



# Inhalt

## **Befehle**

[Plus](#)

[Minus](#)

[Teilen](#)

[Gemischt](#)

[Klammern](#)

[Einstellungen](#)

[Hilfemenü](#)



## **Tastatur-Themen**

[Windows-Tasten](#)

## **Andere Themen**

[Registrierung](#)

[Registrierung aus dem euro. Ausland](#)

[Registrierung über CompuServe](#)

[Ansprechpartner](#)

[Weitere Software von AW-Soft](#)



# PLUS

[Plus von großer und kleiner Zahl](#)

[Plus von zwei großen Zahlen](#)

[Plusaufgaben mit einer Unbekannten](#)

[Plusaufgaben mit einer Unbekannten #2](#)

[Plus von 10 bis 100](#)

[Plus von 100 bis 200](#)

[Plus von ? bis ?](#)

[Lange Plusaufgaben](#)

[Vergleich Summe mit Zahl](#)





# MINUS

[Minus von großer und kleiner Zahl](#)

[Minus von zwei großen Zahlen](#)

[Minusaufgaben mit einer Unbekannten](#)

[Minusaufgaben mit einer Unbekannten #2](#)

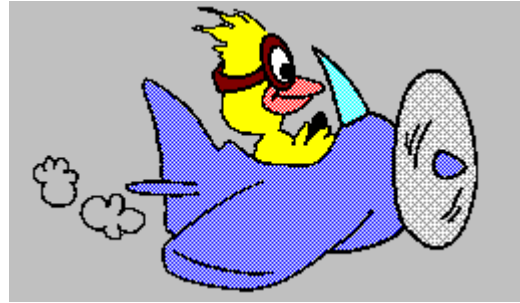
[Minus von 10 bis 100](#)

[Minus von 100 bis 200](#)

[Minus von ? bis ?](#)

[Lange Minusaufgaben](#)

[Vergleich Differenz mit Summe](#)





# TEILEN

[Teilen durch 2 oder 10](#)

[Teilaufgaben bis 100](#)





# GEMISCHTE AUFGABEN

[Mal und Plus](#)

[Mal und Minus](#)

[Mal und Plus oder Minus](#)

[Mal und Plus mit 10](#)

[Teilen und Plus](#)

[Teilen und Minus](#)

[Teilen und Plus oder Minus](#)





# KLAMMERRECHNUNG

[Mal und Plus](#)

[Mal und Minus](#)

[Mal und Plus oder Minus](#)

[Teile und Plus](#)

[Teile und Minus](#)

[Teile und Plus oder Minus](#)





## 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.



## 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





## 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  $a + 52 = ??$**



## Plusaufgaben mit einer Unbekannten

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 :**

$$\text{sei } 1 + b = 24$$

$$\text{dann } b = ??$$



## Plusaufgaben von 10 bis 100

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



## Plusaufgaben von 100 bis 200

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



## 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 sollte, der Wert Bis ist der Wert, den das Ergebnis höchstens annehmen soll.



## Lange Plusaufgaben

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



## 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 :**

$$20 + 54 ? 43$$



## 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.





## Minus von zwei großen Zahlen

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



## 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  $a - 30 = ??$**



## Minusaufgaben mit einer Unbekannten

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 :**

$$\text{sei } 30 - b = 24$$

$$\text{dann } b = ??$$

## Minusaufgaben von 10 bis 100

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



## Minusaufgaben von 100 bis 200

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



## 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.

## Lange Minusaufgaben

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



## 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 :**

$$54 - 20 ? 43$$





## Teilen mit 2 und 10

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



## Teilaufgaben bis 100

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



## 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 :**

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



## Mal und Minus gemischt

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

**Beispiel :**

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



## 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

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

## 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 :**

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

## **Teilen und Plus gemischt**

In dieser Übung wird die Division mit der Addition kombiniert.

**Beispiel :**

$$4 + 10 / 5 = ?$$



## Teilen und Minus gemischt

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

**Beispiel :**

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





## Teilen mit Plus oder Minus

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

**Beispiele :**

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

oder

$$12 - 6 / 2 = ?$$



## 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

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



## 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

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



## 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

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



## 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

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



## Teile und Minus

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

**Beispiele :**

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

oder

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



## 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

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

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.

