

Spielekartei-Designer!

für die

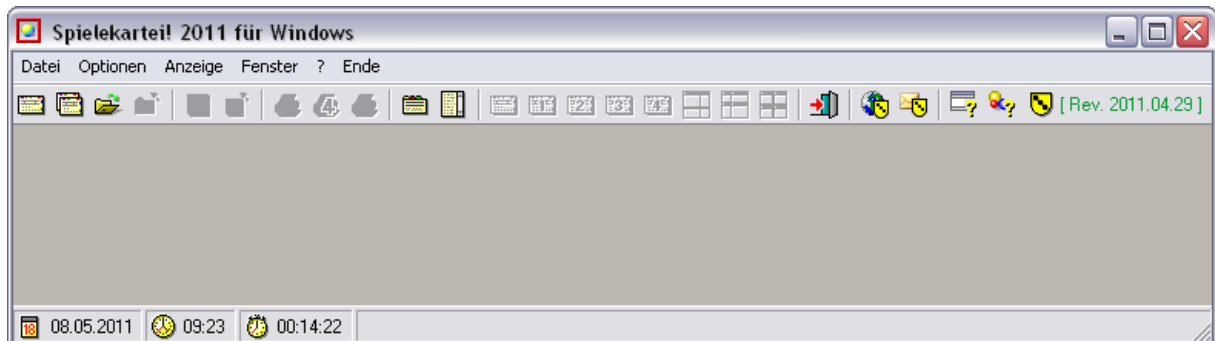
Spielekarteikartengestaltung

Spielekarteikarte anlegen

Wir legen im folgenden eine neue Spielekarteikarte für »Luftballonhandball« an.

Das Hauptfenster

Die Programmoberfläche



Viele Aktionen können entweder über die Menüs oder über den Werkzeugkasten aufgerufen werden.

Die Menüs

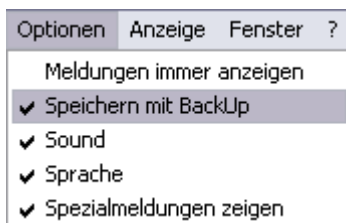
Datei Optionen Anzeige Fenster ? Ende

Menü [Datei]

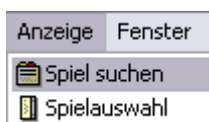


Zum Anlegen einer neuen Spielekarteikarte wählen wir im Menü [Datei] den Punkt [Neu] an.

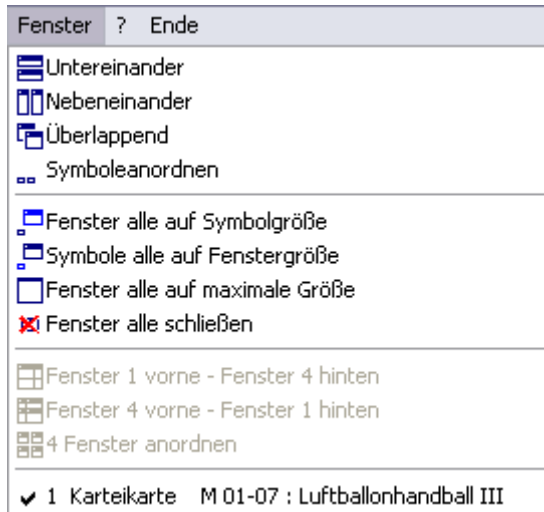
Menü [Optionen]



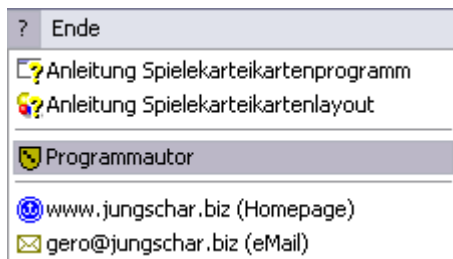
Menü [Anzeige]



Menü [Fenster]



Menü [?]



Menü [Ende]



Der Werkzeugkasten

linker Bereich oben



1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. 11.

1. Neue Karteikarte aufrufen

Zum Anlegen einer neuen Spielekarteikarte wählen wir im Werkzeugkasten die erste Schaltfläche an.

2. Karteikarten zum Drucken aufrufen

Zunächst werden 4 Fenster mit jeweils einer leeren Spielekarteikarte eingeblendet. In jede Karteikarte können wir eine Spielebeschreibung laden und anschließend gemeinsam ausdrucken.

3. Karteikarte laden

Über die Standard-Dateiauswahl können wir eine Spielekarteikarte laden.

Weitere komfortablere Möglichkeiten, eine Spielekarteikarte zu laden sind

- Auswahl über die Spielesuche (10.)
- Auswahl über die Spieledateiauswahl (11.)

4. Karteikarte ausblenden

Die Spielekarteikarte wird ausgeblendet.

Sollten wir in der aktuellen zu schließenden Spielekarteikarte Änderungen vorgenommen haben, erfolgt noch eine Sicherheitsabfrage.

5. Karteikarte speichern

Die aktuelle Spielekarteikarte wird gespeichert.

Da wir bei einer neu angelegten Spielekarteikarte noch keinen Namen vergeben haben, werden wir jetzt danach gefragt.

