

Programme für die 4 erfolgreichsten Computer-Systeme:

ATARI™ Computer, COMMODORE™ 64, SCHNEIDER™ CPC 464, MSX™

Strategie-Spiele

Seeschlacht	750 002.5
Affen-Jagd	750 014.9
Touch	750 026.2
Wilde 15	750 019.0
Denk mit	750 027.0
Goldgräber	750 023.8

- ATARI/C 64 -

Aktions-Spiele

Wilder Westen	750 001.7
Super-Gärtner	750 013.0
Schatz-Suche	750 015.7

- ATARI/C 64 -

Simulations-Spiele

Dampfmaschine	750 022.0
Computer-Kran	750 018.1

- ATARI/C 64 -

Anwendungs- und Musik- Programme

Computer-Orgel	750 016.5
Meine Adressen	750 017.3
Mini-Text	750 021.1

- ATARI/C 64 -

Geschicklichkeits- Spiele

Rasen-Mäher	750 012.2
Jumper	750 020.3
Fischmarkt	750 025.4

- ATARI/C 64 -

Text-Abenteuer

TKKG	750 024.6
------	-----------

- ATARI/C 64 -

Lernprogramme

Jetzt NEU!

Die Deutsch-Stunde, Folge 1	
ATARI/C 64	750 028.9 oder SCHNEIDER/MSX 750 528.0
Die Deutsch-Stunde, Folge 2	
ATARI/C 64	750 029.7 oder SCHNEIDER/MSX 750 529.9
Die Deutsch-Stunde, Folge 3	
ATARI/C 64	750 030.0 oder SCHNEIDER/MSX 750 530.2
Die Englisch-Stunde, Folge 1	
ATARI/C 64	750 031.9 oder SCHNEIDER/MSX 750 531.0
Die Englisch-Stunde, Folge 2	
ATARI/C 64	750 032.7 oder SCHNEIDER/MSX 750 532.9
Die Englisch-Stunde, Folge 3	
ATARI/C 64	750 033.5 oder SCHNEIDER/MSX 750 533.7
Die Mathe-Stunde, Folge 1	
ATARI/C 64	750 034.3 oder SCHNEIDER/MSX 750 534.5
Die Mathe-Stunde, Folge 2	
ATARI/C 64	750 035.1 oder SCHNEIDER/MSX 750 535.3
Die Mathe-Stunde, Folge 3	
ATARI/C 64	750 036.0 oder SCHNEIDER/MSX 750 536.1



Computer-Club

Mit den neuen **EUROPA-Lernprogrammen** wird der **Computer zum Trainings-Partner** und **Lehrer zugleich:**

Jederzeit verfügbar, geduldig und zuverlässig, fordert er doch gleichzeitig zu echter Leistung heraus.

Der Computer wird hier zum sinnvollen Partner und bleibt nicht nur Spiel-Gerät.

Die von Pädagogen erarbeiteten Lerninhalte machen Spaß, weil sie schnell Erfolgserlebnisse vermitteln.

Verlerntes wird jederzeit wiederholt und aufgefrischt.

Je Programmfolge bietet der Stoff drei volle Nachhilfestunden

...und das jeweils zu einem einzigartigen Taschengeld-Preis!

3 x 3 = 9 Programme
gehen an den Start:

Die Deutsch-Stunde 1-3
umfaßt fünf
grammatikalische
Schwerpunkte der
deutschen Sprache



Die Englisch-Stunde 1-3
trainiert fünf wichtige
Teilgebiete der englischen
Grammatik und macht
deshalb sprachsicherer



Die Mathe-Stunde 1-3
hilft bei den
Hauptschwierigkeiten
der Mathematik



Jedes Programm
gleichzeitig für:

ATARI™ COMPUTER / COMMODORE™ 64 und
SCHNEIDER™ CPC 464 / MSX™

EUROPA

Computer-Club