## Hilfe | Anleitung

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



# Einstellungen

[Zeichensätze](#)

[Aufgabenanzahl](#)

[Witzeanzahl](#)

[Hintergrundbild](#)

[Sound](#)

[Belohnungsart](#)

[Eigene Lobe](#)

[Textfarbe ändern](#)

[Witze eingeben](#)





## Aufgabenanzahl

Hier kannst du einstellen, wieviel 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. Also wähle den Wert nicht zu groß.



## 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.



## Witzeanzahl

Hier kannst du einstellen, wieviel 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!!!





## 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.



## 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**.



## Zeichensätze

Hier können die Zeichensätze für alle Übungen eingestellt werden. Es kann sowohl der Zeile in der die Übung angezeigt wird, der Zeile, in der die Lösung eingegeben werden muß, der Zeile in der der lustige Spruch, als auch der Zeile, in der ein kleiner Hilfehinweis angezeigt wird, ein eigener Zeichensatz zugeordnet werden.

### **Worauf ist zu achten ?**

In ersten Linie mußst du darauf achten, daß du einen deutschen Zeichensatz wählst, der die Umlaute ä, ö, ü, Ä, Ö, Ü enthält. Viele amerikanische oder englische Zeichensätze enthalten diese Buchstaben nicht, da sie in diesen Sprachen nicht vorkommen. Sollte also anstelle eine ä ein %-Zeichen oder irgendein anderes unsinniges Zeichen angezeigt werden, ist dies nicht ein Fehler des Programmes, sondern ein falscher Zeichensatz.

Standardmäßig habe ich die Schriftart Arial eingestellt.

### **Wie stelle ich einen Zeichensatz ein ?**

**1** : Wähle aus dem Kombinationsfenster links die Zeile aus, für die du den Zeichensatz setzen möchtest. Durch Klicken auf den Pfeil wird ein Fenster herausgeklappt, in dem du deine Auswahl treffen kannst.

**2**. In dem linken Rollfenster werden alle Zeichensätze angezeigt, die auf deinem Rechner installiert sind. Wenn du nun auf dem gewünschten Zeichensatz mit der Maus einen Doppelklick ausführst oder einmal darauf klickst und anschließend den Setzen-Schalter anklickst, wird dieser Satz dann der gewünschten Zeile zugeordnet.

## Eigene Lobe eingeben

In diesem Dialog kannst du /Sie eigene Lobe eingeben, Lobe aus der Liste löschen. Wenn du ein Lob aus der Liste löschen willst, klicke auf das entsprechende, so daß es hervorgehoben wird und klicke anschließend den LÖSCHEN-Schalter.

Möchtest du eigene Lobe der Liste hinzufügen, mußt du diese in der Eingabezeile eingeben und anschließend den HINZUFÜGEN-Schalter drücken.

Bist du mit dem Bearbeiten der Liste fertig, klicke den OK-Schalter. Die Änderungen der Liste werden dann gespeichert und die Dialogbox geschlossen.



## Aufgabenfarbe ändern

Über diese Funktion kannst du die Farbe, mit der die Aufgaben angezeigt werden, einstellen. Wähle die gewünschte Farbe aus und klicke anschließend den OK-Schalter. Anschließend wird die neue Farbe übernommen ( nur in der Vollversion, in der Sharewareversion nicht )

## **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**

<b>Taste(n)</b>	<b>Funktion</b>
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

<b>Taste(n)</b>	<b>Funktion</b>
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**

<b>Taste(n)</b>	<b>Funktion</b>
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 HilfetHEMA 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

<b>Taste(n)</b>	<b>Funktion</b>
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.

<b>Taste(n)</b>	<b>Funktion</b>
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

<b>Taste(n)</b>	<b>Funktion</b>
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

<b>Taste(n)</b>	<b>Funktion</b>
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

Vorwahl

Vorwahldatenbank für DOS

BLZ

Bankleitzahlendatenbank

QPC

Druckerkonfigurationsprogramm

TGZ

Telefongebührenzähler

Rechenlernsystem

Rechenlernprogramme für die Grundschule

Ultima

Vokabeltrainer für verschiedene Sprachen

## Andere Anwendungen von AW-Soft

[DOS-Anwendungen](#)

[Windows-Anwendungen](#)

[Windows 95-Anwendungen](#)

## Windows-Anwendungen

Avon

Rechenlernsystem

Fang den Käfer!

