

ANLEITUNG MEISTER für WINDOWS

Dies ist der zweite Teil eines vollständigen Rechenlernsystems für die Grundschule. Insgesamt umfaßt das Rechenlernsystem 5 Programme.

1. Eins für Windows	Umfaßt das Üben des EinMalEins	39 DM
2. Maus für Windows	Mathematik 1.Klasse Grundschule	49 DM
3. Meister für Windows	Mathematik 2.Klasse Grundschule	49 DM
4. Tiger für Windows	Mathematik 3. und 4.Klasse Grundschule	49 DM
5. Bunny für Windows	Mathematik 1. - 4. Klasse Grundschule	99 DM

Für die Programme 1 - 4 sind auch DOS-Versionen erhältlich. Die Preise entnehmen Sie bitte der Hilfe (Andere Anwendungen von AW-Soft)

Zu den oben aufgeführten Programmen gibt es auch noch weitere Zusatzdisketten.

1. Witze 1
2. Witze 2 (je Diskette 100 weitere Witze)
3. Witze 3 jeweils 15 DM
4. Grafik (50 zusätzliche Grafiken) 25 DM.

Bei Barzahlung oder bei Zahlung durch Verrechnungsscheck werden keine Versandkosten berechnet. Bei Nachnahmeversand rechne ich einen Versandkostenanteil von 10 DM.

Händleranfragen und Schulen willkommen !!!!!

Wie lasse ich mich registrieren ?

Drucken Sie das Registrierformular aus. Hierfür steht Ihnen der Menüpunkt Registrierung zur Verfügung. Kreuzen Sie die gewünschte Zahlungsweise an und senden Sie das Registrierformular an mich.

Sie überweisen die Registriergebühr auf folgendes Konto :

BLZ : 545 912 00
Kto. : 4545206
Bank : Volksbank Kirchheim

Anschließend senden Sie das ausgefüllte Registrierformular per Post an mich.

Sobald die Registriergebühr auf obigem Konto eingegangen ist, wird Ihnen die Vollversion per Post zugestellt.

Unterschiede Vollversion <==> Sharewareversion

1. Der Registrierhinweis und das Eingeben der Zeichenfolge bei Programmstart und Programmende entfällt.
2. Du erhältst noch ein Programm, mit dem du selbst Witze eingeben kannst, die du dir dann später anzeigen lassen kannst.
3. Der Vollversion sind 40 unterschiedliche Bilder und 100 lustige Witze beigelegt.
4. Du kannst frei wählen, wieviele Aufgaben du pro Lektion üben möchtest.

5. Du erhältst noch Halma für Windows mit lustigen Figuren

Wie erhältst du die Vollversion ?

Wähle den Menüpunkt Drucke/Registrierformular aus. Anschließend wird ein Formular angezeigt. Dies mußt dann du oder deine Eltern vollständig ausfüllen und von deinen Eltern unterschrieben an mich schicken. Du erhältst dann spätestens nach einer Woche die neueste und uneingeschränkte Version von Maus.

Systemvoraussetzungen

1. mindestens 386-er PC
2. Windows ab Version 3.0
3. Maus

Bedienungshinweise

Nachdem du einen der Menüpunkte ausgewählt hast, erscheint ein Fenster. In dem Fenster wird dir dann eine Aufgabe angezeigt, die du lösen mußt.

Die Aufgaben werden beispielsweise auf folgende Weise ausgegeben :

Beispiel : $3 + 4 = ??$

Die Anzahl der Fragezeichen gibt dir einen Hinweis darauf, wie groß das Ergebnis ist. Wenn du nun eine der Tasten 0 bis 9 drückst, werden die Fragezeichen durch diese Werte ersetzt. Hast du dich vertippt oder verrechnet und möchtest dein Ergebnis verbessern, mußt du die BACKSPACE-Taste (<-----) drücken. Die bereits eingetippte Zahl wird dann wieder durch ein Fragezeichen ersetzt.

