

Inhalt

Befehle

Addition

Subtraktion

Division

Multiplikation

Gemischt

Spezial

Einstellungen

Hilfemenü

Tastatur-Themen

Windows-Tasten

Andere Themen

Registrierung

Weitere Software von AW-Soft



ADDITION

Addition mit 100

Addition mit 1000

Addition Hunderter und Zehner.

Addition Hunderter und Tausender

Addition kleiner 100

Addition kleiner 1000

Vielfache von 10 kleiner 1000

Addition 3-stelliger Zahlen

Addition 4-stellig + 1-stellig

Addition 3-stellig u. Zehner

Addition kleiner 10000

Nachfolger großer Zahlen

SUBTRAKTION

Subtraktion mit 100

Subtraktion mit 1000

Subtraktion Hunderter und Zehner

Subtraktion Hunderter und Tausender

Subtraktion kleiner 100

Subtraktion kleiner 1000

Vielfache von 10 kleiner 1000

Subtraktion 3-stelliger Zahlen

Subtraktion 4-stellige u. 1-stellige

Subtraktion 3-stellige u. Zehner

Subtraktion kleiner 10000

Vorgänger großer Zahlen

DIVISION

Dividiere normal

Dividiere durch 10

Dividiere durch 100

Vielfache von 10 und 100

Dividiere ganzzahlig

Ist 36 durch 5 teilbar?

Gerade oder ungerade?

MULTIPLIKATION

Multiplikation mit 100

Multiplikation mit 1000

Multiplikation mit 10 u. 100

Multipliziere 3 Zahlen

Multipliziere schriftlich

GEMISCHT

Multipliziere und Dividiere

Addiere und Dividiere

Addiere und Dividiere mit Klammern

Addiere und Dividiere mit Klammern #2

Addiere und Subtrahiere mit Variablen

Addiere und Subtrahiere mit Variablen #2

Addition mit 100

Zwei Zahlen, die ein Vielfaches von 100 sind werden addiert. Die Summe wird nicht größer als 1000.

Beispiel :

$$300 + 400 = ?$$

Addition mit 1000

Zwei Zahlen, welche ein Vielfaches von 1000 sind werden zueinander addiert. Die Summe der beiden Zahlen wird nicht größer als 10000.

Beispiel :

$$3000 + 2000 = ?$$

Addition Hunderter und Zehner

Zwei Zahlen werden zueinander addiert, wobei die erste Zahl ein Vielfaches von 10 ist und die zweite Zahl ein Vielfaches von 100. Die erste Zahl wird nicht größer als 100, die zweite nicht größer als 1000.

Beispiel :

$$20 + 400 = ?$$

Addition Hunderter und Tausender

Zwei Zahlen die ein Vielfaches von 100 und 1000 sind werden zueinander addiert. Die erste Zahl ist ein Vielfaches von 100, die zweite von 1000.

Beispiel :

$$200 + 5000 = ?$$

Addition kleiner 100

Hier werden schlicht und einfach zwei Zahlen die kleiner als 100 sind zueinander addiert.

Beispiel :

$$10 + 89 = ?$$

Addition kleiner 1000

Hier werden zwei Zahlen die kleiner als 1000 sind zueinander addiert. Das Ergebnis der Addition übersteigt den Wert 1000 ebenfalls nicht.

Beispiel :

$$132 + 546 = ???$$

Vielfache von 10 kleiner 1000

Hier werden zwei Zahlen addiert, die durch 10 teilbar sind, jedoch nicht größer als 1000.
Die jeweilige Summe bleibt ebenfalls kleiner als 1000.

Beispiel :

$$230 + 560 = ?$$

Addition 3-stelliger Zahlen

Das Ergebnis der Addition wird immer größer als 100, also 3-stellig.
Hier werden dir Aufgaben folgender Art und Weise gestellt :

Beispiel :

$$234 + 5 = ?$$

oder

$$200 + 40 + 5 = ?$$

Addition 4-stellige u. 1-stellige

Eine einstellige Zahl, also eine Zahl kleiner 10 sollst du zu einer vierstelligen Zahl, also einer Zahl größer 1000 addieren.

Beispiel :

$$4567 + 6 = ?$$

Addiere 3-stellige und Zehner

Hier sollst du zu einer dreistelligen Zahl eine Zahl addieren, die durch 10 teilbar und kleiner 100 ist.

Beispiel :

$$345 + 80 = ?$$

Addition kleiner 10000

Zwei Zahlen die kleiner als 10000 sollst du zueinander addieren. Die Summe der beiden Zahlen ist ebenfalls kleiner 10000.

Nachfolger großer Zahlen

In dieser Übung sollst du die Zahl angeben, die auf eine dir vorgegebene Zahl folgt.

Beispiel :

$$6789 + 1 = ?$$

Subtraktion mit 100

Zwei Zahlen, die ein Vielfaches von 100 sind, sollen voneinander subtrahiert werden. Die Differenz wird nicht größer als 1000.

Beispiel :

$$400 - 300 = ?$$

Subtraktion mit 1000

Zwei Zahlen, welche ein Vielfache von 1000 sind , sollst du voneinander subtrahieren.
Die Differenz der beiden Zahlen wird nicht kleiner als 1000.

Beispiel :

$$3000 - 2000 = ?$$

Subtrahiere Hunderter und Zehner

Zwei Zahlen sollst du voneinander subtrahieren, wobei die erste Zahl ein Vielfaches von 10 ist und die zweite

Zahl ein Vielfaches von 100. Die erste Zahl wird nicht größer als 100, die zweite nicht größer als 1000.

Beispiel :

$$400 - 40 = ?$$

Subtrahiere Hunderter und Tausender

Zwei Zahlen die ein Vielfaches von 100 und 1000 sollen voneinander subtrahiert werden.
Die erste Zahl ist ein Vielfaches von 1000, die zweite von 100.

Beispiel :

$$5000 - 200 = ?$$

Subtraktion kleiner 100

Hier werden schlicht und einfach zwei Zahlen die kleiner als 100 sind voneinander subtrahiert.

