

Inhalt

Befehle

Kleines 1X1

Großes 1X1

Division

Spezial

Einstellungen

Hilfemenü

Tastatur-Themen

Windows-Tasten

Andere Themen

Registrierung

Weitere Software von AW-Soft



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.

Kleines EinMalEins

Hier kannst du das kleine 1x1 üben. Der Wert in dem Menüpunkt gibt dir an, welche Reihe du üben kannst. Das kleine 1x1 umfaßt 10 Reihe, von der 1-er Reihe bis zur 10-er Reihe.

Ein kleines Beispiel :

Wenn du 3-er Reihe anklickst erhältst du folgende Aufgaben :

$$1 \times 3 = ? \text{ oder}$$

$$4 \times 3 = ??$$



Großes EinMalEins

Hier kannst du das große 1x1 üben. Anhand des Wertes der Menüpunkte kannst du dir die Reihe herausuchen, die du üben möchtest.



Siehe auch :
[Kleines 1x1](#)

Dividieren/1-er Reihe bis 10-er Reihe

Hier kannst du das Dividieren von Zahlen üben. Wenn du einen der Menüpunkte anklickst kannst du Aufgaben von folgendem Typ üben :

12 : 3 = ? oder

24 : 4 = ?



Dividieren

1-er Reihe - 10-er Reihe

Beliebige Reihe



Spezial

1X1

Division

Spezial 1X1

100-er Reihe

1000-er Reihe

Memory

Spezial Division

100-er Reihe

1000-er Reihe

Memory

Zahlenmemory

Bei dem Zahlenmemory sollst du immer 2 zueinander passende Pärchen finden. Wählst du beispielsweise den Menüpunkt **1X1/Memory** aus, erscheint zuerst eine Box, in der du angeben sollst, welche Reihe du üben möchtest.

Nachdem du den OK-Schalter angeklickt hast, kannst du dann loslegen.

Hast du beispielsweise die 10-er Reihe ausgewählt, mußt du folgende Pärchen aufdecken :

1 x 10 10
2 x 10 20
3 x 10 30 etc.

Mit jedem richtig gefunden Pärchen werden 2 Teile eines Bildes freigelegt.

Das gleiche gilt wenn du den Menüpunkt **Division/Memory** anklickst.

Für die gleiche Reihe wie oben mußt du dann folgende Pärchen finden :

90 : 10 9
80 : 10 8
70 : 10 7 etc.

100-er Reihe

Hier kannst du das Dividieren bzw. das Multiplizieren Vielfacher von 100 üben. Wenn du einen der Menüpunkte anklickst kannst du Aufgaben von folgendem Typ üben :

$$100 \times 3 = ??? \text{ oder}$$

$$300 : 3 = ?$$

1000-er Reihe

Hier kannst du das Dividieren bzw. das Multiplizieren Vielfacher von 1000 üben. Wenn du einen der Menüpunkte anklickst kannst du Aufgaben von folgendem Typ üben :

$$1000 \times 3 = ??? \text{ oder}$$

$$3000 : 3 = ?$$

Dividieren/Beliebige Reihe

Über diese Funktion kannst du eine Reihe größer 10 auswählen. Nach dem Anklicken des Menüpunktes erscheint ein Fenster, in dem du den gewünschten Wert eingeben kannst. Nachdem du den OK-Schalter gedrückt hast, kannst du die Reihe üben.

In der Sharewareversion ist der höchste Wert der akzeptiert wird 20, in der Vollversion ein beliebiger Wert kleiner 100.

Hilfe | Anleitung

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

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.

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, 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!!!

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**.

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

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.

In einigen Windows-Anwendungen, ruft F1 das Hilfetthema über den aktuell markierten Befehl, die Dialogfenster-Option oder die Systemmeldung auf.

Umsch+F1

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.

(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

Überweisen Sie die Registriergebühr auf mein Konto und senden Sie eine Nachricht an untenstehende CompuServe-Adresse.
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.

