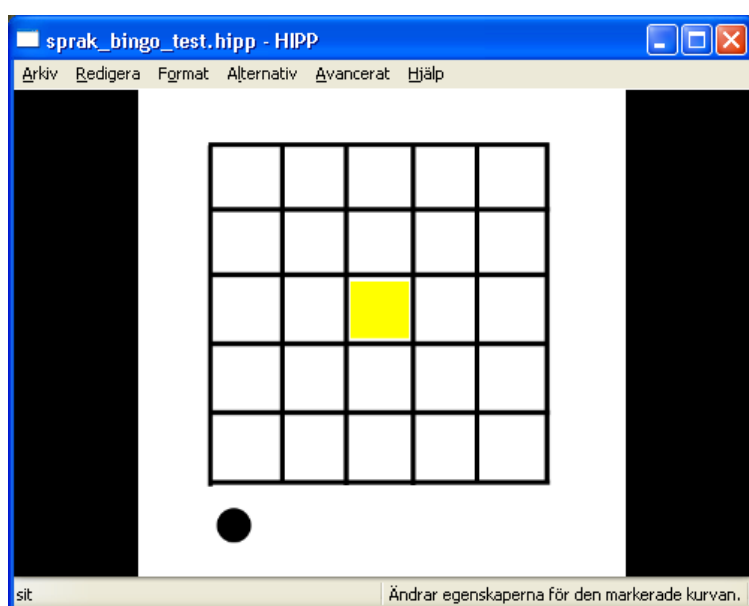


## Använda tabeller – glos-bingo som exempel

Tabeller är lätta att göra med HIPP. Det finns ett antal tabell-mallar att utgå ifrån som kan laddas ner från hemsidan <http://hipp.certec.lth.se>.

Här går vi kort igenom hur man anpassar tabell-mallarna till sitt eget ämne.

Välj en av mallarna (som du t ex har laddat ner från hemsidan), t ex sprak\_bingo\_mall.hipp och dubbelklicka på den. HIPP öppnas då och tabellen laddas.



Tabellen består av en bakgrundsbild som ger de svarta linjerna (som då inte har ljud eller tal), och i varje ruta ligger det en vit rektangel som har ett namn. Den syns inte förrän man rör vid den då den markeras gul. I mallen heter alla rutor "Namnlös X" där X är ett nummer. För att inte bli av med mallen är det bästa att man först sparar filen på nytt med "Spara som" och ger den ett nytt namn. Det enda man sedan behöver göra är att skriva in ny text till varje ruta. Dvs. markera varje ruta, trycka **F2** för att ändra egenskaperna för den rutan och skriva in det ord man vill ska stå (se exempel nedan). Spara sedan filen igen.

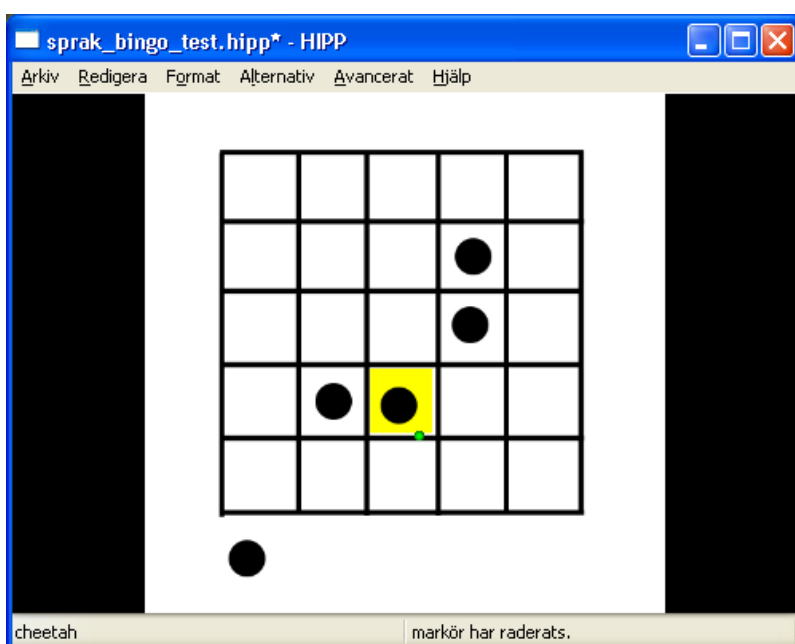
Ocean	Hat	Run	Jump	Fish
Coat	Hide	Giraffe	Umbrella	Mountain
Lion	Shoes	Sit	Lake	House
Robot	Pen	Chetaah	Castle	Beach
Sky	Octopus	Swim	Computer	Earth

Tabellen fungerar så att innehållet i dem läses upp när man kommer in i rutan.

Om man behöver en mindre tabell, och det inte finns en mall som passar låter man de rutor som man vill ska vara tomma innehålla ett mellanslag. Då läses ingenting upp.

När man spelar bingo är det ju meningen att man ska kunna markera när man får ordet (eller siffran, om man gör vanligt bingo). I HIPP kan man göra det på flera sätt (3 beskrivs nedan):

1. Använd markören som ligger som en svart cirkel under tabellen. OBS! Denna bör man sudda bort om man inte behöver den, t ex när man gör vanliga tabeller för avläsning. När man ska markera en ruta, rör vid markören och kopiera den (kortkommando **Ctrl-C**, annars i menyn Redigera->Kopiera). Sedan går man med pennan till den rutan man vill markera och pekar ungefär mitt i den, och väljer **Ctrl-V** (klistra in). När man har markerat och kopierat en gång kan man klistra in flera gånger, så man måste inte kopiera på nytt utan kan markera genom att klistra in med **Ctrl-V** många gånger efter varann.



2. Annars kan man förstås rita med svart penna i rutan för att markera (t ex ett kryss eller en cirkel). Nackdelen med att rita är att man får objekt som heter "Namnlös X" överallt som därför kan vara störande.

3. Man kan också sudda bort rektangeln med ordet. Då finns den svarta rutan kvar som ram, men inte ordet.

Om man behöver använda samma bingoplatta flera gånger, så ska man se till att spara en kopia igen ("Spara som" och ett nytt filnamn), som eleven kan rita i eller radera ifrån utan att det gör något.

Man kan givetvis också göra egna tabeller från grunden. I korta drag är arbetsgången så att man först gör en egen bakgrundsbild (se handledningen om bakgrundsbilder) som man sedan ritar vita rutor i på samma sätt som i tabellen ovan. Man kan också göra tabeller genom att direkt rita (vita) rutor på pappret (se handledningen "Jag kan rita").