Beispiel :

$$89 - 34 = ?$$

Subtraktion kleiner 1000

In dieser Übung sollst du zwei Zahlen die kleiner als 1000 sind voneinander subtrahieren
Das Ergebnis der Subtraktion übersteigt den Wert 1000 ebenfalls nicht.

Beispiel :

$$542 - 136 = ?$$

Subtrahiere Vielfache von 10 kleiner 1000

In dieser Übung sollst du zwei Zahlen voneinander subtrahieren, die durch 10 teilbar sind, jedoch nicht größer als 1000 sind. Das Ergebnis bleibt auch kleiner als 1000.

Beispiel :

$$560 - 360 = ?$$

Subtraktion 3-stelliger Zahlen

In dieser Übung mußt du entweder zwei oder drei Zahlen voneinander subtrahieren. Das Ergebnis bleibt immer eine Zahl zwischen 100 und 999, d.h. es wird nicht größer als 1000.

Beispiel :

$$234 - 5 = ?$$

oder

$$200 - 40 - 5 = ?$$

Subtraktion 4-stellige Zahl und 1-stellige

In dieser Lektion sollst du eine 1-stellige Zahl, d.h. eine Zahl kleiner 10 von einer 4-stelligen Zahl, d.h. einer Zahl kleiner 10000 subtrahieren

Beispiel :

$$4567 - 6 = ?$$

Subtraktion 3-stellige Zahl und Zehner

Hier wird von einer dreistellige Zahl eine Zahl subtrahiert, die durch 10 teilbar und kleiner 100 ist.

Beispiel :

$$345 - 80 = ?$$

Subtraktion kleiner 10000

Zwei Zahlen, die kleiner als 10000 sind werden voneinander subtrahiert. Die Differenz der beiden Zahlen ist ebenfalls kleiner 10000.

Beispiel :

$$6789 - 4567 = ?$$

Vorgänger großer Zahlen

In dieser Übung sollst du den Vorgänger einer großen Zahl, d.h. die Zahl bestimmen, die einer vorgegebenen Zahl vorausfolgt.

Beispiel :

$$6789 - 1 = ?$$

Dividiere normal

Eine Zahl kleiner 100 wird durch eine Zahl kleiner 10 dividiert. Die beiden sind ohne Rest durcheinander teilbar.

Beispiel :

$$24 : 6 = ?$$

Dividiere durch 10

Du sollst eine Zahl, welche ein Vielfaches von 10 und kleiner als 1000 ist, durch 10 dividieren.

Beispiel :

$$460 : 10 = ?$$

Division durch 100

Du sollst in dieser Übung eine Zahl, welche ein Vielfaches von 100 und kleiner als 10000 ist, durch 100 dividieren.

Beispiel :

$$6400 : 100 = ?$$

Dividiere Vielfache von 10 und 100

Eine Zahl die entweder ein Vielfaches von 10 oder ein Vielfaches 100 ist, soll in dieser Übung durch eine Zahl kleiner 10 dividiert werden.

Beispiel :

$$6400 : 4 = ?$$

Dividiere ganzzahlig

Hier werden zwei Zahlen, welche nicht unbedingt durcheinander teilbar sind, geteilt. Als Ergebnis soll der ganzzahlige Anteil der Division angegeben werden.

Beispiel :

$$23 : 7 = 3; \text{ denn } 23 = \mathbf{3} \times 7 + 2$$

$$25 : 6 = 4; \text{ denn } 25 = \mathbf{4} \times 6 + 1$$

etc.

Ist 36 durch 5 teilbar?

Hier soll die Fähigkeit trainiert werden, zu erkennen ob zwei Zahlen durcheinander teilbar sind oder nicht. Als Antwort muß J oder N eingegeben werden.

Beispiel :

Ist 45 durch 10 teilbar ? NEIN

Ist 30 durch 6 teilbar ? JA

Gerade oder ungerade ?

Hier wird die Fähigkeit trainiert, zu erkennen ob eine Zahl durch zwei teilbar ist oder nicht, denn eine gerade Zahl ist durch 2 teilbar, eine ungerade Zahl hingegen nicht.

Beispiel :

Ist 45 gerade ? NEIN

Ist 40 gerade ? JA

Multiplikation mit 100

In dieser Lektion sollst du eine Zahl kleiner 10 mit 100 multiplizieren.

Beispiel :

$$6 * 100 = ???$$

Multiplikation mit 1000

Hier wird eine Zahl kleiner 10 mit 1000 multipliziert.

Beispiel :

$$6 * 1000 = ?$$

Multiplikation mit 10 und 100

In dieser Übung sollst du eine Zahl, die ein Vielfaches von 10 oder 100 ist, mit einer Zahl kleiner 10 multiplizieren

Beispiel :

$$6 * 60 = ?$$

$$6 * 200 = ?$$

Multipliziere 3 Zahlen

Drei Zahlen kleiner 10 sollst du miteinander multiplizieren.

Beispiel :

$$3 * 5 * 4 = ?$$

Multipliziere schriftlich

Hier sollst du die Aufgaben schriftlich auf einem Blatt Papier lösen und anschließend das Ergebnis eingeben.

Multipliziere und dividiere

In dieser Lektion erhältst du Aufgaben, in denen Multiplikation und Division miteinander vermischt werden.

Beispiel :

$$5 * 10 : 2 = ?$$

$$10 : 2 * 5 = ?$$

Addiere und dividiere

In dieser Übung wird die Punkt-vor-Strich Rechnung wiederholt.

Beispiel :

$$4 + 10 : 2 = ?$$

$$10 : 2 + 3 = ?$$

Addiere und dividiere mit Klammern

Hier wird das Klammerrechnen in Verbindung mit Addition und Division geübt und wiederholt..

Beispiel :

$$4 + (30 : 6) = ?$$

$$(4 + 28) : 2 = ?$$

Addiere und dividiere mit Klammern Teil 2

Die Zahlen sind ein Vielfaches von 10 oder 100 bzw. kleiner 10.

Beispiel :

$$6800 + (40 : 2) = ?$$

$$40 + (6800 : 2) = ?$$

Addition und Subtraktion mit Variablen

Hier sollst du die Fähigkeit trainieren, einfache Gleichungen zu lösen.