Per Post :

Senden Sie das ausgefüllte Formular bitte dann an folgende Adresse :

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

Telefonisch :

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 :

06353/4267

Zahlungsweisen :

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

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

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

Ein Nachnahmeversand ist ins Ausland nicht möglich. Sie können die Registriergebühr 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 : 39 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 : 39 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 : 39 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.

Programmgruppe einrichten

Eine neue Gruppe einzurichten ist denkbar einfach. Wählen Sie dazu einfach den Befehl *Neu* im Pull-Down-Menü *Datei* des Programmanagers aus. Danach erscheint auf dem Bildschirm eine Dialogbox in der Sie wählen können, ob Sie eine neue Programmgruppe oder einen Programmpunkt einrichten wollen. Standardmäßig ist das Einrichten eines neuen Programms eingerichtet.

Wählen Sie den ersten Punkt (Programmgruppe) an, indem Sie das Optionsfeld Programmgruppe mit der Maus einmal anklicken. Anschließend klicken Sie bitte den OK-Schalter an.

Nun erscheint eine weitere Dialogbox, in der Sie nähere Angaben über die neu einzurichtende Programmgruppe machen sollen.

Im wesentlichen sind das zwei Informationen.

1. Beschreibung

Hier geben Sie bitte eine aus maximal 25 Zeichen bestehende Beschreibung an, die später stets unterhalb des Gruppensymbols angezeigt wird.

In unserem Fall können Sie hier beispielsweise **Andreas Will Software** angeben.

2. Gruppendatei

Alle Informationen über eine Programmgruppe speichert der Programmanager in einer speziellen Datei. Sie können hier den Namen der Datei spezifizieren. Geben Sie maximal acht Zeichen ein.

In unserem Fall können Sie beispielsweise **AWS** eingeben.

Nachdem Sie diese zwei Daten eingegeben haben, wählen Sie bitte wieder mit der Maus den OK-Schalter. Anschließend erscheint die neue Gruppendatei auf dem Bildschirm. Sie ist noch leer, da wir in ihr noch keine Programme installiert haben.

Siehe auch

[Programm einrichten](#)

Programm einrichten

Wie das Anlegen einer Programmgruppe erfolgt auch das Einrichten eines neuen Programms über den Befehl *Neu* des Pull-Down-Menüs *Datei* des Programm-Managers.

1. Schritt :

Wählen Sie mit der Maus durch Anklicken das Gruppensymbol aus, in dem Sie die neue Anwendung installieren möchten. Das Gruppenfenster muß nicht unbedingt geöffnet werden, um eine neue Anwendung einzurichten.

2. Schritt :

Wählen Sie den Menüpunkt *Neu* des Pull-Down-Menüs *Datei* des Programm-Managers. Es erscheint die bereits unter dem Hilfethema **Programmgruppe einrichten** beschriebene Dialogbox. Wählen Sie nun den Punkt Programm einrichten an und betätigen Sie den OK-Schalter,

3. Schritt :

Es erscheint eine Dialogbox, in der Sie in der ersten Zeile eine Programmbeschreibung eingeben können. In unserem Fall können Sie hier **Avon für Windows** eingeben. In der zweiten Zeile geben Sie den vollständigen Pfad des Programmes ein. Sollten Sie Avon in dem Unterordner c:\avon installiert haben, geben Sie hier **c:\avon\avon.exe** ein.

Wählen Sie zum Abschluß wieder den OK-Schalter. Somit ist die Anwendungseinrichtung beendet.

Sollten Sie nicht mehr genau wissen, wo Sie das gesuchte Programm installiert haben, steht Ihnen in der oben beschriebenen Dialogbox noch die Funktion **Durchsuchen** zu Verfügung. Nachdem Sie diesen Schalter angewählt haben, erscheint eine Dateiauswahlbox, mit deren Hilfe Sie den Pfad des einzurichtenden Programmes ermitteln können. Die Bedienung erfolgt wie bei allen Windows-Programmen üblich.

Siehe auch

[Programmgruppe einrichten](#)

