

ANLEITUNG TIGER für WINDOWS

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

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

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.

Rechtschreibtrainer

Conradi für Windows Rechtschreiblernprogramm 1. - 8.Klasse 39 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 !!!!!

Systemvoraussetzungen

1. mindestens 386-er PC
2. Windows ab Version 3.0
3. Maus
4. Freien Festplattenspeicher 6 Mb

Unterschiede Vollversion <==> Sharewareversion

1. Der Registrierhinweis und die Zeitschleife 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, wieviel 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 muß 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 Tiger.

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 "ADDITION"-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 : Addition kleiner 100

Wenn du diesen Punkt auswählst, kannst du das Addieren von zwei Zahlen üben. Das Ergebnis der Addition ist nicht größer als 100

Übung 2 : Addition kleiner 1000

Über diesen Menüpunkt kannst du das Addieren von zwei Zahlen üben. Das Ergebnis der Addition wird nicht größer als 1000.

Übung 3 : Addition Hunderter und Zehner

Auch diese Übung dient dazu, die Addition von 2 Zahlen zu üben. Allerdings wird hier ein Sonderfall geübt. Die erste Zahl ist durch 100 teilbar und die zweite Zahl ist durch 10 teilbar.

Beispiel :

$$200 + 60 = ???$$

Übung 4 : 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 :

$$200 + 5000 = ?$$

Übung 5 : Addition kleiner 100

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

Beispiel :

$$10 + 89 = ?$$

Übung 6 : **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 :

$$132 + 546 = ???$$

Übung 7 : **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 :

$$230 + 560 = ?$$

Übung 8 : **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

$$200 + 40 + 5 = ?$$

Übung 9 : **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 :

$$4567 + 6 = ?$$

Übung 10 : **Addiere 3-stellige und Zehner**

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

Beispiel :

$$345 + 80 = ?$$

Übung 11 : **Addition kleiner 10000**

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

Übung 12 : **Nachfolger großer Zahlen**

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

Beispiel :

$$6789 + 1 = ?$$

Das "SUBTRAKTION"-Menü

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

Übung 1 : **Subtraktion mit 100**

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

Beispiel :

$$400 - 300 = ?$$

Übung 2 : **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 :

$$3000 - 2000 = ?$$

Übung 3 : **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 :

$$400 - 40 = ?$$

Übung 4 : **Subtrahiere Hunderter und Tausender**

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

Beispiel :

$$5000 - 200 = ?$$

Übung 5 : **Subtraktion kleiner 100**

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

Beispiel :

$$89 - 34 = ?$$

Übung 6 : **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 :

$$542 - 136 = ?$$

Übung 7 : **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 :

$$560 - 360 = ?$$

Übung 8 : **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

$$200 - 40 - 5 = ?$$

Übung 9 : **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 :

$$4567 - 6 = ?$$

Übung 10 : **Subtraktion 3-stellige Zahl und Zehner**

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

Beispiel :

$$345 - 80 = ?$$

Übung 11 : **Subtraktion kleiner 10000**

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

Beispiel :

$$6789 - 4567 = ?$$

Übung 12 : **Vorgänger großer Zahlen**

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

Beispiel :

$$6789 - 1 = ?$$

Das "DIVIDIERE"-Menü

Übung 1 : **Dividiere normal**

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

Beispiel :

$$24 : 6 = ?$$

Übung 2 : **Dividiere durch 10**

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

Beispiel :

$$460 : 10 = ?$$

Übung 3 : **Division durch 100**

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

Beispiel :

$$6400 : 100 = ?$$

Übung 4 : **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 :

$$6400 : 4 = ?$$

Übung 5 : **Dividiere ganzzahlig**

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

Beispiel :

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

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

etc.

Übung 6 : **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

Übung 7 : 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

Das "MULTIPLIKATION"-Menü

Übung 1 : Multiplikation mit 100

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

Beispiel :

$$6 * 100 = ???$$

Übung 2 : Multiplikation mit 1000

Hier wird eine Zahl kleiner 10 mit 1000 multipliziert.

Beispiel :

$$6 * 1000 = ?$$

Übung 3 : 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 :

$$6 * 60 = ?$$

$$6 * 200 = ?$$

Übung 4 : Multipliziere 3 Zahlen

Drei Zahlen kleiner 10 sollst du miteinander multiplizieren.

Beispiel :

$$3 * 5 * 4 = ?$$

Übung 5 : **Multipliziere schriftlich**

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

Das "GEMISCHT"-Menü

Dieser Menüpunkt übt die Punkt-Vor-Strich Regel.