So, nun möchte ich die Funktionen der einzelnen Menüpunkte beschreiben.

Das "=" Menü

Das "=" Menü umfaßt zwei Menüpunkte.

Der erste Menüpunkt lautet Uhr. Dies ist ein kleine Analoguhr, die ein paar lustige Effekte beinhaltet. Der eine Effekt ist Harmonie. Durch Anklicken dieses Menüpunktes wird eine kleine Melodie gespielt.

Allerdings ist hierfür eine Sound-Karte erforderlich.

Der zweite Effekt lautet Kuckuck. Was er macht ? Schau es dir einfach an.

Der zweite Menüpunkt beinhaltet einen Taschenrechner. Mit diesem Taschenrechner kannst du deine Rechnungen überprüfen. Er kann alle Grundrechenarten.

Das "PLUS"-Menü

Dieses Menü umfaßt insgesamt 9 Menüpunkte. Die unterschiedlichen Menüs haben unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad.

Alle Übungen dieses Menüs üben das Zusammenzählen zweier Zahlen bzw. dreier Zahlen auf unterschiedliche Art und Weise.

Übung 1 : Plus von großer und kleiner Zahl

Wenn du diesen Punkt auswählst kannst du das Zusammenzählen von zwei Zahlen üben. Die eine Zahl kann bis zu 100 groß werden, die kleine Zahl wird nicht größer als 10. Das Ergebnis bleibt kleiner als 100.

Übung 2 : Plus von zwei großen Zahlen

Über diesen Menüpunkt kannst du das Zusammenzählen von zwei großen Zahlen trainieren. Die Zahlen, die du zusammenzählen mußt, sind nicht kleiner als 20 und nicht größer als 100. Das Ergebnis wird ebenfalls nicht größer als 100

Übung 3 : Plusaufgaben mit einer Unbekannten

Hier kannst du das Rechnen mit Unbekannten üben. In dieser Übung erhältst du Aufgaben von folgendem Aussehen :

Beispiel :

**sei $a = 30$
dann $a + 52 = ??$**

Übung 4 : Plusaufgaben mit einer Unbekannten #2

Auch in dieser Lektion kannst du wie in Plusaufgaben mit einer Unbekannten, das Rechnen mit Variablen üben. In dieser Lektion erhältst du Aufgaben von folgendem Aussehen :

Beispiel :

**sei $1 + b = 24$
dann $b = ??$**

Übung 5 : Plusaufgaben von 10 bis 100

In dieser Übung trainierst du das Addieren von zwei Zahlen. Das Ergebnis der Addition liegt zwischen 10 und 100.

Übung 6 : Plusaufgaben von 100 bis 200

Das Ergebnis der Addition liegt zwischen 100 und 200.

Übung 7 : Plusaufgaben von ? bis ?

In dieser Lektion kannst du das Addieren von zwei Zahlen üben. Den Bereich, den das Ergebnis abdecken soll, kannst du selbst bestimmen.

Nachdem du diesen Menüpunkt ausgewählt hast, erscheint eine Dialogbox, in der du die Grenzen eingeben kannst. Der Wert Von ist der Wert, den das Ergebnis mindestens annehmen soll, der Wert Bis ist der Wert, den das Ergebnis höchstens annehmen soll.

Übung 8 : Lange Plusaufgaben

In dieser Übung sollst du das Zusammenzählen von drei Zahlen üben. Das Ergebnis der Addition wird nicht größer als 100.

Übung 9 : Vergleich Summe mit Zahl

In dieser Übung sollst du eine Summe mit einer Zahl vergleichen, d.h. du sollst herausfinden, ob das Ergebnis der Summe größer oder kleiner als der Wert der Zahl ist.

Beispiel :

$20 + 54 ? 43$

Das "MINUS"-Menü

Die Übungen dieses Menüs haben fast das gleiche Aussehen, nur daß du hier zwei bzw drei Zahlen voneinander abziehen sollst.