Beispiel :

wenn $a + 10 = 20$ dann $a = ?$

wenn $a - 30 = 46$ dann $a = ?$

Addition und Subtraktion mit Variablen Teil 2

Gleichungen mit Vielfachen von 100

Beispiel :

wenn $a - 100 = 800$ dann $a = ?$

wenn $a + 100 = 900$ dann $a = ?$

Weitere Informationen über die Verwendung der Hilfe erhalten Sie mit der Taste F1 oder durch Auswahl von *Hilfe verwenden* aus dem Hilfe-Menü.

Hilfe-Menü

Das Hilfe-Menü erlaubt den Zugriff auf das Hilfesystem sowie das Info-Dialogfenster.

Inhalt

Inhaltsverzeichnis des Hifesystems.

Anleitung

Anleitung zu Eins für Windows

Beenden

Zum Beenden der Anwendung wählst du den Befehl Programmende aus dem Menü. oder drückst die Tasten ALT + F4

Hilfe | Inhalt

Der Befehl Hilfe|Inhalt zeigt das Inhaltsverzeichnis des Hilfesystems an.

Einstellungen

Aufgabenanzahl

Witzeanzahl

Hintergrundbild

Sound

Belohnungsart

Witze eingeben

Aufgabenanzahl

Hier kannst du einstellen, wieviele Aufgaben pro Lektion du üben möchtest. Aber Achtung! Wenn du am Ende einer Lektion einen Witz erzählt haben möchtest oder dir ein weiteres Bild anschauen möchtest, mußt du daran denken, daß du zuerst alle Aufgaben richtig lösen mußt. Alle wähle den Wert nicht zu groß.

Witzeanzahl

Hier kannst du einstellen, wieviele Witze zur Verfügung stehen. In der Sharewareversion ist dieser Menüpunkt zwar vorhanden, aber wirkungslos, da dem Programm keine neuen Witze hinzugefügt werden können. In der Vollversion kannst du weitere Witze eingeben, die du dir dann später anzeigen lassen kannst. In der Sharewareversion sind 20 unterschiedliche Witze enthalten, in der Vollversion sind es 100!!!

Sound

Hier kannst du einstellen, ob die Sounddateien abgespielt werden sollen oder nicht. Wenn sich in dem weißen Kästchen ein Kreuz befindet, ist die Soundunterstützung eingeschaltet, befindet sich in dem Kästchen kein Kreuz, ist die Soundunterstützung ausgeschaltet.

Belohnungsart

In der Box, die nach Anklicken dieses Menüpunktes erscheint, kannst du einstellen, ob nachdem du alle Aufgaben einer Lektion richtig gelöst hast, entweder ein Witz oder ein Bild angezeigt werden soll. Wenn du zufällig einstellst, wird per Zufall bestimmt, ob ein Witz oder ein Bild angezeigt wird. Willst du weder einen Witz noch ein Bild angezeigt haben, wähle den Punkt **Keine**.

Hintergrundbild

Über diesen Menüpunkt kannst du das Bild, das in dem Programmfenster angezeigt wird wechseln. Wenn du diesen Menüpunkt wählst, wird ein Fenster angezeigt, in dem alle zur Verfügung stehenden Bilder angezeigt werden. Du kannst dann mit der Maus den Namen des anzuzeigenden Bildes anklicken und durch anschließendes Drücken des Installieren-Schalters anzeigen.

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.

Hilfe | Anleitung

Über dieses Menü kannst du dir aus dem Prograsmm heraus die Anleitung ausgeben lassen.

Tasten unter Windows

Tasten zur Cursor-Verschiebung

Dialogfenster-Tasten

Bearbeitungs-Tasten

Hilfe-Tasten

Menü-Tasten

System-Tasten

Tasten zur Textmarkierung

Fenster-Tasten

Tasten zur Cursor-Verschiebung

Taste(n)	Funktion
Cursor-Tasten	Verschieben den Cursor nach links, rechts oben oder unten in einem Feld.
Ende oder Strg+Cursor rechts	Verschiebt den Cursor an das Feldende.
Pos1 oder Strg+Cursor links	Verschiebt den Cursor an den Feldanfang.
Bild aufwärts/abwärts	Verschiebt den Cursor in einem Feld um jeweils eine Seite aufwärts bzw. abwärts.


Dialogfenster-Tasten

Taste(n)	Funktion
Tab	Bewegt den Cursor von einem Feld zum nächsten (von links nach rechts und von oben nach unten).
Umsch+Tab	Bewegt den Cursor in umgekehrter Richtung.
Alt+Buchstabe	Bewegt den Cursor zu der Option oder Gruppe, deren /dessen unterstrichener Buchstabe mit dem von Ihnen eingegebenen übereinstimmt.
Cursor-Tasten	Wechselt innerhalb einer Gruppe von Optionen von einer Option zur nächsten.
Eingabe	Führt einen mit einem Schalter verbundenen Befehl aus. Oder: wählt einen Eintrag aus einer Auswahlliste und führt den Befehl aus.
Esc	Schließt ein Dialogfenster, ohne den Befehl durchzuführen (entspricht dem Befehl Abbruch).
Alt+Cursor abwärts	Öffnet eine aufklappbare Liste.
Alt+Cursor abwärts/aufwärts	Wählt Einträge in einer aufklappbaren Liste aus.
Leertaste	Bricht den Auswahlvorgang in einer Auswahlliste ab. Markiert oder löscht ein Markierungsfeld.
Strg+Schrägstrich	Markiert alle Einträge in einer Auswahlliste.
Strg+Backslash	Alle Markierungen außer der aktuellen werden verworfen.
Umsch+Cursor-Tasten	Erweitert die Markierung in einem Textfeld.
Umsch+Pos1	Erweitert die Markierung bis zum ersten Zeichen in einem Textfeld.
Umsch+Ende	Erweitert die Markierung bis zum letzten Zeichen in einem Textfeld.

Bearbeitungs-Tasten

Taste(n)	Funktion
Rückschritt	Löscht das Zeichen links neben dem Cursor. Oder: Löscht den markierten Text.
Entf	Löscht das Zeichen rechts neben dem Cursor. Oder: Löscht den markierten Text.

