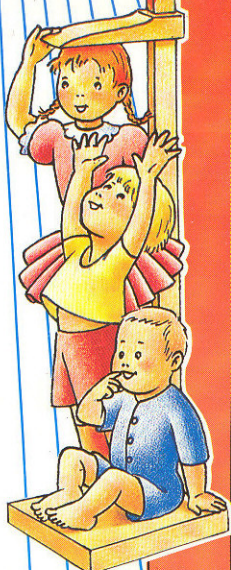


# Texas Instruments

Spiele macht schlau.

**ERWACHSENEN WERDEN  
MACHT SPAß  
... BESONDERS MIT  
LERNSPIELEN VON  
TEXAS INSTRUMENTS!**



135

6-12



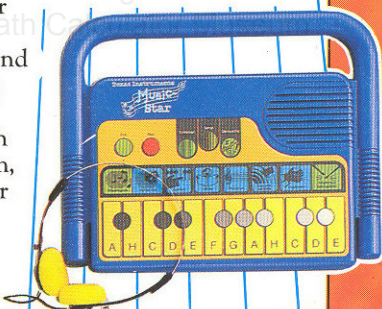
130

Der sprechende Musiklehrer, bei dem das Lernen Spaß macht.

Durch spielerische Übungen mit Tönen, Rhythmen und Melodien entdeckt er verborgene Talente.

Wiederholtes Anhören und Mitsingen helfen, die eingespeicherten Lieder zu lernen. Es können auch eigene Melodien erfunden, aufgenommen und wieder abgespielt werden.

Mit eingebautem Lautsprecher und einem superleichten Kopfhörer.



125

6-11

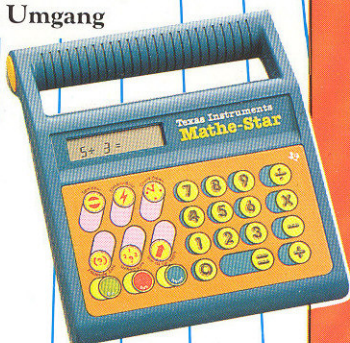
# Mathe-Star

Die spielerische Art, den Umgang mit Zahlen zu lernen.

Macht aus den vier Grundrechenarten sechs aufregende Spiele.

Es können bis zu zehn Aufgaben programmiert und abgerufen werden.

Belohnt richtige Antworten mit aufleuchtenden Sternen.

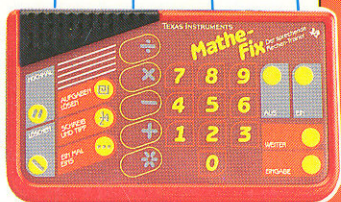


120

6-11

# Mathe-Fix

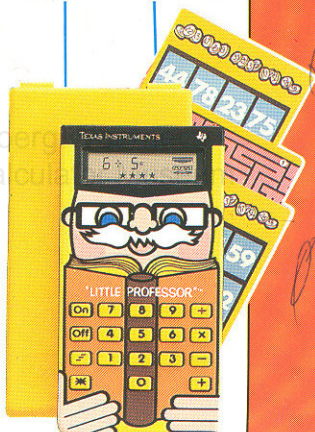
**Der sprechende Rechentrainer.**  
Hilft spielerisch das Einmaleins oder gemischte Rechenaufgaben zu erlernen. Mit drei Schwierigkeitsstufen und 100.000 Aufgaben. Mit eingebautem Lautsprecher sowie einem superleichten Kopfhörer.



6-11

# LITTLE PROFESSOR<sup>®</sup>

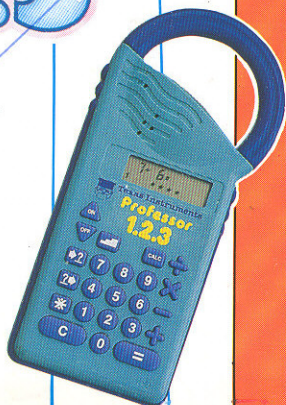
**Der lustige Rechenlehrer.**  
Stellt 50.000 Aufgaben in den vier Grundrechenarten und vier Schwierigkeitsstufen. Belohnt richtige Antworten mit einem lustigen Bartwackeln. Sechs bunte Spielkarten ermöglichen lustige Gemeinschaftsspiele.



5-9

# Professor 1.2.3

**Der Spielspaß rund um Zahlen.**  
Stellt Rechenaufgaben in drei Schwierigkeitsstufen und "belohnt" richtige Antworten mit einer Melodie. Mit einem einfachen Tastendruck wird er zu einem echten Rechner.



115

110

105

100

95

4-8



# Professor Time

**Der Spielspaß rund um die Uhr.**

Ein elektronisches Lernspiel, eine Digitaluhr und ein Wecker - alles in einem in "Professor Time".

Vermittelt das Verständnis für Analog- und Digitalanzeigen. Zehn bunte Spielkarten ermöglichen 20 lustige Uhren-Spiele. Mit eingebauter Uhr und Weckfunktion.



4-7

Mein  
sprechender

# Lese- freund

© 2010 ...  
Datamat...



4-7

**Das erste Buch vor dem Buch.**

Spielend lesen lernen lautet das Motto.

Eine freundliche Stimme führt durch sieben Lese- und Bilderbücher.

76 lustige Aktivitäten und 1500 Fragen sorgen für reichlich Spiel-, Lern- und Lesespaß.

Voll ausbaufähig mit Erweiterungs-Modulen.

## ERWEITERUNGS- MODUL 1

**5 bis 7 Jahre**

Die Fortsetzung zum Lernerfolg.

Für weitere Herausforderungen mit fünf neuen Lese- und Aktivitätsbüchern.



90

85

80

75

70

3-6

# LITTLE COMPUTER

Die erste PC-Erfahrung. Aufgebaut wie ein "echter" Personal Computer, bietet "Little Computer" 24 Spielideen. Cursor-, Enter-, Programm-Tasten und einiges mehr machen mit der Computerwelt vertraut.

## ERWEITERUNGS-PACK 1 ERWEITERUNGS-PACK 2

Die Fortsetzung zum Lernspaß.

Zwei Packs mit weiteren Spielideen für den "Little Computer". Mit jeweils 24 neuen Spielanregungen auf zwölf doppelseitigen Karten.



65

60

3-6

# TIPP & SPRICH

Der Lernspaß mit Bildern, die richtig sprechen.

Durch spielerische Auseinandersetzung mit Sprache, Tönen und Tierlauten wird die Umwelt täglich neu entdeckt.

Stellt Fragen, korrigiert, ermutigt und gibt die richtigen Antworten.

14 abwaschbare bunte Bilderbögen sorgen für unzählige Stunden Spaß.



55

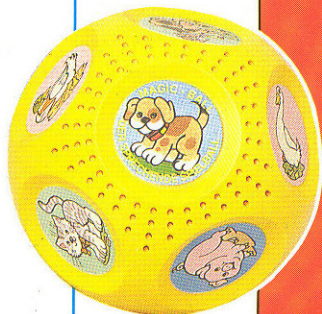
50

6-24  
M

# Magic Ball

Der sprechende Spielball.

Es werden spielerisch zwölf lustige Tiere, ihre Namen und ihre Stimmen kennengelernt. Wenn der Ball rollt, erklingt eine fröhliche Melodie. Bleibt er liegen, fängt er an zu sprechen und benennt das Tier auf der Oberseite.



45



In der Schweiz sind verbrauchte Batterien an die Verkaufsstelle zurückzugeben.  
En Suisse, les piles sont à rapporter après usage au point de vente.