

ernprogramm

fast geschenkt Gold



Fehlt die CD?

Dann wenden Sie sich bitte an
Ihren Zeitschriften-Händler.

Aktuelle Informationen
zu unseren Heft-CDs
finden Sie im Internet:
www.trendverlag.de



Mehr Infos zum
Inhalt auf der
Heftrückseite

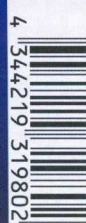
**HERDERS GROSSES
BILDERLEXIKON
als deutsche
PC-Vollversion**

**So macht
Lernen Spaß:**

- Die Welt spielend
entdecken mit dem
Spaßvogel Tschip
- Kindgerechte
Wissensvermittlung,
gestuft nach Alters-
gruppen
- Bilder und Szenen
voller Überraschungen
mit Geräuschen und
Animationen

Vollversion auf CD-ROM

**fast
geschenkt!**
Kids
GOLD EDITION



Ausgabe 12

DM 19,80

SFr 19,80

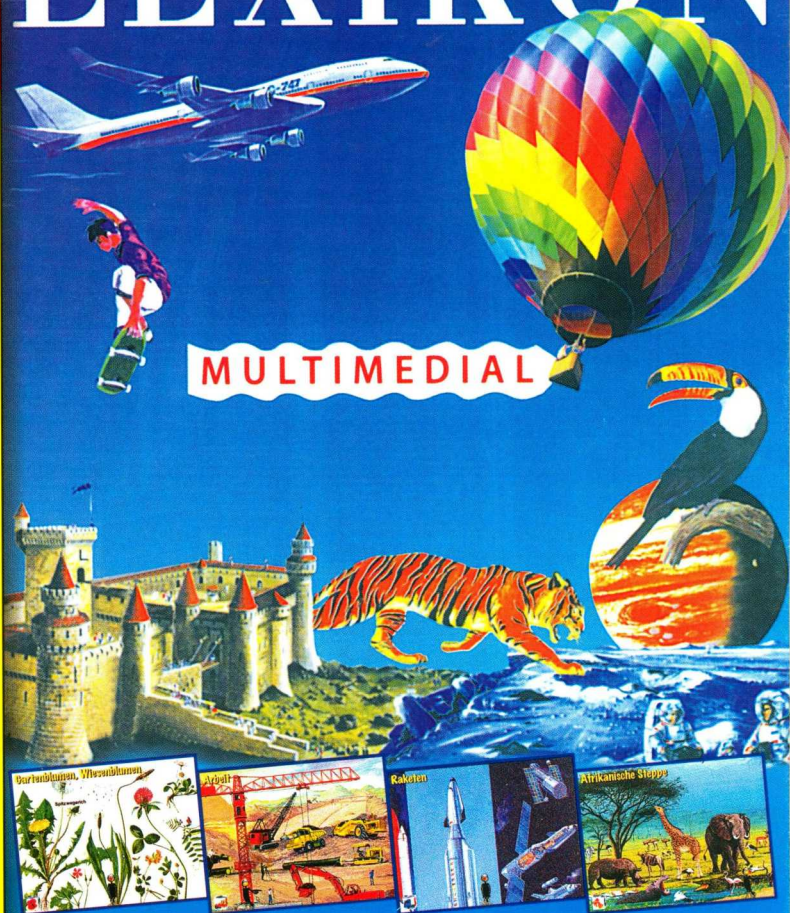
öS 158,-

Lfr 398,-

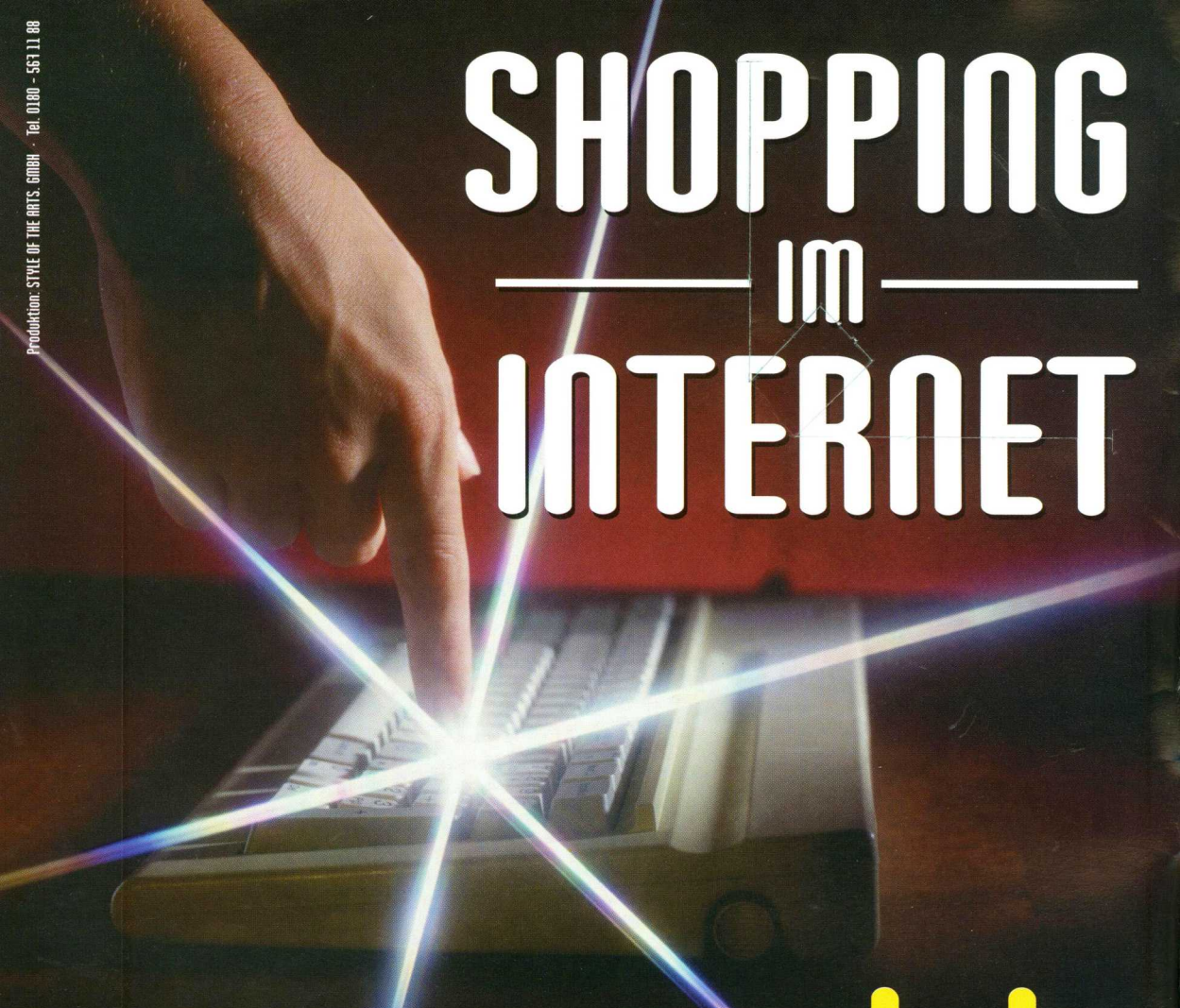
HFL 22,50

CD-ROM EDITION **Kids**

HERDERS GROSSES
**BILDER
LEXIKON**



SHOPPING — im — 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

Nichts für kleine Kinder?



Kinder am Computer? Was vor Jahren noch mit Argwohn oder Mißbilligung betrachtet wurde, ist inzwischen fast schon selbstverständlich: Selbst der kleinste Dreikäsehoch läßt sich nicht davon abbringen, die aufregende Welt des Computers auf eigene Faust zu erkunden! Auch Ihrer macht sich immer wieder am PC zu schaffen? Lassen Sie ihn gewähren: Die Behauptung, daß Kinder durch den Computer zu kontaktscheuen und introvertierten Einzelgängern werden, ist ein Ammenmärchen. Ein Märchen freilich, das durchaus Wirklichkeit werden kann, wenn die Heranwachsenden nicht von klein auf den vernünftigen Umgang mit dem Medium Computer lernen.

Wie Ihr Kind mit dem Computer umgeht, liebe Eltern, liebe Leserinnen und Leser, das läßt sich steuern. Selbstverständlich sollten Sie nicht zulassen, daß die Jüngsten schon stundenlang am Bildschirm sitzen. Wenn ein Kind sich zurückzieht, den Kontakt mit Gleichaltrigen meidet und Zuflucht beim Computer sucht, ist das in jedem Fall ein Alarmzeichen, dem Sie unbedingt auf den Grund gehen sollten. Die Ursache einer solchen Störung ist freilich in aller Regel nicht beim Computer, sondern in der realen Lebensumwelt zu suchen.

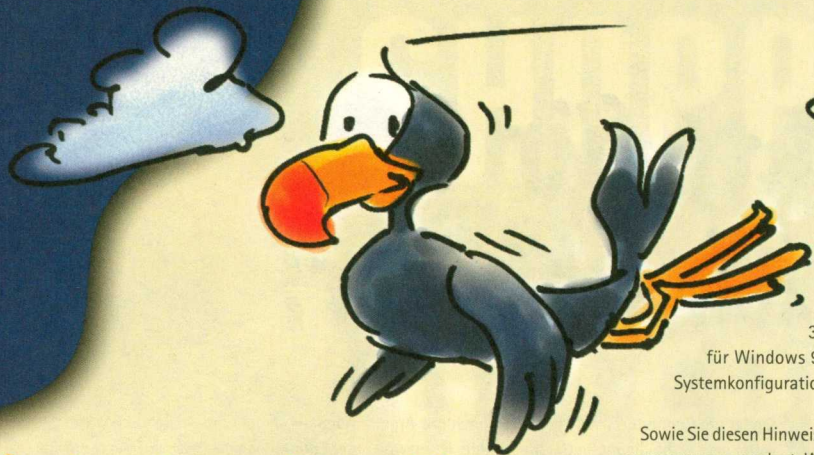
Die Faszination, die der Computer auf Kinder und Jugendliche ausübt, ist für sich genommen nichts Negatives, sondern zeugt durchaus positiv von Aufgeschlossenheit, Interesse und Wißbegierde. Nutzen Sie diese natürliche Neugier, um Ihr Kind seinem Verständnis entsprechend mit dem Computer vertraut zu machen. Setzen Sie den PC aber nicht ein, um Ihr Kind zu beschäftigen! Den PC sinnvoll zu gebrauchen lernen Kinder nur, wenn sie damit nicht allein gelassen werden. Nehmen Sie sich also immer mal wieder ein bißchen Zeit, um Ihren Sprößling bei seinen Entdeckungsreisen in die Welt der Elektronik zu begleiten. Zeigen Sie ihm, wie die Programme geladen und gesteuert werden, erklären Sie ihm die Zusammenhänge und beantworten Sie seine Fragen.

