10 lys på tavlen, er vinderen af Dyrequizzen!

På de næste sider kan du læse meget mere om alle de forskellige, spændende spil kategorier.



Quiz

Hvem ved hvad, og hvad ved du egentlig om dyr?

Når du lander på kategorien "Qviiz", skal du vælge et spørgsmål inden for en af tre kategorier.

Derefter får du et spørgsmål, som hører under den valgte kategori.

Øvind Skarpskytte læser først spørgsmålet op og derefter alle svarmulighederne.

Du skal lytte godt efter og derefter gætte, hvilken svarmulighed der er den rigtige ved at klikke på den.

Hvis du vil høre spørgsmålet igen, skal du føre musen henover svarknapperne, så læser Øvind dem op igen.

Husk at tiden går, så du skal skynde dig at vælge.



Danske dyr

Nu skal du lære noget om de dyr, der bor i Danmark.

Øjvind Skarpskytte læser først spørgsmålet op og derefter alle svarmulighederne.

Du skal lytte godt efter og derefter gætte, hvilken svarmulighed der er den rigtige.

Hvis du vil høre spørgsmålet igen, skal du føre musen henover svarknapperne, så læser Øjvind dem op igen.



Vend om

I dette spil skal du vende brikker, som passer sammen i par. Klik på to brikker, så vender de rundt. Når du rammer to brikker med billedet af det samme dyr, forsvinder brikkerne. Det gælder om at få alle brikkerne væk, før tiden er gået.



Dyrelyde

Der er et dyr i trækassen, men hvilket dyr er det?

Det rigtige dyr er et af dem, som du ser på billederne under trækassen.

Du kan lytte til lyden igen ved at klikke på trækassen.

Når du tror, du ved, hvilket dyr der har sagt lyden, skal du klikke på billedet af det.



Bingo

Når du er så heldig at ramme billebingo, skal du gætte, hvor den lille bille lægger sin bille-klat.

Det kan enten være i felt 1, 2 eller 3. Klik på det felt, som du gætter på og følg derefter med i, hvor billen bestemmer sig for at lægge klatten. Hvis du gætter rigtigt, tænder der et lys i din lampe



Zoom

I denne kategori skal du gætte, hvilket dyr der er zoomet ind på på billedet. Øjvind Skarpskytte læser svarmulighederne op for dig.

Du kan høre dem igen, når du fører musen henover knapperne.

Tryk på det svar, som du mener, er det rigtige.

Hvis du spiller på niveau 2 eller 3, skal du også huske at holde øje med tiden.



Bonusrunden

I bonusrunden er alle spillere med, og der er store præmier på spil. Willy Vådskud præsenterer den helt fantastiske præmie, der er på højkant.



Hver spiller får tildelt et bogstav, som ses over deres hoveder. Du skal nu finde dit bogstav på tastaturet og være klar til at trykke på det.

Der dukker nu billeder op på scenen, samtidig med at Øjvind Skarpskytte siger navnet på et dyr.

Hvis du mener, at dyret på billedet er det samme som det nævnte dyr, skal du straks trykke på dit bogstav på tastaturet.

Den som trykker først har vundet bonuspræmien. Hvis du kommer til at trykke på et forkert dyr, går du ud af bonusrunden.



Find Fem fejl

Der er noget helt galt med dyret på billedet.

Faktisk er der hele 5 ting, som ikke er i orden. Klik på dyret der, hvor du synes, du ser noget forkert.

Under billedet kan du se, hvor mange fejl du har fundet.

Husk at tiden går, hvis du spiller på niveau 2 og 3.



Hvor bor dyret

Ravnen er den udsendte medarbejder, som rapporterer fra hele verden. Du skal gætte, hvilket dyr der bor i det landskab, Ravnen er rejst til denne gang.

Tryk på den svarmulighed, du mener, er den rigtige. Når du fører musen henover svarmuligheden, læser Ravnen den op.





er

sk

Her i skoven bor der
mange forskellige dyr. Men på billedet
der også kommet nogle dyr ind, som slet
ikke hører hjemme i en skov.
Find ud af hvilke dyr, der ikke lever i
oven. Tæl derefter hvor mange dyr der er
i alt på billedet.



KREA[®]
MEDIE