Hilfe-Tasten

Taste(n)	Funktion
F1	<p>Hilfe aufrufen und Hilfe-Inhaltsverzeichnis für die Anwendung aufrufen. Ist das Hilfefenster bereits offen, so ruft F1 die Hilfeseite über die Benutzung der Windows-Hilfe selbst auf.</p> <p>In einigen Windows-Anwendungen, ruft F1 das Hilfetthema über den aktuell markierten Befehl, die Dialogfenster-Option oder die Systemmeldung auf.</p>
Umsch+F1	<p>Ändert den Mauszeiger auf  , so daß Sie Hilfe über einen speziellen Befehl, einen bestimmten Bildschirmbereich oder eine bestimmte Taste aufrufen können. Sie können danach einen Befehl auswählen, den Bildschirmbereich anklicken oder eine Taste oder Tastenkombination betätigen, über die Sie weitere Informationen erhalten möchten.</p>

(Dies ist nicht in allen Windows-Anwendungen verfügbar.)

Menü-Tasten

Taste(n)	Funktion
Alt	Wählt das erste Menü in der Menüleiste aus.
Buchstabe	Wählt das Menü oder den Menüeintrag, dessen unterstrichener Buchstabe mit dem von Ihnen eingegebenen Buchstaben übereinstimmt.
Alt+Buchstabe	Öffnet das Menü, dessen unterstrichener Buchstabe mit dem von Ihnen eingegebenen Buchstaben übereinstimmt.
Cursor links/rechts	Wechselt zwischen verschiedenen Menüs.
Cursor abwärts/aufwärts	Wechselt zwischen verschiedenen Menüeinträgen.
Eingabe	Führt den mit dem markierten Menüeintrag verbundenen Befehl aus.

System-Tasten

Die folgenden Tasten können - unabhängig von der jeweiligen Anwendung - in jedem Fenster benutzt werden.

Taste(n)	Funktion
Strg+Esc	Ruft die Task-Liste auf.
Alt+Esc	Wechselt zur nächsten Anwendung (einschließlich zu Symbolen verkleinerten Anwendungen).
Alt+Tab	Wechselt zur nächsten Anwendung (Symbole werden wieder in ihrer alten Größe wiederhergestellt).
Alt+Druck	Kopiert den gesamten Bildschirm in die Zwischenablage.
Strg+F4	Schließt das aktive Fenster.
F1	Ruft die Hilfe auf und zeigt das Hilfe-Inhaltsverzeichnis der Anwendung an. (Siehe <u>Hilfe-Tasten</u>)

Tasten zur Textmarkierung

Taste(n)	Funktion
Umsch+Cursor links/rechts	Erweitert die Textmarkierung zeichenweise nach links bzw. rechts.
Umsch+Cursor ab-/aufwärts	Erweitert die Textmarkierung zeilenweise nach unten bzw. oben.
Umsch+Ende	Markiert den Text bis zum Ende der Zeile.
Umsch+Pos1	Markiert den Text bis zum Anfang der Zeile.
Umsch+Bild abwärts	Erweitert die Textmarkierung um eine Seite nach unten. Oder: Bricht den Markierungsvorgang ab, falls die folgende Seite bereits markiert ist.
Umsch+Bild aufwärts	Erweitert die Textmarkierung um eine Seite nach oben. Oder: Bricht den Markierungsvorgang ab, falls die vorherige Seite bereits markiert ist.
Strg+Umsch+Curs links/rechts	Erweitert die Textmarkierung bis zum vorherigen bzw. nächsten Wort.
Strg+Umsch+Curs abw./aufw.	Erweitert die Textmarkierung bis zum Ende bzw. Anfang des aktuellen Absatzes.
Strg+Umsch+Ende	Erweitert die Textmarkierung bis zum Ende des Dokuments.
Strg+Umsch+Pos1	Erweitert die Textmarkierung bis zum Anfang des Dokuments.

Fenster-Tasten

Taste(n)	Funktion
Alt+Leertaste	Öffnet das Systemmenü des Anwendungsfensters.
Alt+Bindestrich	Öffnet das Systemmenü des Dokumentfensters.
Alt+F4	Schließt ein Fenster.
Alt+Esc	Wechselt zur nächsten Anwendung (einschließlich zu Symbolen verkleinerten Anwendung).
Alt+Tab	Wechselt zur nächsten Anwendung (Symbole werden wieder in ihrer alten Größe wiederhergestellt).
Alt+Eingabe	Schaltet in einer nicht-Windows-Anwendung zwischen Fensterdarstellung und Vollbildschirm um.
Cursor-Tasten	Verschieben ein Fenster, wenn Sie den Befehl Verschieben aus dem System-Menü ausgerufen haben. Oder: Ändern die Fenstergröße, wenn Sie den Befehl Größe ändern aus dem Systemmenü aufgerufen haben.

DOS-Anwendungen

<u>Vorwahl</u>	Vorwahldatenbank für DOS
<u>BLZ</u>	Bankleitzahlendatenbank
<u>QPC</u>	Druckerkonfigurationsprogramm
<u>TGZ</u>	Telefongebührenzähler
<u>Rechenlernsystem</u>	Rechenlernprogramme für die Grundschule
<u>Ultima</u>	Vokabeltrainer für verschiedene Sprachen

Andere Anwendungen von AW-Soft

DOS-Anwendungen

Windows-Anwendungen

Registrierung

Registrierung über CompuServe

Über CompuServe stelle ich Ihnen mehrere Registrierungsmöglichkeiten zur Verfügung. Der einfachste Weg ist über das Sharewareregistrierungsforum oder Sie überweisen die Registriergebühr direkt auf mein Konto(siehe weiter unten) und schicken an mein Postfach eine Nachricht.

Sobald die Gebühr auf meinem Konto eingetroffen ist, wird Ihnen die Vollversion zugestellt.

ID 100106,1164

Registrierung auf anderem Weg

Füllen Sie bitte hierzu das mitgelieferte Registrierformular vollständig aus und drucken sie es anschließend aus. Es steht Ihnen hierfür der Programmpunkt Drucke Registrierformular zur Verfügung.