Auch die ungeheure Anziehungskraft der Computerspiele läßt sich in vernünftige Bahnen lenken. Es müssen ja keine einfältigen Jump 'n' Run- und keine stumpfsinnigen Ballerspiele sein! In dem riesigen Angebot auf dem Markt der Computerspiele findet sich manches Spiel, das nicht nur Spaß und Entspannung verheißt und die Lust am Abenteuer in einer erlebnisarmen Umwelt befriedigt, sondern darüber hinaus auch die Phantasie beflügelt sowie Geschicklichkeit und Konzentrationsfähigkeit fördert. Vor allem die Lernspiele sind geradezu dazu prädestiniert, die Computerleidenschaft der kleinen Freaks zu nutzen, um die Freude am Lernen auf spielerische Weise zu fördern.

Mit Herders Großem Bilderlexikon in diesem Heft haben Sie eine gute Wahl getroffen. Die Multimedia-Ausgabe des Kinderlexikons auf CD-ROM sucht dem Spieltrieb wie auch der Wißbegierde der kleinen Anwender gleichermaßen Rechnung zu tragen – so wie es ihrem Entwicklungsstand und ihrem Lernbedürfnis entspricht. Die nach Altersgruppen abgestufte Information, kindgerecht und multimedial aufbereitet mit attraktiven Bildern, Animationen und Spielideen, läßt der Phantasie Raum und regt dazu an, die Welt interaktiv zu erkunden und den eigenen Wissenshorizont zu erweitern. Auch Sie selbst werden Ihren Spaß daran haben!

Marianne Schögle





Bilderlexikon eingerichtet wird, und zwar mit zwei verschiedenen Programm-Icons und Startoptionen: Die eine aktiviert die 16-Bit-Ausgabe für Windows 3.1(1), die andere die 32-Bit-Version für Windows 95. Weitere Veränderungen an der Systemkonfiguration werden nicht vorgenommen.

Sowie Sie diesen Hinweis mit OK quittieren, wird die o.g. Programmgruppe angelegt. Wenn Sie das Bilderlexikon aufrufen, werden Sie gefragt, ob 8 MB oder 16 MB Arbeitsspeicher zur Verfügung stehen. Mit einem Klick auf die entsprechende Startoption wird das Programm geladen. Da das Bilderlexikon alle Daten von der CD lädt, muß die CD-ROM im CD-ROM-Laufwerk liegen.

Die Heft-(D)

Die Heft-CD enthält *Herders Großes Bilderlexikon* in der CD-Edition *Kids* in zweierlei Ausführung - in der 16-Bit-Version für Windows 3.1(1) und in der 32-Bit-Ausgabe für Windows 95. Das multimediale Kinderlexikon auf CD kann auf jedem Windows-Rechner mit Double Speed CD-ROM-Laufwerk abgespielt werden. Für die Audio-Wiedergabe ist eine Soundkarte erforderlich.

Um das Multimedia-Lexikon für Kinder auf der Festplatte zu installieren, legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und starten Windows. Unter Windows 3.1(1) wählen Sie im DATEI-Menü des Programm-Managers oder im Datei-Manager den Befehl *Ausführen*. In der folgenden Befehlszeile geben Sie

D:\SETUP.EXE

ein (vorausgesetzt, Ihr CD-ROM-Laufwerk wird mit D: angesprochen). Wenn Sie unter Windows 95 arbeiten, startet die Setup-Routine nach dem Einlegen der CD-ROM automatisch. Sollte die Autorun-Funktion deaktiviert sein, klicken Sie auf den *Start*-Button, wählen im Startmenü den Befehl *Ausführen* und bestätigen den Aufruf des Setup-Programms, das quasi vollautomatisch abläuft.

Bevor die Installation beginnt, erfolgt der Hinweis, daß im Programm-Manager bzw. im Startmenü von Windows 95 die Programmgruppe *Herder*

HINWEIS

Herders Großes Bilderlexikon kann nur in einer Farbtiefe von 256 Farben auf dem Bildschirm wiedergegeben werden. Wenn Sie eine andere Farbpalette eingestellt haben, werden Sie vom Programm automatisch darauf aufmerksam gemacht, daß Sie die Bildschirmanzeige umstellen müssen: Unter Windows 95 wählen Sie in der Systemsteuerung die Option *Anzeige* und das Register *Einstellungen*, um im Feld *Farbpalette* den Farbmodus 256 Farben zu aktivieren. Unter Windows 3.1(1) öffnen Sie das *Windows-Setup*, wählen in den Optionen den Befehl *Systemeinstellungen ändern* und stellen den Farbmodus SVGA 256 Farben ein. Wirksam wird die veränderte Bildschirmanzeige erst nach einem Neustart von Windows.

SUPPORT

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



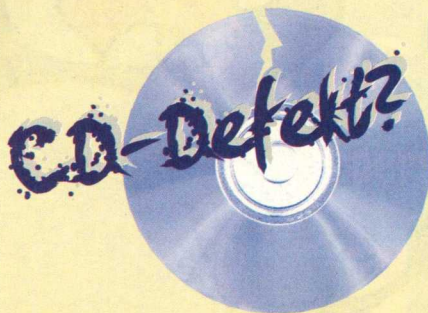
07631/360-300

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)

Fast Geschenkt GOLD 12

Inhalt

Editorial:

Nichts für kleine Kinder? 3

Die Seite für die Eltern:

Übersicht für alle Fälle 6

Junior-Seiten:

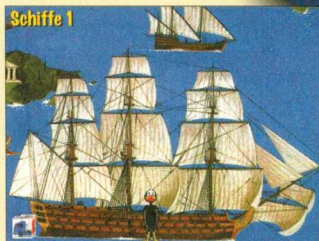
Kommt ein Vogel geflogen 8

Außerdem:

Die Heft-CD 4

Das besondere Angebot für unsere Leser 48

Lizenzurkunde 50



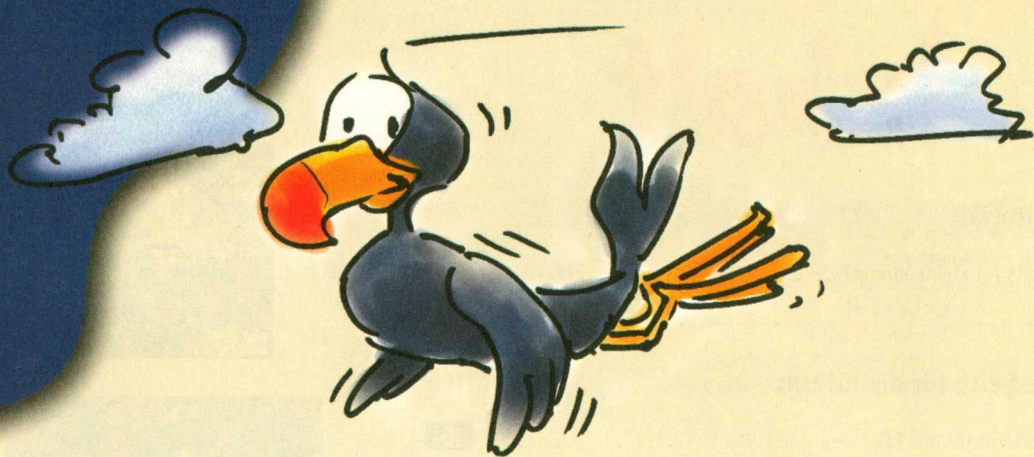
Redaktion: Dr. Marianne Steible (Chefredakteurin), Andreas Hett
 Redaktionsanschrift: 79426 Buggingen, PEARL-Str. 1
 Internet: <http://www.trendverlag.de>
 Abo-Betreuung: abo@trendverlag.de
 Tel.: 07631-360-525
 Hotline: 07631-360-300
 Heft-CD: Pearl Agency, Buggingen
 Layout, Satz und Belichtung: Christian Lampe,
 STYLE OF THE ARTS., Grafische Medien-Produktionsges. mbH,
 Tel.: 07631-360-950
 Illustrationen: Wolfgang Ruf
 Titel: Michael H. Sichler
 Verlag: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH;
 PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen
 Tel.: 07631-360-270, Fax: 07631-360-444
 Vertrieb: TREND Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH
 PEARL-Straße 1, 79426 Buggingen
 Vertriebsleitung: Reinhard Jansohn
 Verlagskoordination: Anja Bek
 Heftproduktion: Stephan Striegel, Tel.: 07631-360-502;
 Vernon Warren, Tel.: 07631-360-512
 Druck: Innenteil: Leykam, Graz
 Umschlag: Heckel, Nürnberg
 CD-ROM Konfektion: Bencha, F-Ilzach-Modenheim
 Druckauflage: 60.000
 Erscheinungsweise: bis zu 6 Ausgaben im Jahr
 Verkaufspreis: (incl. 16% MwSt.) DM 19,80
 Abo-Preis: DM 99,95
 (6 Ausgaben incl. Versandkosten)
 Bankverbindung:
 Spar- und Kreditbank Bad Krozingen,
 BLZ 680 632 54, Kto-Nr.: 159492

IMPRESSUM

Bezugsmöglichkeiten:

Bestellungen nimmt der Verlag entgegen. Alle in dieser Zeitschrift veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Kein Teil dieser Zeitschrift darf außerhalb der Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ohne schriftliche Genehmigung des Verlags in irgendeiner Form reproduziert werden. Alle übrigen Rechte bleiben vorbehalten. Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos, Datenträger etc. wird keine Haftung übernommen. Die Rücksendung ist ausgeschlossen. Die von den Autoren einzelner Beiträge oder von Interviewpartnern aufgestellten Behauptungen und vertretenen Ansichten sowie der Inhalt der Anzeigen müssen nicht der Auffassung der Redaktion entsprechen. Der Verlag übernimmt außerhalb der gesetzlich vorgeschriebenen presserechtlichen Verantwortlichkeit keinerlei Haftung für die Richtigkeit der veröffentlichten Beiträge.





