

Lernprogramm

CD TOP ROM



Vollversion auf CD-ROM

CD TOP ROM



Ausgabe 17
DM 12,99
SFr 12,90
öS 98,-
Lfr 268,-
HFL 15,-

Mehr Infos zum
Inhalt auf der
Heftrückseite

**Flinke Finger
in deutscher
PC-Vollversion**

**Blind tippen
- aber richtig:
52 Lektionen -
perfekt organisiert**

**4 Sprachen: Deutsch,
Englisch, Spanisch,
Französisch**

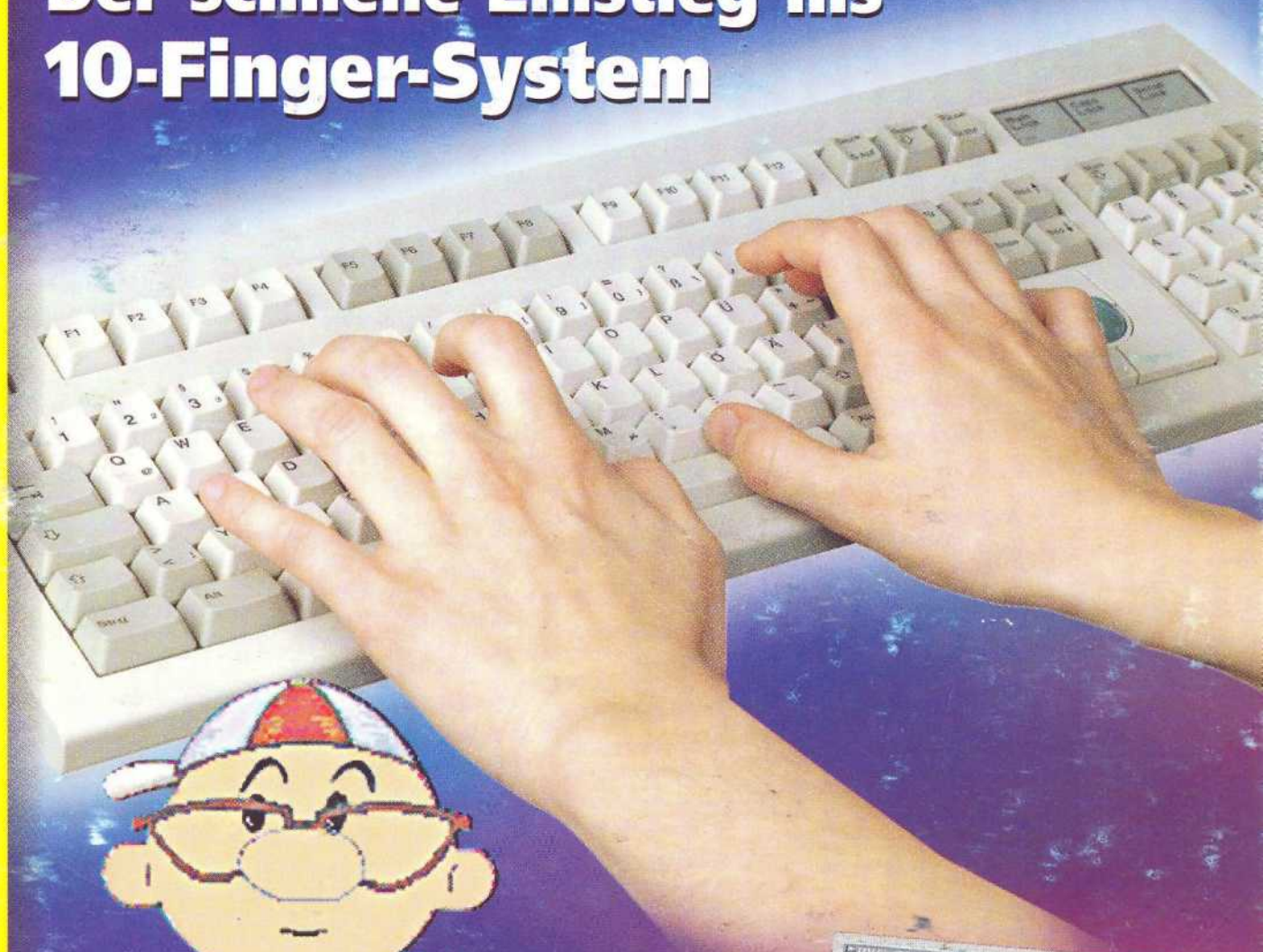
**Lernzielkontrolle
mit Einzel- und
Gesamtauswertung**

**Spaß und Entspan-
nung mit Spielen
und Comic-Figuren**

**Flinke
Finger**

für Windows 3.1(1)
und Windows 95/98

**Der schnelle Einstieg ins
10-Finger-System**



SHOPPING in INTERNET

www.pearl.de

Über 6.000 Artikel!

Länderspezifische Angebote für



Der Zugang für **Endkunden** ist uneingeschränkt möglich. **Großhandelskunden** lassen sich bitte kostenlos registrieren. Sie erhalten dann Ihr Zugangs-Passwort zugestellt.
Gewerbenachweis / Behördensiegel per Fax an: +49-7631-360-444

ALLE ZEHNE

Zehn Finger blind? Ohne mich – ich bleibe bei meiner guten alten Zwei-Finger-Methode: Eins rechts, eins links – nach dem bewährten selbstgestrickten Muster. Wozu alle Zehne, wenn zwei Finger reichen? Sagen Sie nicht, das sei unergonomisch oder ineffizient. Also ehrlich: Was ich mit zwei Fingern zusammenhacke, macht mir so schnell keiner nach! Na schön, ich bestreite natürlich nicht, daß ich manchmal ganz schön danebengreife, wenn ich im genialen Blindflug über die Tasten irre – Irren ist nun mal menschlich, und die Korrektoren müssen ja schließlich auch noch etwas zu tun haben, Punktum!



Zählen Sie sich auch zu der tapferen Schar der Zwei-Finger-Strategen, liebe Leserin, lieber Leser? Dann nehmen Sie sich kein Beispiel an mir! Geben Sie den nervtötenden Zwei(-finger)kampf mit der PC-Tastatur auf, bevor die Macht der Gewohnheit die Oberhand gewinnt. Auch wenn Sie kein professioneller Vielschreiber sind und nicht unbedingt zum Top- oder Tip-Master aufsteigen wollen, lohnt es sich, umzusteigen und das Zehn-Finger-Schreiben zu lernen. Zugegeben: Die Umstellung braucht ihre Zeit. Gerade wenn Sie leidlich sicher mit zwei Fingern über die Tasten holpern und stolpern, wird Ihnen die ungewohnte Tastatur-Akrobatik nicht so ohne weiteres von der Hand gehen. Der Mensch ist nun mal ein Gewohnheitstier: Wer die alten Gewohnheiten ablegen und *flinke Finger* bekommen will, muß die neuen Tastengriffe, da hilft alles nichts, üben.



Ist der Volkshochschulkurs, um den Sie sich bislang erfolgreich herumgedrückt haben, also unvermeidbar? Keine Sorge, liebe Leserin, lieber Leser – der bleibt Ihnen erspart! Warum sollten Sie Ihre kostbare Freizeit für etwas opfern, was Sie ohne zusätzlichen Aufwand auch nebenbei lernen können – in den Stunden, die Sie auch sonst am PC zubringen? Die *flinken Finger*, die das Programm auf der Heft-CD verheißt, bekommen Sie ganz von selbst, ohne daß Sie dafür viel Zeit investieren müßten. Die Tippübungen am Bildschirm sind so konzipiert, daß sie bequem in den kleinen Verschnaufpausen zu erledigen sind, die Sie ohnehin ab und zu einlegen müssen. Ein paar Minuten für eine Tippübung oder ein Fingerspiel sind immer mal übrig. Das kostet Sie wenig und bringt mehr, als wenn Sie sich mit stundenlangen Exerzitien abplagen.

Wichtig ist einzig und allein, daß Sie konsequent und regelmäßig trainieren und die guten Vorsätze nicht zu schnell wieder über Bord werfen oder verdrängen. Doch keine Sorge: Sie werden Ihre Übungen nicht vergessen! Das Programm, das im Hintergrund agiert, wird sich von Zeit zu Zeit bemerkbar machen und Sie mehr oder weniger diskret an Ihre Lektionen erinnern. Wie? Lassen Sie sich ganz einfach überraschen!

Marianne Skibbe





DIE HEFT-CD

Der interaktive Tastaturkurs *Flinke Finger* in der vorliegenden Originalversion läuft auf jedem Rechner, auf dem Windows 3.1(1), Windows 95 oder Windows 98 installiert ist. Installation und Pro-

grammbetrieb erfordern mindestens 4 MB RAM und 8 MB freien Festplattenspeicher. Für die Nutzung des Metronoms und der Soundeffekte wird eine Soundblaster-kompatible Soundkarte benötigt.

Um das Trainingsprogramm auf der Festplatte zu installieren, legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und starten Windows. Wenn Sie unter Windows 95/98 arbeiten, klicken Sie auf den *Start*-Button und rufen den Befehl *Ausführen* auf. Unter Windows 3.1(1) wählen Sie den Befehl *Ausführen* im DATEI-Menü des Programm-Managers oder im Datei-Manager. In der folgenden Befehlszeile geben Sie

D:\STARTME.EXE

ein (vorausgesetzt, Ihr CD-ROM-Laufwerk wird mit D: angesprochen). Darauf wird automatisch die CD-Menüoberfläche eingeblendet. Dort finden Sie folgende Auswahlfelder:

Flinke Finger	Tastaturkurs
Demos	Demos ausgewählter kommerzieller Programme
Online	Vollversion von T-Online-Decoder
Virenschutz	Aktuellste Versionen der Thunderbyte Anti-Viren-Software
Abo-Service Ihr Vorteil:	CD TOP im Abonnement
Online-Games:	Spiele, die Sie über T-Online spielen können

Per Mausklick auf das entsprechende Auswahlfeld können Sie die gewünschte Anwendung direkt aufrufen bzw. installieren.

Ein Klick auf die Schaltfläche *Flinke Finger* startet automatisch das Setup-Programm. Als erstes müssen Sie sich für eine Sprache entscheiden:

- Deutsch
- Englisch
- Französisch
- oder Spanisch

Dann brauchen Sie nur noch das Verzeichnis festzulegen, und schon werden die Programmdateien in das neue Verzeichnis hinüberkopiert. Nachdem auch die Programmgruppe eingerichtet ist, erfolgt die Empfehlung, das Programm in die Windows-Autostartgruppe einzureihen. Sowie Sie diesen Hinweis mit *Ja* oder *Nein* quittieren, wird auch schon der Abschluß der Installation gemeldet.

Die Startautomatik ist allerdings nicht ganz unproblematisch. Wenn Sie auf Nummer Sicher gehen und Systemkonflikte vermeiden wollen, verzichten Sie besser auf die empfohlene Startoption oder nehmen das Programm nachträglich wieder aus der Autostartgruppe heraus. Unter Windows 3.1 brauchen Sie das Programm nur mit dem entsprechenden DATEI-Befehl des Programm-Managers aus der Autostart- in eine andere Programmgruppe zu verschieben. Unter Windows 95 wählen Sie im Startmenü die Option *Einstellungen/Task-Leiste* und im folgenden Dialog das Register *Programme im Menü „Start“*. Klicken Sie dann auf *Entfernen*, um in der darauf erscheinenden Liste den *Autostart*-Ordner zu öffnen. Dort wählen Sie das Programm *Flying Fingers* und klicken abschließend auf *Entfernen*.

Wenn Sie die Installationsempfehlung bestätigen und das Programm in die Autostartgruppe einfügen, wird der Schreibkurs bei jedem Windowsaufruf automatisch geladen. Andernfalls rufen Sie das Programm mit dem üblichen Doppelklick auf das Programm-Icon über den Programm-Manager bzw. das Startmenü auf. Mit einem Klick auf den beim Programmstart eingeblendeten Titelschirm erscheint das Programmfenster in Schaltflächengröße, das sich per Mausklick aktivieren und mit dem üblichen Doppelklick öffnen läßt.

SUPPORT

Haben Sie Fragen zur CD-Oberfläche oder zur Installation des Programms? Dann wenden Sie sich an unsere Hotline, die Ihnen unter der Rufnummer



07631/360-300

gerne Auskunft erteilen wird. Via Internet können Sie von der Homepage des Trendverlages (<http://www.trendverlag.de>) die Seite *Support* aufrufen.