Vorgeschlagen wird ein Dateiname bestehend aus Spielnummer und Spielnamen. Die Endung ist standardmäßig [*.spk] (für Spielekartei).

Hinweis: Vor dem Speichern wird zunächst geprüft, ob alle Felder ausgefüllt sind.

6. Karteikarte speichern unter...

Hier können wir die Spielekarteikarte unter einem anderen Namen zu speichern.

7. Karteikarte drucken

Die Karteikarte wird mit den auf der Spielekarteivorlage eingestellten Parametern gedruckt.

8. 4 Karteikarten drucken

Wenn wir die vorgesehenen vier Spielekarteivorlagen zum Drucken geladen haben, können wir sie mit den auf den Spielekarteivorlagen eingestellten Parametern ausdrucken.

🚨 Fehlermeldung



Wenn diese Fehlermeldung erscheint passen Blattgröße und Karteikartenformat wahrscheinlich nicht zusammen.

Abhilfe: Auf [Karteikarte 1] zwischen Karteikartenformaten umschalten.

9. Karteikartenlayout drucken

Eine oder mehrere leere Karteikarten werden mit den auf der Spielekarteivorlage eingestellten Parametern gedruckt.

10. Spielesuche aufrufen

Die Spielesuche wird eingeblendet.

11. Spieledateiauswahl aufrufen

Die Spieledateiauswahl wird eingeblendet.

rechter Bereich oben

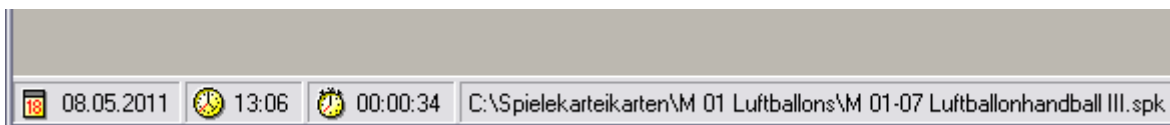


12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. 21. 22. 23. 24. 25

Mit den Schaltflächen 12 bis 16 holen wir die verschiedenen Fenster mit Spiekekarteikarten nach vorne.

12. Karteikarte nach vorne holen
13. Karteikarte 1 nach vorne holen
14. Karteikarte 2 nach vorne holen
15. Karteikarte 3 nach vorne holen
16. Karteikarte 4 nach vorne holen
17. Karteikartenreihenfolge 4 vorne - 1 hinten
18. Karteikartenreihenfolge 1 vorne - 4 hinten
19. Spiekekarteikarten anordnen
20. Karteikartenprogramm beenden
Nach einer anschließenden Bestätigung kann das Programm beendet werden.
21. Internetseite des Autors (www.jungschar.biz) aufrufen
Auf der Internetseite des Autors werden in Zukunft weitere fertige Spiekekarteikarten und Datenbankerweiterungen zum Download angeboten.
22. Mailprogramm für Mail an den Autor aufrufen
Mit dieser Schaltfläche rufen wir das Standard-Mailprogramm auf.
Die Mail-Adresse des Autors ist bereits voreingestellt.
23. diese Hilfe
24. Hilfe zur Spiekekarteikartengestaltung
Hier wird der Aufbau und das Layout der Spiekekarteikarten erklärt.
25. Hinweis auf den Autor
In eigener Sache...