Die Seite für die Eltern Übersicht für alle Fälle

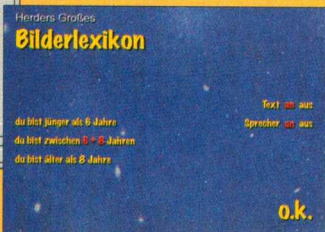
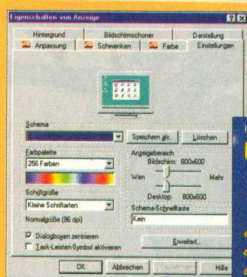
Herders Großes Bilderlexikon auf CD-ROM ist für die Kinder bestimmt. Die Einführung und die erklärenden Hinweise zur Programmbedienung erfolgen über die Sprachausgabe, so daß auch Vorschulkinder, die noch nicht lesen können, sehr schnell in der Lage sein werden, das Programm selbsttätig zu steuern. Doch auch wenn Ihr Kind allein zurechtkommt, sollten Sie als Eltern wissen, wie das multimediale Kinderlexikon aufgebaut ist und wie man damit umgeht. Damit Sie sich schnell einen Überblick verschaffen können, fassen wir alles Wissenswerte auf dieser vorgeschalteten Doppelseite in einer Kurzübersicht zusammen.

Der Programmstart: Beachten Sie bitte, daß das *Bilderlexikon* die Daten direkt von der CD lädt und deshalb nur von der CD gestartet und abgespielt werden kann. Machen Sie also Ihr Kind darauf aufmerksam, daß die CD vor dem Programmstart in das CD-ROM-Laufwerk eingelegt werden muß. Bei der Installation wurde eine Programmgruppe mit zwei Icons eingerichtet – eines für den Betrieb unter Windows 3.1(1) und eines für Windows 95. Zeigen Sie Ihrem Kind gleich beim ersten Programmaufruf, welches Programm-Icon und welche Startoption (16 oder 8 MB Arbeitsspeicher) es anklicken soll.

Die Bildschirmanzeige: Wenn Sie die Bildschirmanzeige nicht gleich bei der Installation – falls erforderlich – auf den Farbmodus 256 Farben umgestellt haben, muß dies jetzt nachgeholt werden: Läuft Ihr PC unter Windows 95, rufen Sie die *Systemsteuerung* auf, öffnen den Dialog *Anzeige* und das Register

Eigenschaften und wählen die Anzeigeeoption 256 Farben; unter Windows 3.1(1) öffnen Sie das *Windows-Setup*, wählen in den *Optionen* den Befehl *Systemeinstellungen ändern* und stellen den Farbmodus SVGA 256 Farben ein. Da die neue Einstellung erst nach einem Neustart wirksam werden kann, müssen Sie Windows noch einmal neu starten.

Der Eingangs- und Hauptbildschirm: Nach einem Menü oder einer Symboleiste mit Schaltflächen und Icons werden Sie vergeblich Ausschau halten. Was das *Bilderlexikon* beinhaltet, erschließt sich kindgemäß-intuitiv über die Utensilien, die der Vogel Tschip, der die Kinder durch das Programm führt, im animierten Eingangsbildschirm vorstellt. Würfel, Drehscheibe und Ball ersetzen gewissermaßen das Inhaltsverzeichnis und ermöglichen eine Themenauswahl unter inhaltlichen und systematischen Aspekten. Damit auch kleinere Kinder sich zurechtfinden und Informationen aufnehmen können, erfolgen die Erklärungen über die Sprachausgabe. Vergewissern Sie sich also,





daß der Lautsprecher oder die Kopfhörer eingeschaltet und richtig angeschlossen sind.

Die Einführung: Aufgefordert oder unaufgefordert kommt der Vogel Tschip bei

jedem Programmaufruf erneut angeflattert, um seinen Einführungsvortrag zu halten. Mit der Taste [ESC] läßt sich die Einführung jederzeit abbrechen oder überspringen. Wird wider Erwarten doch einmal bei einem Spiel oder auf einer Lexikonseite Rat und Hilfe benötigt, bringt ein Klick auf den Kopf des Vogels den Spaßvogel wieder zum Reden.

Die Einstellung: Die Informationen und die Erklärungen wie auch der Schwierigkeitsgrad der Spiele im Bilderlexikon passen sich flexibel den Lernbedürfnissen und dem Erfahrungshorizont der einzelnen Altersstufen an. Deshalb ist es wichtig, daß gleich beim ersten Programmaufruf das Alter angegeben wird. Über die Option *Einstellung* im Hauptbildschirm läßt sich die Altersstufe – unter 6, 6 bis 8 oder älter als 8 Jahre – jederzeit umstellen, so daß sich auch kleinere oder größere Geschwister, Nachbarkinder, Freunde etc. mit dem *Bilderlexikon* beschäftigen können. Je nach Bedarf kann auch die Textanzeige oder die Sprachausgabe über die *Einstellung* beliebig aus- und wieder eingeschaltet werden.

Suchen und Finden: Das Informations- und Spielangebot des *Bilderlexikons* verteilt sich auf sechs Themenbereiche

- ▶ Vom täglichen Leben
- ▶ Vom Leben der Tiere
- ▶ Aus der Welt der Pflanzen
- ▶ Über Land und Meer
- ▶ Aus der Welt der Vorzeit
- ▶ Aus der Welt von morgen

Kleinere Kinder, die noch nicht lesen können, überlassen die Themenwahl dem Zufall bzw. dem findigen Tschip: Mit einem Klick auf den ausgestreckten Flügel macht dieser sich auf die Suche, bis er nach kurzem Irrflug auf einer beliebigen Seite landet. Größere Kinder wählen den Themenbereich mit Hilfe des Bilderwürfels, der per Mausklick in den Vordergrund geholt und so lange gedreht wird, bis die gewünschte Themengruppe mit der dazugehörigen Themenliste erscheint. Die Liste enthält sehr viel mehr Themen, als auf dem Bildschirm angezeigt werden können. Erklären Sie Ihrem Kind, wie man sie aufrollen kann: Wenn der Mauszeiger am oberen oder unteren Ende der Liste ankommt und den Umriß einer Pfeilspitze annimmt, läßt sich die Liste scrollen. Ausgewählt werden die Themen wie gewohnt mit der Maus. Ein Klick auf das gewünschte Thema genügt, und schon wechselt der Bildschirm und die entsprechende Lexikonseite wird eingeblendet.

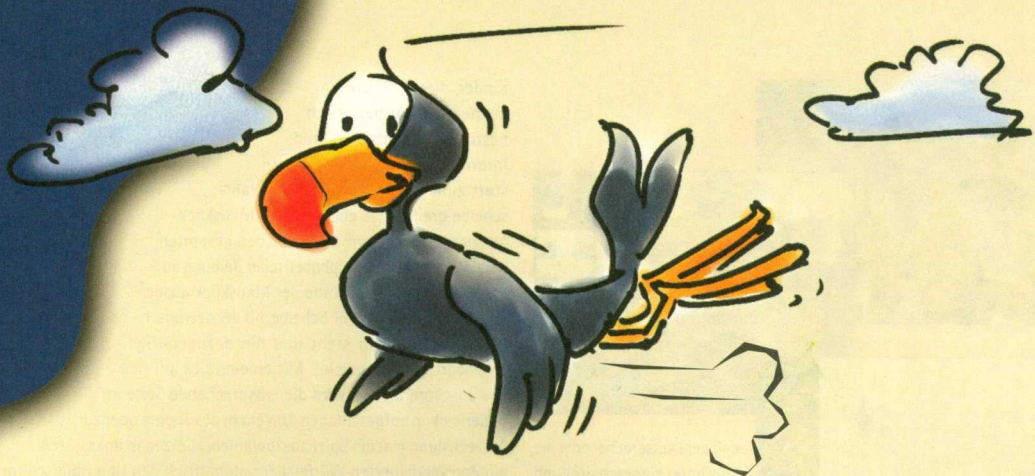
Kinder, die bereits lesen können und gezielt nach bestimmten Einträgen und Informationen suchen, können statt zum Würfel auch zur Auswahl-scheibe greifen, die ebenfalls per Mausklick aktiviert wird und wie ein Index den gesamten Stichwörterkatalog in alphabetischer Reihung auflistet. Sowie ein Buchstabe per Mausklick ausgewählt wird, dreht sich die Scheibe, bis der gewünschte Buchstabe oben steht und die dazugehörige Stichwörterliste erscheint. Mit einem Klick auf den gewünschten Eintrag wird die entsprechende Seite im Bilderlexikon aufgeschlagen. Um ein neues Thema oder zur Abwechslung mal ein Spiel auszuwählen, klickt man links unten auf den verkleinerten Würfel, der automatisch den Hauptbildschirm einblendet. Ebenso kann man aber auch innerhalb des Lexikons weiterblättern: Ein Klick auf den ausgestreckten rechten oder linken Flügel veranlaßt den Vogel Tschip, zum vorausgehenden bzw. zum nächsten Thema zu flattern.

Bewegung im Bildschirm: Anders als in einem Buch sind die Bildseiten im elektronischen Bilderlexikon nicht statisch. Zeigen Sie Ihrem Kind, wie sich der Bildschirmausschnitt verschieben läßt: Sowie der weiße Punkt-Cursor am-Bildschirmrand zu einer Pfeilspitze wird, läßt sich der Bildschirm wie schon bei der Stichwörterliste per Mausklick in die angezeigte Richtung scrollen. Füllt sich der Punkt-Cursor, während die Maus über den Bildschirm wandert, gibt es mehr zu entdecken. Ihr Kind wird schnell herausfinden, daß ein einfacher Mausklick manchmal einiges in Bewegung zu bringen vermag. Manchmal kommt nicht nur die übliche Erklärung per Sprachausgabe, sondern es passieren noch ganz andere Sachen: Ihr Kind wird begeistert sein, wenn aus einem Schlauch unversehens Wasser spritzt, wenn der Dackel zu kläffen beginnt oder der Hase mit den Ohren wackelt!

Spielen: Wie das Informationsangebot sind auch die Spiele thematisch geordnet. Ist der Spielmodus mit einem Klick auf den Ball aktiviert, erscheint die Spieleliste, die eine Reihe von Puzzles und Zuordnungsspielen anzeigt. Das gewünschte Spiel wird per Mausklick selektiert und eingeblendet. Wer nicht gleich weiß, was zu tun ist, läßt sich's erklären: Ein Klick auf den Kopf des Vogels aktiviert die Online-Hilfe alias Tschip. Der Schwierigkeitslevel der Bildschirmspiele variiert je nach Altersgruppe und läßt sich durch eine Abänderung der entsprechenden *Einstellung* modifizieren. Ein Klick auf den verkleinerten Ball in der linken unteren Ecke führt zurück zum Eingangsbildschirm.