Senden Sie das ausgefüllte Formular bitte dann an folgende Adresse :

**Andreas Will Software
Im Woogtal 28
67273 Bobenheim**

Sollten Sie Fragen zu den einzelnen Programmen haben, können Sie mich auch gerne anrufen. Ich bin täglich ab 18 Uhr unter folgender Telefonnummer erreichbar :

06353/2853

Zahlungsweisen :

1. Bar
2. Verrechnungsscheck
3. Nachnahme
4. Überweisung auf folgendes Konto :
BLZ : 545 912 00
Kto. : 4545206
Bank: Volksbank Kirchheim

Zahlungsweise Überweisung :

Senden Sie mir das ausgefüllte Registrierformular per Post zu oder senden Sie in der Zeit von **10-12 Uhr und 18 - 20 Uhr** ein FAX an folgende Telefonnummer : **06353/2863**

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

Je nach Zahlungsweise werden folgende Versandgebühren berechnet :

- a) Barzahlung/Verrechnungsscheck/Überweisung 5 DM
- b) Nachnahme 10 DM

Errechnung der Preise für ausländische Anwender :

Österreich : DM-Preis * 8

Schweiz : DM-Preis * 1

Italien : DM-Preis * 1000

+ Versandkosten die auch mit dem jeweiligen Faktor multipliziert werden müssen.

Ein Nachnahmeversand ist ins Ausland nicht möglich. Sie können die Registrierggebühr auch gerne in DM bezahlen.

Vorwahl für DOS

Datenbankanwendung, die es Ihnen ermöglicht, einfach und schnell die Vorwahl eines Ortes zu ermitteln. Dieses Programm soll das AVON der Bundespost ersetzen.

Systemvoraussetzungen:

PC-AT ab 286

MS-DOS ab V3.3

Festplatte mit mindestens 1Mb freiem Speicherplatz,

Maus ratsam

Vorwahl bietet :

1. SAA-Oberfläche
2. Alle Vorwahlen der im AVON aufgeführten Städte und Staaten
3. Schnelle Suche der Vorwahl einer Stadt
4. Die Umkehrung von Punkt 3, d. h. die einer Vorwahl zugeordneten Städte ermitteln
5. Schnelles Durchblättern der Datenbank
6. Editiermöglichkeit der Vorwahlen
7. Ausdrucken der gefundenen Datensätze
8. Suche anhand Wildcards
9. Online-Hilfe

Preis : 20 DM + Versandkosten

BLZ für DOS

Datenbank, die alle Bankleitzahlen der in Deutschland ansässigen Banken umfaßt.

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 286

MS-DOS ab V3.3

Festplatte mit mindestens 2 MB freiem Speicherplatz

Maus ratsam

BLZ bietet :

1. SAA-Oberfläche
2. Alle Bankleitzahlen aller Banken der BRD
3. Schnelle Suche der BLZ einer Bank
4. Schnelles Auffinden aller Banken mit der gleichen BLZ
5. Durchblättern der Datenbank
6. Online-Hilfe

Preis : 25 DM + Versandkosten

TGZ für DOS

TGZ ist die Abkürzung für Telefongebührenzähler. Mit diesem Programm wird Ihnen die Möglichkeit zur Verfügung gestellt, über Ihre Telefongespräche buch zu führen und somit eine reecht gute Kontrolle über die Telefonrechnung zu haben.

Systemvoraussetzungen:

1. PC-AT ab 286
2. Mindestens 500 KB freien Speicherplatz auf der Festplatte
3. MS-DOS ab Version 3.3
4. Maus ist ratsam

TGZ bietet :

1. Unterstützung aller derzeit geläufigen Gesprächstarife
2. Automatisches Erkennen von Feiertagen bis einschließlich 1996
3. Automatisches Erkennen des Billigtarif
4. Speichern wichtiger Informationen wie z.B Gesprächspartner, Gesprächsdauer, Gebühr
5. Möglichkeit für den Abrechnungszeitraum eine Liste der geführten Gespräche auszudrucken
6. Ermittlung der gesamten Gesprächsgebühren für einen Abrechnungszeitraum_
7. SAA-Oberfläche
8. Online-Hilfe mit Informationen über die Tarifgebiete

Preis : 25 DM + Versandkosten

QPC für DOS

QPC ist die Abkürzung für Quick Printer Configuration. Es handelt sich um ein Programm, mit dessen Hilfe Sie innerhalb kürzester Zeit Ihren Drucker konfigurieren können, ohne entweder umständlich erst ein Programm schreiben zu müssen oder den Setup des Druckers durchführen zu müssen.

Systemvoraussetzungen :

1. PC-AT ab 286
2. MS-DOS ab V3.3
3. Freier Speicherplatz auf der Festplatte von mindestens 500 KB
4. Maus ratsam

QPC bietet :

1. SAA-Oberfläche
2. Senden einzelner Steuerstrings
3. Dateien mit den Steuerstrings für die einzelnen Drucker beliebig erweiterbar
4. Erstellen von Steuerdateien, die komplizierte Konfigurationen des Druckers durchführen und dann jederzeit vom DOS-Prompt über den DOS-Befehl **Print** zum Drucker gesendet werden kann
5. Dateien mit Steuerstrings für folgende Drucker werden mitgeliefert :
 - a) NEC P2200\P2+
 - b) HP Deskjet 510\520
 - c) Epson
 - d) Postscriptdrucker
 - e) Weitere Drucker auf Anfrage
6. Online-Hilfe
7. Druckerport frei wählbar
8. Neu eingegebene Steuerstrings können direkt auf Funktionstüchtigkeit getestet werden

Preis : 30 DM + Versandkosten

RechenLernSystem für die Grundschule

RLS umfaßt insgesamt 4 Programme, die jeweils für den Lerninhalt der einzelnen Klassenstufen konzipiert und angepaßt wurden.

RLS EinMalEins

RLS 1.Klasse

RLS 2.Klasse

RLS 3.Klasse

RLS EinMalEins für DOS

RLS EinMalEins ist der erste Teil des Rechenlernsystems. Wie der Name schon sagt besteht der Lerninhalt dieses Programm auf dem kleinen und großen 1X1. Die Lernmotivation wird versucht durch motivierende Sprüche, durch anzeigen von Bildern und Kinderwitzen zu steigern.