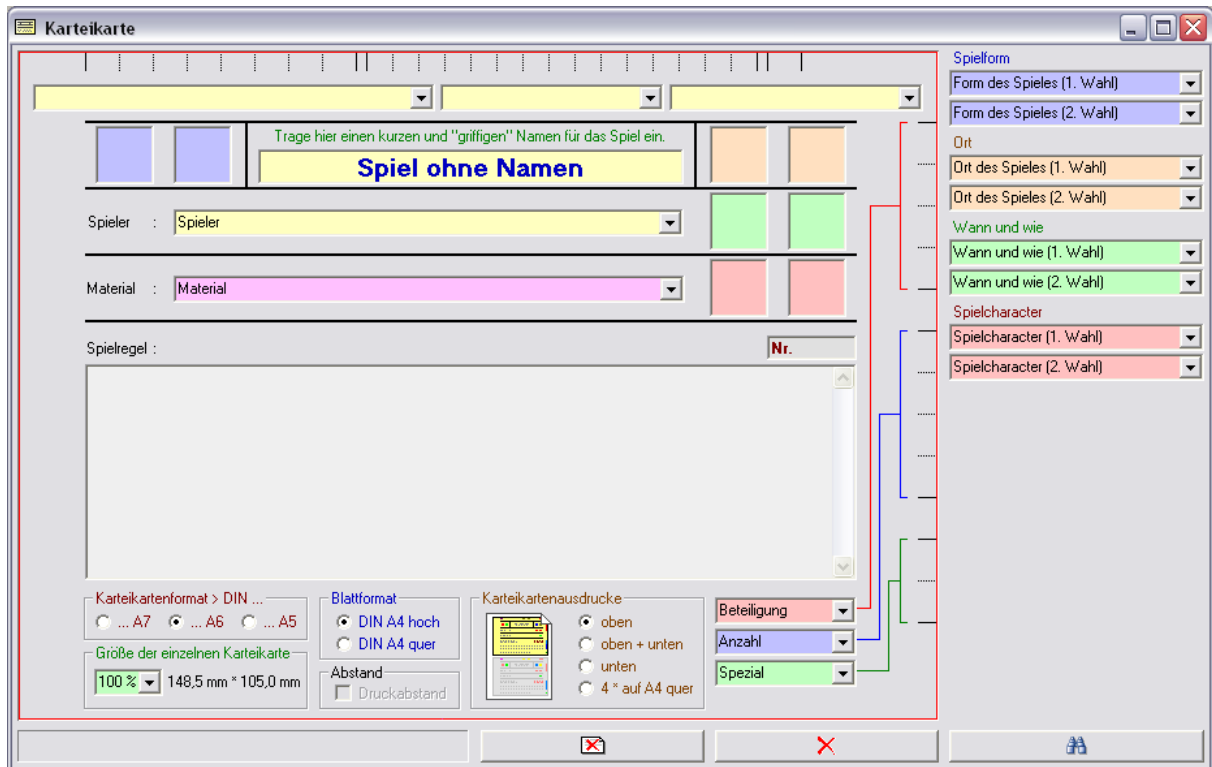
Die Statusleiste



1. 2. 3. 4.

1. aktuelles Systemdatum
2. aktuelle Systemzeit
3. vergangene Zeit seit dem Programmstart
4. Pfad der aktuellen Spiekekarteikarte

Das Karteikartenfenster



Eine Anleitung zur Spielekarteikartengestaltung kannst du mit der Schaltfläche Nr. 21 in der Werkzeugleiste oben aufrufen.

Hier werden nur die Druckoptionen erklärt.

Druckoptionen



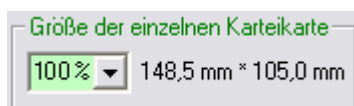
Karteikartenformat



Hier wählen wir die Größe der Spielekarteikarte zum Drucken aus.

Zur Auswahl stehen die drei Formate DIN A7, DIN A6 und DIN A5. DIN A6 ist voreingestellt.

Karteikartengröße



Hier können wir noch eine Feinabstimmung für die Größe der auszudruckenden Spielekarteikarte vornehmen.

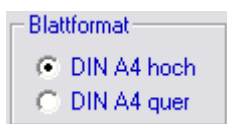
(Wenn die Karten später einlaminiert werden sollen, wählen wir hier z. B. 98 %).

Rechts wird die Größe der auszudruckenden Spielekarteikarte angezeigt.



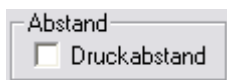
Hier besteht die Möglichkeit, das Breitenmaß oder das Höhenmaß der Karteikarte vorzuziehen. Das andere Maß wird jeweils berechnet.

Blattformat



Zum Ausdrucken wählen wir jetzt noch das gewünschte Blattformat aus.
Voreingestellt ist hier »DIN A4 hoch«, Standardeinstellung für die meisten Drucker

Abstand



Wenn wir zwei (oben + unten) oder vier (4 x auf A4 quer) Spielkartekarten auf ein Blatt drucken wollen, können wir hier entscheiden ob zwischen den einzelnen Spielkartekarten ein Abstand von 4 mm sein soll.

Die Feinabstimmung für die Größe der auszudruckenden Spielkartekarte wird für den Ausdruck von 4 Karten dann auf 97 % eingestellt, damit alles aufs Blatt passt.

Karteikartenausdrucke



Hier wählen wir aus, wo und wie auf dem Blatt gedruckt werden soll:

- Die Karteikarte wird in den oberen Bereich gedruckt (voreingestellt)
- Die Karteikarte wird zweimal (untereinander) gedruckt
- Die Karteikarte wird in den unteren Bereich gedruckt
- Die Karteikarte wird viermal (untereinander und nebeneinander) gedruckt.

Um Papier zu sparen drucken wir eine Karteikarte in den oberen Bereich, legen das Blatt neu ein und drucken eine weitere Karteikarte in den unteren Bereich.

Mögliche Kombinationen wären:

- Blattformat DIN A4 hoch : • oben, • oben und unten, • unten
- Blattformat DIN A4 quer : • 4 * auf DIN A4 quer

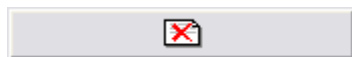
Wenn wir eine pdf-Datei drucken wollen, können wir die Karteikartengröße auf 100 % (ohne Abstand zwischen den Karten), bzw 97 % (mit 4 mm Abstand zwischen den Karten) eingestellt lassen (hier ist ja randloser Druck möglich).

Wenn wir vier Karteikarten auf DIN A4 quer auf dem Drucker ausdrucken, stellen wir die Karteikartengröße auf einen Wert um 95 %, bzw. 93 % ein.

Tipp: Es empfiehlt sich grundsätzlich, eine pdf-Datei zu drucken. Das spart uns wahrscheinlich viel Papier und Toner, bzw. Tinte!

Ein bewährtes Programm dafür ist die Freeware »PDFCreator«.