Reklamationsschein

Sollte die CD in diesem Heft nicht funktionieren, so schicken Sie bitte den ausgefüllten Reklamationsschein auf dieser Seite zusammen mit dem schadhaften Datenträger und einem ausreichend frankierten Rückumschlag (bis 500gr: DM 3,-) an die

**TREND-Redaktions
und Verlagsgesellschaft mbH
PEARL-Straße 1
79426 Buggingen**

Vor- und Zuname

Straße und Hausnummer

PLZ und Ort

Telefon (Angabe freigestellt)

CD-TOP 17

INHALT

Editorial:

Alle Zehne..... 3

Einführung:

Richtig getippt..... 6

Übersicht:

Die Sondertasten 10

Fingerspiele:

Mach mal Pause..... 27

Lektionen:

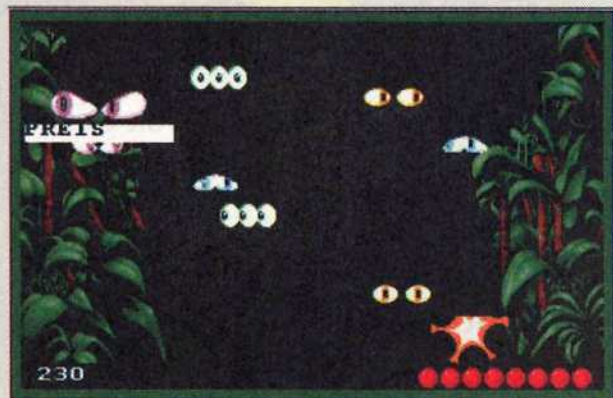
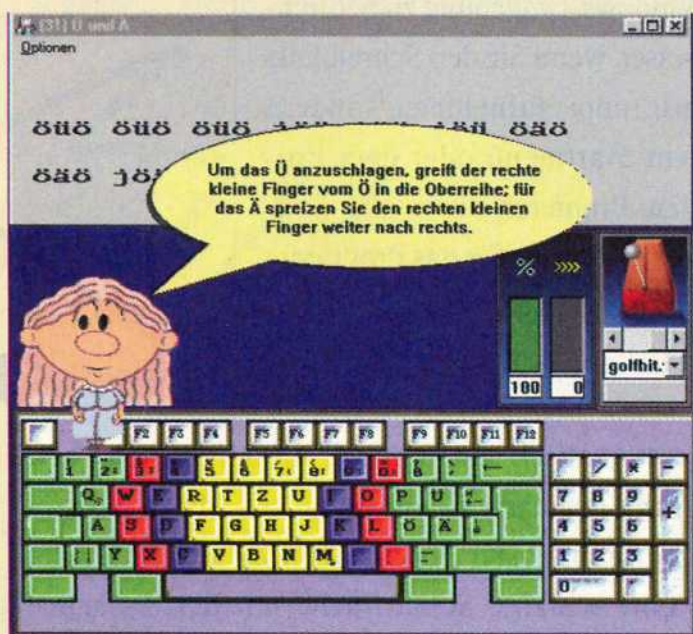
Zehn Finger blind 28

Außerdem:

Das besondere Angebot für unsere Leser 33

Die Heft-CD 4

Lizenzurkunde 34





EINFÜHRUNG

RICHTIG GETIPPT



Bei aller Liebe zur Maus – doch zum Schreiben geht's auch in der modernsten Textverarbeitung nicht ohne die Tastatur. Es hilft nichts: Wer die Vorteile der Mikroelektronik wirklich nutzen möchte, muß die Tasten beherrschen. Doch woher die Zeit nehmen, um neben dem üblichen Arbeitspensum auch noch einen Schreibkurs zu absolvieren? Probieren Sie's doch einfach mal auf eigene Faust: Der PC-Tastaturkurs *Flinke Finger* macht Sie schrittweise mit dem 10-Finger-System vertraut, ohne daß Sie sonderlich viel Zeit und Mühe investieren müßten. Anders als die üblichen Schreibmaschinenkurse ist das Programm speziell auf die Bedürfnisse des PC-Anwenders zugeschnitten. Die Lektionen können im Rahmen der täglichen Arbeit am Bildschirm erledigt werden – ganz nebenbei und ohne zusätzlichen Aufwand. Ein paar Minuten sind immer mal übrig, um eine kleine Tippübung einzuschieben. Das laufende Programm braucht dabei nicht einmal abgebrochen zu werden, denn der Tastaturkurs arbeitet im Hintergrund und meldet sich zu den geplanten Übungszeiten und darüber hinaus auch immer wieder spontan, damit die anstehenden Lektionen nicht in Vergessenheit geraten.

Vom Konzept und Profil her für den Arbeitsalltag am PC entwickelt, sind die Lektionen bewußt kurz gehalten: 10 bis 15 Minuten genügen – längere Übungszeiten sind weder nötig noch sinnvoll und deshalb auch gar nicht vorgesehen. Worauf es einzig und allein ankommt, ist, daß Sie planvoll und regelmäßig trainieren und Ihre Leistungen und Fortschritte wachsam und selbstkritisch kontrollieren. Bringen Sie sich nicht unnötig in Streß, sondern setzen Sie sich ein Ziel und ein Zeitlimit, das Sie auch wirklich erreichen und einhalten können. Machen Sie sich vor allem klar, daß das oberste Lernziel nicht Schnelligkeit, sondern Schreibsicherheit ist. Wenn Sie die PC-Tastatur erst blind im Griff haben, stellt sich das nötige Tempo mit der Zeit schon von selbst ein!

In der Programmbeschreibung in diesem Heft lernen Sie zunächst den Programmaufbau kennen und erfahren, wie Sie sich im Tastaturlehrgang zurechtfinden und einrichten. Der folgende Praxisteil begleitet Sie dann bei Ihren Tippübungen und zeigt Ihnen, wie Sie die Kunst des Zehn-Finger-Schreibens sicher erlernen.

ALLZEIT BEREIT: DIE PROGRAMMPHILOSOPHIE

Bevor Sie mit den Übungen beginnen, sollte Ihnen das Konzept und der Aufbau des Lernprogramms vertraut sein. Bei der Installation auf der Festplatte wird der Tastaturkurs standardmäßig in die Autostartgruppe aufgenommen: Wann immer Sie Windows starten, schaltet sich automatisch auch das Programm ein, um Sie an Ihre guten Vorsätze zu erinnern. Wenn Ihnen die Startautomatik suspekt ist, können Sie das Programm

selbstverständlich aus dem Autostart-Ordner entfernen und wie gewohnt mit einem Doppelklick auf das Programm-Icon laden.

SICHER IST SICHER

Der automatische Programmstart gehört sicherlich zum Konzept und ist Bestandteil der Programmphilosophie. Das bedeutet jedoch nicht, daß Sie dieses Konzept unbedingt übernehmen müßten. Der Verzicht auf die Startautomatik beeinträchtigt den Programmbetrieb nicht, im Gegenteil: Wenn Konflikte und Timing-Probleme mit anderen Programmen – vor allem mit Spielen – in der ohnehin nicht sonderlich stabilen Windows-Umgebung zu befürchten sind, fahren Sie besser, wenn Sie den Schreibkurs nicht in die Autostartgruppe aufnehmen, sondern wie gewohnt aus dem Startmenü oder dem Programm-Manager laden. Probieren Sie es aus: Sollten Probleme auftauchen, können Sie das Programm auch im nachhinein problemlos aus dem Autostart-Ordner entfernen.

Egal ob das Programm automatisch oder manuell startet, erscheint beim Aufruf ein Titelfeldschirm, der nach einem einfachen Mausklick verschwindet und dem Programmfenster Platz macht. Zu sehen ist allerdings nicht mehr als eine winzige Schaltfläche mit der Aufschrift *Fingers*. Wo bleibt der Hauptbildschirm? Den gibt es nicht und braucht es auch gar nicht zu geben: Da der Tastaturkurs im Hintergrund läuft, erscheint das Programmfenster zunächst diskret und bescheiden im Minimalformat. Aber täuschen Sie sich nicht – bei passender oder unpassender Gelegenheit wird das Programm auf sich aufmerksam machen: Wenn Sie gerade so richtig in eine Arbeit vertieft sind und an nichts Böses denken, taucht unversehens ein Comic-Männchen auf, um Sie unmißverständlich an Ihr Übungspensum und die fälligen Lektionen zu erinnern. Nehmen Sie's mit Humor und folgen Sie der Einladung, oder vertrösten Sie den ungebetenen Gast aus dem Lehrer-Quartett per Mausklick auf später, wenn Sie gerade keine Lust oder keine Zeit für eine Tippübung haben!

Was verbirgt sich hinter der unscheinbaren Schaltfläche? Mit einem Doppelklick gibt das auf Minimalgröße reduzierte Programmfenster sein Innenleben preis. Zum Vorschein kommt eine Schaltzentrale in Miniaturausgabe, die neben der Uhrzeit und dem Benutzernamen eine Reihe von kleinen



Ein Klick auf das Skalierungssymbol reduziert das Programmfenster wieder auf die standardmäßige Schaltflächengröße, um den Bildschirm für andere Aktivitäten freizugeben. Der Tastaturskurs wird dabei freilich nicht abgebrochen, sondern läuft mehr oder weniger unbeachtet im Hintergrund weiter. Wenn Sie das Programm dagegen wirklich beenden wollen, müssen Sie das Symbol für den Programmabbruch anklicken und die folgende Rückfrage bestätigend mit *ja* quittieren.

SPIELEND LERNEN – LERNEND SPIELEN

Was hat das Programmfenster sonst noch anzubieten? Da ist zunächst die obligatorische Online-Hilfe, die – kurz und knapp – alle Programmfunktionen erläutert. Alles klar? Dann schauen Sie sich am besten gleich einmal den eigentlichen Schreiblehrgang an: Sowie Sie auf das Tastatursymbol mit den *flinken Fingern* klicken, wird das Übungsfenster nebst Tastatur, Metronom und Genauigkeits- und Geschwindigkeitsanzeiger eingeblendet. Einen Überblick über das Kursangebot erhalten Sie, wenn Sie im Übungsfenster das einzige Menü öffnen. Ein Klick auf die Menüoption *Laden einer Lektion* bringt

eine Liste mit 52 Lektionen zum Vorschein. Was die einzelnen Lektionen beinhalten, wird uns im folgenden Kapitel beschäftigen. In diesem ersten Überblick geht es nur darum, den Programmaufbau und die Programmkomponenten kennenzulernen.

Bildsymbolen anzeigt. Über diese Bildsymbole werden alle Programmfunktionen aktiviert und gestartet:



Programmfenster minimieren



Online-Hilfe



Spiele



Auswertung



Lektionen



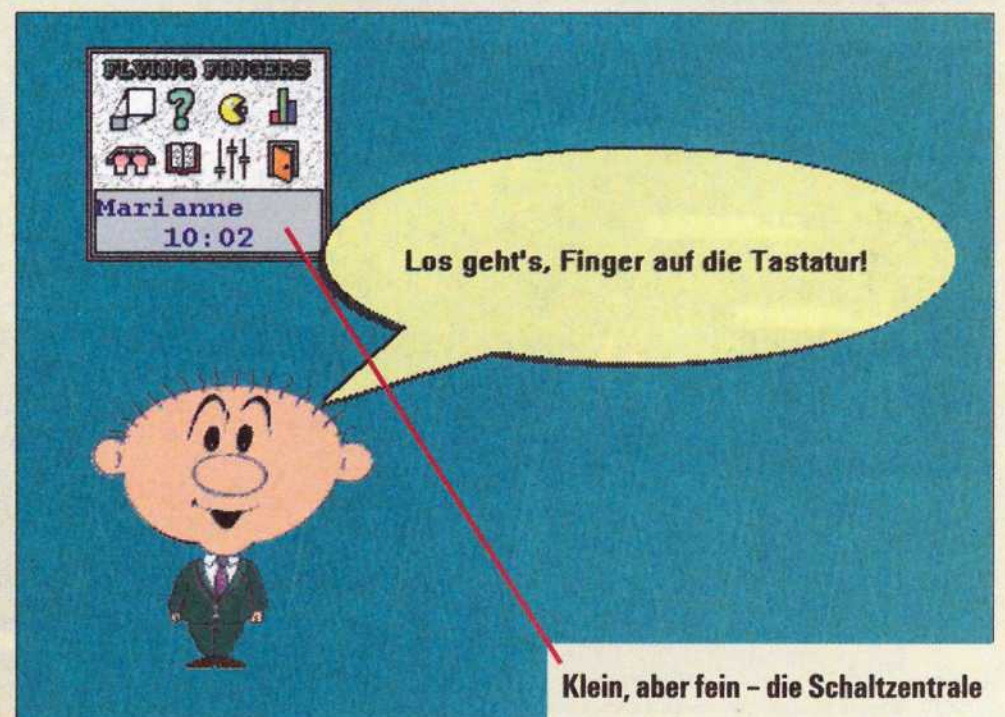
Stundenplan



Konfiguration



Programmabbruch



Klein, aber fein – die Schaltzentrale

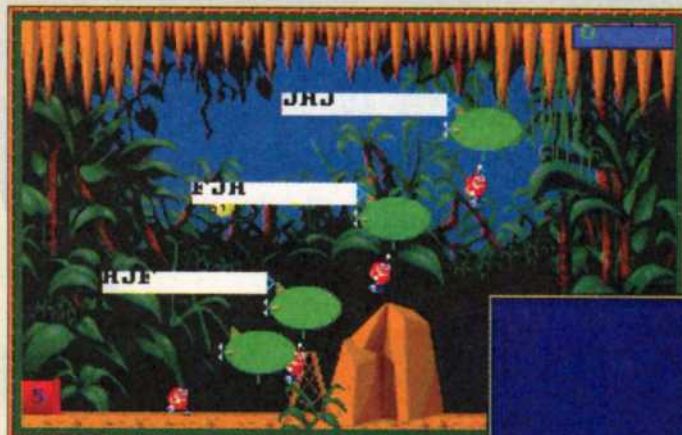


Erst die Arbeit, dann das Vergnügen. Eben! Wie wär's zur Abwechslung mit einem Spiel? Mit einem Klick auf das Spiele-Icon öffnet sich ein kleines Extramenü mit vier kleinen Geschicklichkeitsspielen, bei denen Sie Ihre Fingerfertigkeit, Ihr Reaktionsvermögen und Ihre Griff-

sicherheit spielerisch steigern und unter Beweis stellen können.