Ende: Ende gut, alles gut – das gilt auch für das *Bilderlexikon*. Wenn Ihr Kind müde geworden ist vom Spiel und vom Schauen, braucht es nur im Hauptbildschirm auf *Ende* und dann nochmals und nochmals mit der Maus zu klicken, bis auch der letzte Programm-bildschirm verschwindet und der Windows-Desktop auf der Bildfläche erscheint.





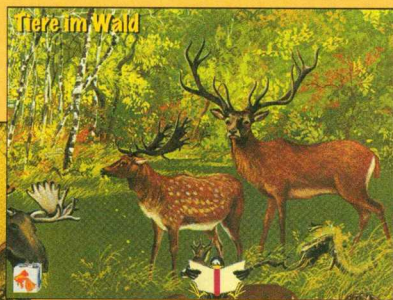
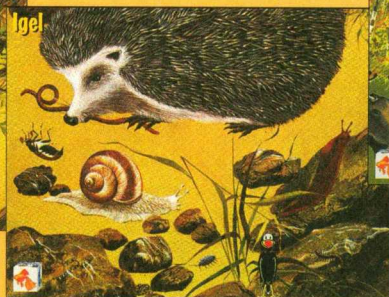
Junior-Seiten

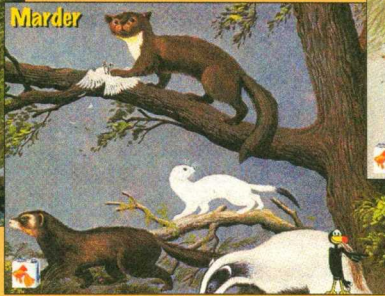
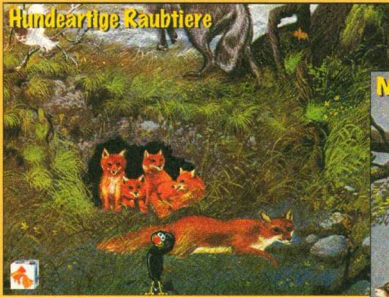
Kommt ein Vogel geflogen



Hallo, liebe Kinder: Jetzt kommen Eure Seiten. Wollt Ihr wissen, wer ich bin? Habe die Ehre: Tschip, der Spaßvogel. Ich begleite Euch bei Euren Streifzügen im *Bilderlexikon*. Manche Leute glauben, ich sei ein Unglücksrabe. Dummes Geschwätz. Möchte nur wissen, wer solchen Unsinn erfindet – nur weil mein Federkleid schwarz ist. Schwarz ist modern, und mir steht's, findet Ihr nicht? Auch meine Stimme – krächz, schluck – gefällt manchen Leuten gar nicht. Wo ich doch so bezaubernd singe und tiriliere! Von wegen Raben-

gekrächze. Selbst meine Rabenmutter fliegt vor Begeisterung auf und davon, wenn meine liebliche Stimme erschallt! Ihr merkt schon, ich bin ein komischer Vogel: Wir werden bestimmt viel Spaß haben, wenn wir miteinander spielen und die Bilder im *Bilderlexikon* betrachten.





DIE FABEL VOM FUCHS UND VOM RABEN

frei nacherzählt nach Aesop

Ein Rabe saß auf einem Ast
und hielt ein großes Stück Käse um Schnabel.

Das sah der schlaue Fuchs.

Der hatte nichts anderes im Sinn,
als dem Raben die Beute abzufragen.

Listig trat er heran, verneigte sich huldvoll
und sprach:

„Wie prachtvoll seid Ihr doch anzuschauen,
Meister Rabe;

wie herrlich glänzt Euer
schwarzes Gewand in der Sonne!

Wäre Eure Stimme genauso
majestätisch wie Euer Anblick,
Ihr wäret der König im Reich der Vögel!“

Der Rabe, der nicht ahnte,
was der Fuchs im Schilde führte,
fühlte sich geschmeichelt und wollte zeigen,
daß er auch seine Stimme erheben kann.

Als er freilich den Schnabel öffnete
und zu krächzen anfang,
fiel der Käse zu Boden.

Der Fuchs fing den Käse auf
und verabschiedete sich:

„Gut gekrächzt, Meister Rabe;

Ihr habt zwar eine Stimme,
aber leider keinen Grips im Schädel!“

Die Moral von der Geschichte:

Mit vollem Schnabel spricht man nicht!

Geht Ihr mit auf Entdeckungsreisen im *Bilderlexikon*? Dann müßt Ihr Windows starten und die Heft-CD in das CD-ROM-Laufwerk schieben. Wenn Ihr nicht genau wißt, wie das geht, laßt Ihr besser die Finger davon und bittet Eure Eltern, das *Bilderlexikon* auf den Bildschirm zu holen. Habt Ihr das Programmsymbol schon entdeckt? Ihr wißt ja: Wenn Ihr ein Programm laden wollt, müßt Ihr mit der Maus auf das Programmsymbol klicken. Bevor das *Bilderlexikon* erscheint, müßt Ihr angeben, wieviel Arbeitsspeicher Euer Computer bereitstellt – 8 oder 16 Megabyte. Fragt Eure Eltern. Um das Programm endlich zu starten, braucht Ihr nur die Schaltfläche mit der richtigen Zahl anzuklicken.

Was sucht die Maus im Computer?

Was flitzt über den Bildschirm und hat nur drei Beine? Richtig, die Maus. Ein seltsames Wesen, diese Computer-Maus: Wo bei richtigen Mäusen der Schwanz ist, haben Computer-Mäuse ein langes Kabel. Dieses Kabel verbindet die Maus mit dem Rechner. Wozu? Damit die Maus dem Computer zeigen kann,





was für einen
Befehl er ausführen soll. Mit

der Maus geht das viel einfacher, als wenn man das dem Computer erst *schriftlich* mitteilen muß. Wenn man nämlich keine Maus hat, müssen alle Befehle über eine Tastatur eingetippt werden, die so ähnlich wie eine Schreibmaschine aussieht. Das ist ziemlich mühsam – vor allem, wenn man nicht Schreibmaschine schreiben kann. Einfacher und schneller geht's mit der Maus. Um dem Computer beispielsweise zu sagen, daß er jetzt endlich den *Bilderatlas* laden soll, schiebt Ihr die Maus auf dem Tisch ein bißchen hin und her, bis sie das Programmsymbol findet. Zeigt der Mauszeiger auf das Symbol, klickt Ihr mit der linken Taste. Was passiert? Die Maus macht dem Computer ganz schön Beine: Bei jedem Klick auf die linke Taste muß der Computer irgendeinen Befehl ausführen – zum Beispiel das Programmfenster des *Bilderlexikons* öffnen.

Ene, mene, mu, wie alt bist du?

Wo waren wir stehengeblieben? Richtig, beim Programmstart. Immer wenn Ihr das *Bilderlexikon* öffnet, bin ich zur Stelle und erzähle Euch, was es dort zu entdecken

gibt. Doch halt, bevor ich Euch mehr verrate, müßt Ihr mir sagen, wie alt Ihr seid. Ganz schön neugierig, dieser Tschip! Findet Ihr?

Nun ja, auch ein Vogel hat eben seine kleinen Schwächen. Aber das mit dem

Alter hat einen ganz vernünftigen Grund: Neh-

men wir mal an, wir spielen miteinander – beispielsweise ein Puzzle. Da wäre es doch ganz schön unfair, wenn die Kleinen genauso knifflige Aufgaben zu lösen hätten wie die Großen, oder nicht? Damit das nicht passiert, sagt Ihr am besten gleich beim ersten Programmaufruf, wie alt Ihr seid. Wenn Ihr das *Bilderlexikon* startet, kommt Ihr automatisch zum Eingangs- und Hauptbildschirm. Rechts oben im Eck steht *Einstellung*. Wenn Ihr da drauf klickt, wird der Bildschirm mit den Programmeinstellungen eingeblendet. Dort braucht Ihr nur die richtige Altergruppe anzuklicken:

- Jünger als 6
- 6 bis 8
- älter als 8 Jahre

Fertig? Dann klickt auf *OK*, und schon bringt Euch Tschip wieder zurück zum Hauptbildschirm.



Gartenblumen, Wiesenblumen



Beeren, Sammelfrüchte



Laubbäume



Immer dieser Tschip

Aber dort gibt's eigentlich nicht besonders viel zu sehen. Wo stecken die bunten Bilder, die man in einem *Bilderlexikon* betrachten kann? Nicht so ungeduldig, Herrschaften, ich erkläre Euch alles, Ihr müßt mir nur zuhören. Ich rede zu viel? Wir Raben sind eben gesprächige Vögel. Wenn Euch mein Vortrag nervt und meine Erklärungen langweilen, braucht Ihr nur auf die Taste [ESC] ganz oben links in der obersten Tastenreihe auf der PC-Tastatur zu drücken. Dann bin ich beleidigt und halte den Schnabel. Und wenn Ihr später doch mal wieder meine Hilfe braucht? Keine Angst, Tschip ist nicht nachtragend. Wenn Ihr mal wieder meine liebliche Stimme hören wollt – krächz, tschip –, braucht Ihr nur auf das Fragezeichen zu klicken, das erscheint, wenn Ihr mit der Maus auf meinen Kopf zeigt. Dann mache ich den Schnabel wieder auf und helfe Euch weiter.



**Hipp, hipp, hurra,
Tschip ist wieder da!**

Wollt Ihr wissen, wie man in so ein Computer-Lexikon hinkommt? Nicht verzagen, Tschip fragen. Also, wenn Ihr den Hauptbildschirm vor Euch habt, seht Ihr doch einen Ball, die Buchstabenscheibe und einen bunten Bilderwürfel. Was glaubt Ihr, wozu ich das alles herbeigeschafft habe? Zum Spielen? Falsch geraten. Bevor Ihr ein Spiel anfangen oder Bilder betrachten könnt, müßt Ihr erst mal wissen, wie Ihr die Spiel- und die Bilderseiten findet.

Wenn Ihr keine Lust habt, Euch ein Spiel oder ein Thema zu suchen, könnt Ihr mir auch ganz einfach folgen, wenn

ich – flatter, krächz – zu einem Rundflug starte. Bestimmt habt Ihr schon gemerkt, daß meine Flügel – hokus, pokus, fidibus – auf einmal zu einer Hand mit ausgestrecktem Zeigefinger werden, wenn ich die Flügel spreize. Damit gebe ich zu verstehen, daß ich ungeduldig bin und endlich losfliegen möchte. Worauf wartet Ihr noch? Ein Maus-klick, und auf geht die Reise!