Schaltflächen unten



Spielekartekarte leeren

Alle Eingaben löschen und alle Einstellungen zurücksetzen.
Es erfolgt noch eine Sicherheitsabfrage.



Spielekartekarte schließen

Die Spielkartekarte wird geschlossen.
Es erfolgt noch eine Sicherheitsabfrage.



Spieliste einblenden

Zum schnelleren Laden einer vorhandenen Spielkarteikarte wird eine Liste eingeblendet. Die Liste enthält alle in der Datenbank vorhandenen Spielkarteikarten.

Außerdem werden jetzt noch weitere Schaltflächen eingeblendet:



Spieliste ausblenden

Die Spieliste wird ausgeblendet und diese Schaltfläche gegen die Schaltfläche [Spieliste einblenden] ausgetauscht.



Spieliste vergrößern

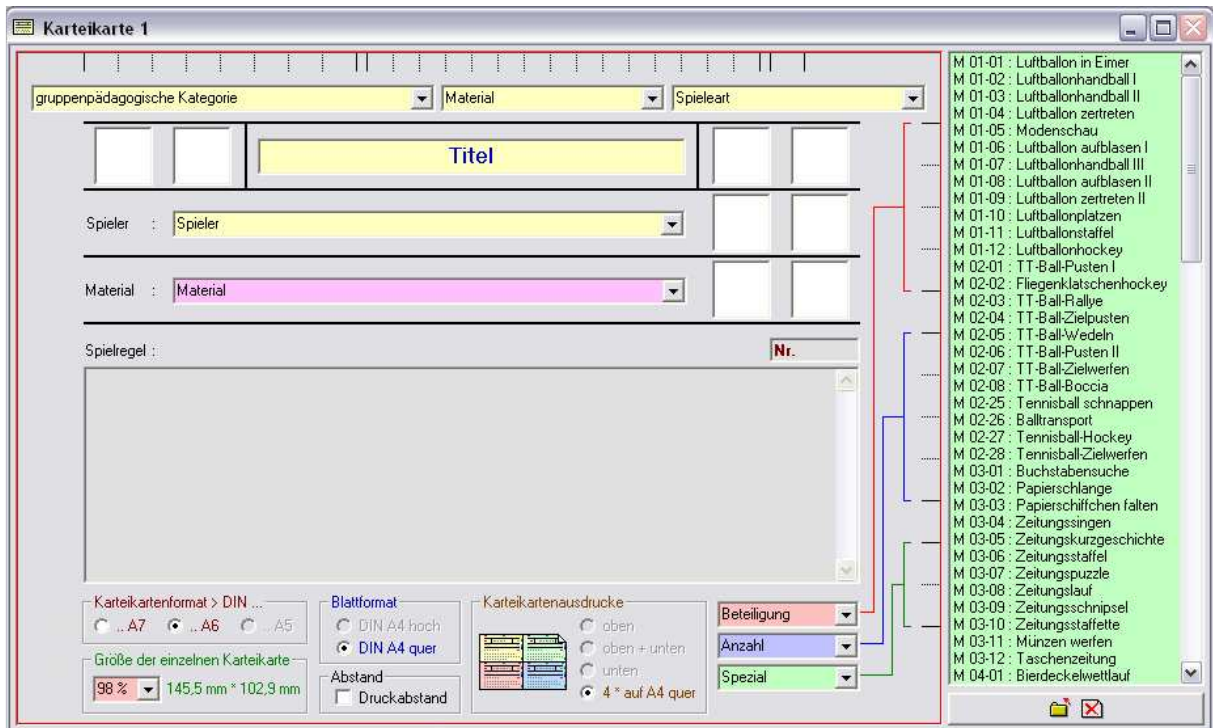
Die Spieliste wird nach oben hin verlängert und diese Schaltfläche wird gegen die Schaltfläche [Spieliste verkleinern] ausgetauscht.



Spieliste verkleinern

Die Spieliste wird wieder verkürzt und diese Schaltfläche wird gegen die Schaltfläche [Spieliste vergrößern] ausgetauscht.

Die vier Druckfenster



Zum Ausdrucken der Spielekarteikarten ordnen wir 4 verschiedene Spielekarteikarten auf einer DIN A4-Seite (im Querformat) an.

Dazu laden wir zunächst 4 leere Spielekarteikarten.



Mit Anwahl dieser Schaltfläche können wir die 4 Karteikarten auf dem Bildschirm verteilt anordnen.

Mit Anwahl des Spieles in der jeweiligen Spieleauswahlliste laden wir eine vorhandene Spielbeschreibung in die entsprechende Spielekarteikarte ein.

Die 4 Spielekarteikarten werden auf dem Ausdruck in der folgenden Reihenfolge angeordnet:

| | |
|---------------|---------------|
| Karteikarte 1 | Karteikarte 2 |
| Karteikarte 3 | Karteikarte 4 |

Hinweis: An diesen 4 Spielekarteikarten können keine Eingaben oder Änderungen vorgenommen werden.