Probieren sie's ruhig mal aus: Worauf es bei diesen „Fingerspielen“ ankommt, lesen Sie auf Seite 27.

Um das Lernziel zu erreichen und das 10-Finger-System blind in den Griff zu bekommen, müssen Sie systematisch trainieren. Dazu machen Sie sich am besten einen *Stundenplan*. Ein Klick auf das entsprechende Bildsymbol bringt einen noch leeren Wochenplan zum Vorschein, in dem Sie die Ihnen genehmen Übungszeiten eintragen können – wenn's sein muß, rund um die Uhr: Mit den blauen Pfeilschaltern links unten können Sie den Zeitplan von 0 bis 23 Uhr scrollen. Wie kommen die Termine in den Kalender? Ein Texteditor ist nicht zu sehen. Den brauchen Sie auch gar nicht: Ziehen Sie einfach den grünen Markierungsstift mit gedrückter Maustaste in den Kalender und halten Sie die Maustaste gedrückt, um die Übungszeiten genau zu terminieren. Standardmäßig ist für alle Lektionen eine Frist von 20 Minuten vorgesehen. Wenn Sie das untere Ende der Markierung mit gedrückter Maustaste nach unten ziehen, können Sie die Zeitspanne bis auf maximal eine Stunde verlängern, was aber kaum zu empfehlen ist, da die Konzentration ohnehin nach einer gewissen Zeit nachläßt.

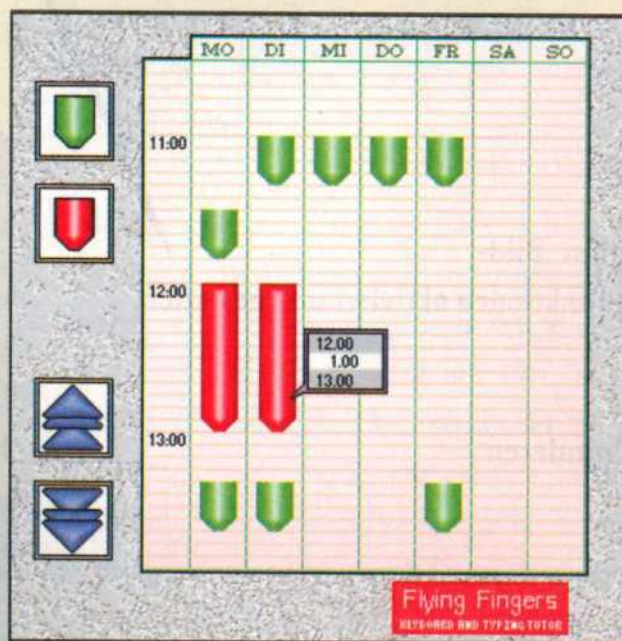


Der Sinn und Zweck des Stundenplans besteht in erster Linie darin, daß Sie selbst das Pensum und den Zeitrahmen abstecken und sich damit automatisch zu einer gewissen Arbeitsdisziplin zwingen: Wenn Sie regelmäßig und nach Plan trainieren und Ihr Pensum durchziehen, wird sich der Erfolg nach kurzer Zeit quasi von selbst einstellen. Sollten Sie Ihre Übungen trotz Stundenplan einmal vergessen, wird einer der „Lehrer“ mehr oder weniger diskret bei Ihnen „anklopfen“, um Sie an die fällige Lektion zu erinnern. Dieses Mahnverfahren kann natürlich nur funktionieren, wenn der Rechner eingeschaltet und Windows aktiv ist. Ebenso wie die Übungsstunden können Sie aber auch die Zeiten festlegen, in denen Sie Ihre Ruhe haben und auf keinen Fall gestört werden möchten – nur daß Sie in diesem Fall keine grünen, sondern rote Markierungen setzen.

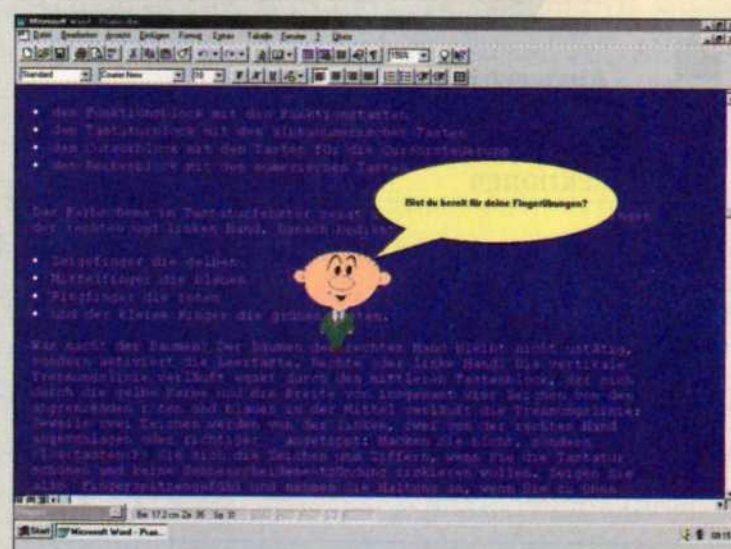
Wer fleißig trainiert, möchte sich natürlich auch immer mal wieder von seinen Fortschritten überzeugen. Klicken Sie auf das Diagramm-Symbol im Programmfenster, und Sie sind im wahrsten Sinne des Wortes im Bilde: Was Sie bislang geleistet haben, zeigen die Grafiken, die Ihre bisherigen Ergebnisse im Diagramm auswerten. Wenn Sie wissen sollen, wie nah oder fern Sie Ihrem selbstgesetzten Lernziel sind, lassen Sie sich das Kreis- oder Tortendiagramm ausgeben. Während das Kreisdiagramm den absoluten Lernfortschritt illustriert, lassen sich die relativen Fortschritte seit Kursbeginn an den Liniendiagrammen ablesen, die sowohl die Genauigkeit als auch die Tippgeschwindigkeit auswerten. Und wenn Sie's am Ende ganz genau wissen wollen, bekommen Sie die Gesamtbeurteilung Ihrer Stärken und Schwächen auch jederzeit schriftlich.

MIT MUSIK GEHT ALLES BESSER ...

Schon wieder unangemeldeter Besuch von der Lehrerfamilie? Mit der Zeit können die unerwarteten „Gäste“ schon etwas lästig werden! Sie möchten sich die Besucher samt den Spots am liebsten vom Halse schaffen?



Bitte nicht stören – Siesta! Auf dem Stundenplan legen Sie nicht nur Ihre Lektionen fest, sondern auch die Zeiten, in denen Sie nicht gestört werden wollen.



Bitte sehr – wozu gibt es ein Konfigurationsmenü? Ein Klick auf das entsprechende Icon im Programmfenster öffnet eine Liste mit Konfigurationssymbolen, die Ihnen die Möglichkeit geben, die Rahmenbedingungen für das Lernprogramm zu bestimmen:

 Sprache wählen

 neuen Benutzer anmelden

 aktuellen Anwender einstellen

 Soundeffekte ein-/ausschalten

 Musik ein-/ausschalten

 Lernziel festlegen

 Spots ein-/ausblenden

Do you speak English? Parlez-vous français? Habla español? Wie Sie feststellen können, beherrscht das Programm das 10-Finger-System multilingual in verschiedenen Sprachen. Mit einem Klick auf den kleinen Globus erscheint eine Liste mit verschiedenen Nationalflaggen. Bekennen Sie also Flagge und legen Sie die Übungssprache fest: Deutsch, Englisch, Französisch oder Spanisch. Das Tastaturschema paßt sich automatisch an, so daß Sie jederzeit in eine andere Sprache umschalten können – was allerdings nur einen Sinn macht, wenn auch die entsprechende PC-Tastatur bereitsteht.

Wenn das Programm von mehreren Anwendern genutzt wird, besteht die Möglichkeit, neue Anwender anzumelden und den Namen von Fall zu Fall

zu aktualisieren. Sind Ihnen die Finger- und Tastenübungen zu monoton? Mit Musik geht alles besser! Wenn Ihr Rechner mit einer Soundkarte ausgerüstet ist, können Sie die Programmereignisse mit Geräuscheffekten und Ihre eigenen Aktivitäten mit Begleitmusik unterma-
len. Mit einem Klick auf das jeweilige Symbol lassen sich die Soundeffekte ein- und ausschalten und die Liste mit dem mitgelieferten Wave-Files öffnen. Hören Sie sich die Melodien ruhig einmal an, die per Doppelklick zum Klingen gebracht werden. Nichts dabei nach Ihrem Geschmack? Dann fügen Sie Ihren Lieblingssong einfach hinzu – Sie brauchen nur den Sound Ihrer Wahl im Wave-Format in das Programmverzeichnis hinüberzukopieren.

Musik im Hintergrund und Spiele zur Entspannung sind gut und schön, doch sollten Sie darüber natürlich nicht den Zweck der Übung vergessen. Ihr Lernziel ist Schreibsicherheit im 10-Finger-System. Wie genau Sie's nehmen und wie schnell Sie ihr Ziel erreichen wollen, bestimmen Sie selbst. Wenn Sie im Konfigurationsmenü das Symbol mit der Zielscheibe anklicken, erscheint ein Dialog, in dem Sie Ihr individuelles Lernziel festlegen können, indem Sie den Zeitrahmen überprüfen und die voreingestellten Werte in puncto Genauigkeit und Tippgeschwindigkeit Ihrem eigenen Lern- und Arbeitsrhythmus anpassen können. Aber denken Sie daran: Die Devise lautet zunächst einmal nicht Tempo, sondern Schreibsicherheit!

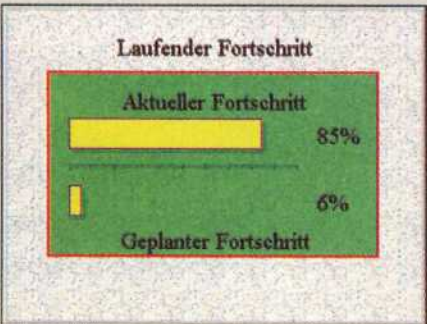


Ziele

Welche Tippgeschwindigkeit in WPM möchten Sie erreichen?

Welche Genauigkeit in % möchten Sie erreichen?

In wievielen Wochen möchten Sie Ihr Ziel erreichen?



la jirafa si...
gruñe

La capacidad de mover los dedos con independencia los unos de los otros se vuelve muy importante más adelante, cuando utilices exactamente la misma técnica para escribir los números de la fila de arriba.

100 0

bump1

Tippfertigkeit

Fehlerkorrigierte Leistung WPM: 9
Bestleistung WPM: 12
Ziel WPM: 15
WPM-Fortschritt: 80%
Genauigkeit für diese Lektion: 83%
Beste Genauigkeit: 87%
Zielgenauigkeit: 95%
Genauigkeitsfortschritt: 91%



DIE SONDERTASTEN

Die Lektionen des Schreibsystems *Flinke Finger* konzentrieren sich auf die Buchstaben, die Ziffern und die wichtigsten Sonderzeichen des alphanumerischen Tastenblocks; die Funktions- und Sondertasten der Computer-Tastatur bleiben ausgeklammert. Doch wenn

Sie sich schon dazu durchgerungen haben, sich auf das 10-Finger-System umzustellen, sollten Sie konsequenterweise auch die Steuerungstasten einbeziehen, die wir der Vollständigkeit halber in tabellarischer Übersicht zusammenstellen.