Weitere Eigenschaften :

SAA-Oberfläche
Online-Hilfe

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 286
MS-DOS ab V3.3
Festplatte mit mindestens 2 MB freiem Speicherplatz
VGA-Karte
Maus ratsam, aber nicht notwendig

Preis : 30 DM + Versandkosten

RLS 1.Klasse für DOS

RLS 1.Klasse ist der zweite Teil des Rechenlernsystems für die Grundschule. Es ist speziell auf die Anforderungen der ersten Klasse ausgerichtet.

Wie die anderen Teile des Rechenlernsystems wird die Lernmotivation des Kindes durch motivierende Sprüche wie z.B Toll. Weiter so oder Du bist spitze gesteigert. Nach einer frei einstellbaren Anzahl von Aufgaben, wird sofern dieses richtig gelöst wurden eine bunte Grafik mit lustigen Bildern oder ein Kinderwitz angezeigt.

Lerninhalt :

Der Lerninhalt besteht auf den Grundrechenarten Addition, Subtraktion und Vergleichen von Zahlen. Verschiedene Schwierigkeitsstufen können ausgewählt werden. So ist die leichteste Stufe bei der Addition das Addieren von Zahlen kleiner 6, die nächst höhere Stufe ist die Addition von Zahlen kleiner zehn. Weiter gibt es Aufgaben mit einer Unbekannten, Aufgaben mit drei Summanden, Addition von Zahlen, die ein Vielfaches von 10 sind. Für die Subtraktion sind die gleichen Lektionen vorhanden.

Ein weiterer Lerninhalt ist das Vergleichen von Zahlen. Auch hier sind mehrere Schwierigkeitsstufen vorhanden. Es beginnt mit Zahlen < 10 bis zu schwierigeren Aufgaben, bei denen eine Summe mit einer Differenz verglichen werden muß.

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 286

VGA-Karte

Festplatte mit mindestens 3 MB freiem Speicherplatz

Maus ratsam, jedoch nicht unbedingt notwendig.

MS-DOS ab V3.3

Weitere Eigenschaften :

SAA-Oberfläche

Online-Hilfe mit Aufgabenbeispielen

Aufgabenanzahl je Lektion frei einstellbar

Preis : 30 DM + Versandkosten

RLS 2.Klasse für DOS

Dies ist der dritte Teil des Rechenlernsystems für die Grundschule. Dieser Teil ist speziell an die Anforderungen der zweiten Klasse angepaßt. Wie schon in den Teilen 1 und 2 wird auch in diesem Teil die Lernmotivation des Kindes durch motivierende Sprüche, durch lustige Grafiken und Witze gesteigert.

Lerninhalt:

Plusaufgaben von kleinen und großen Zahlen, von zwei großen Zahlen, Plusaufgaben mit Zahlen zwischen 100 und 200, Menüpunkt bei denen die Grenzen frei wählbar sind, Vergleich von Summe mit einer Zahl u.v.m, Minusaufgaben umfassen die gleichen Lektionen wie die Plusaufgaben.

Dann wird das Teilen von Zahlen geübt, die Punkt vor Strich Rechnung, wie bei den Grundrechenarten auch in verschiedene Lektionen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen eingeteilt und schließlich noch Klammeraufgaben.

Weitere Eigenschaften :

SAA-Oberfläche

Online-Hilfe mit Beispielaufgaben

Aufgabenanzahl je Lektion frei einstellbar

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 286

VGA-Karte

MS-DOS ab V3.3

Festplatte mit mindestens 3 MB freiem Speicherplatz

Maus ratsam, aber nicht notwendig

Preis : 30 DM + Versandkosten

RLS 3.Klasse für DOS

RLS 3.Klasse ist der dritte und letzte Teil des Rechenlernsystems. Dieser Teil beinhaltet den Lerninhalt der dritten Klasse Grundschule. Wie die vorherigen Teile wird auch in diesem Teil die Lernmotivation durch motivierende Sprüche, Grafiken und Witze gesteigert.

Auszug des Lerninhaltes :

Addition mit Vielfachen von 100 und 1000, Addition vierstelliger Zahlen, Addition dreistelliger Zahlen, Addition von Zahlen kleiner 10000, Nachfolger großer Zahlen. Die gleichen Lektionen und mehr gibt es auch zum üben der Subtraktion. Weitere Lektionen befassen sich mit der Multiplikation. Darunter Multiplikation von drei Zahlen, Multiplikation mit 1000 und mehr.

Dann gibt es eine Lektion, bei der das Kind herausfinden muß, ob eine Zahl x durch eine Zahl y teilbar ist, angeben muß ob eine Zahl gerade oder ungerade ist, ganzzahlige Division durchführen muß.

Eine Lektion befaßt sich nochmals vertiefend mit der Klammerrechnung und mit der Rechnung mit Variablen.

Weitere Eigenschaften :

SAA-Oberfläche

Online-Hilfe mit Beispielaufgaben

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 286

MS-DOS ab 3.3

VGA-Karte

Festplatte mit mindestens 2 MB freiem Speicherplatz

Maus ratsam, aber nicht notwendig

Preis : 30 DM + Versandkosten

ULTIMA für DOS

Ultima ist ein Vokabeltrainer der Extraklasse. Es handelt sich nicht um einen Vokabeltrainer, bei dem nur Vokabeln gebüffelt werden. Bei Ultima können Sie je nach Bedarf Vokabeln lernen. Die Vokabeldateien sind nach Themenbereichen eingeteilt. So gibt es beispielsweise den Bereich Essen und Trinken, den Bereich Verkehr, den Bereich Liebe u.v.m. Insgesamt sind es rund 25 Themenbereichen mit mehr als 4000 Wortgleichungen.