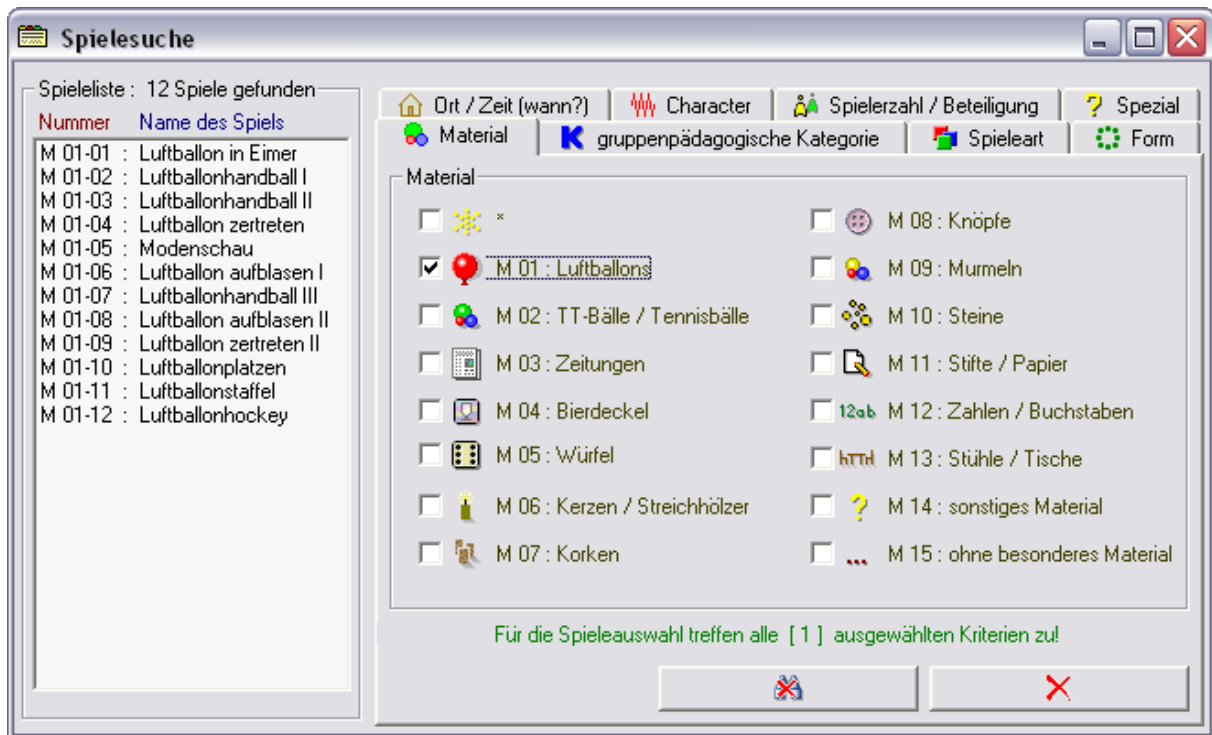


Spielerkarteikarten schließen

Alle 4 Spielekarteikarten werden ausgeblendet.
Es erfolgt vorher noch eine Sicherheitsabfrage.

Das Spielesuchefenster

Mit Hilfe der Spielesuche finde ich Spiele die einem bestimmten Kriterium entsprechen. Dabei werden jeweils die entsprechenden Spiele herausgefiltert.




Wir wollen in der nächsten Jungscharstunde Spiele mit Luftballons spielen.

Dazu wählen wir zunächst den Reiter **[Material]** aus. Vor **[M 01 : Luftballons]** setzen wir das Häkchen.

Ab jetzt befinden sich in der Auswahlliste alle Spiele mit Luftballons. Die anderen Spiele werden ausgefiltert.

Sobald wir jetzt in der Auswahlliste ein Spiel anklicken, wird die passende Spielegearte eingebildet.

Das Filterkriterium heben wir auf indem wir das gesetzte Häkchen nochmals anwählen oder wir setzen hier  * ein Häkchen. (Das gilt jeweils für alle Filterkriterien)

Schaltflächen am unteren Rand



Spieleauswahl zurücksetzen

Alle Filterkriterien werden zurückgesetzt und es werden wieder alle Spiele aufgelistet. Vorher gibt es aber wieder eine Sicherheitsabfrage.