NAME	FUNKTION	BEDIENUNG
[Esc]	bricht Programmaktionen ab; wechselt zum Haupt-/Untermenü	Anschlag mit dem kleinen Finger der linken Hand
[Tab]	springt zur nächsten Tabulatorposition	Anschlag mit dem kleinen Finger der linken Hand
[CapsLock]	stellt die Umschalttaste fest für Dauergroßschreibung	Anschlag mit dem kleinen Finger der linken Hand
[Shift]	schaltet um auf Großbuchstaben	Anschlag mit dem linken kleinen Finger für die Großbuchstaben der rechten Hand; mit dem rechten kleinen Finger für die Großbuchstaben der rechten Hand
[Strg](Ctrl)	steuert programmabhängige Aktionen	Anschlag mit dem kleinen Finger der linken/rechten Hand
[Alt/AltGr]	aktiviert Sonderfunktionen	Anschlag mit dem kleinen Finger der linken/rechten Hand
[Backspace]	löscht das Zeichen links vom Cursor	Anschlag mit dem kleinen Finger der rechten Hand
[Return](Enter)	bewirkt Zeilenumbruch	Anschlag mit dem kleinen Finger der rechten Hand
[Einfg](Ins)	schaltet um zwischen Überschreib- und Einfügemodus	Anschlag mit dem Zeigefinger der rechten Hand
[Entf](Del)	löscht das Zeichen über dem Cursor	Anschlag mit dem Zeigefinger der rechten Hand
[Pos 1]	springt zum Zeilenanfang	Anschlag mit dem Mittelfinger der rechten Hand
[Ende]	springt zum Zeilenende	Anschlag mit dem Mittelfinger der rechten Hand
[Bild auf]	blättert eine Bildschirmseite zurück	Anschlag mit dem Ringfinger der rechten Hand
[Bild ab]	blättert eine Bildschirmseite vor	Anschlag mit dem Ringfinger der rechten Hand
[Pfeil Links]	bewegt den Cursor ein Zeichen nach links	Anschlag mit dem Zeigefinger der rechten Hand
[Pfeil rechts]	bewegt den Cursor ein Zeichen nach rechts	Anschlag mit Ringfinger der rechten Hand
[Pfeil oben]	bewegt den Cursor ein Zeichen nach oben	Anschlag mit dem Mittelfinger der rechten Hand
[Pfeil unten]	bewegt den Cursor ein Zeichen nach unten	Anschlag mit dem Mittelfinger der rechten Hand

MACH MAL PAUSE



Es müssen ja nicht immer stereotype Tippübungen sein: Wollen Sie Ihre Fingerfertigkeit nicht auch mal spielerisch unter Beweis stellen? Nichts leichter als das: Im Programmfenster können Sie mit einem Klick auf das Spiele-Icon  zwischen vier Geschicklichkeitsspielen wählen, die über das jeweilige Spielsymbol auf dem Bildschirm erscheinen. Sie sorgen zwar nicht für stundenlange Unterhaltung, aber immerhin für eine willkommene Abwechslung im Lernalltag. Und wer weiß: Vielleicht macht der Ansporn der Highscoreliste, der schon so manchen beflügelt hat, auch Ihre Finger flinker.



Zeppelin: Retten Sie die flinken Männchen an den aufsteigenden Zeppelinen vor dem Absturz! Dazu müssen Sie das vorgegebene Wort richtig nachtippen, bevor das Luftschiff an den spitzen Stalaktiten zerplatzt. Für jedes Männchen, das heil über den Felsen getragen wird, gibt es einen Punkt. Doch Vorsicht: Buchstaben können nur für den jeweils obersten Zeppelin eingegeben werden – also richten Sie Ihre Aufmerksamkeit am besten nur auf ihn!



Schiff: Ganz schön vertrackt: Wenn Sie die herabfallenden Kugeln sicher in das vorbeifahrende Schiff bugsieren wollen, müssen Sie darauf achten, daß die Plattformen durch Eingabe des zugeordneten Buchstabens – Groß- und Kleinschreibung beachten! – korrekt ausgerichtet werden. Je mehr Kugeln Sie im Schiff einfangen, desto rascher wechselt die Zuordnung der Buchstaben.



Augen: Keine Angst vor aufdringlichen Augen-Blicken! Sowie Sie die richtige Buchstabenkombination eingegeben haben, verschwinden die unheimlichen Augenpaare. Wenn Sie allerdings zu viel Zeit dafür brauchen, erscheint eine häßliche Fratze, und Sie verlieren einen ihrer acht Lebenspunkte (erkennbar am unteren Bildschirmrand) – bis zum bitteren Ende....



Fisch: Füttern Sie Ihren orangefarbenen Fisch mit den vorgegebenen kleineren Fischen – alias Wörtern –, bis er so dick wird, daß er auch seinen grauen Konkurrenten fressen kann (für jeden gelungenen Happen „bedankt“ sich Ihr Fisch übrigens mit einem ungebührlichem Rülpsen). Aber aufgepaßt: Nicht nur die Wörter werden zunehmend schwieriger, auch der graue Fisch wird schneller, größer und gefräßiger. Sollte Ihr Liebling nicht alle kleinen Fische vertilgt haben, bevor er mit dem grauen Fisch zusammentrifft, wird er kurzerhand verjagt, und Sie verlieren einen von acht Lebenspunkten.

HINWEIS

Bei den Spielen *Zeppelin*, *Augen* und *Fisch* müssen Sie vor Spielstart die [CAPS LOCK]-Funktion aktivieren, da nur Großbuchstaben eingegeben werden können. Beim *Schiff*-Spiel hingegen wird zwischen Groß- und Kleinschreibung unterschieden!

Auch wenn es sich bei den genannten Spielen lediglich um kleine Geschicklichkeitsübungen handelt, sollten Sie keineswegs die Anforderungen unterschätzen. Die ersten Levels werden Sie zwar schon nach kurzer Zeit mühelos bewältigen, aber erst nach zehn Minuten zeigt sich der Meister! Leider ist der Spielgenuß nicht ganz ungetrübt: Die Buchstabendisplays sind recht klein geraten, so daß die Umlaute nicht ganz zu erkennen sind – das Ö beispielsweise erscheint nur als O. Zwar kann der richtige Buchstabe oft aus dem Kontext heraus ermittelt werden, aber störende Verwechslungen sind nicht auszuschließen. Dennoch: Zum Abschalten zwischendurch, z.B. in der Mittagspause, sind solche Spielereien fabelhaft geeignet – von der Trainingswirkung ganz zu schweigen.

Ach ja, auch die schönste Spielerei hat natürlich irgendwann ein Ende: Um zum Windows-Desktop zurückzukehren, klicken Sie einfach mit der rechten Maustaste ins Spielefenster – schon hat Sie der graue Alltag wieder.



ZEHN FINGER BLIND...



Nachdem Sie sich nun einen ersten Überblick über den Programmaufbau verschafft haben, ist es an der Zeit, den Sprung in die Praxis zu wagen. Sowie Sie im Programmfenster das Symbol für den Schreibkurs anklicken, erscheinen automatisch vier neue Fenster:

- das noch leere Übungsfenster
- das Tastaturfenster
- das Metronomfenster
- das Kontrollfenster mit der Genauigkeits- und Geschwindigkeitsanzeige.

Alle vier Fenster lassen sich nur gemeinsam öffnen und schließen, können ansonsten aber nach Belieben arrangiert oder mit der Option *Fenster zusammenhängen* auch angedockt werden. Da die Lektionen des Schreibkurses systematisch angelegt sind und aufeinander aufbauen, empfiehlt es sich unbedingt, der Reihe nach vorzugehen und mit Lektion 1 zu beginnen. Bevor Sie jedoch die erste Lektion aufrufen und die *Ausgangsstellung* einüben, sollten Sie sich vergewissern, daß Ihnen das Layout der Computertastatur wirklich vertraut ist.

LAYOUT MIT SYSTEM: DIE TASTATUR

Die Anordnung der Buchstaben und Zahlen bei Computern und Schreibmaschinen ist durch eine DIN-Vorschrift genormt und deshalb bei allen Tastaturen gleich. Im Unterschied zur Schreibmaschine verfügt die Computertastatur aber noch über eine Reihe zusätzlicher Funktions- und Steuerungstasten, die das genormte Tastenlayout nicht verändern, aber doch ergänzen. Die heute übliche MF-II-Tastatur läßt sich in vier Blöcke unterteilen:

- den Funktionsblock mit den Funktionstasten
- den Tastaturblock mit den Buchstaben und Ziffern
- den Cursorblock mit den Cursortasten
- den Rechenblock mit den numerischen Tasten

Das 10-Finger-Schreibsystem *Flinke Finger* bezieht sich im wesentlichen auf den alphanumerischen Tastenblock. Wie die PC-Sondertasten angeschlagen werden, verrät die Übersicht auf Seite 10.

Das farbige Tastaturschema, das automatisch erscheint, wenn das Arbeitsfenster geöffnet wird, zeigt die Tastenbelegung im 10-Finger-System. Danach bedient der

- Zeigefinger die gelben
- Mittelfinger die blauen
- Ringfinger die roten
- und der kleine Finger die grünen Tasten.

In das Fingerschema nicht ausdrücklich einbezogen ist der Daumen, der aber keineswegs untätig bleibt: Der Daumen der rechten Hand betätigt die Leertaste, die nach jedem Wort gedrückt werden muß. Damit Sie wissen, was die rechte und was die linke Hand tut, haben wir in das Tastaturschema hier im Heft zur Verdeutlichung eine Trennungslinie eingefügt, die quer durch den mittleren gelben Tastenblock verläuft: Was links von dieser Linie liegt, wird mit der linken, was rechts davon liegt, mit der rechten Hand angeschlagen oder richtiger: angetippt, denn wer die Tastatur blind beherrschen will, muß die Schriftzeichen im wahrsten Sinne des Wortes *ertasten*. Hacken Sie also nicht, sondern entwickeln Sie Fingerspitzengefühl – Sie schonen nicht nur das Keyboard, sondern auch Ihre Handgelenke!

Apropos Gelenke: Bevor Sie zu schreiben beginnen, sollten Sie sicherstellen, daß der Arbeitsplatz ergonomischen Anforderungen standhält. Stimmt die Sitzhaltung, der Abstand zum Bildschirm, die Sichthöhe, die Beleuchtung? Wenn die Musterung zu Ihrer Zufriedenheit ausfällt, können Sie in Position gehen:

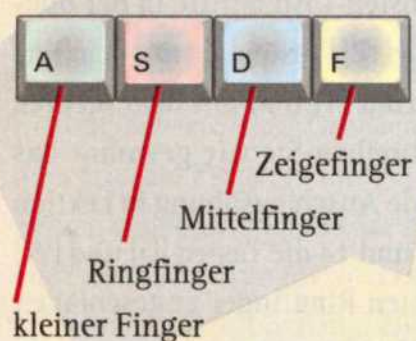


- Setzen Sie sich aufrecht vor den Bildschirm, die Ellenbogen locker am Oberkörper angelegt – Unterarme und Handrücken bilden eine waagerechte Linie,
- stellen Sie die Füße auf dem Boden auf,
- schauen Sie auf den Bildschirm
- und lassen Sie die Finger in der Ausgangsstellung locker über den Tasten der mittleren Buchstabenreihe schweben ...

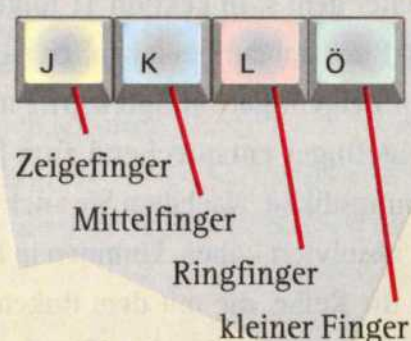
GEFÜHLVOLL ERTASTET: DIE AUSGANGSSTELLUNG

In der ersten Lektion kommt es darauf an, die *Ausgangsstellung* in der mittleren Buchstabenreihe einzuüben:

Linke Hand



Rechte Hand



Folgen Sie den Anweisungen des Comic-Männchens und bringen Sie die Finger in die Ausgangsstellung: Die Finger der linken Hand liegen locker auf den Tasten [A], [S], [D] und [F], die Finger der rechten Hand auf den Zeichen [J], [K], [L] und [Ö]. Sowie das Comic-Männchen seine Erklärungen beendet hat, können Sie anfangen zu schreiben. Widerstehen Sie der Versuchung, auf die Tasten oder die Finger zu schauen! Wenn Sie das Tastenlayout nicht traumsicher vor Augen haben, blicken Sie zur Kontrolle auf die Schemazeichnung, nicht aber auf das Keyboard. Drücken Sie locker die Tasten und schreiben Sie die Buchstaben, so wie die Lektion im Übungsfenster es vorgibt. Der Umbruch am Zeilenende erfolgt automatisch. Vergessen Sie aber nicht, nach jedem Buchstabenblock – mit dem Daumen der rechten Hand – die Leertaste anzuschlagen: Ausgelassene Leerschläge werden wie falsche Buchstaben als Fehler gewertet. Was tun, wenn Sie daneben tippen und das Programm folgerichtig „rot“ sieht? Nur keine Panik: Ertasten Sie erneut die Grundstellung und schreiben Sie weiter. Das Lernziel ist nicht Rechtschreibung, sondern Griffsicherheit.