Übung 1 : **Minus von großer und kleiner Zahl**

Wenn du diesen Punkt auswählst kannst du das Subtrahieren von zwei Zahlen üben. Die eine Zahl kann bis zu 100 groß werden, die kleine Zahl wird nicht größer als 10. Das Ergebnis bleibt kleiner als 100.

Übung 2 : **Minus von zwei großen Zahlen**

Über diesen Menüpunkt kannst du das Subtrahieren von zwei großen Zahlen trainieren. Die Zahlen, die du voneinander subtrahieren muß, sind nicht kleiner als 20 und nicht größer als 100. Das Ergebnis wird ebenfalls nicht größer als 100

Übung 3 : **Minusaufgaben mit einer Unbekannten**

Hier kannst du das Rechnen mit Unbekannten üben. In dieser Übung erhältst du Aufgaben von folgendem Aussehen :

Beispiel :

**sei $a = 52$
dann $a - 30 = ??$**

Übung 4 : **Minusaufgaben mit einer Unbekannten #2**

Auch in dieser Lektion kannst du wie in Minusaufgaben mit einer Unbekannten, das Rechnen mit Variablen üben. In dieser Lektion erhältst du Aufgaben von folgendem Aussehen :

Beispiel :

**sei $30 - b = 24$
dann $b = ??$**

Übung 5 : **Minusaufgaben von 10 bis 100**

In dieser Übung trainierst du das Subtrahieren von zwei Zahlen. Das Ergebnis der Subtraktion liegt zwischen 10 und 100.

Übung 6 : **Minusaufgaben von 100 bis 200**

In dieser Lektion übst du das Subtrahieren von zwei Zahlen. Das Ergebnis liegt zwischen 100 und 200.

Übung 7 : **Minusaufgaben von ? bis ?**

In dieser Lektion kannst du das Subtrahieren von zwei Zahlen üben. Den Bereich, den das Ergebnis abdecken soll, kannst du selbst bestimmen.

Nachdem du diesen Menüpunkt ausgewählt hast, erscheint eine Dialogbox, in der du die Grenzen eingeben kannst. Der Wert Von ist der Wert, den das Ergebnis mindestens annehmen soll, der Wert Bis ist der Wert, den das Ergebnis höchstens annehmen soll.

Übung 8 : **Lange Minusaufgaben**

In dieser Übung sollst du das Subtrahieren von drei Zahlen üben. Das Ergebnis der Subtraktion wird nicht größer als 100.

Übung 9 : Vergleich Differenz mit Zahl

In dieser Übung sollst du das Ergebnis einer Subtraktionsaufgabe mit einer Zahl vergleichen, d.h. du sollst herausfinden, ob das Ergebnis der Subtraktion größer oder kleiner als der Wert der Zahl ist.

Beispiel :

$$54 - 20 \text{ ? } 43$$

Das "DIVIDIERE"-Menü

Übung 1 : Teilen mit 2 und 10

In dieser Lektion erhältst du Zahlen, die du entweder durch 2 oder 10 teilen mußt.

Übung 2 : Teilaufgaben bis 100

In dieser Übung erhältst du eine Zahl kleiner 100, die du durch eine Zahl kleiner 5 dividieren sollst.

Das "GEMISCHT"-Menü

Dieser Menüpunkt übt die Punkt-Vor-Strich Regel.

Übung 1 : Mal und Plus gemischt

In dieser Übung sowie in den weiteren Übungen dieses Menüpunktes sollst du die Punkt-vor-Strich Rechnung trainieren.

In dieser Übung erhältst du Aufgaben, in der Mal und Plus vorkommen.

Beispiel :

$$4 + 3 \times 5 = ??$$

Übung 2 : Mal und Minus gemischt

In dieser Übung wird die Multiplikation und die Subtraktion in einer Aufgabe vermischt.

Beispiel :

$$4 \times 6 - 5 = ??$$

Übung 3 : Mal mit Plus oder Minus

In dieser Übung erhältst du Aufgaben, in denen entweder die Multiplikation mit der Subtraktion oder die Multiplikation mit der Addition vermischt werden.