Übung 1 : **Multipliziere und dividiere**

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

Beispiel :

$$5 * 10 : 2 = ?$$

$$10 : 2 * 5 = ?$$

Übung 2 : **Addiere und dividiere**

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

Beispiel :

$$4 + 10 : 2 = ?$$

$$10 : 2 + 3 = ?$$

Übung 3 : **Addiere und dividiere mit Klammern**

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

Beispiel :

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

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

Übung 4 : **Addiere und dividiere mit Klammern Teil 2**

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

Beispiel :

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

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

Übung 5 : **Addition und Subtraktion mit Variablen**

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

Beispiel :

$$\text{wenn } a + 10 = 20 \text{ dann } a = ?$$

$$\text{wenn } a - 30 = 46 \text{ dann } a = ?$$

Übung 6 : **Addition und Subtraktion mit Variablen Teil 2**

Gleichungen mit Vielfachen von 100

Beispiel :

$$\text{wenn } a - 100 = 800 \text{ dann } a = ?$$

$$\text{wenn } a + 100 = 900 \text{ dann } a = ?$$

Das "SPEZIAL"-Menü

Das Spezialmenü enthält Rechenanwendungen, bei denen die Rechenregeln, die in den vorherigen Übungen trainiert wurden, angewendet werden. Das Menü ist nochmals unterteilt in die Menüs Maße und Geld.

Das Menü Maße enthält insgesamt 4 Übungen.

Übung 1 : **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 $1 \text{ KM} = 1000 \text{ m}$ 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.

Übung 2 : **Wieviel Millimeter 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 Millimeter in Millimeter umzurechnen. 1 Zentimeter entspricht 10 Millimeter. Also lautet das Ergebnis für die obige Aufgabe 25, denn $2 \times 10 + 5 = 25$.

Übung 3 : **Wieviel 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 hinzuaddieren.

Übung 4 : **Wieviel 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.

Das Menü Geld enthält 2 Übungen

Übung 1 : **Ergänze auf 1 DM**

Bei diesen Aufgaben sollst du mit Geldbeträgen rechnen. Du erhältst Aufgaben von 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.

Übung 2 : **Wieviel 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.

Einstellungen

Das Menü Einstellungen dient zum Konfigurieren von EINS. So können die Zeichensätze, die Belohnungsart, die Aufgabenanzahl und andere Einstellungen angepaßt werde.

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 mußt 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.

Aufgabenanzahl

Hier kannst du einstellen, wieviel Aufgaben du pro Übung lösen möchtest. In der Sharewareversion ist die maximale Anzahl von Aufgaben die du pro Übung einstellen kannst, auf 5 begrenzt, in der Vollversion können beliebige Werte bis 99 eingestellt werden.

Die Anzahl der Aufgaben entscheidet auch darüber, wieviel Aufgaben richtig gelöst werden müssen, bis ein Bild oder ein Witz angezeigt wird.

Also, liebe Eltern, wählt diesen Wert nicht allzu groß bei Kindern, die noch

viele Fehler machen, um sie nicht zu demotivieren!!!

Witzeanzahl

In Witzeanzahl kannst du nachschauen, wieviel Witze vorhanden sind. Auch benötigst du diesen Menüpunkt zur Eingabe von Witzen. Lies hierzu bitte unter dem Punkt Witze eingeben in der Onlinehilfe nach.

Hintergrundbild

Im Programmfenster wird ein Bild angezeigt. Hier kannst du ein anderes Bild laden, das dann im Programmfenster angezeigt wird. Klicke einfach einmal auf den Namen des Bildes, das du laden möchtest, so daß er hervorgehoben dargestellt wird und klicke anschließend den Installieren-Schalter an.. Das Bild wird dann im Programmfenster angezeigt.

Sound

Zu Tiger werden mehrere Sounddateien mitgeliefert, die bei bestimmten Programmpunkten abgespielt werden (Anzeigen eines Belohnungsbildes, Witzes etc.).

Wenn sich in dem kleinen Kästchen ein schwarzes Kreuz befindet, ist die Soundausgabe eingeschaltet, ist das Kästchen leer, ausgeschaltet.

Wenn du mit der Maus in den Bereich des Kästchens klickst, kannst du die Einstellung ändern.

Belohnungsart

Als Belohnung für eine richtig gelöste Übung kannst du unter mehreren Möglichkeiten wählen.

- | | |
|-------------------------|---|
| 1: Bilder | eines der mitgelieferten Bilder wird angezeigt. |
| 2. Witze | einer der mitgelieferten Witze wird angezeigt |
| 3. Zufällig ausgewählt. | per Zufall wird eine der Belohnungsarten 1 oder 2 |
| 4. Keine | keine Belohnung wird angezeigt. |

Witze eingeben

Dieser Menüpunkt steht nur in der Vollversion zur Verfügung. Hier kannst du eigene Witze eingeben. (Siehe hierzu in der Onlinehilfe unter Witze eingeben)

Aufgabenfarbe ändern

Diese Funktion ermöglicht es dir in der Vollversion, die Farbe, mit der dir die Aufgaben angezeigt werden, frei einzustellen. In der Sharewareversion ist diese Funktion abgeschaltet.

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) 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.