Conradi

Vorwahldatenbank

Rechenlernprogramme 1-4 Klasse Grundschule

Spiel

Rechtschreiblernprogramm 1.-8.Klasse

# Windows 95-Anwendungen

Conradi für Windows 95

Avon für Windows 95

## 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](#)

## Rechenlernprogramme für Windows

Einsteins Eins Lernprogramme für das EinMalEins  
Einsteins Maus Lernprogramme für Mathematik 1.Klasse  
Einsteins Meister Lernprogramm für Mathematik 2.Klasse  
Einsteins Tiger Lernprogramm für Mathematik 3 + 4.Klasse  
Einsteins Bunny 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 )



# Registrierung

Drucken Sie bitte hierzu das mitgelieferte Registrierformular aus und senden Sie es an folgende Adresse :

**Per Post :**

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

**Telefonisch Bestellannahme :**

In der Zeit von 8-12 Uhr vormittags und ab 19 Uhr abends können Sie telefonisch bestellen.



**06353/2853**

**Fax :**

Faxen sie das ausgefüllte Registrierformular an folgende Telefonnummer ( 24 Stunden, 7 Tage in der Woche ) :



**06353/4267**

Wir bieten folgende Zahlungsweisen :

*Bar* - bitte nur, wenn keine der anderen möglich oder erwünscht

*Verrechnungsscheck*

*Nachnahme* - nur innerhalb der BRD

*Rechnung* - die für Sie günstigste und beste Zahlungsweise.

*Kreditkarten* - VISA, DINERS CLUB, American Express

Je nach **Zahlungsweise** werden folgende Versandgebühren berechnet :

- |   |       |
|---|-------|
| a) Barzahlung/Verrechnungsscheck/Kreditkarte/Rechnung | 5 DM  |
| b) Nachnahme  | 10 DM |



## Registrierungen aus dem europäischen Ausland

Für Anwender aus dem europäischen Ausland stehen folgende Zahlungsmöglichkeiten zur Verfügung

*Barzahlung* - ( bitte nur, wenn eine der unten folgenden nicht möglich )

*Euroscheck* - in DM ausgestellt

*Kreditkarten* - derzeit akzeptieren wir VISA, Diners Club und American Express . Die Zahlungsweise mit Kreditkarten ist wohl die günstigste und auch von mir empfohlene.

Der Versandkostenanteil beträgt 5 DM. Ein Nachnahmeversand ist ins europäische Ausland **nicht** möglich, da die Postgebühren in keinem Verhältnis zu dem eigentlichen Rechnungsbetrag stehen.

# **Ansprechpartner**

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

## **Telefonisch :**

In der Zeit von 8-12 Uhr vormittags und abends ab 19 Uhr nehmen wir Ihre Bestellungen, Fragen und Anregungen telefonisch entgegen. Außerhalb dieser Zeiten steht ein Anrufbeantworter zur Verfügung.



**06353/2853**

## **Fax :**

Faxen sie das ausgefüllte Registrierformular an folgende Telefonnummer ( 24 Stunden , 7 Tage in der Woche ) :



**06353/4267**

## **Registrierung über CompuServe**

Schicken Sie eine E-Mail mit Ihrer vollständigen Anschrift und der Produktbezeichnung an meine CompuServe-Adresse. Wir liefern dann gegen Rechnung

**ID 100106,1164**

oder nutzen Sie doch einfach das Shareware-Registrierungsforum auf CompuServe.

**GO SWREG**

Registrierungs-ID: 7529

Sie haben Fragen zu CompuServe oder zum Registrierungsforum ?

[Ansprechpartner](#)

## 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**

## **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**

## 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**

## 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**

## 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**



## 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**

## ULTIMA für DOS

Ultima ist ein Vokabeltrainer der Extraklasse. Es handelt sich nicht um einen Vokabeltrainer, bei dem stur 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 : 20 DM

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

## 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

Eigene Zeichensätze können verwendet werden.

### **Soundunterstützung**

### **Systemvoraussetzungen :**

PC-AT ab 386

Windows ab V3.0

Festplatte mit mindestens 6 MB freiem Speicherplatz

VGA-Karte

Maus

**PREIS: 39 DM**

## 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

Eigene Zeichensätze können verwendet werden

### **Soundunterstützung**

**PREIS : 39 DM**

## 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 Beispielaufgaben  
Aufgabenanzahl je Lektion frei einstellbar  
Eigene Witze können eingegeben werden  
Eigene Zeichensätze können verwendet werden.

