

ANLEITUNG MAUS für WINDOWS

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

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

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

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

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

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

Händleranfragen und Schulen willkommen !!!!!

Unterschiede Vollversion <==> Sharewareversion

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

Wie erhältst du die Vollversion ?

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

Systemvoraussetzungen

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

Bedienungshinweise

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

Die Aufgaben werden beispielsweise auf folgende Weise ausgegeben :

Beispiel : $3 + 4 = ??$

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

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

Das "=" Menü

Das "=" Menü umfaßt zwei Menüpunkte.

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

Allerdings ist hierfür eine Sound-Karte erforderlich.

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

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

Das "PLUS"-Menü

Dieses Menü umfaßt insgesamt 14 Menüpunkte. Die unterschiedlichen Menüs haben unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad.

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

Übung 1 : **Plusaufgaben kleiner 6**

Wenn du diesen Punkt auswählst kannst du das Zusammenzählen von zwei Zahlen üben. Das Ergebnis wird nicht größer als 6

Übung 2 : **Plusaufgaben kleiner 10**

Über diesen Menüpunkt kannst du das Zusammenzählen von zwei Zahlen üben, deren Ergebnis nicht größer als 10 wird.

Übung 3 : **Plusaufgaben kleiner ?**

Hier kannst du das Zusammenzählen zweier Zahlen üben. Die Größe des Ergebnisses kannst du selbst bestimmen. Wenn du den Menüpunkt auswählst erscheint eine Dialogbox, in der du aufgefordert wirst, eine Grenze anzugeben.

Das Ergebnis überschreitet diese Obergrenze nicht. In der Sharewareversion kannst du als größten Wert 30 eingeben, in der Vollversion ist die Obergrenze 999.

Bedenke aber, je größer du die Grenze wählst, desto größer werden die Zahlen, die du zusammenzählen mußt.

Übung 4 : **Nachfolger kleiner 10**

Was ist ein Nachfolger ?

Ein Nachfolger ist die Zahl, die einer Zahl direkt folgt.

Beispiel :

Der Nachfolger von 5 ist 6, denn $6 = 5 + 1$

Wenn du diesen Menüpunkt auswählst, ist der größte Nachfolger der gesucht wird 10

Übung 5 : **Nachfolger kleiner 20**

Bei den Übungen dieser Lektion werden die Nachfolger einer Zahl nicht größer als 20.

Übung 6 : **Nachfolger kleiner ?**

Dieser Menüpunkt ist die Steigerung der Menüpunkte Nachfolger kleiner 10 und Nachfolger kleiner 20. Hier kannst du selbst bestimmen, bis zu welcher Zahl du die Nachfolger einer Zahl üben möchtest. Nachdem du diesen Punkt ausgewählt hast, erscheint eine Dialogbox, in der du die Obergrenze eingeben mußt. In der Sharewareversion ist die Obergrenze auf 30 begrenzt, in der Vollversion kannst du die Nachfolger bis 999 üben.

Übung 7 : **Plusaufgaben mit einer Unbekannten**

Bei dieser Lektion erhältst du Aufgaben von folgendem Aussehen :
Du sollst hier lernen, Buchstaben durch Zahlen zu ersetzen.

sei $a = 3$
dann $a + 5 = ?$

Übung 8 : **Plusaufgaben mit zwei Unbekannten**

Bei dieser Lektion kannst du Aufgaben mit folgendem Aussehen üben :

sei $a = 45$ und $b = 23$
dann $a + b = ??$

Übung 9 : **Lange Plusaufgaben kleiner 10**

In dieser Lektion kannst du das Zusammenzählen von drei Zahlen üben. Das Ergebnis wird nicht größer als 10

Beispiel :

$$3 + 5 + 1 = ?$$

Übung 10 : **Lange Plusaufgaben kleiner 20**

Hier kannst du wiederum das Zusammenzählen von drei Zahlen üben. Das Ergebnis wird nicht größer als 20.

Beispiel :
 $10 + 4 + 3 = ?$

Übung 11 : **Lange Plusaufgaben kleiner ?**

Hier kannst du die Obergrenze selbst bestimmen. Wenn du diesen Menüpunkt auswählst, erscheint eine Dialogbox, in der du die Obergrenze angeben mußt. In der Sharewareversion ist dieser Wert auf 30 begrenzt, in der Vollversion ist der Wert auf 999 begrenzt. Das Ergebnis wird dann nicht größer als der von dir gewählte Wert.