Korrekturen sind dabei nur hinderlich und deshalb auch nicht vorgesehen.

HINWEIS

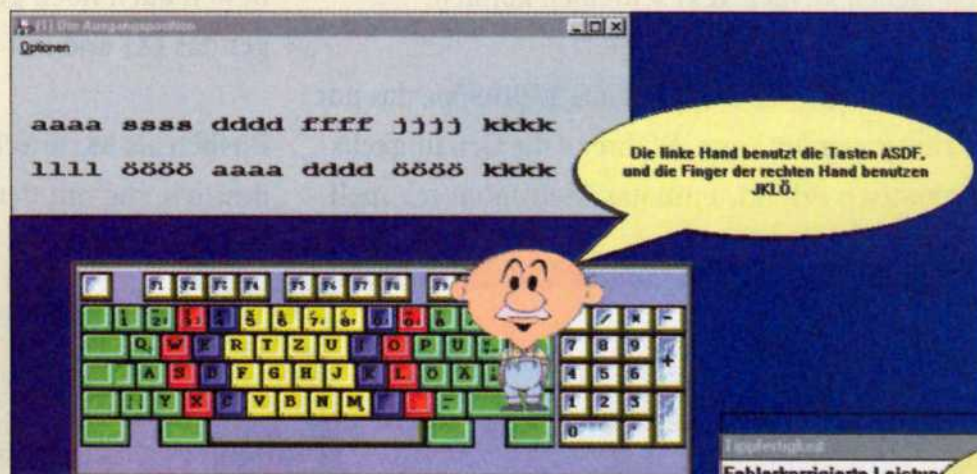
Merke: Genauigkeit geht vor Geschwindigkeit – das nötige Tempo stellt sich mit zunehmender Übung von selbst ein!



Da der weitere Lernerfolg ganz entscheidend davon abhängt, daß Sie die Ausgangsstellung und die Grundgriffe wirklich blind beherrschen, ohne daß sich die Augen auf die Tastatur verirren, schadet es sicherlich nichts, wenn Sie die erste Übung noch einige Male wiederholen, bevor Sie zur nächsten Lektion übergehen, in der Sie die Buchstaben- und Tastenkombinationen der Ausgangsstellung wiederholend vertiefen.

PRÄZISE WIE EIN UHRWERK: KONTROLLANZEIGE UND METRONOM

Wenn Sie die erste Übung glücklich hinter sich gebracht haben, wird automatisch eine Wertung mit den ersten Ergebnissen eingeblendet. Wie kommt diese Auswertung des Lernfortschritts am Ende jeder abgeschlossenen Übung zustande? Achten Sie einmal auf die Kontrollanzeige, die sich beim Übungsbeginn automatisch einschaltet: Dieses Kontrollinstrument registriert sowohl die Präzision als auch das Tempo, in dem Sie Ihre Fingerübungen absolvieren. Die Genauigkeit wird prozentual errechnet. Die grüne Skala steht beim Übungsbeginn noch auf dem Traumwert von 100 Prozent, um bei jedem Tippfehler ein wenig zurückzugehen. Die Tippgeschwindigkeit wird in Wörtern pro Minute gemessen. Die Skala, die anfangs auf 0 steht, steigt je nach Leistung langsam, aber sicher an. Die durchschnittliche Tippgeschwindigkeit wie auch die Genauigkeit werden für jede Lektion einzeln berechnet und in der abschließenden Wertung ausgegeben. Wenn Sie bereits eine Reihe von Lektionen hinter sich gebracht haben und zu einer realistischen Beurteilung Ihres bisherigen Lernerfolgs gelangen wollen, lassen Sie sich die Auswertung Ihrer Leistungen am besten als Diagramm anzeigen.



Übung macht den Tipp-Meister: Ausgehend von der Grundstellung in der mittleren Buchstabenreihe erobern Sie nach und nach die gesamte Tastatur.





Noch freilich stehen Sie ganz am Anfang und haben buchstäblich alle Hände voll zu tun, bis Sie die Grundstellung so weit verinnerlicht haben, daß Sie alle denkbaren Buchstabenkombinationen sicher ertasten. Wenn Sie die ersten beiden Lektionen schließlich endgültig abhaken können,

kommen in Lektion 3 zwei weitere Tasten hinzu, nämlich die Innentasten der mittleren Buchstabenreihe mit den Zeichen [G] und [H]. Laden Sie also Lektion 3 und folgen Sie den Hinweisen des Comic-Männchens: Spreizen Sie den linken Zeigefinger nach rechts, den rechten Zeigefinger nach links, um das [G] und das [H] zu ertasten. Haben Sie die Tasten einigermaßen sicher im Griff? Dann beginnen Sie mit der Übung und schreiben Sie die Buchstabenfolgen, die im Arbeitsfenster angezeigt werden. Mit den ergänzenden Übungen in Lektion 4 und 5 können Sie die Tastengriffe der mittleren Buchstabenreihe – mit Ausnahme des Umlauts [Ä] – bereits abhaken.

WER A SAGT, MUSS AUCH B SAGEN: DIE OBER- UND DIE UNTERREIHE

Da Sie die mittlere Buchstabenreihe nun schon weitgehend beherrschen, tasten Sie sich jetzt gleich ein wenig weiter vor, um Ihr Trainingsterrain auf die Buchstaben der Oberreihe auszudehnen. In den Lektionen 6 und 7 stehen zunächst das [E] und das [I] auf dem Programm: Tasten Sie mit dem linken Mittelfinger vom [D] in die obere Buchstabenreihe zum [E], mit dem rechten Mittelfinger vom [K] zum [I] und versuchen Sie, ein Gefühl für den Tastenabstand zu bekommen. Nach dem [E] und dem [I] kommen in Lektion 8 und 9 das [R] und das [U] an die Reihe: Gehen Sie wieder zunächst in die Ausgangsstellung in der mittleren Buchstabenreihe und greifen Sie dann mit dem jeweiligen Zeigefinger in die Oberreihe – der linke Zeigefinger tastet hoch zum [R], der rechte zum [U]. Die folgenden Lektionen 9 und 10 sind Konzentrations- und Anschlagsübungen, in denen Sie unter Beweis stellen, daß Sie die bisher gelernten Tastengriffe sicher beherrschen und damit auch schon blind einen einfachen kleinen Text schreiben können.

Ein wichtiges Hilfsmittel bei Ihren Tippübungen ist das *Metronom*, das nur während einer Lektion aktiviert werden kann. Während die Genauigkeits- und Tempokontrolle automatisch erfolgt, muß das Metronom manuell

ein- und ausgeschaltet werden: Klicken Sie auf die graue Schaltfläche im Metronomfenster unten, um das Pendel zum Schwingen zu bringen. Den Ton wählen Sie aus der Wave-Liste aus, den Takt können Sie mit dem Schieberegler oder mit den Pfeiltasten einstellen. Schreiben im Takt? Solange Sie die Tasten noch nicht wirklich im Griff haben, ist das Metronom sicherlich eher irritierend. Wenn Sie jedoch mit zunehmender Routine zu einem gleichmäßigen Schreibrhythmus gelangen wollen, leistet der Taktgeber unter Umständen gute Dienste.

HINWEIS

Achtung! Schalten Sie das Metronom nur ein, wenn Ihr Rechner mit einer Soundkarte ausgestattet ist – die Wiedergabe über den PC-Lautsprecher kann zu einem Systemabsturz führen!

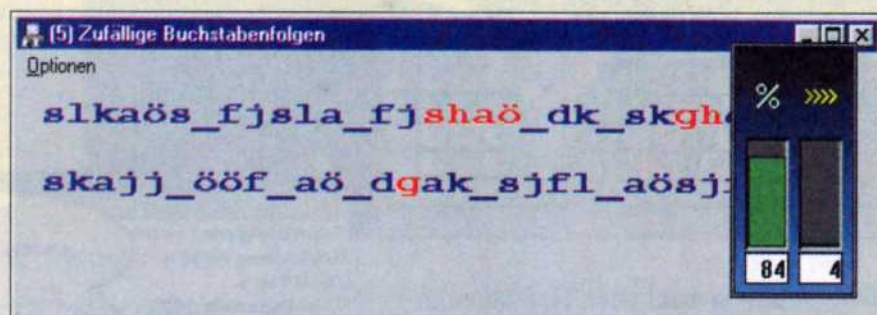
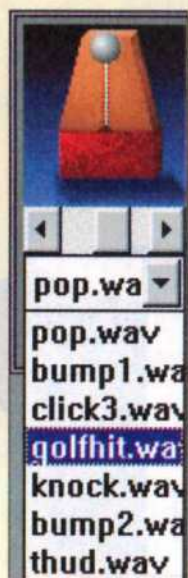
Weiter geht's. In Lektion 11 folgen die nächsten Tastengriffe in der oberen Buchstabenreihe, nämlich das [T] und das [Z]: Tasten Sie mit dem linken Zeigefinger im Spreizgriff nach oben zum [T] und mit dem rechten Zeigefinger entsprechend zum [Z] und schreiben Sie wie gewohnt das Übungsdiktat. Nachdem Sie auch die folgende Anschlagsübung in Lektion 12 absolviert haben, kommen in Lektion 13 und 14 die Tasten [O] und [W] an die Reihe, die mit dem linken bzw. rechten Ringfinger angeschlagen werden. Mit den Spreizgriffen des linken und rechten kleinen Fingers zum [Q] und zum [P] in Lektion 15 und 16 beherrschen Sie schließlich fast alle Buchstabentasten der Oberreihe, lediglich der Umlaut [Ü] bleibt wie schon das [Ä] einer späteren Lektion vorbehalten.

HINWEIS

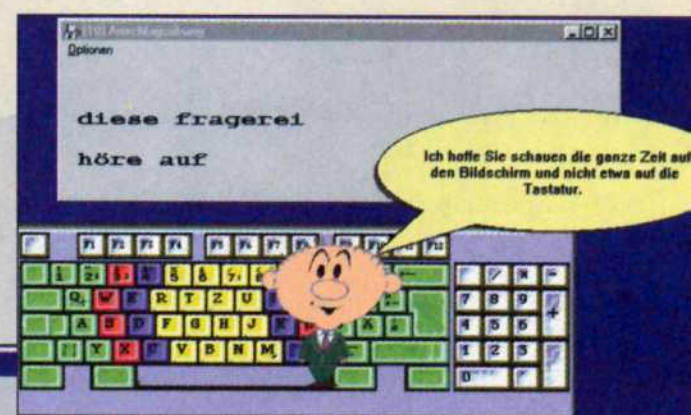
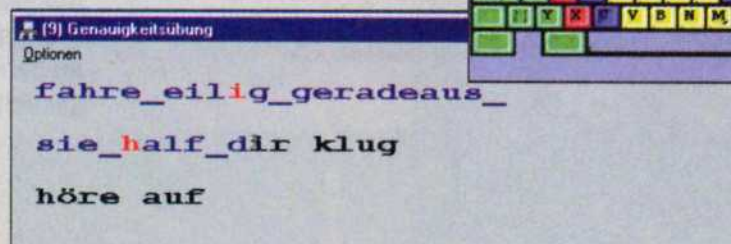
Denken Sie daran, daß Sie nach jedem Abstecher in die Oberreihe wieder in die Ausgangsposition zurückkehren!

Den Buchstaben der Oberreihe folgen nun in Lektion 17 mit dem [C] und dem Komma die ersten Tasten der Unterreihe. Bringen Sie die Finger wie gewohnt in die Ausgangsposition und greifen Sie mit dem linken Mittelfinger abwärts zum [C], während der rechte Mittelfinger rechts unten das Komma ertastet. Nach dem Mittelfinger kommt in den Lektionen 18 und 19 der Zeigefinger an die Reihe: Zunächst sucht der linke Zeigefinger das [V] und der rechte das [M], um sich dann im Spreizgriff zum [B] und zum [N] weiterzutasten. Haben Sie sich die neuen Griffe eingeprägt und die dazugehörigen Buchstabendiktate absolviert? Dann nehmen Sie sich am besten auch noch gleich die Lektion 20 vor, um mit dem linken Ringfinger das [X] und mit dem rechten Ringfinger den Punkt einzuüben.