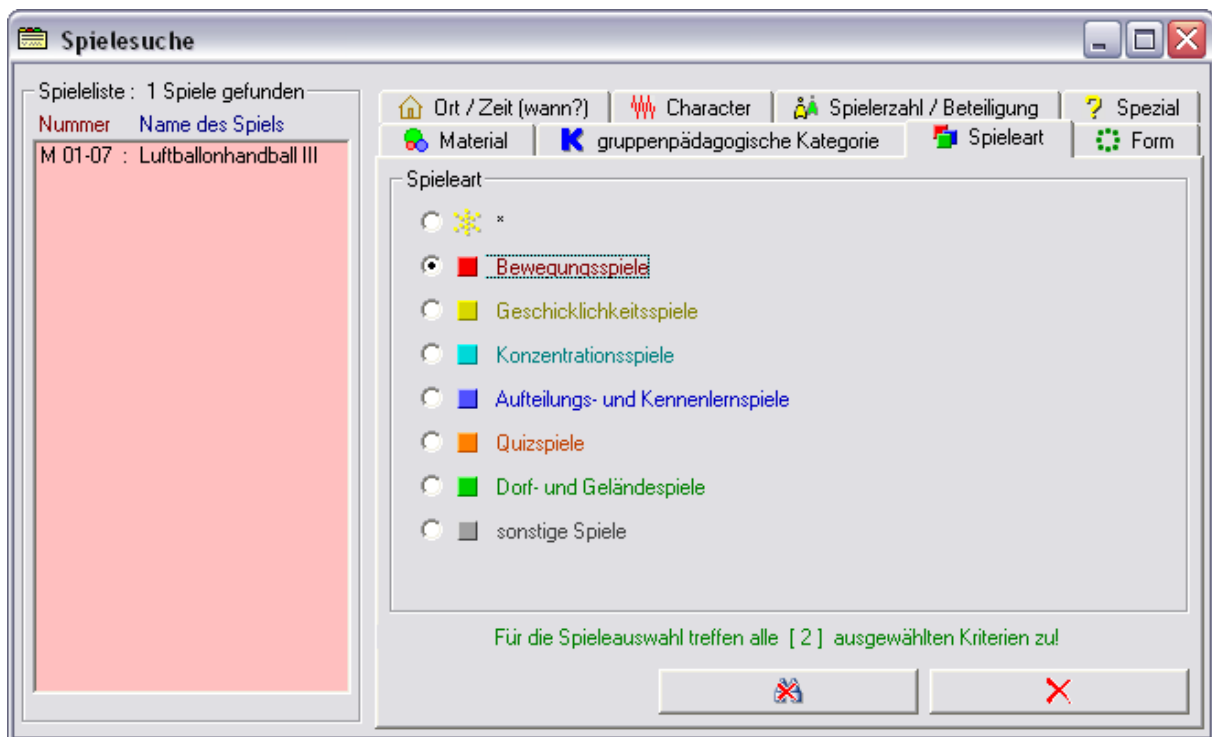
Spieleauswahl schließen

Das Spielesuchefenster wird geschlossen.

Hinweis: Je mehr Kriterien wir vorgeben desto weniger Spiele werden gefunden. Die gesuchten Spiele müssen ja alle Kriterien erfüllen.

Natürlich werden die Spiele nur gefunden wenn wir bei der Erstellung die Kriterien auch vorgegeben haben.

Zum Beispiel werden Bewegungsspiele auch nur dann gefunden wenn wir als Spieleart **[1 Bewegungsspiele]** ausgewählt haben.



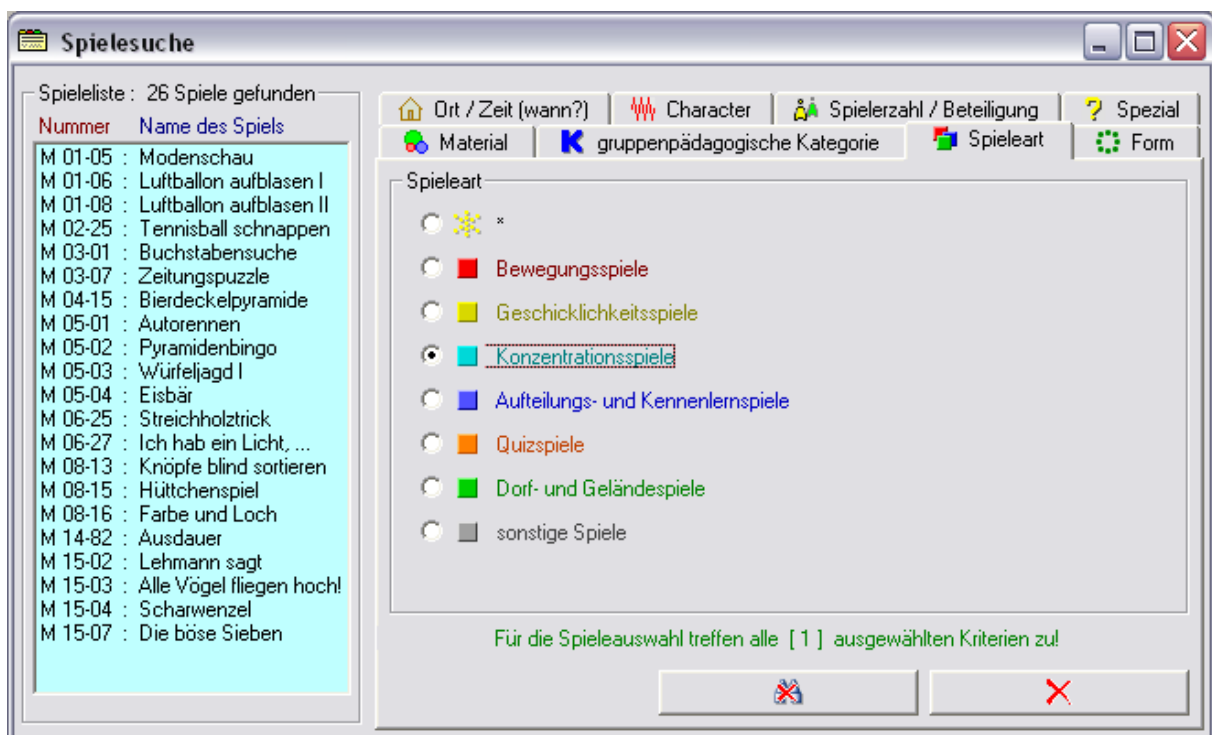
Wir können die Spieleauswahl aber auch noch weiter eingrenzen.