Weiterhin wird Ihnen durch Aufzeichnung der nicht gewußten Vokabeln die Möglichkeit an die Hand gegeben, Vokabeln die Sie besonders schwer behalten können, explizit zu üben. Natürlich können Sie den Vokabelbestand beliebig erweitern, die Vokabeln sortieren, Ihren Lernerfolg über einen längeren Zeitraum beobachten, Vokabeln auf den Drucker ausgeben, Vokabeln in der Richtung Deutsch-Fremdsprache und Fremdsprache-Deutsch üben. Für die Sprachen Französisch und Italienisch wird Ihnen noch explizit eine Funktion zur Verfügung gestellt, mit deren Hilfe Sie das Geschlecht eines Hauptwortes üben können, ob ein Wort nun feminin oder maskulin ist.

Weitere Eigenschaften :

SAA-Oberfläche, vollständig mausgesteuert
Online-Hilfe wie bei allen anderen Programmen aus

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 286
VGA-Karte
MS-DOS ab V3.3
Festplatte mit mindestens 1MB freiem Speicherplatz
Maus

Preis : 35 DM für Versandkosten je Sprache

Ultima ist für folgende Sprachen erschienen : Französisch, Italienisch, Spanisch und Englisch

Windows-Anwendungen

Avon

Rechenlernsystem

Fang den Käfer!

Vorwahldatenbank

Rechenlernprogramme 1-4 Klasse Grundschule

Spiel

Rechenlernprogramme für Windows

<u>Einsteins Eins</u>	Lernprogramme für das EinMalEins
<u>Einsteins Maus</u>	Lernprogramme für Mathematik 1.Klasse
<u>Einsteins Meister</u>	Lernprogramm für Mathematik 2.Klasse
<u>Einsteins Tiger</u>	Lernprogramm für Mathematik 3 + 4.Klasse
<u>Einsteins Bunny</u>	Lernprogramm für Mathematik 1 - 4.Klasse

Zusatzdisketten :	Witze 1
	Witze 2 (jeweils 100 zusätzliche Witze)
	Witze 3 Preis je Diskette 15 DM
	Bilder (50 weitere bunte Bilder, Preis : 20 DM)

Eins für Windows

Eins ist der erste Teil des Rechenlernsystems. Wie der Name schon sagt besteht der Lerninhalt dieses Programm auf dem kleinen und großen 1X1. Die Lernmotivation wird versucht durch motivierende Sprüche, durch Anzeigen von Bildern und Kinderwitzen zu steigern.

Weitere Eigenschaften :

Online-Hilfe

In der Vollversion die Möglichkeit eigene Witze einzugeben
Hintergrundbild des Programmes kann gewechselt werden

Soundunterstützung

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 386

Windows ab V3.0

Festplatte mit mindestens 6 MB freiem Speicherplatz

VGA-Karte

Maus

Preis : 39 DM + Versandkosten

Maus für Windows

MAUS ist der zweite Teil des Rechenlernsystems für die Grundschule. Es ist speziell auf die Anforderungen der ersten Klasse ausgerichtet.

Wie die anderen Teile des Rechenlernsystems wird die Lernmotivation des Kindes durch motivierende Sprüche wie z.B. Toll. Weiter so oder Du bist spitze gesteigert. Nach einer frei einstellbaren Anzahl von Aufgaben, wird sofern dieses richtig gelöst wurden eine bunte Grafik mit lustigen Bildern oder ein Kinderwitz angezeigt.

Lerninhalt :

Der Lerninhalt besteht auf den Grundrechenarten Addition, Subtraktion und Vergleichen von Zahlen. Verschiedene Schwierigkeitsstufen können ausgewählt werden. So ist die leichteste Stufe bei der Addition das Addieren von Zahlen kleiner 6, die nächst höhere Stufe ist die Addition von Zahlen kleiner zehn. Weiter gibt es Aufgaben mit einer Unbekannten, Aufgaben mit drei Summanden, Addition von Zahlen, die ein Vielfaches von 10 sind. Für die Subtraktion sind die gleichen Lektionen vorhanden.

Ein weiterer Lerninhalt ist das Vergleichen von Zahlen. Auch hier sind mehrere Schwierigkeitsstufen vorhanden. Es beginnt mit Zahlen < 10 bis zu schwierigeren Aufgaben, bei denen eine Summe mit einer Differenz verglichen werden muß.

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 386

VGA-Karte

Festplatte mit mindestens 6 MB freiem Speicherplatz

Maus ratsam.

Windows

Weitere Eigenschaften :

Online-Hilfe mit Aufgabenbeispielen

Aufgabenanzahl je Lektion frei einstellbar

Eigene Witze können eingegeben werden

Soundunterstützung

Preis : 49 DM + Versandkosten

Meister für Windows

Dies ist der dritte Teil des Rechenlernsystems für die Grundschule. Dieser Teil ist speziell an die Anforderungen der zweiten Klasse angepaßt. Wie schon in den Teilen 1 und 2 wird auch in diesem Teil die Lernmotivation des Kindes durch motivierende Sprüche, durch lustige Grafiken und Witze gesteigert.

Lerninhalt:

Plusaufgaben von kleinen und großen Zahlen, von zwei großen Zahlen, Plusaufgaben mit Zahlen zwischen 100 und 200, Menüpunkt bei denen die Grenzen frei wählbar sind, Vergleich von Summe mit einer Zahl u.v.m, Minusaufgaben umfassen die gleichen Lektionen wie die Plusaufgaben.

Dann wird das Teilen von Zahlen geübt, die Punkt vor Strich Rechnung, wie bei den Grundrechenarten auch in verschiedene Lektionen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen eingeteilt und schließlich noch Klammeraufgaben.

Weitere Eigenschaften :

Online-Hilfe mit Beispielsaufgaben
Aufgabenanzahl je Lektion frei einstellbar
Eigene Witze können eingegeben werden

Soundunterstützung

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 386
VGA-Karte
Windows
Festplatte mit mindestens 6 MB freiem Speicherplatz
Maus

Preis : 49 DM + Versandkosten

Tiger für Windows

TIGER ist der dritte und letzte Teil des Rechenlernsystems. Dieser Teil beinhaltet den Lerninhalt der dritten Klasse Grundschule. Wie die vorherigen Teile wird auch in diesem Teil die Lernmotivation durch motivierende Sprüche, Grafiken und Witze gesteigert.