Bleiben als letzte Schriftzeichen der Unterreihe noch das [Y] und der Bindestrich, die mit dem linken bzw. rechten kleinen Finger angeschlagen,



Kein Preis ohne Schweiß:
Die Kontrollanzeige überwacht
Genauigkeit und Tempo und
registriert jeden Fehler.



aus nicht ganz ersichtlichen Gründen im Programm aber auf Lektion 30 verschoben werden. Im Interesse der Systematik empfiehlt es sich freilich, die Reihenfolge an dieser Stelle ausnahmsweise zu durchbrechen und zu Lektion 30 zu springen, um auch das [Y] und den Bindestrich noch in den Griff zu bekommen. Und wenn Sie schon bei Lektion 30 sind, gehen Sie am besten gleich noch eine Übung weiter, um in Lektion 31 die noch fehlenden Umlaute [Ä] und [Ü] zu trainieren, die das Ende der mittleren und oberen Buchstabenreihe markieren: Beide Rechts-außen-Tasten werden im Spreizgriff vom kleinen Finger der rechten Hand angeschlagen. Damit beherrschen Sie nun mit Ausnahme des ß alle Buchstaben des deutschen Alphabets. Bevor Sie freilich fortfahren und sich den noch fehlenden Zahlen und Sonderzeichen zuwenden, blättern Sie noch einmal zurück, um die zuvor ausgelassenen Lektionen 21 und folgende einzuschieben.

UMSCHALTEN: DIE GROSSSCHREIBUNG

Bislang haben Sie die Großschreibung noch ignoriert, um sich erst einmal ganz auf die Fingerstellungen und Tastengriffe für die kleinen Buchstaben zu konzentrieren. Da Sie nun fast alle Buchstaben des Alphabets mehr oder weniger sicher im Griff haben, ist es an der Zeit, zur normalen Rechtschreibung mit großen und kleinen Buchstaben überzugehen. Daß Sie zum Umschalten für die Großschreibung die [SHIFT]-Taste drücken müssen, wissen Sie natürlich. Was Sie jetzt aber lernen sollen, ist das sichere Umschalten zur Großschreibung im 10-Finger-System. Um die entsprechende Griffe zu trainieren, nehmen Sie sich die Lektionen 21 und 22 und die sich anschließenden Anschlagsübungen vor.

Bedient wird die [SHIFT]-Taste mit dem kleinen Finger der linken und rechten Hand: Wie von der Ergonomie her nicht anders zu erwarten, ist die [SHIFT]-Taste auf der linken Seite für die Buchstaben der rechten und umgekehrt die [SHIFT]-Taste rechts für die Buchstaben der linken Hand zuständig. Wenn Sie ganze Wörter oder gar Textpassagen in Großbuchstaben oder Versalien schreiben wollen, können Sie die Tastatur mit der Feststelltaste [CAPS LOCK] auf permanente Großschreibung umschalten. Achten Sie auf die Kontrollanzeige: Solange [CAPS LOCK] eingeschaltet und die Großschreibung aktiv ist, leuchtet das entsprechende Kontrollsignal. Mit der linken oder rechten [SHIFT]-Taste schalten Sie zurück zum Kleinschreibmodus.



ABC-Schützen am PC:
Wenn Sie die Buchstaben glücklich abgehakt haben, kommen die Zahlen und die Sonderzeichen an die Reihe.



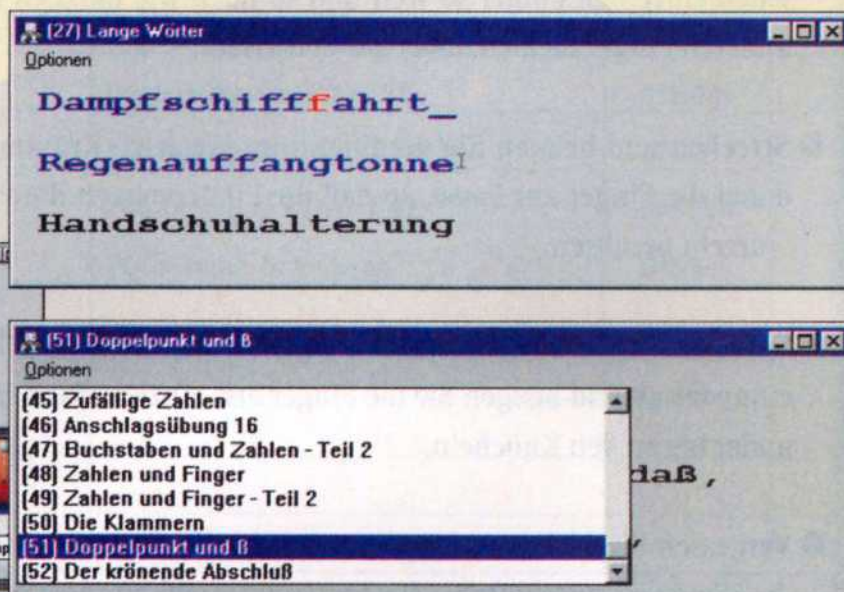
SO SETZEN SIE AKZENTE

Von Haus aus der deutschen Sprache eigentlich fremd, bleiben die Akzente im Tastaturkurs *Flinke Finger* kurzerhand ausgeklammert. Da Akzentzeichen jedoch in vielen Fremdwörtern vorkommen und deshalb nicht einfach ignoriert werden können, sollten Sie doch wissen, wie die verschiedenen Akzente auf der PC-Tastatur geschrieben werden – schließlich ist die Rhône nicht der Rhein und ein Café keine Konditorei! Die drei Akzentzeichen – *Zirkumflex*, *Akut* und *Gravis* – sind in der Ziffernreihe zuhause. Der *Zirkumflex* – ganz links – wird mit dem kleinen Finger der linken Hand angeschlagen; *Akut* und *Gravis* – rechts außen – setzen Sie mit dem kleinen Finger der rechten Hand, den *Gravis* natürlich in Verbindung mit [SHIFT]. Zu sehen sind die Akzente allerdings erst, wenn auch die dazugehörige Buchstaben-taste gedrückt wird. Merken Sie sich also: Erst wird der Akzent und dann der Buchstabe geschrieben.



ZAHLN: GENAUIGKEIT ZAHLT SICH AUS

Nachdem Sie die Buchstabentasten nun allmählich wirklich auswendig kennen, dürfen auch die Zahlen nicht länger fehlen, die von links nach rechts fortlaufend die Tasten der oberen Ziffernreihe besetzen. Als erste Zahlen im Ziffernreigen lernen Sie in Lektion 33 die [4] und die [7]: Legen Sie die Finger wie üblich in der Ausgangsstellung auf die Tasten der mittleren Buchstabenreihe und greifen Sie mit dem Mittelfinger der linken Hand senkrecht hoch in die Ziffernreihe, um die [4] zu schreiben. Die [7] ertastet der Zeigefinger der rechten Hand. Prägen Sie sich zunächst die Griffe für die beiden Zahlen ein und nehmen Sie sich dann Lektion 34 vor, um die Ziffern in Kombination mit Buchstaben zu trainieren.





Weiter geht's in Lektion 35 mit der [3] und der [8]: Der linke Ringfinger greift senkrecht hoch zur [3], der rechte Zeigefinger zur [8].

Damit es Ihnen nicht langweilig wird, haben Sie als Tippübung gleich ein gemischtes Diktat mit Ziffern und Buchstaben zu

bewältigen. In Lektion 36 wiederholen Sie die bisher gelernten Zahlen und haben zugleich die Gelegenheit, sich die korrekte Schreibung von Maß- und Mengeneinheiten, Postleitzahlen etc. einzuprägen. Allerdings hat sich in den Übungstext leider ein kleiner Fehler eingeschlichen: Die Abkürzung km für Kilometer wird natürlich in kleinen Buchstaben geschrieben.

Nach zwei weiteren Anschlagsübungen folgen in Lektion 39 die Ziffern [2] und [9], und zwar in Kombination mit Komma, Punkt und Großbuchstaben: Gehen Sie in die Ausgangsposition und greifen Sie mit dem kleinen Finger der linken Hand senkrecht hoch zur [2]; die [9] wird mit dem rechten Mittelfinger angeschlagen. In Lektion 41 kommen dann die [1] und die [0] an die Reihe: Spreizen Sie den linken kleinen Finger über das [Q] hinweg hoch zur [1]; die [0] erreichen Sie, wenn Sie mit dem rechten Ringfinger senkrecht hoch in die Ziffernreihe greifen. Aber Vorsicht: Verwechseln Sie nicht die Null und das O! Bleiben nach diversen Vertiefungsübungen zu guter Letzt noch die [5] und die [6], die beide mit dem Zeigefinger der linken Hand angeschlagen werden.

LOCKER VOM HOCKER

Bei soviel Fingerakrobatik kann es schon vorkommen, daß sich die Finger und die Handgelenke vor lauter Konzentration und Anstrengung verkrampfen. Spätestens wenn die Hände zu erlahmen und zu schmerzen beginnen, ist es Zeit, ein wenig Fingergymnastik zu treiben:

- ① Legen Sie die Finger auf den Tisch und spreizen Sie der Reihe nach jeden einzelnen Finger so weit und so hoch wie möglich ab, die anderen Finger bleiben dabei auf den Tisch.
- ② Strecken und beugen Sie die Finger im Wechsel. Krümmen Sie dabei die Finger zur Faust, so daß die Fingerspitzen die Fingerwurzeln berühren.
- ③ Spreizen Sie die ausgestreckten Finger so weit wie möglich voneinander ab und beugen Sie die Finger erst einzeln, dann miteinander bis zu den Knöcheln.
- ④ Vergessen Sie nicht, die Finger nach jeder Übung zu lockern und die Hände auszuschütteln. Zur besseren Durchblutung sollten Sie die Finger auch immer mal wieder einzeln mit dem Daumen und Zeigefinger der anderen Hand behutsam massieren.

AUSSERHALB DER REIHE: DIE SONDERZEICHEN

Was bleibt noch übrig, nachdem Sie die Buchstaben und Ziffern hinreichend geübt haben und die entsprechenden Tastengriffe blind beherrschen? Bevor der Tastaturkurs mit einem Diktat in Lektion 52 zum „krönenden Abschluß“ gelangt, werden in Lektion 50 noch die runden Klammern und in Lektion 51 der Doppelpunkt und der Buchstabe [ß] eingeführt. Die runden Klammern – in der Ziffernreihe über der 8 und der 9 angesiedelt – werden mit Hilfe der linken [SHIFT]-Taste angeschlagen: Die Vorklammer wird vom Zeigefinger, die Nachklammer vom Mittelfinger der rechten Hand ertastet, während der kleine Finger der linken Hand die Umschalttaste gedrückt hält. Das [ß], das ebenfalls in der Ziffernreihe zu finden ist, ertasten Sie, wenn Sie mit dem rechten kleinen Finger senkrecht nach oben greifen. Der Doppelpunkt schließlich, der in die untere Buchstabenreihe gehört, wird wiederum in Kombination mit [SHIFT] angeschlagen: Während der kleine Finger der linken Hand die Umschalttaste drückt, greift der Ringfinger der rechten Hand nach unten zum Doppelpunkt.

Damit wäre das offizielle Kursprogramm auch schon beendet, und das Quartett der Lehrerfamilie verabschiedet sich. Jetzt ist es an Ihnen, die erworbenen Fertigkeiten durch kontinuierliches Üben zu vertiefen. Auch die Fortgeschrittenen-Lektionen können Sie heranziehen, um Ihre Schreibsicherheit weiter zu perfektionieren. Die Satz- und Sonderzeichen, die im Grundlehrgang nicht eigens behandelt wurden, können Sie ohne fremde Hilfestellung einüben. Klar, daß auch diese Zeichen prinzipiell mit dem Finger angeschlagen werden, der die entsprechende Taste – ausgehend von der Grundstellung – am sichersten greift. Dasselbe gilt natürlich auch für die unentbehrlichen Korrektur- und Steuerungstasten, die Sie mit der Zeit ebenso selbstverständlich in das 10-Finger-System einbeziehen werden wie die Buchstaben und Ziffern. Wie schnell es Ihnen gelingen wird, mit 10 Fingern blind zu schreiben, liegt an Ihnen. Übung macht den Meister. Wenn Sie diese goldene Regel beherzigen, tippen Sie mit Sicherheit richtig!



Tschü-üß und viel Erfolg!
Ihr Tipplehrer-Quartett.



24 Stunden / 365 Tage
Bestellannahme

0180/555 82

Fax: 07631/360-444

http://www.pearl.de

Interaktive Schulungen

ANZEIGE

Interaktive PC-Schulungen

Komplette mehrstündige Video-Seminare auf CD-ROM inkl. umfassenden Begleitheften

Egal ob beruflich oder privat: Ohne Computerwissen geht heute fast nichts mehr! Allerdings ist es nicht gerade einfach, die komplexen Funktionen moderner Software sicher zu beherrschen

– und so verwundert es nicht, daß die große Mehrheit aller PC-Anwender heute nur einen Bruchteil der Programmfunktionen kennt und nutzt. Wer keine Zeit hat, wochenlang dicke Handbücher zu studieren, findet jetzt in den interaktiven PC-Schulungen das ideale

Medium, seine Kenntnisse ganz gezielt und intensiv Schritt für Schritt zu vertiefen! In didaktisch fundierten Lernabschnitten, aufgegliedert in viele einzelne Video-Sitzungen am PC, werden Ihnen die einzelnen Funktionen von professionellen Trainern anschaulich erklärt.