Übung 12 : **Plusaufgaben zwischen 10 und 20**

Das Ergebnis des Zusammenzählens liegt zwischen 10 und 20

Beispiel :

$$10 + 5 = ??$$

Übung 13 : **Addiere Vielfache von 10**

In dieser Übung kannst du das Zusammenzählen von Zahlen üben, die durch 10 teilbar sind.

Beispiel :
 $20 + 50 = ??$

Übung 14 : **Plusgleichungen mit einer Unbekannten**

In dieser Lektion erhältst du Aufgaben von folgendem Aussehen :

Beispiel :
sei $a + 5 = 8$, dann $a = ?$
Du sollst also die Zahl finden, deren Summe mit 5, 8 ergibt.

Das "MINUS"-Menü

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

Übung 1 : **Minusaufgaben kleiner 6**

Wenn du diesen Punkt auswählst kannst du das Abziehen von zwei Zahlen üben. Das Ergebnis ist nicht größer als 6

Übung 2 : **Minusaufgaben kleiner 10**

Über diesen Menüpunkt kannst du das Abziehen von zwei Zahlen üben, deren Ergebnis nicht größer als 10 wird.

Übung 3 : **Minusaufgaben kleiner ?**

Hier kannst du das Abziehen zweier Zahlen üben. Die Größe des Ergebnisses kannst du selbst bestimmen. Wenn du den Menüpunkt auswählst erscheint eine Dialogbox, in der du aufgefordert wirst, eine Grenze anzugeben.

Das Ergebnis überschreitet diese Obergrenze nicht. In der Sharewareversion kannst du als größten Wert 30 eingeben, in der Vollversion ist die Obergrenze 999.

Bedenke aber, je größer du die Grenze wählst, desto größer werden die Zahlen, die du zusammenzählen mußt.

Übung 4 : **Vorgänger kleiner 10**

Was ist der Vorgänger einer Zahl ?

Ein Vorgänger einer Zahl ist die Zahl, die einer Zahl direkt vorrausgeht.

Beispiel :
Der Vorgänger von 5 ist 4, denn $4 = 5 - 1$

Wenn du diesen Menüpunkt auswählst, ist die größte Zahl, deren Vorgänger du bestimmen sollst nicht größer als 10

Übung 5 : **Vorgänger kleiner 20**

Beispiel :

Der Vorgänger der Zahl 12 ist die Zahl 11, denn $11 = 12 - 1$.

Bei den Übungen dieser Lektion werden die Zahlen, deren Vorgänger du suchen sollst, nicht größer als 20.

Übung 6 : **Vorgänger kleiner ?**

Dieser Menüpunkt ist die Steigerung der Menüpunkte Vorgänger kleiner 10 und Vorgänger kleiner 20. Hier kannst du selbst bestimmen, bis zu welcher Zahl du die Vorgänger einer Zahl üben möchtest. Nachdem du diesen Punkt ausgewählt hast, erscheint eine Dialogbox, in der du die Obergrenze eingeben mußt. In der Sharewareversion ist die Obergrenze auf 30 begrenzt, in der Vollversion kannst du die Nachfolger bis 999 üben.

Übung 7 : **Lange Minusaufgaben kleiner 10**

In dieser Lektion kannst du das Abziehen von drei Zahlen üben. Die drei Zahlen, die du voneinander abziehen mußt, sind nicht größer als 10

Beispiel :

$$8 - 5 - 1 = ?$$

Übung 8 : **Lange Minusaufgaben kleiner 20**

Die Zahlen, die du in dieser Übung voneinander abziehen sollst, sind nicht größer als 20.

Übung 9 : **Lange Minusaufgaben kleiner ?**

Hier kannst du die Obergrenze selbst bestimmen. Wenn du diesen Menüpunkt auswählst, erscheint eine Dialogbox, in der du die Obergrenze angeben mußt. In der Sharewareversion ist dieser Wert auf 30 begrenzt, in der Vollversion ist der Wert auf 999 begrenzt. Das Zahlen, die du voneinander abziehen mußt sind dann nicht größer als der von dir bestimmte Wert..