Stadt, Land, Fluß

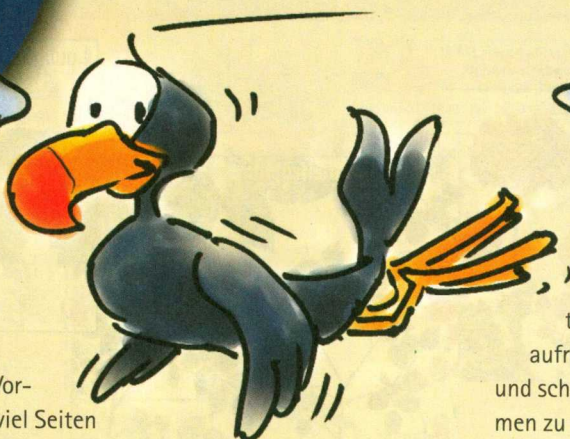
Vielleicht möchtet Ihr mir aber gar nicht ziellos von Seite zu Seite folgen, sondern auf eigene Faust auf Entdeckungsreisen gehen. Dann müßt Ihr Euch bitte schön selbst ein Thema suchen. Wie? Das will ich Euch ja gerade erklären:



**Krächz, flatter, tschip:
Tschip hat den richt'gen Tip!**

Also, da ist als erstes der Bilderwürfel. Damit würfelt man allerdings keine Zahlen, sondern ein Kapitel im *Bilderlexikon*. Mit einem Klick mit der Maus holt Ihr den Würfel erst einmal in den Vordergrund, und mit jedem weiteren Maus-klick dreht sich der Würfel, so daß ein anderes





Kapitel zum Vor-
schein kommt. Wieviel Seiten

hat ein Würfel? Vorne, hinten, rechts, links,
oben, unten – macht sechs, stimmt's? Genauso viele Kapi-
tel hat auch das *Bilderlexikon*: Tiere und Pflanzen, das
tägliche Leben, Land und Meer, die Welt von gestern und
morgen – alles, was Ihr wissen wollt, findet Ihr in diesen
sechs Kapiteln.

Was in den einzelnen Kapiteln drin steht,
verrät die Themenliste, die noch viel län-
ger ist, als man auf den ersten Blick viel-
leicht meinen könnte. Achtet einmal auf
die Maus, wenn Ihr die Liste durchgeht: Wo die Maus
gerade herumhuscht, erkennt Ihr an dem weißen Punkt,
den man Mauszeiger nennt. Wenn die Maus am unteren
oder oberen Ende der Liste ankommt, verwandelt sich der



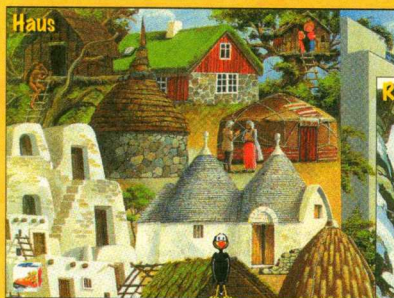
weiße Punkt in eine Pfeil-
spitze. Die Maus, die
gar nicht so dumm
ist, weiß dann
automatisch,
daß man



die Liste in Pfeilrich-
tung nach oben oder unten
aufrollen kann: Ein Mausklick,
und schon sind die nächsten The-
men zu sehen.

A wie Anfang

Manchmal kann es natürlich vorkommen, daß Ihr ein ganz
bestimmtes Bild oder Thema sucht und keine Lust habt,
erst lang und breit die Themenlisten durchzublätern.
Braucht Ihr auch gar nicht: Im *Bilderlexikon* gibt's näm-
lich auch eine Liste, die alle Themen in alphabetischer
Reihenfolge anzeigt. Geht Euch jetzt ein Licht auf? Klar
– wozu sonst ist die Buchstabenscheibe da! Wenn Ihr die
Scheibe mit einem Mausklick nach vorne holt, könnt Ihr
den Buchstaben auswählen, mit dem das Thema oder
Stichwort anfängt. Dazu müßt Ihr die Scheibe mit
gedrückter Maustaste so lange drehen, bis der richtige
Buchstabe oben steht und im Bildschirm rechts die dazu-
gehörige Stichwörterliste erscheint. Wählt Ihr den Buch-
staben direkt per Mausklick, dreht sich die Buchstaben-
scheibe automatisch. Wißt Ihr noch, wie man die
Themenliste verlängert und aufrollt? Dann spare ich mir
die Wiederholung. Überhaupt finde ich, daß wir erst mal
eine kleine Pause einlegen sollten – nicht daß ich vor

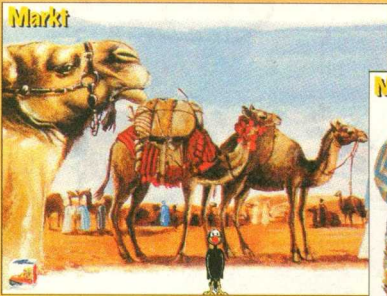


Rettung



Moderne Berufe





lauter Reden noch heiser werde, tschip, krächz! Ihr könnt ja schon mal ein bißchen würfeln und in Ruhe die Themenlisten studieren.



Cool, was man da so alles findet! Über mich und meine Verwandtschaft steht auch was drin. Ihr braucht nur unter dem Buchstaben *R* nachzuschauen und das Stichwort *Rabe* anzuklicken. Darf ich

vorstellen: Mein Vetter Balduin aus der Familie der Rabenkrähen, meine Kusine Elvira, genannt die gemeine Hupfdohle, und natürlich meine Wenigkeit, nicht zu vergessen. Eine schöne Verwandtschaft – oder etwa nicht? Ihr findet Vögel langweilig? Dann sucht Euch gefälligst selbst ein Thema! Kennt Ihr zum Beispiel Diplodocus, den Riesensaurier? Wetten, den kennt Ihr nicht! Ich übrigens auch nicht. Aber wozu haben wir das *Bilderlexikon*? Vielleicht interessiert Ihr euch mehr für Technik. Habt Ihr schon mal den Airbus A 2000 gesehen? Nein? Dann schaut doch mal nach. Oder wollt Ihr wissen, wie die Höhlenmenschen gelebt haben? Oder wie die Astronauten den Weltraum erforschen? Das alles und noch viel, viel mehr könnt Ihr im *Bilderlexikon* entdecken. Ein Mausklick auf ein Thema genügt, und ich laufe, ich fliege, ich eile Euch voraus. Auf die Plätze, fertig, los! Mal sehen, wer schneller da ist!

Jetzt wird's bunt

Ihr seid schon da? Tja, mir hat man eben die Flügel gestutzt. Wenn's schnell gehen soll, steige ich in eine Rakete und starte senkrecht. Da kann es natürlich schon passieren, daß ich wie aus heiterem Himmel – plotz – auf dem Erdboden lande. Lacht nur. Nächstes Mal nehme ich mir einen

Fallschirm. Da werdet Ihr Augen machen: Echt stark, wie Tschip im eleganten Gleitflug herabschwebt, oder etwa nicht? Aber ich rede mal wieder und rede, statt Euch das *Bilderlexikon* zu zeigen. Wißt Ihr was? Geht doch zur Abwechslung mal mit der Maus auf Entdeckungsreisen!



Die Maus hat's raus, die kennt sich aus!

Jetzt heißt es aufgepaßt, Herrschaften! Laßt die Maus nicht aus den Augen: Wenn die Maus sich dem Bildschirmrand nähert und der weiße Punkt zu einer Pfeilspitze wird, weiß die schlaue Maus, daß das Bild noch nicht zu Ende ist. Manchmal sind die Bilder im *Bilderlexikon* nämlich so groß, daß sie nicht auf den Bildschirm passen. Wenn Ihr den Rest sehen wollt, klickt Ihr genauso wie bei der Themenliste mit der linken Maustaste, wenn sich der Mauszeiger in einen kleinen Pfeil verwandelt. Seht Ihr? Der Bildausschnitt verschiebt sich. Aber das ist noch nicht alles. Schaut nur einmal genau zu, wenn die Maus über den Bildschirm wandert. Wird aus dem weißen Punkt auf einmal ein Punkt mit einer schwarzen Raute? Dann könnt Ihr Gift drauf nehmen, daß irgend-etwas geschieht! Erst einmal werden





die Abbildungen erklärt. Daß Ihr dazu den Lautsprecher einschalten oder die Kopfhörer aufsetzen müßt, wißt Ihr natürlich. Wenn Ihr schon ein bißchen größer seid, könnt Ihr auch die dazu eingebundenen Textinformationen lesen. Klickt doch mal spaßes halber auf die Überschrift: Da kommt gleich ein halber Roman zum Vorschein!

Aber Vorsicht: Manchmal passieren noch ganz andere Sachen. Gestern zum Beispiel kam ich an einem Garten mit vielen Obstbäumen vorbei. Und während ich den Leuten ganz gemütlich bei der Arbeit zuschaue, kommt mir nichts dir nichts aus dem Rasensprenger eine kalte Dusche! Aber Tschip ist ja ein Spaßvogel und kein Spielverderber. Also bin ich weitergeflogen. Gell, jetzt wollt Ihr zu gerne wissen, was alles erlebt habe? Macht euch doch selbst auf die Reise: Die Welt steckt voller Überraschungen und Wunder!

Wenn Ihr zu lange bei einem Thema verweilt, fange ich allerdings an, mich zu langweilen. Ihr wißt doch: Wenn ich die Flügel spreize, werde ich ungeduldig und möchte

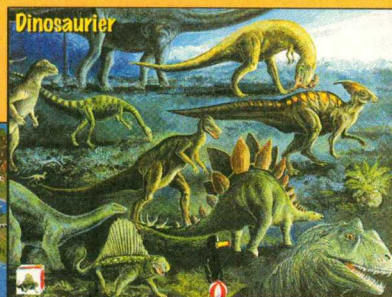
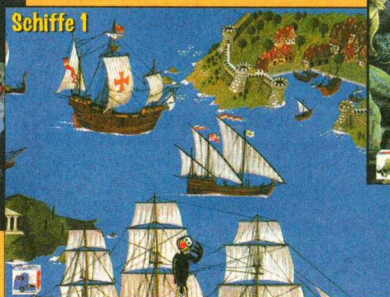
weiterfliegen. Ich weiß noch so vieles, was wir miteinander anschauen können! Wenn Ihr auf den linken Flügel klickt, blättern wir zurück, mit einem Klick auf meinen rechten Flügel fliegen wir zur nächsten Seite.