### **Soundunterstützung**

### **Systemvoraussetzungen :**

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

**PREIS : 39 DM**

## 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

Eigene Zeichensätze können verwendet werden

### **Soundunterstützung**

### **Systemvoraussetzungen :**

PC-AT ab 386

Windows

VGA-Karte

Festplatte mit mindestens 6 MB freiem Speicherplatz

Maus

**PREIS: 39 DM**

## **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**

## 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**



## CONRADI

Conradi ist ein Rechtschreiblernprogramm für die Klassenstufen 1-8. Es richtet sich hauptsächlich an Kinder mit Rechtschreibproblemen, ist aber durchaus auch für Erwachsene mit Rechtschreibproblemen geeignet. Die Rechtschreibung wird auf drei unterschiedliche Methoden trainiert :

1. Standard : Das Wort wird solange angezeigt bis eine neue Übung angefordert wird.
2. Blitz : Das Wort wird eine frei einstellbare Zeit angezeigt. Danach verschwindet es und muß aus dem Gedächtnis geschrieben werden.
3. Umgekehrt : Das Wort wird verdreht angezeigt und muß in der richtigen Richtung eingegeben werden.

Auch ist es in Conradi möglich eigene Zeichensätze ( Schriftarten ) zu verwenden. So können Sie den Lieblingszeichensatz Ihres Kindes oder Schulen den Zeichensatz verwenden, der in ihrem Bundesland amtlich festgelegt wurde.

Wie in den anderen Lernprogrammen auch, wird in CONRADI die Lernmotivation durch motivierende Sprüche, Grafiken und Witze gesteigert.

### **Auszug des Lerninhaltes**

Unterscheidung von gleichklingenden Lauten wie ä und e, v oder f ( Beispiel: naiv ), v oder w ( Beispiel : Vase ), z oder tz, k oder ck etc. Weiterhin werden Doppellaute ( ai oder ei, eu oder äu etc ) , Lautverdoppelung ( l oder, f oder ff, s oder ss usw. ) , Groß- und Kleinschreibung, Silbentrennung, Pluralbildung, Diktatsätze u.v.a.m geübt.

### **Weitere Eigenschaften**

Ausführliche Online-Hilfe mit unzähligen Rechtschreibregeln  
Eigene Witze können eingegeben werden  
Aufgaben je Lektion frei einstellbar  
Eigene Zeichensätze verwenden

### **Systemvoraussetzung**

PC AT ab 386  
Windows ab V3.0  
VGA-Karte  
Festplatte mit mindestens 6 MB freiem Speicherplatz  
Maus

**PREIS : 39 DM**

## CONRADI für Windows 95

Conradi ist ein Rechtschreiblernprogramm für die Klassenstufen 1-8. Es richtet sich hauptsächlich an Kinder mit Rechtschreibproblemen gerichtet, ist aber durchaus auch für Erwachsene mit Rechtschreibproblemen geeignet. Die Rechtschreibung wird auf drei unterschiedliche Methoden trainiert :

1. Standard : Das Wort wird solange angezeigt bis eine neue Übung angefordert wird.
2. Blitz : Das Wort wird eine frei einstellbare Zeit angezeigt. Danach verschwindet es und muß aus dem Gedächtnis geschrieben werden.
3. Umgekehrt : Das Wort wird verdreht angezeigt und muß in der richtigen Richtung eingegeben werden. Weitere hilfreiche Einstellungen können noch zusätzlich gemacht werden.

Wie in den anderen Lernprogrammen auch, wird in CONRADI die Lernmotivation durch motivierende Sprüche, Grafiken und Witze gesteigert.

### Auszug des Lerninhaltes

Unterscheidung von gleichklingenden Lauten wie ä und e, v oder f ( Beispiel: naiv ), v oder w ( Beispiel : Vase ), z oder tz, k oder ck etc. Weiterhin werden Doppellaute ( ai oder ei, eu oder äu etc ) , Lautverdoppelung ( l oder ll, f oder ff, s oder ss usw. ) , Groß- und Kleinschreibung, Silbentrennung, Pluralbildung, Diktatsätze u.v.a.m geübt.

### Weitere Eigenschaften

Ausführliche Online-Hilfe mit unzähligen Rechtschreibregeln  
Eigene Witze können eingegeben werden  
Aufgaben je Lektion frei einstellbar

### Systemvoraussetzung

PC AT ab 386  
Windows 95  
VGA-Karte mit mindestens 256 Farben  
Festplatte mit mindestens 6 MB freiem Speicherplatz  
Maus

**PREIS : 39 DM**

## AVON für Windows 95

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 95

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 : 20 DM**