Aus der Spieleauswahlliste der Spiele mit Luftballons wollen wir diejenigen Spiele herausfiltern, bei denen es hauptsächlich auf Bewegung ankommt.

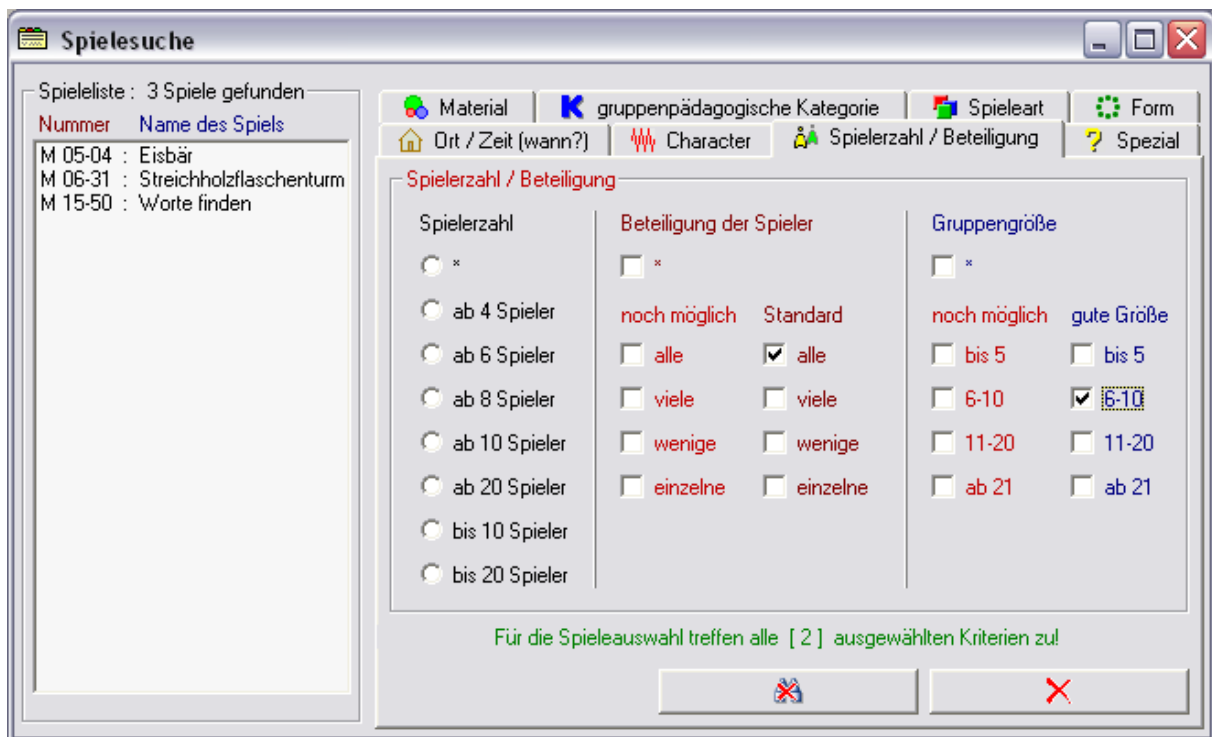
Dazu wählen wir den Reiter [Spieleart] aus. Hier markieren wir die [Bewegungsspiele].

Ab jetzt befinden sich in der Auswahlliste alle Spiele mit Luftballons bei denen es auf Bewegung ankommt. Die Liste ist jetzt rot (Bewegungsspiele) unterlegt. Die anderen Spiele werden wieder ausgefiltert.

Beispiele



Hier werden alle Spiele aufgelistet bei denen es auf Konzentration ankommt.



Gesucht werden Spiele für eine Gruppengröße von 8 Personen bei denen alle Spieler teilnehmen können.

Spieledatenbank

Hinweis: Die Spieledatenbank [Spieledatenbank.txt] ist eine einfache Textdatei und befindet sich im Verzeichnis Spielekarteikarten\Daten.

Nach der Überschrift kommt da für jedes Spiel eine Zeile mit Informationen.