Vielleicht wollt Ihr euch aber lieber ein anderes Thema aussuchen. Seht Ihr den kleinen Würfel links unten im Eck? Mit einem Klick darauf bringe ich Euch zurück zum Hauptbildschirm. Dort holt Ihr euch die Buchstabenscheibe oder den Bilderwürfel und wählt ein neues Thema.



Komm, spiel mit mir

Sicher ist Euch schon aufgefallen, daß ich manchmal einen Ball dabei habe, wenn ich Euch zu einer Seite im *Bilderlexikon* führe. Wozu braucht man einen Ball? Zum Spielen, was sonst. Immer wenn ich den Ball mitbringe, gibt's zu dem Thema nicht nur Bilder, sondern auch ein





Raketen



Spiel. Wenn Ihr mitspielen wollt, braucht Ihr nur auf den Ball zu klicken:



Ich und du, Ann und Pitt, alle Kinder spielen mit!

Ihr habt gerade keine Lust auf das Spiel, das ich mit Euch spielen wollte? Dann eben nicht, dann sucht Euch doch selbst ein Spiel, das Euch gefällt! Wenn Ihr den großen Ball im Hauptbildschirm anklickt und in den Vordergrund rollt, erscheint die Spielereihe, die Ihr wie gewohnt aufrufen könnt. Wie wär's mit einem Puzzle? Versucht ruhig mal, den Bauernhof oder die Ritterburg aus Puzzleteilen zusammenzufügen. Klar, daß die Größeren viel mehr Puzzleteile bekommen als die Kleinen! Wie man's macht, habt Ihr sicher schon längst herausgefunden: Ihr braucht die einzelnen Teile nur der Reihe nach anzuklicken und mit gedrückter Maustaste an die richtige Stelle im Bild zu ziehen. Ob's funktioniert, liegt an Euch: Was nicht zusammenpaßt, läßt sich auch nicht zusammenfügen!

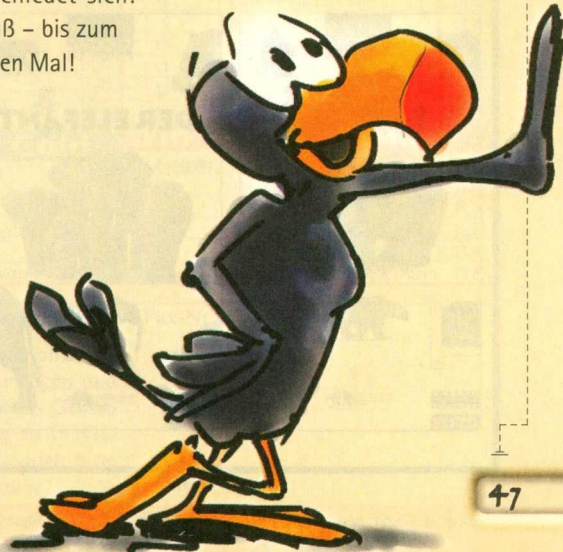


Spaß machen auch die Rate- und Zuordnungsspiele. Da muß man beispielsweise die abgebildeten Tiere oder Pflanzen beim richtigen Namen nennen. Dazu müßt Ihr natürlich schon lesen können. Oder man muß erkennen, welche Spuren im Schnee zu welchen Tieren gehören. Oder man muß herausfinden, wie ein Horn oder eine Gitarre klingt. Mögt Ihr Musik? Ich auch, ich bin nämlich gar nicht so unmusikalisch, wie manche Leute behaupten! Wollen wir mal miteinander Musikinstrumente raten? Mal sehen, ob Ihr eine Geige von einer Trompete unter-

scheiden könnt! Ein Tip von Tschip: Schaut und hört euch die Instrumente erst einmal an, bevor Ihr zu spielen anfängt. Wetten, daß es dann klappt?



So, aber jetzt seid Ihr allmählich doch müde vom vielen Spielen und Schauen. Schluß für heute, Herrschaften – hinaus an die frische Luft! Aber halt: Nicht einfach alles stehen und liegen lassen, erst wird das Programm ordnungsgemäß beendet! Ihr braucht nur auf den kleinen Ball links unten im Eck zu klicken, dann bringe ich Euch zurück zum Hauptbildschirm. Wenn Ihr das Bilderlexikon schließen wollt, klickt Ihr ganz einfach auf *Ende*. Dann verschwindet das Bilderlexikon vom Bildschirm, und Tschip verabschiedet sich: Tschüß – bis zum nächsten Mal!





24 Stunden / 365 Tage
Bestellannahme

0180/555 82

Fax: 07631/360-444

http://www.pearl.de

Französischtrainer für Kinder

Mit **bunten Bilderbüchern** auf CD-ROM lernen Kinder ab 5 Jahren spielerisch und unkompliziert die wichtigsten Fremdsprachen. Von **Pädagogen entwickelte** Kurse bieten dabei besonders kindgerechte Übungen. Die Jüngsten begeben sich auf Abenteuerreise z. B. unter Wasser, im Zoo, ins Theater und zu 15 weiteren interessanten Orten:

- ▶ **Illustriertes u. vertontes Wörterbuch mit 1500 Vokabeln.**
- ▶ **Liebevoll gestaltete, animierte Bilder.**
- ▶ **Mit Musik und vielen Überraschungen.**

CD-ROM-Version (D) für Win 3.x / 95.

Französischtrainer für Kinder
Bestell-Nr. SA-708



Sie sparen
63%
statt DM 39,95

1480
DM

üs 119 / sfr 14,80

Spanischtrainer für Kinder

Mit **bunten Bilderbüchern** auf CD-ROM lernen Kinder ab 5 Jahren spielerisch und unkompliziert die wichtigsten Fremdsprachen. Von **Pädagogen entwickelte** Kurse bieten dabei besonders kindgerechte Übungen. Die Jüngsten begeben sich auf Abenteuerreise z. B. unter Wasser, im Zoo, ins Theater und zu 15 weiteren interessanten Orten:

- ▶ **Illustriertes u. vertontes Wörterbuch mit 1500 Vokabeln.**
- ▶ **Liebevoll gestaltete, animierte Bilder.**
- ▶ **Mit Musik und vielen Überraschungen.**

CD-ROM-Version (D) für Win 3.x / 95.

Spanischtrainer für Kinder
Bestell-Nr. SA-738



Sie sparen
63%
statt DM 39,95

1480
DM

üs 119 / sfr 14,80

3D-Baukasten für kleine Architekten

Der lehrreiche Spaß für alle „kleinen Baumeister“ von 6 bis 14 Jahre! Im wahrsten Sinne „kinderleicht“ konstruieren Jung u. Alt (auch Väter haben ihren Spaß daran!) ihr eigenes Traumhaus oder richten ein neues Zimmer ein – begleitet von witzigen Animationen und Soundeffekten.

- ▶ **Einfachste Hausbedienung**
- ▶ **3 verschiedene Haus-Umgebungen:** Dorf, Gemeinde, Stadt
- ▶ **Viele fertige Gestaltungselemente:** Mauern, Fußboden, Dächer, Möbel, Gegenstände, Menschen, Tiere, Pflanzen, Villa, Stadthaus, Fabrik, Ritterburg, Park, Zoo uvm.
- ▶ **Bunte Farben und Muster.**
- ▶ **Ausdrucken aller Bilder** CD-ROM (D) für Windows 3.1x.



Sie sparen
48%
statt DM 24,80

1280
DM

üs 103 / sfr 12,80

Meine Traumburg

Der **Geschichten-Baukasten** für Kinder ab 5 Jahren, der auf spielerische Weise die Phantasie und Kreativität Ihres Kindes fördert. In Nickys Traumburg können Kinder stets aufs Neue ihre eigenen Geschichten erfinden. **Neun verschiedene Figuren stehen zur Verfügung**, die sich ganz unterschiedlich verhalten. Labyrinth und Hindernisläufe helfen Ihrem Kind spielerisch, Probleme zu lösen und Merkfähigkeit zu entwickeln.

CD-ROM (D)
für Windows ab 3.1

Bestell-Nr. RK-154



Sie sparen
71%
statt DM 99,00

2880
DM

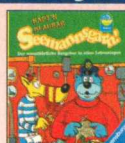
üs 231 / sfr 28,80

Käpt'n Blaubär Seemannsgarn

Der „unentbehrliche“ Ratgeber für alle Lebenslagen! Mit dem **Seemannsgarn-Automaten** kann jeder mindestens so gut **Geschichten erzählen** wie Käpt'n Blaubär und Hein Blöd. Auch **Ausreden** oder **Entschuldigungen** für die Schule oder für den Beruf sind für den Seemannsgarn-Automaten kein Problem. Alle Geschichten und Entschuldigungen sind bärig gestylt und natürlich ausdrückbar.

CD-ROM (D) für
Windows ab 3.1

Bestell-Nr. RK-153



Sie sparen
68%
statt DM 59,95

1880
DM

üs 151 / sfr 18,80

Meine kunterbunte Stadt

Spielen, lernen und entdecken: Der kleine Kobold Viktor führt die Kinder zu den spannendsten Ecken einer bunten Stadt und lädt sie zu **11 verschiedenen Spielen** ein. U-Bahn fahren, ein eigenes Haus bauen, ein Orchester dirigieren, Plakatwände anmalen, mit der Turmuhr spielen, Puzzles lösen... – jedes Spiel bietet tolle animierte **Grafik, Musik, Geräusche und Sprache** und schult auf unterhaltsame Weise zahlreiche Fähigkeiten wie Logik, Gedächtnis, Farb-, Form- oder Mengenverständnis und Zeitbegriff. Altersempfehlung: **5 bis 10 Jahre.** CD-ROM (D) für Windows ab 3.1.

Bestell-Nr. SA-489

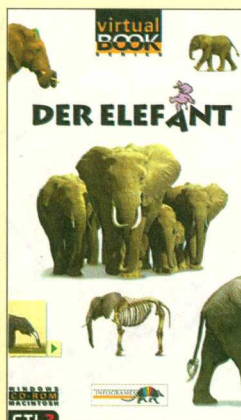
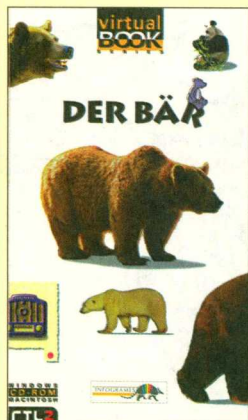


Sie sparen
75%
statt DM 59,95

1480
DM

üs 119 / sfr 14,80

Virtual Book



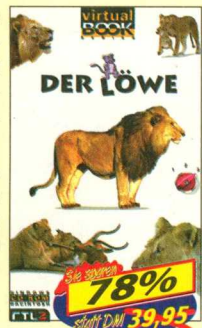
Dieser **liebevoll gestaltete Multimedia-Führer** geleitet Sie durch das **Tierreich** wie ein richtiges Buch. Hier können Sie durch die **leicht-verständlichen Texte**, sowie viele **Bilder und Videos** blättern und so das Wissen um die Tiere entdecken. **Lustige Comic-Figuren** unterhalten den Betrachter mit kleinen **Zeichentrickfilmen**, jede CD enthält einen **Wissenstest mit 100 Fragen**.

