

# Texas Instruments

Magiques et Intelligents

**C'EST AMUSANT  
DE GRANDIR...  
AVEC LES JEUX  
TEXAS INSTRUMENTS !**



135

6-11

## La Dictée Magique

Elle dit un mot, l'enfant le tape,  
elle le corrige ou le félicite.  
150 mots du vocabulaire courant et  
de nombreuses activités différentes.

### MODULES D'EXTENSION

Grâce à ces modules, l'enfant enrichit  
son vocabulaire et son orthographe.

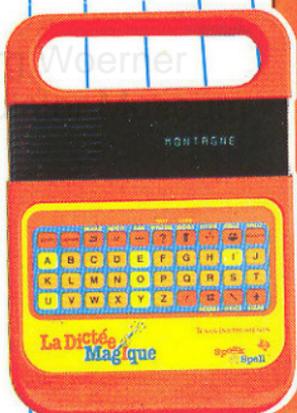
En français :

5 modules.

En anglais :

3 modules.

(\*)



130

125

6-11

## Les Nombres Magiques

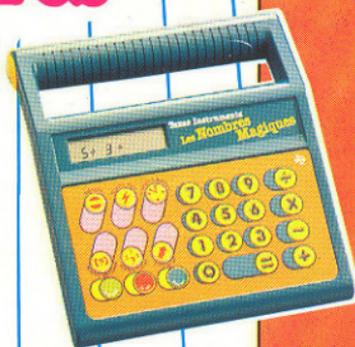
Un jeu amusant pour apprendre  
les opérations. Chronomètre intégré.

(\*)

## le Calcul magique

Parlant, il encourage l'enfant  
dans la pratique du calcul.  
Livré avec casque.

(\*)



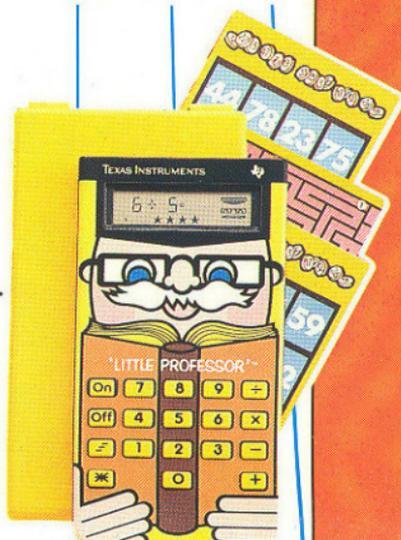
120

6-11

# LITTLE PROFESSOR

F Apprentissage des 4 opérations avec 50.000 problèmes sur 4 niveaux de difficultés.  
Produit non disponible en France.

NL Optellen, aftrekken, vermenigvuldigen en delen met meer dan 50.000 opgaven en vier moeilijkheidsgraden.

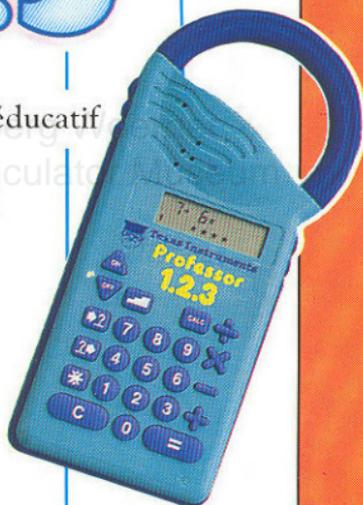


5-9

## Professor 1.2.3

F Dans le même produit un jeu éducatif et une calculatrice. Avec Professor 1.2.3 les opérations deviennent un jeu. Plus de 50.000 problèmes sur trois niveaux de difficultés.

NL Speelgoed om mee te leren rekenen en rekenmachine in één!. Er zijn meer dan 50.000 opgaven met drie moeilijkheidsgraden.

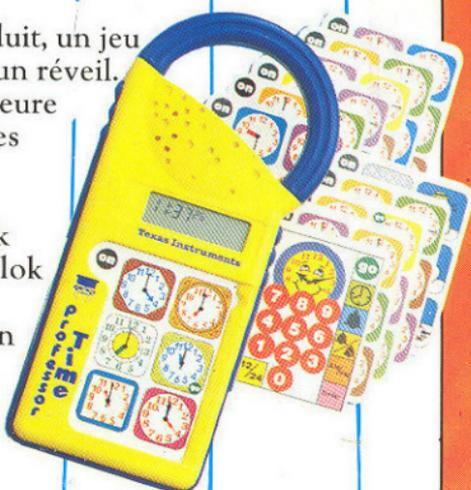


4-8

## Professor Time

F Dans le même produit, un jeu éducatif, une montre et un réveil. Pour apprendre à lire l'heure sur une montre à aiguilles ou à chiffres.

NL Een leerzaam stuk speelgoed, een digitale klok en een wekker in één! Je leert klokkijken op een digitale en een analoge klok.