Das neu Gelernte kann sofort im Programm angewendet werden, und mit Testfragen überprüfen Sie am Ende jedes Lernkapitels Ihr Wissen. Die zusätzlich mitgelieferte Wissens-

datenbank auf CD mit vielen hundert Fragen und Antworten hilft Ihnen als kompetentes Nachschlagewerk bei speziellen Fragen und Problemen weiter.

Nach dem Durcharbeiten der gesamten PC-Schulung haben Sie die Möglichkeit, einen Multiple-Choice-Test direkt an Ihrem PC abzulegen und Ihre Antworten zur Auswertung einzusenden. Bei erfolgreichem Abschluß erhalten Sie als schriftlichen Erfolgsnachweis ein persönliches Zertifikat.



Ihr Abschluss-Zertifikat

Computer- und Softwarekenntnisse sind heute mehr denn je gefragt und können entscheidend sein für Ihren beruflichen Werdegang. Das Abschluss-Zertifikat, das Sie nach jedem Schulungskurs erlangen können, ist Ihr persönlicher Qualifikationsnachweis und Ihr besonderer Trumpf für Bewerbungsunterlagen und betriebliches Weiterkommen! Dieser Nachweis wird bescheinigt von Prof. Dr. Handel, EDV-Dozent an der FH München. Für die Bearbeitung Ihrer Unterlagen und für Versandkosten fällt lediglich eine geringe Bearbeitungsgebühr (DM 10,-) an, sofern Sie ein Zertifikat wünschen.



Beste Qualität / extrem günstiger Preis!

Test der Ausgabe 3 (Excel 97): Interaktive PC-Schulung zeichnet sich durch erstklassige Qualität und ein hervorragendes Preis-/Leistungsverhältnis aus.

ComputerBILD 10/97: „Das eigentliche Lernprogramm auf CD-ROM basiert auf echten Schulungen und wird von offensichtlich professionellen Seminarleitern präsentiert.“

„Qualitäts- und Preis-Leistungs-Sieger“!



PC-Schulung zu Access 97

- Rund 5 Stunden Video-Seminar!
- Über 150 Video-Lernsequenzen
- Erklärt alle Basisfunktionen und eine Vielzahl von erweiterten Funktionen und Objekten: Tabellen, Abfragen, Formulare, Berichte, Makros, Datenaustausch u.v.m.
- Index u. Access-Wissensdatenbank mit Fragen und Antworten
- Umfassende Zusatz-Erläuterungen mit vielen Praxistips und Bildschirm-Abbildungen im illustrierten 100-seitigen Begleitheft



Bestell-Nr. GPS-005

DM 19,80

PC-Schulung zu Excel 97

- Rund 5 Stunden Video-Seminar!
- Ca. 150 Video-Lernsequenzen
- Erklärt alle Basisfunktionen und eine Vielzahl von erweiterten Funktionen: Formeln erstellen, Diagramme, Datenbanken, Datenaustausch, Anpassung, Netzwerk und Internet u.v.m.
- Inkl. Excel-Wissensdatenbank mit Fragen und Antworten
- Umfassende Zusatz-Erläuterungen mit vielen Praxistips und Bildschirm-Abbildungen im illustrierten 100-seitigen Begleitheft



Bestell-Nr. GPS-003

DM 19,80

Umsteigerkurs zu Office 97

- Interakt. Umsteigerkurs für MS Office 97, erklärt Ihnen anschaulich alle grundlegenden Neuerungen in den Einzelprogrammen
- Rund 3 Stunden Video-Seminar!
- 100 interakt. Video-Lektionen
- Alle wichtigen Neuerungen bei WinWord 97, Excel 97, Access 97, Powerpoint 97 und Outlook 97
- Viele Tips u. Bildschirm-Abbildungen im 68-seitigen Begleitheft, u.a. zu ValuePack, Internet und Intranet, Kommunikation, E-Mail und Workgroup-Funktionen.



Bestell-Nr. GSH-001

DM 19,80

PC-Schulung zu WinWord 7.0 / 95

- Rund 5 Stunden Video-Seminar!
- Ca. 160 Video-Lernsequenzen
- Vermittelt Ihnen Grundlagen und vertiefende Kenntnisse zu Formatierungen, Tabellen, Formularen, Serienbriefen, Datenaustausch, Zusatzfunktionen u.v.m.
- Inkl. Word-Wissensdatenbank mit Fragen und Antworten
- Umfassende Zusatz-Erläuterungen mit vielen Praxistips und Bildschirm-Abbildungen im illustrierten 100-seitigen Begleitheft



Bestell-Nr. GPS-001

DM 19,80

PC-Einsteiger: Grundlagen

Interaktiver Grundkurs mit allen wichtigen Grundlagen zu PC-Hardware und Win 95/98, leicht verständlich und speziell auf Einsteiger abgestimmt

- Über 2 Std. Videoseminar!
- Über 50 interaktive Video-Lektionen
- Vermittelt Ihnen wichtige Hardware-Grundkenntnisse
- Umfassende Einführung in Win 95/98
- Über 50 interaktive Video-Lektionen
- Multimedia und Internet
- Win 95/98 optimieren
- Viele Tips und Abb. im 84-seitigen Begleitheft.



Bestell-Nr. GPS-006

DM 19,80

PC-Schulung zu WinWord 97

- Über 5 Stunden Video-Seminar!
- Über 160 Video-Lernsequenzen
- Vermittelt Ihnen alle Basisfunktionen und fast alle erweiterten Funktionen von WinWord 97: Formatierungen, Formulare, Serienbriefe, Zusatzfunktionen u.v.m.
- Inkl. Themenindex und WinWord-Wissensdatenbank mit Fragen und Antworten
- Umfassende Zusatz-Erläuterungen mit vielen Praxistips und Bildschirm-Abbildungen im illustrierten 100-seitigen Begleitheft.



Bestell-Nr. GPS-004

DM 19,80

Bestellschein

Ja, ich möchte Ihr Angebot nutzen und bestelle hiermit:

LIEFERN SIE MIR GEGEN

(Versandkosten in Klammern)

- ☐ Bankeinzug (+ DM 6,90)
- ☐ Scheck liegt bei (+ DM 7,90)
- ☐ Nachnahme (+ DM 9,90)
- ☐ Rechnung (+ DM 11,90)

▲ (Nur Großfirmen/öffentl. Institutionen mit offiz. Bestellung)

Bitte geben Sie hier Ihre Bankverbindung an!

BLZ Kto. Name der Bank

PEARL Schweiz GmbH
Freilagerstrasse 1
CH-4023 Basel
Tel: 061-333 11 40
Fax: 061-333 12 22

PEARL Österreich
Hauptstrasse 6
A-3441 Baumgarten
Tel: +43-6 60-52 14
Fax: +43-22 74 7 37 15

PEARL
Agency Allgemeine Vermittlungsgesellschaft mbH

PEARL-Straße 1
D-79426 Buggingen

Bestellannahme: 0180-55 582

Telefax: (076 31) 360-444 www.pearl.de

Persönliche Bestellannahme:
Rund um die Uhr * An allen Tagen

CompuServe: GO PEARL

Auf Bestellungen unter einem Auftragswert von DM 30,- erheben wir einen Mindermengenzuschlag von DM 4,-. Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Geringfügige Änderungen des Lieferumfangs oder des Produkt-Designs behalten wir uns vor!

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Anzahl	Produkt	Best.-Nr.	je DM
	PC-Schulung zu Access 97	GPS-005	19,80
	PC-Schulung zu Excel 97	GPS-003	19,80
	Umsteigerkurs zu Office 97	GSH-001	14,80
	PC-Schulung zu WinWord 7.0/95	GPS-001	19,80
	PC-Schulung zu WinWord 97	GPS-004	19,80
	PC-Einsteiger: Grundlagen	GPS-006	19,80

Absender

Vorname Nachname
Straße / Hausnummer
Land / neue PLZ Ort
Datum Unterschrift

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der Zeitschrift
„CD-TOP 17“ und der darin enthaltenen CDs berechtigt sind, das Programm

FLINKE FINGER

als Lizenzinhaber und damit rechtmäßiger Anwender in vollem Umfang und zeitlich unbegrenzt zu nutzen.

Als kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *tewi/Softkey* unterliegt das Programm **FLINKE FINGER**
– im Unterschied zur Shareware – rechtlichen Bedingungen für die Programmnutzung,
wie sie bei jedem kommerziellen Programm üblich sind.

Als lizenzierter Anwender verpflichten Sie sich, die folgenden Bestimmungen einzuhalten:

- 1 Geltung der Lizenz:** Der Lizenznehmer ist berechtigt, das registrierte Programm uneingeschränkt auf **einem Arbeitsplatz-Rechner** zu nutzen. Für den Einsatz auf verschiedenen Rechnern sind weitere Lizenzen erforderlich.
- 2 Schutz der Software:** Der Anwender ist berechtigt, eine Archivkopie zum Zwecke der Datensicherung zu erstellen. Weitere Kopien und insbesondere die Weitergabe von Kopien an Dritte verletzen das Urheberrecht und sind untersagt. Der Verleih sowie jegliche Abänderung oder Modifizierung des Programms sind nicht gestattet. Alle Urheber- und Warenzeichenrechte verbleiben bei der Firma *tewi/Softkey*.
- 3 Haftung:** Für den Fall, daß die Programm-CDs einen Materialfehler aufweisen, erhalten Sie kostenlosen Ersatz. Senden Sie den/die defekten Datenträger zusammen mit dem Reklamationsschein von S.4 sowie einem frankiertem (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an die umseitige Adresse. Weitergehende Garantien und Haftungsansprüche sind ausgeschlossen.
- 4 Registrierung:** Der Eingang des ausgefüllten Registrierungsscheins ist die Voraussetzung dafür, daß Sie berechtigter Lizenzinhaber des Programms **FLINKE FINGER** werden.

Bitte tragen Sie hier als Lizenznachweis das Datum der Absendung Ihres Registrierungsscheins ein.

Abgesandt am:

 . .

Unterschrift



REGISTRIERUNGSSCHEIN

CD-TOP 17

Ich habe eine Lizenzversion des Programmes **FLINKE FINGER** mit dem Kauf der Zeitschrift „CD-TOP“ erworben und die geltenden Lizenzbestimmungen für die rechtmäßige Nutzung zur Kenntnis genommen. Mit der Absendung dieses Registrierungsscheins werde ich lizenzierter Anwender.

Ich wünsche künftig unverbindlich über Updates und Produktneuheiten informiert zu werden: ☐ ja ☐ nein

Ich bin **bereits registrierter Anwender** einer anderen Vollversion aus dem TREND-Verlag: ☐ ja ☐ nein

Vor- und Zuname

Straße

PLZ/Ort

Datum und Unterschrift

Bitte senden Sie diesen Registrierungs-
schein an die
umseitige Adresse:

PEARL

(Passend für
Fensterbriefumschlag)

Das besondere Kennenlern-Angebot:

Testen Sie unsere Heftreihen jetzt im **supergünstigen Mini-Abo**. Sie erhalten die **nächsten drei aktuellen Heftausgaben** frei Haus – zum **Preis einer einzigen Ausgabe!** Die Versand- und Portokosten übernehmen wir. Überzeugen Sie sich jetzt zum supergünstigen „Schnupperpreis“ von den Vorzügen unserer Magazine, und **sparen Sie im Mini-Abo über 66 Prozent!** Zusätzlich erhalten Sie als Abo-Kunde automatisch einen **Einkaufs-Rabattbonus von 3% auf alle Bestellungen bei PEARL** (Zahlung per Bankeinzug) – ein weiterer Spar-Vorteil, der Sie selbstverständlich zu keiner Bestellung verpflichtet!

Testen Sie unsere PC-Software-Magazine Sie sparen über 66 Prozent!



Bestseller Games

Das Magazin für alle Spielefans! Jedes Heft enthält einen bekannten **PC-Spielehit in Originalversion auf CD-ROM** inklusive **umfassender Anleitung**, Tips und oftmals auch Cheats oder Komplettlösungen!

Einzelpreis DM 12,99



Bestseller Games GOLD

Für die „**GOLD-Edition**“ werden erstklassige **Original PC-Spiele auf CD** ausgewählt. Das Magazin enthält eine **umfassende Anleitung**, Tips und oftmals auch Cheats oder Komplettlösungen.

Einzelpreis DM 14,99



Fast Geschenk!

Ehemals oft über 100 Mark – jetzt fast geschenkt: In dieser Heftreihe erscheinen bekannte **PC-Anwenderprogramme in Original-Vollversion** inklusive **bebildeter Anleitung mit Lizenzurkunde**.

Einzelpreis DM 12,99



CD TOP

Die Magazinreihe mit Themenschwerpunkt **Multimedia- und Grafik-Anwendungen** für den Home-Bereich. Zur **PC-Vollversion auf CD-ROM** erhalten Sie stets ein **Anleitungsheft mit Lizenzurkunde**.