Die Virtual Books zeigen **Lebensraum und Gewohnheiten der Tiere**. Einzigartige Fotos und Videos zeigen **die Tiere in der freien Natur**. Hier werden auch die Fragen geklärt, die sich Kinder stellen: **Warum hat ein Löwe eine Mähne, wieviel ißt ein Elefant und warum sind Bären so neugierig?**

Deutsche Vollversionen auf CD für Windows ab 3.x und MacOS

Jedes Virtual Book nur

- Virtual Book - Der Bär** Bestell-Nr. SA-637
- Virtual Book - Der Löwe** Bestell-Nr. SA-636
- Virtual Book - Der Elefant** Bestell-Nr. SA-635



Sie sparen
78%
statt DM 39,95

880
DM

üs 71 / sfr 8,80



24 Stunden / 365 Tage

Bestellannahme

0180/555 82

Fax: 07631/360-444

http://www.pearl.de

ANZEIGE

ELROY jagt den Technokäfer

Hervorragend gezeichnetes interaktives Spielabenteuer für Kinder ab 7 Jahren. Der kleine Elroy sitzt mächtig in der Patsche, denn er will den Technopterger fangen, um sich auf der Insektiade als wahrer Käfer-experte zu beweisen. Aber ausgerechnet dieses Wochenende muß Elroy auf einem Hof weit weg verbringen. Natürlich warten allerhand Probleme auf den kleinen Helden, und in Null-kommanix ist der Teufel los.



Sie sparen
71%
statt DM 99,00

2880 DM

üs 231 / sfr 28,80

Bestell-Nr. RK-155

Urmels Filmstudio

Junge Regisseure ab 5 Jahren bekommen jetzt die Chance, ins Filmgeschäft einzusteigen. Die Kinder können mit wunderschönen Grafiken, lustigen Animationen und toller Musik verblüffende Trickfilme erstellen. Die von Pädagogen, Künstlern und Kindern entwickelten Vorlagen werden „kinderleicht“ über ein Menü eingebunden und zusammengefügt. Vom Ausschneiden des Hintergrunds bis zur Wahl des Hauptdarstellers bleibt alles den Kindern selbst überlassen. Mit vielen Mal- und Zeichenfunktionen ist es kein Problem, eigene Kunstwerke zu erschaffen. Mit Hilfe des mitgelieferten Mikrophons inkl. Standfuß

vertonen die Kinder Ihre Geschichten mit Dialogen, Musik und Geräuschen. Als Ergebnis können die Nachwuchsregisseure eigene Computer-Trickfilme dem staunenden Publikum präsentieren. Somit werden Kreativität und sprachliches Geschick ideal gefördert. Die Kinder und Jugendlichen können auch im Team mit anderen gut zusammenarbeiten. Deutsche Vollversion auf CD-ROM für Windows ab 3.x

Bestell-Nr. RK-234



Sie sparen
73%
statt DM 69,00

1880 DM

üs 151 / sfr 18,80

Billi Banni, spiel mit uns!

inkl. Plüschtier

Billi Banni: Spiel mit uns im Kindergarten

Lustiges Lernspiel, das erste Begegnungen mit Formen, Farben, Zahlen und Buchstaben vermittelt. Hase Billi Banni und Mathilde Maus betreten mit Ihrem Kind eine fantastische Zauberwelt mit vielen Spielen, Rätseln und Aufgaben. Wunderschöne Grafik, Anweisungen per Sprachausgabe, Musik und Tierstimmen begeistern jedes Kind ab zwei Jahren und schaffen eine ideale, ungezwungene Lernumgebung. Die 28 Kinderlieder lassen sich auch auf jedem normalen CD-Player abspielen. Von Pädagogen entwickelt und erprobt.

Komplett deutsche CD-ROM

für Windows 3.1x und Windows 95

Bestell-Nr. PK-496

**Billi Banni: Spiel mit uns in der Vorschule**

Ein tolles, hochmotivierendes Lernspiel-Paket, das Ihr Kind im logischen Denken, Messen, Zählen, Kombinieren, Buchstaben erkennen und Plusrechnen fördert und damit alle wichtigen Grundlagen für den Eintritt in die Schule schafft. Eingebettet in eine lustige und spannende Geschichte im Ferienlager hilft Ihr Kind dem Hasen Billi Banni und Mathilde Maus, viele Aufgaben, Rätsel und Spiel zu lösen. Von Pädagogen entwickelt für 4- bis 6-jährige Kinder, inkl. Elternhandbuch mit Ratschlägen.

Komplett deutsche CD-ROM für Windows 3.1x und Windows 95

Bestell-Nr. PK-495



4880 DM

üs 381 / sfr 48,80

4880 DM

üs 381 / sfr 48,80

Billi Banni interaktive Lesereise

Ein kompletter audiovisueller Leselehrgang für 4 bis 7-jährige Kinder, von Pädagogen entwickelt und ideal zum vorschulischen Lernen und zur Unterstützung des Schulunterrichts geeignet! ABC-Hase, Mathilde Maus und Leo Löwe führen Ihr Kind durch 20 Buchstabenländer mit toller Cartoon-Grafik und vielen animierten Objekten. Über 100 Lernaktivitäten und 40 lustige Geschichten zum Lesen und Hören (Sprachausgabe) machen Schritt für Schritt mit Buchstaben, Silben und Wörtern vertraut.

CD-ROM (D) für Windows ab 3.1.

Bestell-Nr. PK-430



4880 DM

üs 381 / sfr 48,80

Bestellschein

Kunden-Nr. (falls vorhanden)

14	Lord of the Rings enhanced	19,80
15	Buzz Aldrin's Race into Space	19,80
16	Castles II - Siege and Conquest	19,80
17	B17 - Flying Fortress	19,80
18	Gunship 2000	19,80

BG Special

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
1	Starbyte 15er Compilation	19,80
7	Battle Chess 1 / 2 / Enhanced	19,80
8	Maniac Mansion / Loom / Zak M.	19,80
9	3 Classic Flight Simulations	19,80
10	Litil Div. / Slipstr. 5000 / Retribut.	19,80
11	Crusade / Wolfpack / Turrican 2	19,80
12	Dark Univ. / Whales Voy. 1 & 2	19,80
13	Der Planner / Kaiser / Traders	19,80

13	ArCon LT f. Win 95	12,99
15	Image Pals 1.2	12,99
16	Astro Star 5.0	12,99
17	Übung Meister - Englisch	12,99
18	Body Works 5.0	12,99
19	WinDelete 2.0	12,99
20	dBASE 5.0 für Windows	12,99
21	3D-Weltatlas	12,99

Fast geschenkt Gold

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
1	CA SuperCalc	19,80
3	IBM Voicetype Control 3.0	19,80
4	CA Clipper 5.2 & ClipperTools 3	19,80
5	PTS Bootmanager 2.6	19,80
6	CA dBase 2.0 / CA Realizer 2.0	19,80

7	Lotus Ami Pro 3.1	19,80
8	Claris Works 3.0 f. Win.	19,80
9	Reflections 4.0 Special	19,80
10	KHK PC Freiberufler 2.04	19,80
11	Lotus Approach 3.02	19,80
12	IMSI FormTool Gold	19,80
13	Micrografix PhotoMagic 1.0	19,80

Win Word Lösungen

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
7	444 Lösungen für Heim & Büro	19,80
8	222 Formulare und Etiketten	19,80
9	Zeichnungen selbstgemacht	19,80
10	333 Vorlagen für Weihnachten	19,80
11	444 Vorlag. f. Fasching & Ostern	19,80

Und so einfach bestellen Sie:

Gewünschte Magazine vorne ankreuzen, Adressfeld (oben) ausfüllen und diesen Bestellschein bei Ihrem Händler abgeben. Nach 24 Stunden liegen die Hefte dort für Sie bereit - ohne jeglichen Aufpreis!

Wird vom Händler ausgefüllt:

Bitte Händlerstempel/Händleranschrift sowie Grosso-Nummer einfügen und umgehend an Ihr zuständiges Grosso faxen (zur Weiterleitung an LOGIPRESS). Bahnhofsbuchhandel: bitte direkt an LOGIPRESS faxen.

(Fax-Nr. 069 - 899 080 62)

Grosso-Nummer:

Bei Interesse an unseren Verkaufsförderungs-Aktionen, wenden Sie sich bitte an Herrn Jansohn, Tel. 07631/360-503.

LIZENZURKUNDE

Hiermit wird bestätigt, daß Sie mit dem Kauf der Zeitschrift „Fast Geschenk Gold“ und der darin enthaltenen CDs berechtigt sind, das Programm

HERDERS GROSSES BILDERLEXIKON

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

Als kommerzielles Lizenzprodukt der Firma *tewi/Softkey* unterliegt das Programm **Herders Großes Bilderlexikon** – 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 Reklamationschein 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 **Herders Großes Bilderlexikon** werden.

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

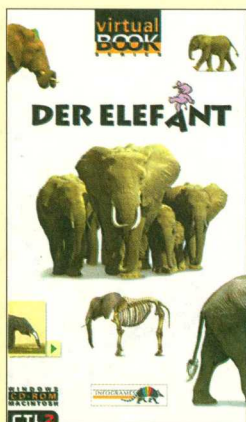
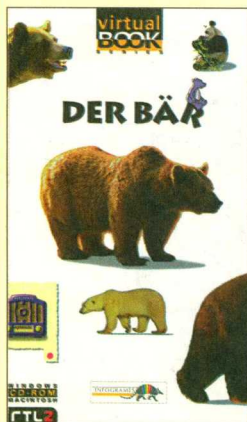
Abgesandt am:

03.12.1998

Unterschrift

G. J. S.

virtual BOOK



Dieser liebevoll gestaltete Multimedia-Führer geleitet Sie durch das **Tierreich** wie ein richtiges Buch. Hier können Sie durch die **leicht-verständlichen Texte**, sowie **viele Bilder und Videos** blättern und so das Wissen um die Tiere entdecken. **Lustige Comic-Figuren** unterhalten den Betrachter mit kleinen **Zeichentrickfilmen**, jede CD enthält einen **Wissenstest mit 100 Fragen**.