115

110

105

100

95

4-8

# Professor Time

**F** Dans le même produit, un jeu éducatif, une montre et un réveil. Pour apprendre à lire l'heure sur une montre à aiguilles ou à chiffres.

**NL** Een leerzaam stuk speelgoed, een digitale klok en een wekker in één! Je leert klokkijken op een digitale en een analoge klok.



95

4-8

# La Musique Magique

De nombreux exercices amusants pour apprendre rythme, mélodie et timbre. Encourage l'enfant à créer et à enregistrer ses propres airs. 12 chansons pré-enregistrées. Guide et casque fournis.

(\*)



90

85

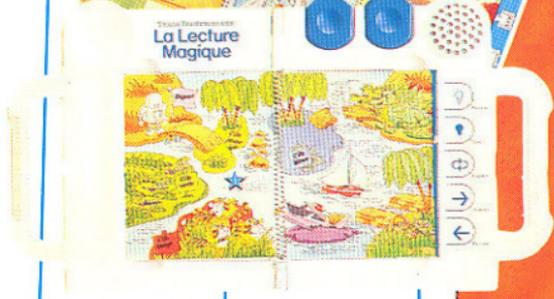
4-7

# La Lecture Magique

Le premier ordinateur parlant d'apprentissage de la lecture. Des heures de jeu et d'apprentissage avec les 7 livres fournis couvrant toutes les étapes de l'apprentissage de la lecture.

## MODULE D'EXTENSION

5-7 ans  
Module d'extension comportant 5 nouveaux livrets avec de nouvelles activités. (\*)



80

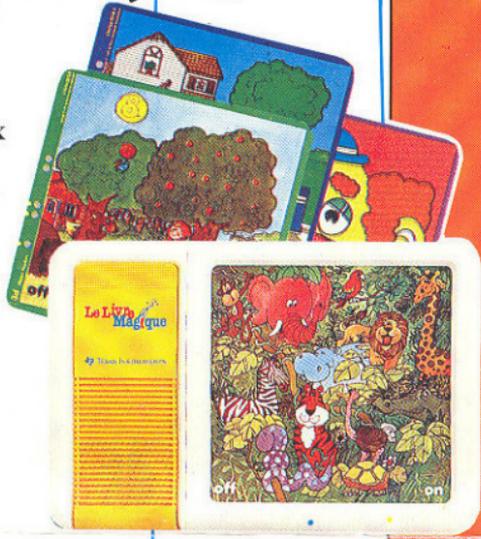
75

3-6

# LE LIVRE MAGIQUE

Des sons, des cris d'animaux et une voix sympathique aident l'enfant à reconnaître les images qu'il touche. Apprentissage des couleurs, nombres, formes, animaux, objets quotidiens.

(\*)



65

60

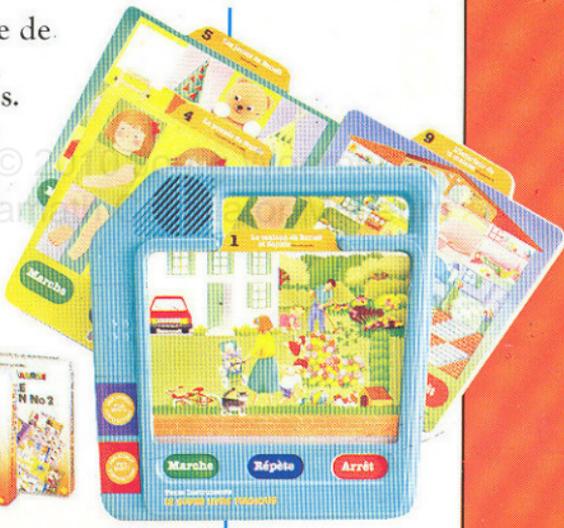
2-5

# LE SUPER LIVRE MAGIQUE

Une manière amusante de découvrir les couleurs, les formes, les nombres. Voix électronique de haute qualité, nombreuses activités pour des heures d'amusement.

## MODULES D'EXTENSION

Les animaux (Module 1)  
Les sports (Module 2)  
Chaque module contient 16 nouvelles activités. (\*)



55

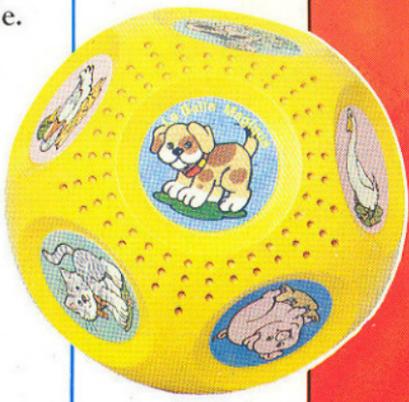
6-24 M

# La Balle Magique

Balle musicale et parlante à 12 faces. Joue un air joyeux lorsqu'elle roule. Dès qu'elle s'arrête, elle donne le nom de l'animal visible sur la face du haut et pousse son cri.

(\*)

(\*) Niet verkrijgbaar in de Nederlandse taal.



50

45

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