Übung 10 : **Minusaufgaben mit einer Unbekannten**

Bei dieser Lektion erhältst du Aufgaben von folgendem Aussehen :

$$\text{sei } a = 3$$

$$\text{dann } a - 5 = ?$$

Übung 11 : **Minusaufgaben mit zwei Unbekannten**

Bei dieser Lektion kannst du Aufgaben mit folgendem Aussehen üben :

$$\text{sei } a = 45 \text{ und } b = 23$$

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

Übung 13 : **Minusaufgaben zwischen 10 und 20**

Das Ergebnis dieser Aufgaben liegt zwischen 10 und 20

Beispiel :

$$19 - 5 = ??$$

Übung 14 : **Minusgleichungen mit einer Unbekannten**

In dieser Lektion erhältst du Aufgaben von folgendem Aussehen :

Beispiel :

$$\text{sei } a - 5 = 8, \text{ dann } a = ?$$

Das "VERGLEICHE"-Menü

Diese Übungen trainieren das Erkennen, ob eine Zahl größer oder kleiner als eine andere Zahl ist. Es stehen dir insgesamt sechs unterschiedliche Übungen zur Verfügung mit steigender Schwierigkeit.

Übung 1 : Vergleich zweier Zahlen kleiner 10

Bei dieser Übung sollst du üben zu erkennen, ob eine Zahl größer oder kleiner als eine andere ist. Die Zahlen, die du vergleichen sollst, sind nicht größer als 10.

Beispiel :

6 ? 4

In unserem Beispiel ist 6 größer als 4, also mußt du > eingeben.

4 ? 5

In diesem Beispiel ist 4 kleiner als 5, also mußt du < eingeben.

Übung 2 : Vergleich zweier Zahlen kleiner 20

Hier sollst du zwei Zahlen kleiner 20 vergleichen und feststellen, ob die erste Zahl größer oder kleiner als die zweite Zahl ist.

Beispiel :

10 ? 15

In diesem Beispiel ist 10 kleiner als 15, also mußt du < eingeben.

Übung 3 : Vergleich zweier Zahlen kleiner 100

Hier sollst du zwei Zahlen kleiner 100 vergleichen und feststellen, ob die erste Zahl größer oder kleiner als die zweite Zahl ist.

Beispiel :

34 ? 56

In diesem Beispiel ist 34 kleiner als 56, also mußt du < eingeben.

Übung 4 : Vergleiche Vielfache von 10

In dieser Übung sollst du zwei Zahlen miteinander vergleichen, die durch 10 teilbar sind. Die Zahlen, die du miteinander vergleichen sollst, werden nicht größer als 100.

Beispiel :

10 ? 30

Übung 5 : Vergleiche zwei Summen

In dieser Übung sollst du zwei Summen miteinander vergleichen. Um bestimmen zu können, ob der Wert links des Fragezeichens kleiner bzw. größer als der Wert rechts des Fragezeichens ist, mußt du zuert das Ergebnis der beiden Summen ausrechnen.

Beispiel :

10 + 5 ? 30 + 4

Übung 6 : Vergleiche Summe mit Differenz

In dieser Übung sollst du eine Summe mit einer Differenz. Links des Fragezeichens steht die Summe,

rechts des Fragezeichens steht die Differenz. Um erkennen zu können, ob die zwei Werte größer oder kleiner sind, mußt du zuerst die Ergebnisse der zwei Aufgaben berechnen.

Beispiel :

$10 + 5 \ ? \ 35 - 5$

Das "Einstellungen"-Menü

Dieses Menü enthält in der Sharewareversion drei Menüpunkte.

Der erste Menüpunkt lautet "**Aufgabenanzahl**". Hier kannst du einstellen, wieviel Aufgaben du pro Übung machen möchtest. In der Shareware-Version darf dieser Wert nicht größer wie fünf werden. In der Vollversion kannst du einen beliebigen Wert kleiner 100 eingeben.

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

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

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

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

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

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

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

Beispiel :

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

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

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

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

Das "Hilfe"-Menü

Dieses Menü umfaßt 4 Menüpunkte.

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

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

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

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

Lizenzbestimmungen

Die Lizenz der Vollversion gilt nur für einen Rechner. Hierfür eignet sich der Vergleich mit einem Buch. Ein Buch kann auch immer nur von einer Person gleichzeitig gelesen werden. So darf das Programm immer nur auf **einem** Rechner installiert werden. Sollten Sie beabsichtigen, das Programm auf mehreren Rechnern gleichzeitig laufen zu lassen, müssen Sie eine Mehrfachlizenz erwerben.

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

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

Meine Adresse : Andreas Will
Im Woogtal 28
67273 Bobenheim
Tel. : 06353/2853

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