Die Virtual Books zeigen **Lebensraum und Gewohnheiten der Tiere**. Einzigartige Fotos und Videos zeigen **die Tiere in der freien Natur**. Hier werden auch die Fragen geklärt, die sich Kinder stellen: **Warum hat ein Löwe eine Mähne, wieviel ißt ein Elefant und warum sind Bären so neugierig?**

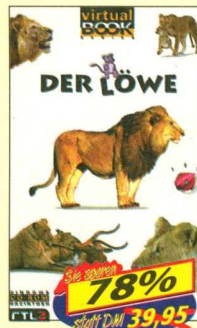
Deutsche Vollversionen auf CD für Windows ab 3.x und MacOS

Jedes Virtual Book nur

Virtual Book- Der Bär Bestell-Nr. SA-637

Virtual Book- Der Löwe Bestell-Nr. SA-636

Virtual Book- Der Elefant Bestell-Nr. SA-635



880
DM
üs 71 / sfr 8,80

Magazine

Nachbestellschein

Die folgenden Software-Magazine mit CD-ROM aus dem TREND-Verlag können Sie direkt bei jedem Zeitschriftenhändler oder Bahnhofsbuchhändler **völlig portofrei nachbestellen**.

Schon am nächsten Werktag sind die gewünschten Magazine dort für Sie abholbereit.

Hiermit bestelle ich die unten angegebenen Zeitschriften.

Name / Firma:

Straße:

Land, PLZ, Ort:

Tel.-Nr.: ()

Fax:

Datum:

Unterschrift:

Bestseller Games

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
9	Leisure Suit Larry 5	9,99
11	Mad News	9,99
12	Leisure Suit Larry 6	12,99
13	Alone in the Dark II	12,99
14	Sim City enhanced	12,99
15	Alone in the Dark III	12,99
16	Dungeon Master 2	12,99
17	Warcraft 1	12,99
18	Das Schwarze Auge 1 & 2	12,99
19	Albion	12,99
20	Pirates! Gold	12,99
21	Space Marines	12,99

Bestseller Games Gold

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
6	Die Siedler 1	14,99
7	Cyberia 1	14,99
8	Descent 1	14,99
9	Pole Position	14,99
10	Werewolf & Comanche 2.0	14,99
11	Jagged Alliance 1	14,99
12	Battle Isle 3	14,99
13	Grand Prix	14,99
14	Kingdom O' Magic (2 CDs)	14,99

BG Collection

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
13	Shattered Steel - Lib. of Lanios	19,80
14	Lord of the Rings enhanced	19,80
15	Buzz Aldrin's Race into Space	19,80
16	Castles II - Siege and Conquest	19,80
17	B17 - Flying Fortress	19,80
18	Gunship 2000	19,80

BG Special

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
1	Starbyte 15er Compilation	19,80
7	Battle Chess 1 / 2 / Enhanced	19,80
8	Maniac Mansion / Loom / Zak M.	19,80
9	3 Classic Flight Simulations	19,80
10	Litil Div. / Slipstr. 5000 / Retribut.	19,80
11	Crusade / Wolfpack / Turrican 2	19,80
12	Dark Univ. / Whales Voy. 1 & 2	19,80
13	Der Planner / Kaiser / Traders	19,80

Spielhallen Hits

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
1	Battle Race	19,80
2	Primal Rage	19,80
3	D.O.G. - Fight For Your Life	19,80
4	Fatal Racing	19,80

CD Top

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
2	Time Almanac of the 20th Cent.	12,99
3	Leonardo - The Inventor	12,99
4	Photofinish 3.0	12,99
5	Land Designer (Gartenplaner)	12,99
6	Infopedia 2.0	12,99
7	A.R.N.O.L.D. Mix H't f. Win 95	12,99
8	Print Artist 3.0 SE plus	12,99
9	TopWare Gold II (43 Vollvers.)	12,99
10	Micrografx Simply 3D	12,99
11	Marco Polo Travel Center 2.2	12,99

Fast geschenkt

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
2	Organice 1.5 Private Edit. (3,5")	9,99
3	Press International / DesignWorks	9,99
4	Pack Rat 4.1 (3,5"-Disk)	9,99
5	Virtus Walkthrough SE	9,99
8	Media Mania 1.2. Private Edit.	9,99
9	Borland Paradox 4.5 f. Windows	9,99
10	Label's Unlimited	9,99
11	Norton Commander 4.0 CLE	12,99
12	Calendar Creator Plus 2.0	12,99
13	ArCon LT f. Win 95	12,99
15	Image Pals 1.2	12,99
16	Astro Star 5.0	12,99
17	Übung Meister - Englisch	12,99
18	Body Works 5.0	12,99
19	WinDelete 2.0	12,99
20	dBASE 5.0 für Windows	12,99
21	3D-Weltatlas	12,99

Fast geschenkt Gold

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
1	CA SuperCalc	19,80
3	IBM Voicetype Control 3.0	19,80
4	CA Clipper 5.2 & ClipperTools 3	19,80
5	PTS Bootmanager 2.6	19,80
6	CA dBase 2.0 / CA Realizer 2.0	19,80

7	ABC Flow Charter 3.0	19,80
8	Führerscheintraining	19,80
9	RGH Profan 4.5 für Windows	19,80
10	IBM VoiceType Simply Speaking	19,80

PC Lösungen

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
1	222 Excel 5 Lösungen	19,80
2	Access Top-Lösungen	19,80
3	333 CorelDRAW Lös. (V. 3 - 6)	19,80
5	555 MS-Office Lösungen f. 7.0	19,80
6	200 Excel Lösungen u. Makros	19,80
7	Die besten Access Lösungen	19,80
9	333 CorelDRAW Lös. (V. 6 / 7)	19,80
10	Finanzen im Griff mit Excel	19,80
11	111 Profi-Lösungen f. Access	19,80
12	333 CorelDRAW-Drucksachen	19,80

PC Schulung

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
1	WinWord 7.0 Training	19,80
2	Corel Draw 6.0 Training	19,80
3	Excel 97 Training	19,80
4	Word 97 Training	19,80
5	Access 97 Training	19,80
6	PC-Einsteigerkurs Windows 95	19,80
7	Bildbearbeitung Lernkurs	19,80

Vollversion

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
7	Lotus Ami Pro 3.1	19,80
8	Claris Works 3.0 f. Win.	19,80
9	Reflections 4.0 Special	19,80
10	KHK PC Freiberufler 2.04	19,80
11	Lotus Approach 3.02	19,80
12	IMSI FormTool Gold	19,80
13	Micrografx PhotoMagic 1.0	19,80

Win Word Lösungen

✓ Ausgabe	Inhalt / Bezeichnung	Preis
7	444 Lösungen für Heim & Büro	19,80
8	222 Formulare und Etiketten	19,80
9	Zeitschriften selbstgemacht	19,80
10	333 Vorlagen für Weihnachten	19,80
11	444 Vorlag. f. Fasching & Ostern	19,80

Und so einfach bestellen Sie:

Gewünschte Magazine vorne ankreuzen, Adressfeld (oben) ausfüllen und diesen Bestellschein bei Ihrem Händler abgeben. Nach 24 Stunden liegen die Hefte dort für Sie bereit - ohne jeglichen Aufpreis!

Wird vom Händler ausgefüllt:

Bitte Händlerstempel/Händleranschrift sowie Grosso-Nummer einfügen und umgehend an Ihr zuständiges Grosso faxen (zur Weiterleitung an LOGIPRESS). Bahnhofsbuchhandel: bitte direkt an LOGIPRESS faxen.

(Fax-Nr. 069 - 899 080 62)

Grosso-Nummer:

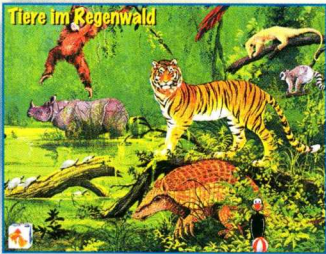
HERDERS GROSSES BILDERLEXIKON

Was Kinder wissen wollen



Das Pferd beginnt zu wiehern, der Hund bellt, das Auto hupt, der Hase wackelt bedenklich mit den Ohren:

Lassen Sie Ihr Kind die Welt auf spielerische und kindgemäße Weise entdecken! In der Multimedia-Ausgabe von *Herders Großem Bilderlexikon* auf CD-ROM wird die Welt des Wissens zu einem Erlebnis, das kleinere und größere „Entdecker“ gleichermaßen in seinen Bann zieht. Aufbau und Bedienung sind so einfach, daß auch die Jüngsten das Programm schon nach ganz kurzer Zeit völlig selbsttätig steuern können!



► **Lebendiges Wissen:** Die bunten Bilder mit ihren vielen Details sind nicht nur zum Betrachten da. Ihr Kind wird begeistert sein, wenn die liebevoll gestalteten Szenen plötzlich zum Leben erwachen, wenn das Nilpferd im Wasser verschwindet, das Käuzchen schreit oder das Orchester zu spielen beginnt ...

► **Altersgerechtes Lern- und Spielangebot:** Informationsangebot und Schwierigkeitsgrad der Spiele passen sich flexibel dem Entwicklungsstand und dem Lernbedürfnis der einzelnen Altersgruppen an. So kommen kleine und auch größere Kinder auf ihre Kosten!



► **Spielend lernen:** Die Vielfalt der Themen aus den verschiedensten Lebensbereichen wird ergänzt durch reizvolle Puzzles und Zuordnungsspiele, die nicht nur Spaß machen, sondern auch das Auffassungsvermögen schulen und den Wissenshorizont erweitern.



Systemvoraussetzungen:

PC-486 oder höher, 8 MB RAM, CD-ROM-Laufwerk, Soundkarte und Maus, Windows 3.1(1) oder Windows 95.

fast geschenkt!



GOLD JUNIOR-EDITION

Deutsche
Originalversion
auf CD-ROM

Herders Großes Bilderlexikon CD-ROM Edition Kids

- Das Original-Kinderlexikon auf CD-ROM
- Lebendige Bilder mit Geräuschen und Animationen
- Kindgerechte Welt-erklärung mit Text- und Sprachausgabe
- Themen aus allen Lebensbereichen
- Einstellbare Altersstufen
- Einfache Programmsteuerung mit dem Spaßvogel Tschip