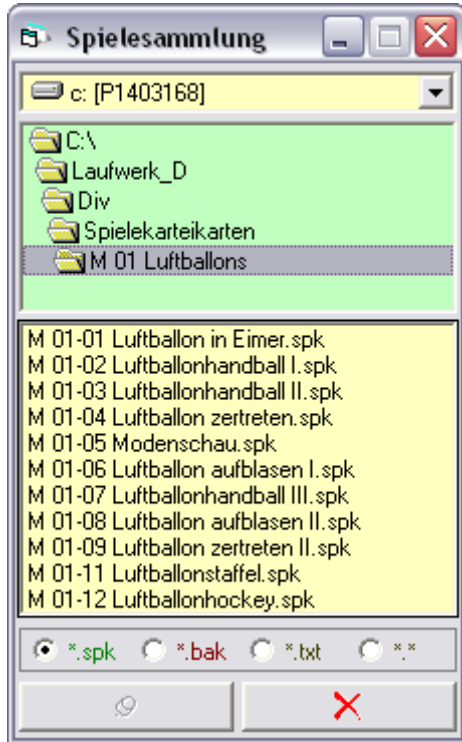
Für jedes gesetzte Filterkriterium steht dort eine [1] und für jedes nicht gesetzte Filterkriterium steht dort eine [0].

Beim Speichern einer Spielekarteikarte (z. B. **M 01-07 Luftballonhandball III.spk**) wird gleichzeitig auch eine Information für die Spieledatenbank (z. B. **M 01-07 LUFTBALLONHANDBALL III.TXT**) gespeichert.

Zur Erweiterung der Spieledatenbank kopieren wir die Zeile aus der Datei **M 01-07 LUFTBALLONHANDBALL III.TXT** und hängen sie an die Datei **Spieledatenbank.txt** als neue Zeile an.

Die Spieldateiauswahl

Die Spieldateiauswahl bietet eine weitere Möglichkeit zur Auswahl einer Spielkarteikarte.



Laufwerksauswahl

Verzeichnisauswahl

Dateiauswahl

Nach Auswahl eines Spieles wird die entsprechende Spielkarteikarte geladen.

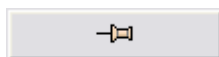
Dateifilter blendet entsprechenden Dateityp ein.



Diese Schaltfläche lässt sich nur anwählen wenn eine Spielkarteikarte geladen ist



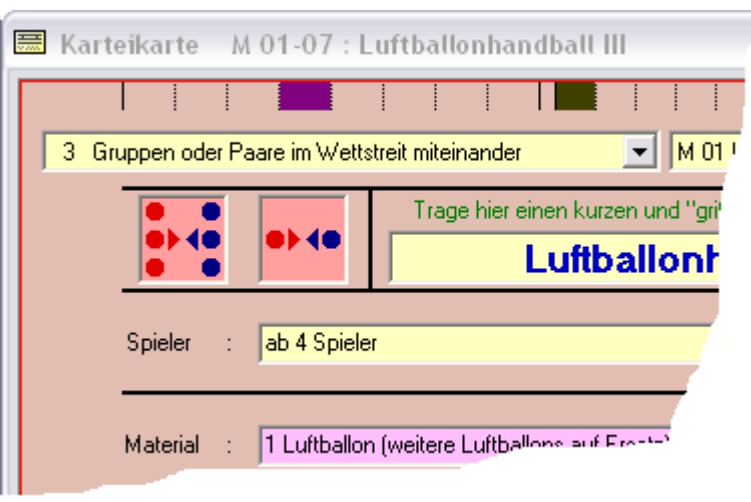
Mit Anwahl dieser Schaltfläche können wir das Spielkarteikartenfenster an das Spieldateiauswahlfenster andocken. Die nächste Schaltfläche wird eingeblendet.



Mit Anwahl dieser Schaltfläche heben wir das andocken des Spielkarteikartenfensters an das Spieldateiauswahlfenster wieder auf. Die vorherige Schaltfläche wird wieder eingeblendet.

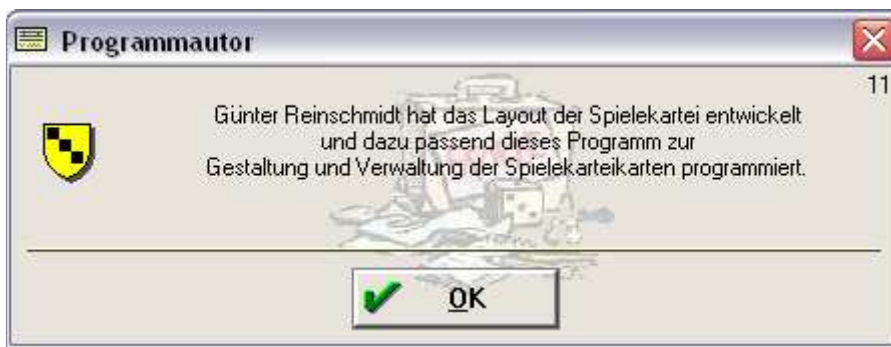


Mit Anwahl dieser Schaltfläche blenden wir das Dateiauswahlfenster aus.



So sieht das angedockte Spielkarteikartenfenster aus.

Der Programmator



Der Autor schöpft aus 50 Jahren Erfahrung in der Jungschararbeit, in Freizeiten und Lagern und der langjährigen Mitarbeit in verschiedenen Fachausschüssen.



Konstruktive Kritik ist immer willkommen - einfach das Mailprogramm öffnen und schreiben.



Aktuelle Programmversionen und fertige Spielekarteikarten sollen auf der Internetseite [http://www.jungschar.biz/w/?page_id=3495] zum Download zur Verfügung gestellt werden.