Auszug des Lerninhaltes :

Addition mit Vielfachen von 100 und 1000, Addition vierstelliger Zahlen, Addition dreistelliger Zahlen, Addition von Zahlen kleiner 10000, Nachfolger großer Zahlen. Die gleichen Lektionen und mehr gibt es auch zum üben der Subtraktion. Weitere Lektionen befassen sich mit der Multiplikation. Darunter Multiplikation von drei Zahlen, Multiplikation mit 1000 und mehr.

Dann gibt es eine Lektion, bei der das Kind herausfinden muß, ob eine Zahl x durch eine Zahl y teilbar ist, angeben muß ob eine Zahl gerade oder ungerade ist, ganzzahlige Division durchführen muß.

Eine Lektion befaßt sich nochmals vertiefend mit der Klammerrechnung und mit der Rechnung mit Variablen.

Weitere Eigenschaften :

Online-Hilfe mit Beispielaufgaben
Eigene Witze können eingegeben werden
Aufgabenanzahl pro Lektion frei einstellbar

Soundunterstützung

Systemvoraussetzungen :

PC-AT ab 386
Windows
VGA-Karte
Festplatte mit mindestens 6 MB freiem Speicherplatz
Maus

Preis : 49 DM + Versandkosten

Bunny für Windows

Bunny für Windows ist eine Zusammenfassung der Programme Eins bis Tiger. Bunny enthält alle Leistungen, Funktionen und Lerninhalte, die diese auch enthalten. Es ist ein Programm, das Ihr Kind durch die ganze Grundschulzeit begleiten kann.

Preis : 99 DM + Versandkosten

AVON für Windows

Datenbankanwendung, die es Ihnen ermöglicht, einfach und schnell die Vorwahl eines Ortes zu ermitteln. Dieses Programm soll das AVON der Bundespost ersetzen.

Systemvoraussetzungen:

PC-AT ab 386

WINDOWS

Festplatte mit mindestens 2Mb freiem Speicherplatz,

Maus

Avon bietet :

1. Alle Vorwahlen der im AVON aufgeführten Städte und Staaten
2. Schnelle Suche der Vorwahl einer Stadt
3. Die Umkehrung von Punkt 2, d. h. die einer Vorwahl zugeordneten Städte ermitteln
4. Schnelles Durchblättern der Datenbank
5. Suche anhand Wildcards
6. Online-Hilfe

Preis : 25 DM + Versandkosten

Fang den Käfer

Spiel bei dem es darum geht, in einer vorgegebenen Zeit möglichst viele Käfer zu erschlagen. Sowohl die Spielgeschwindigkeit, die Spieldauer als auch die Populationsgröße sind frei einstellbar.

Systemvoraussetzungen :

AT ab 286
Festplatte mit mindestens 1 MB freiem Speicher
Windows ab V3.0

Preis der Vollversion : 10 DM + Versandkosten.

Spezial

Maße
Geld

Maße

Ergänze auf 1 KM

Wieviele Millimeter sind es ?

Wieviele Zentimeter sind es ?

Wieviele Dezimeter sind es ?

Ergänze auf 1 KM

Bei dieser Übung erhältst du Aufgaben von folgendem Typ gestellt :

$$234 \text{ m} + ??? \text{ m} = 1 \text{ KM}$$

Was du wissen mußt ist, daß 1 KM = 1000 m ist. Somit wäre für das obige Beispiel die Lösung 766.

Du mußt also immer eine Zahl finden, die zu dem angegebenen Wert addiert, 1000 ergibt.

Wieviele Milimeter sind es ?

Bei dieser Übung erhältst du folgende Aufgaben gestellt :

$$2 \text{ cm } 5 \text{ mm} = ?? \text{ mm}$$

Deine Aufgabe besteht nun darin, die Zentimeter und Milimeter in Milimeter umzurechnen. 1 Zentimeter ist 10 Milimeter. Also lautet das Ergebnis für die obige Aufgabe **25**, denn **$2 \times 10 + 5 = 25$** .

Wieviele Zentimeter sind es ?

In dieser Übung sollst du Meterangaben in Zentimeter umrechnen. Du erhältst Aufgaben von folgendem Aussehen :

$$3,17 \text{ m} = ??? \text{ cm}$$

Wie erhältst du nun die richtige Lösung ? Nun, 1 Meter entspricht 100 Zentimeter. Das Ergebnis für obige Aufgabe lautet 317, denn $3 \times 100 + 17 = 317$. Du mußt also die Zahl vor dem Komma mit 100 multiplizieren und anschließend die Zahl hinter dem Komma dazuzaddieren.

Wieviele Dezimeter sind es ?

Bei dieser Übung mußt du Meterangaben in Dezimeter umrechnen. Du bekommst beispielsweise folgende Aufgaben :

$$3,6 \text{ m} = ?? \text{ dm}$$

Nun gilt, daß 1 Meter 10 Dezimetern entspricht. Somit lautet das Ergebnis für obiges Beispiel 36, denn $3 \times 10 + 6 = 36$. Du mußt also die Zahl vor dem Komma mit 10 multiplizieren und anschließend die Zahl nach dem Komma hinzuaddieren.

Geld

Ergänze auf 1 DM

Wieviele Pfennige sind ?

Ergänze auf 1 DM

Bei diesen Aufgaben sollst du mit Geldbeträgen rechnen. Du erhältst Aufgaben sind folgendem Aussehen :

$$36 \text{ Pf.} + ?? \text{ Pf.} = 1 \text{ DM}$$

Du sollst nun die Zahl finden, die zu 36 addiert 100 ergibt, denn 1 DM = 100 Pfennig.

Wieviele Pfennige sind es ?

In dieser Übung sollst du DM-Beträge in Pfennigbeträge umrechnen. Du bekommst beispielsweise folgende Aufgabe :

3, 14 DM = ??? Pfennig.

Da nun gilt, daß 1 DM = 100 Pfennig ist, lautet das Ergebnis 314, denn $3 \times 100 + 14 = 314$. Du mußt also den Wert vor dem Komma mit 100 multiplizieren und anschließend den Wert hinter dem Komma hinzuaddieren.

