

**TEXAS
INSTRUMENTS
UNE GAMME COMPLÈTE
DE JEUX ÉDUCATIFS QUI
PARLENT.**

**Plus
les enfants
s'amuse
nt mieux ils
apprennent.**



le Calcul magique



AGE : A PARTIR DE 7 ANS

Un jeu qui parle pour se familiariser avec le calcul...

"Bonjour, calcul niveau 1" dit ce petit jeu intelligent... et en route pour des heures d'amusement et de découverte. On jongle alors avec les additions, les soustractions, les multiplications et les divisions, la notion de plus grand que plus petit que et de nombreux autres jeux passionnants.

Le Calcul Magique félicite si la réponse est juste et encourage à persévérer si la réponse est inexacte.

Le Calcul Magique propose plus de 100.000 problèmes répartis en 4 niveaux de difficultés. Il est livré avec un casque stéréo pour jouer seul.

Réf. Code : MICRO-SNM/FR



Les Nombres Magiques

AGE : A PARTIR DE 6 ANS

La nouvelle façon de devenir un as du calcul...

Le design de ce petit jeu a particulièrement été étudié, ainsi l'écran incliné rend l'affichage LCD très facile à lire... 7 jeux différents, tous basés sur les nombres et le calcul garantissent des heures d'amusement. De plus, le chronomètre intégré permet de mesurer ses performances à celles des copains... Pour les jeux et les opérations qui demandent un peu plus d'apprentissage, une mémoire permet de programmer ses propres problèmes. Les Nombres Magiques sont livrés avec un manuel de jeu de 25 pages.

AGE : 6 A 11 ANS

Pour jouer avec les lettres et les mots.

La mémoire de la Dictée Magique met à la disposition de l'enfant 150 mots de 4 niveaux de difficulté différents. Quelle que soit la réponse juste ou non, après 2 essais infructueux, elle donne la bonne réponse et enregistre le score.

Il y a aussi des jeux pré-programmés tel que le mot mystérieux et le code secret.

La visualisation, l'écoute et la répétition des mots sont, selon les éducateurs, la meilleure façon d'apprendre. C'est la vocation de la Dictée Magique : elle parle, est interactive et elle éveille la curiosité et le goût de la compétition. C'est la nouvelle manière d'apprendre l'orthographe en s'amusant.

La Dictée Magique



AGE : A PARTIR DE 5 ANS

Pour apprendre en s'amusant les notions de base de la musique...

Une merveilleuse boîte à sons dotée d'un clavier de 20 notes, 12 mélodies pré-enregistrées, la possibilité d'enregistrer et de ré-écouter une mélodie (jusqu'à 50 notes ou sons).

La Musique Magique a été conçue en collaboration avec des professeurs de musique pour faciliter chez l'enfant la compréhension des notions de base de la musique telles que le timbre ou le tempo et qu'il progresse en jouant lui-même des mélodies. La Musique Magique est livrée avec un manuel de musique et un casque stéréo pour savourer seul ses propres compositions.

Réf. Code : SNMUSIC/FR



La Musique Magique

AGE : A PARTIR DE 5 ANS

Pour calculer en s'amusant.

Plus de 50.000 problèmes différents pour découvrir les additions, les soustractions, les multiplications et les divisions. Si la réponse proposée est juste, les moustaches du petit professeur s'animent. Après 2 essais vains, la bonne réponse est automatiquement affichée. Tous les 5 jeux, Le Little Professor affiche le score obtenu.

Le Little Professor a la taille d'une calculatrice et peut être utilisé partout. Il est livré dans un boîtier rigide, avec 6 cartes jeux et fonctionne avec 2 piles longue durée.



**LITTLE
PROFESSOR®**

AGE : 2 A 5 ANS

Un jeu qui parle pour découvrir le monde en s'amusant...

14 activités différentes sollicitent la vue, l'ouïe et le toucher de l'enfant, reconnaissance des mots, des couleurs et des formes, découverte de thèmes tels que les animaux de la ferme ou de la jungle... Pour chacune des activités Le Livre Magique propose un vocabulaire adapté ainsi que les sons appropriés. Il guide l'enfant, lui pose des questions, le corrige. L'interactivité du jeu maintient ainsi toujours l'intérêt de l'enfant. Le Livre Magique comprend 14 planches plastifiées et est livré avec un livre de coloriage et une notice explicative destinée aux parents. Robuste, il résiste aux chocs.

LE LIVRE MAGIQUE



Réf. Code : TNELL/FR

AGE : 6 A 11 ANS

Les Modules de la Dictée Magique.

Des modules spécialement conçus pour étendre les capacités de la Dictée Magique dans des registres de vocabulaire spécifique. Chaque module est un véritable petit dictionnaire contenant jusqu'à 170/180 mots ainsi qu'un manuel d'utilisation.



La gamme des jeux éducatifs Texas Instruments.

Plus que jamais il est essentiel que les enfants maîtrisent parfaitement les apprentissages de base pour assurer leur avenir. Chez Texas Instruments nous en avons conscience. C'est pour cela que nous développons notre gamme de jeux éducatifs en étroite collaboration avec des spécialistes de l'éducation. Ainsi nos jeux sont adaptés à l'enfant et parfaitement compatibles et complémentaires avec ce qu'il apprend à l'école.

Mais pour nous cela n'était pas suffisant ! Pour rendre nos jeux encore plus interactifs et pour qu'ils fascinent et amusent les enfants sans jamais les lasser nous utilisons la synthèse de la parole.

Les jeux éducatifs Texas Instruments corrigent et encouragent les enfants et établissent un véritable dialogue avec eux. Ils suscitent l'intérêt et la curiosité et donnent une plus grande envie d'apprendre.

En vente chez tous les distributeurs de jouets et les grands magasins. Pour tous renseignements, écrivez à :

Texas Instruments France
Division Grand Public - BP 67
78141 Vélizy-Villacoublay Cedex.



TEXAS INSTRUMENTS

Imprimé en Italie 1109158-2



Synergie, B, J, K & E, Éditions RCS Paris B 682 035 951 000 65.