Einzelpreis DM 12,99



CD plus EXTRA

Das „**Softwareschnäppchen-Magazin**“! Jedes Heft mit unzähligen **Shareware- und Freeware-Programmvorstellungen** und rund **250 Shareware-Hits** plus mehreren **PC-Vollversionen auf CD-ROM!**

Einzelpreis DM 14,80

Unser Miniabo-Angebot gilt **nur für Kunden innerhalb Deutschlands**, die noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift waren oder sind. Die Bezahlung ist aus Verwaltungs- und Kostengründen **nur per Bankeinzug** möglich.

Wenn Sie nach Erhalt Ihrer drei Miniabo-Heftausgaben keine weitere Belieferung wünschen, teilen Sie uns dies einfach ohne Angabe von Gründen spätestens eine Woche nach Erhalt Ihrer dritten Lieferung mit – und der Fall ist für Sie erledigt.

Möchten Sie die Heftreihe weiterhin beziehen, brauchen Sie nichts weiter zu veranlassen: Sie erhalten dann die darauffolgenden sechs Heftausgaben im regulären Abo zu den nachfolgend genannten Abo-Preisen (jeweils inklusive

Versandkosten):

Bestseller Games
DM 68,90 (6 Ausgaben)

Bestseller Games GOLD
DM 76,90 (6 Ausgaben)

Fast Geschenk!
DM 68,90 (6 Ausgaben)

CD TOP
DM 68,90 (6 Ausgaben)

CD plus EXTRA
DM 75,90 (6 Ausgaben)

Diese regulären Abos verlängern sich jeweils um weitere 6 Ausgaben, wenn nicht vor Erhalt des 5. Heftes im Bezugszeitraum eine Kündigung erfolgt.

Miniabo-Bestellung

Drei Hefte im Miniabo zum Preis von nur einer Ausgabe!

Ja, ich möchte Ihr Kennenlern-Angebot nutzen und bestelle das / die rechts angekreuzte(n) Miniabo(s). Ich erhalte **3 aktuelle Ausgaben** zum Preis eines einzelnen Heftes, damit **spare ich über 66 Prozent**. Mir entstehen **keine zusätzlichen Versandkosten**. Ich war bzw. bin bisher noch nicht Abonnent der betreffenden Zeitschrift(en).

Bitte ausschneiden und einsenden an:

TREND Verlagsgesellschaft mbH

Abo-Service

PEARL-Straße 1

D-79426 Buggingen

Telefon: 076 31/360-500 · Telefax: 076 31/360-444

Wenn ich nach Ablauf meines Mini-Abos keinen weiteren Bezug wünsche, werde ich Ihnen dies spätestens eine Woche nach Erhalt meiner 3. Heftlieferung schriftlich mitteilen. Ansonsten erfolgt die Umwandlung meines Mini-abos in ein reguläres Bezugsabo mit weiteren 6 Ausgaben. Dieses Abo verlängert sich jeweils um 6 Ausgaben, sofern nicht vor Erhalt der 5. Ausgabe im jeweiligen Bezugszeitraum eine schriftliche Kündigung erfolgt.

Ich wünsche das / die angekreuzte(n) Mini-Abo(s), die Bezahlung soll nach Erhalt des ersten Heftes **per Bankeinzug** erfolgen:

- ☐ **BESTSELLER GAMES** 3 Ausgaben komplett nur DM 12,99
☐ **BESTSELLER GAMES GOLD** 3 Ausgaben kompl. nur DM 14,99
☐ **FAST GESCHENKT!** 3 Ausgaben komplett nur DM 12,99
☐ **CD TOP** 3 Ausgaben komplett nur DM 12,99
☐ **CD plus EXTRA** 3 Ausgaben komplett nur DM 14,80

Lieferanschrift:

Vor- u. Zuname:

Straße / Haus-Nr.

PLZ / Ort:

PEARL-Kunden-Nr. (falls vorhanden)

Bankverbindung: (bitte unbedingt angeben, Bezahlung nur per Bankeinzug möglich)

Name u. Ort der Bank:

BLZ:

Konto-Nr.

Datum:

Unterschrift: (Bei Minderjährigen die Unterschrift eines Elternteils)

Hiermit bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift, dass ich darüber informiert wurde, diese Vereinbarung innerhalb von 14 Tagen bei der TREND Redaktions- und Verlagsges. mbH, PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen widerrufen zu können. Zur Fristwahrung genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

Datum:

2. Unterschrift:

FLINKE FINGER

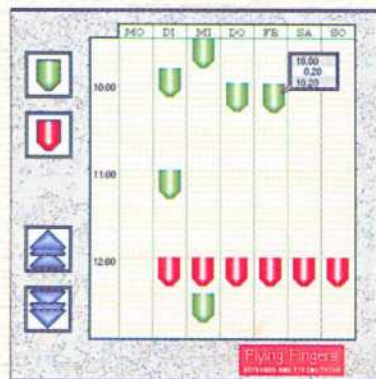
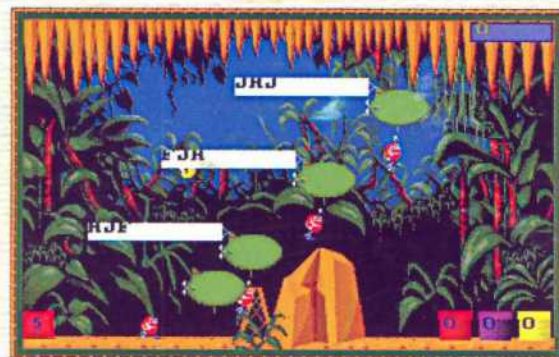
So tippen Sie richtig: 10 Finger-blind

Eins rechts, eins links – das war einmal! Von jetzt an tippen Sie richtig: 10 Finger-blind, die Tasten sicher im Griff. Und das Beste: Den Schreibkurs nach Feierabend können Sie sich sparen! Sie erlan-

gen die nötige Fingerfertigkeit und Schreibsicherheit ganz nebenbei in den kleinen Pausen während der Arbeit am Bildschirm – ohne besonderen Aufwand und ohne Streß.

Spaß muß sein:

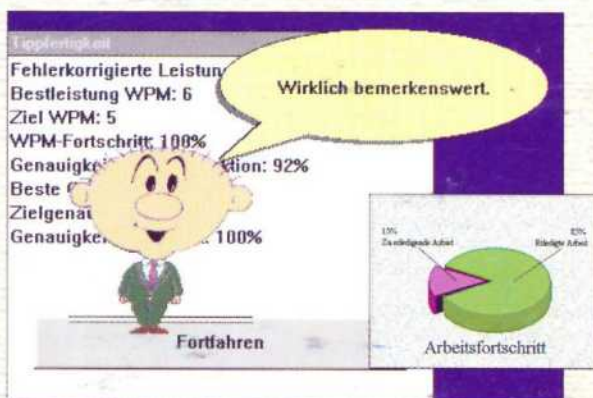
Mit den Comic-Figuren und den witzigen Spots vergessen Sie Ihre Lektionen garantiert nicht! Der Tastaturkurs ist systematisch aufgebaut. Wenn Sie erst einmal die Ausgangsstellung beherrschen, haben Sie bald auch die restlichen Tasten blind im Griff. Mit der passenden Sounduntermalung im Hintergrund wird das Tippen zum reinsten Vergnügen.



Gut geplant ist halb gewonnen:

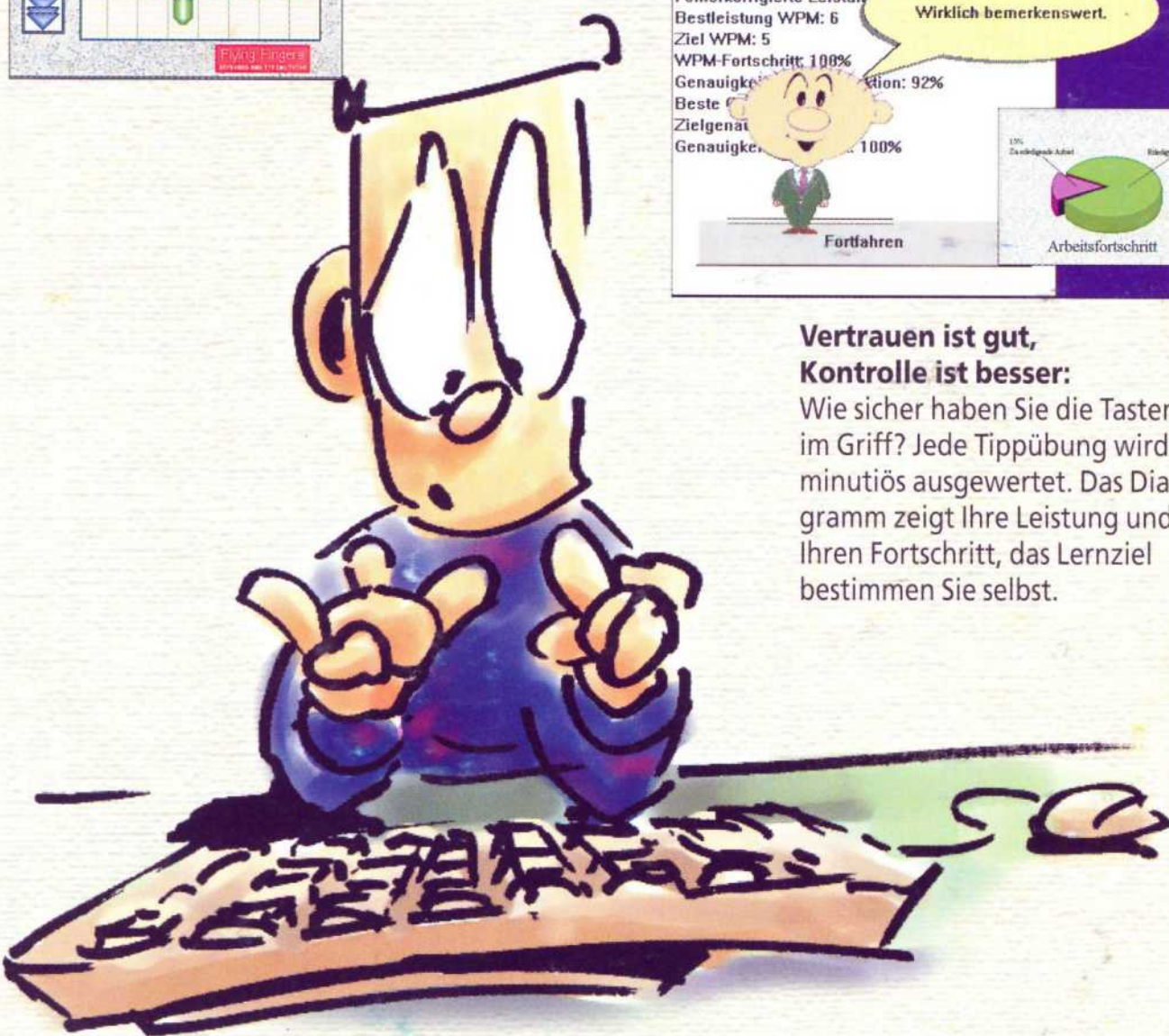
Der **Stundenplan** hilft Ihnen, die Lektionen sinnvoll zu planen. Üben Sie möglichst oft und regelmäßig – 10 Minuten für eine kleine Tippübung

sind immer mal übrig. Damit das Ganze nicht in Arbeit ausartet, legen Sie statt einer Lektion einfach mal eine Spielpause ein!



Vertrauen ist gut, Kontrolle ist besser:

Wie sicher haben Sie die Tasten im Griff? Jede Tippübung wird minutiös ausgewertet. Das Diagramm zeigt Ihre Leistung und Ihren Fortschritt, das Lernziel bestimmen Sie selbst.



Systemvoraussetzungen:

PC-386DX oder höher, 4 MB RAM, 8 MB freier Festplattenspeicher, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte optional, Windows 3.1/11 oder Windows 95/98.

CDTOP ROM

Deutsche
Originalversion
auf der CD-ROM

FLINKE FINGER

10-Finger-Schreiben am PC

- 4 Sprachen: Deutsch, Englisch, Französisch und Spanisch
- Grund- und Aufbaukurs mit über 50 Lektionen
- Gezielte Übungen nach dem Fingerprinzip
- Genauigkeits- und Geschwindigkeitskontrolle
- Einzel- und Gesamtauswertung
- Spaß mit Comic-Figuren
- Entspannung im Spiel

So urteilt die Fachpresse

Buchhändler heute:

„Ein leistungsstarkes Programm zum effektiven, gleichzeitig auch unterhaltsamen Schreibenlernen im 10-Finger-System ...

Eine ausgezeichnete Übungsmöglichkeit gerade für Personen, die viel in Fremdsprachen korrespondieren müssen.“

X-Magazin:

„Empfehlenswert für alle, die sich den Kurs an der Volkshochschule sparen wollen.“