Beispiel :

$$4 + 3 \times 7 = ??$$

oder

$$3 \times 5 - 4 = ??$$

Übung 4 : **Multiplikation mit 10 und Addition**

In dieser Lektion wird wiederum die Multiplikation mit der Addition vermischt. Jedoch werden hier Zahlen kleiner 10 mit 10 multipliziert.

Beispiel :

$$2 \times 10 + 5 \times 10 = ??$$

Übung 5 : **Teilen und Plus gemischt**

In dieser Übung wird die Division mit der Addition kombiniert.

Beispiel :

$$4 + 10 / 5 = ?$$

Übung 6 : **Teilen und Minus gemischt**

In dieser Übung erhält du Aufgaben, bei denen die Division und die Subtraktion miteinander kombiniert werden.

Beispiel :

$$25 - 39 / 3 = ??$$

Übung 7 : **Teilen mit Plus oder Minus gemischt**

In dieser Übung erhält du Aufgaben bei denen entweder die Subtraktion und die Division oder die Addition mit der Division kombiniert werden.

Beispiele :

$$12 + 6 / 2 = ??$$

oder

$$12 - 6 / 2 = ?$$

Das "KLAMMER"-Menü

Dieser Menüpunkt enthält Aufgaben, mit deren Hilfe die Klammerrechnung betübt werden kann.

Übung 1 : **Klammerrechnung Mal und Plus**

In dieser Übung sollst du die Klammerrechnung üben. Du erhältst Aufgaben, in denen die Addition und die Multiplikation miteinander vermischt werden.

Beispiel :

$$(4 + 6) \times 2 = ??$$

oder

$$4 + (5 \times 6) = ??$$

Übung 2 : **Klammerrechnung Mal und Minus**

In dieser Übung sollst du die Klammerrechnung in Verbindung mit der Multiplikation und der Subtraktion üben.

Beispiele :

$$4 \times (5 - 3) = ?$$

oder

$$10 - (4 \times 2) = ??$$

Übung 3 : Klammerrechnung Mal und Plus oder Minus

In dieser Übung sollst du, wie in den zwei vorangegangenen die Klammerrechnung in Verbindung mit der Subtraktion und der Addition und der Multiplikation üben.

Beispiele :

$$4 + (6 \times 3) = ??$$

oder

$$4 - (6 \times 3) = ??$$

Übung 4 : Klammerrechnung Teile und Plus

In dieser Übung sollst du die Klammerrechnung üben. Du erhältst Aufgaben, in denen die Addition und die Subtraktion miteinander vermischt werden.

Beispiel :

$$(4 + 6) / 2 = ??$$

oder

$$4 + (6 / 2) = ??$$

Übung 5 : Klammerrechnung Teile und Minus

In dieser Übung sollst du die Klammerrechnung in Verbindung mit der Division und der Subtraktion üben.

Beispiele :

$$4 / (5 - 3) = ?$$

oder

$$10 - (4 / 2) = ?$$

Übung 6 : Klammerrechnung Teile und Plus oder Minus

In dieser Übung sollst du, wie in den zwei vorangegangenen die Klammerrechnung in Verbindung mit der Subtraktion und der Addition und der Division üben.

Beispiele :

$$4 + (6 / 3) = ?$$

oder

$$4 - (6 / 3) = ?$$

Das "Einstellungen"-Menü

Dieses Menü enthält in der Sharewareversion drei Menüpunkte.

Der erste Menüpunkt lautet "**Aufgabenanzahl**". Hier kannst du einstellen, wieviel Aufgaben du pro Übung machen möchtest. In der Shareware-Version darf dieser Wert nicht größer wie fünf werden. In der

Vollversion kannst du einen beliebigen Wert kleiner 100 eingeben.

Der zweite Menüpunkt lautet "**Witzeanzahl**". Hier kannst du einstellen, wieviele Witze vorhanden sind, die dann angezeigt werden, wenn du alle Aufgaben einer Lektion richtig gelöst hast. In der Sharewareversion werden nur 20 Witze mitgeliefert, somit kannst du hier nur einen Wert eingeben, der nicht größer als 20 ist.

Und der dritte Menüpunkt "**Hintergrundbild**" gibt dir die Möglichkeit, ein anderes Hintergrundbild zu installieren. Nachdem du diesen Menüpunkt ausgewählt hast, erscheint eine Dialogbox, in der die Namen aller Bilder angezeigt werden, die du als Hintergrundbild einrichten kannst.

Klicke mit der Maus auf den Namen des Bildes, das du als Hintergrundbild haben möchtest und klicke anschließend den Installieren-Schalter.

Der vierte Menüpunkt "**Sound**" gibt dir die Möglichkeit die Soundausgabe ein- bzw. auszuschalten.

Der letzte Menüpunkt lautet **Witze eingeben**. Diese Funktion gibt dir die Möglichkeit, eigene Witze einzugeben oder bereits eingegebene Witze zu überschreiben.

Willst du neue Witze hinzufügen, mußt du darauf achten, daß der Wert, der dir angezeigt wird, wenn du den Menüpunkt Einstellungen/Witzeanzahl anklickst, der Anzahl der Witze entspricht, die bereits vorhanden sind. In der Vollversion werden beispielsweise 100 Witze mitgeliefert. Willst du also Witz 101 eingeben, muß der Wert der dir angezeigt wird 100 sein, andernfalls mußt du ihn abändern.

Willst du einen bereits vorhandenen Witz durch einen anderen ersetzen, mußt du den Wert unter Einstellungen/Witzeanzahl entsprechend verkleinern und dir den alten Wert merken.

Beispiel :

Du willst Witz 31 überschreiben und durch deinen eigenen ersetzen. Klicke Menüpunkt Einstellungen/Witzeanzahl an. Ändere den Wert, der dir angezeigt wird in 30 !! um und klicke anschließend den OK-Button.

Gebe anschließend deinen Witz ein und drücke den Speichern-Button.

Klicke wieder Einstellungen/Witzeanzahl an und ändere den Wert wieder in den alten, den du dir gemerkt hast, um.

Pro Witz kannst du maximal 9 Zeilen mit einer Länge von jeweils 34 Buchstaben eingeben.

Das "Hilfe"-Menü

Dieses Menü umfaßt 4 Menüpunkte.

Der erste Menüpunkt "**Anleitung**" zeigt dir diese Anleitung an.

Der Menüpunkt "**Inhalt**" zeigt dir das Inhaltsverzeichnis der Hilfedatei an. Hier kannst du dir Informationen zu möglicherweise auftretenden Fragen holen.

Der Menüpunkt "**Hilfe benutzen**" erklärt dir, wie du schnell und erfolgreich die Hilfe benutzen kannst.

Und der letzte Menüpunkt "**Info**" gibt dir Auskunft über die vorliegende Programmversion.

Lizenzbestimmungen

Die Lizenz der Vollversion gilt nur für einen Rechner. Hierfür eignet sich der Vergleich mit einem Buch.

Ein Buch kann auch immer nur von einer Person gleichzeitig gelesen werden. So darf das Programm immer nur auf **einem** Rechner installiert werden. Sollten Sie beabsichtigen, das Programm auf mehreren Rechnern gleichzeitig laufen zu lassen, müssen Sie eine Mehrfachlizenz erwerben.

Fragen Sie einfach nach. Das ist billiger wie Sie vielleicht denken.

Des weiteren gelten wie für kommerzielle Software auch, daß das Programm nur zu eigenen Zwecken kopiert (Schutzkopie) kopiert werden darf und nicht an andere Anwender weitergegeben werden darf.

Meine Adresse : Andreas Will
Im Woogtal 28
67273 Bobenheim

Tel. : 06353/2853

Solltest du irgendwelche Fragen haben, kannst du mich jederzeit anrufen.