

Spielend für's Leben lernen

# YENO<sup>®</sup>



**SPIEL- UND  
LERNCOMPUTER  
1992/93**

**Yeno Spiel- und Lerncomputer 1992-1993**

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

# YENO<sup>®</sup> Spiel- und Lerncomputer



## Mein Telefonfreund mit Stimme

Mein Telefon-Freund regt die Fantasie des Kindes an, ermuntert es zum Sprechen und fördert die musikalische Kreativität. Einfach eine Telefon-Nummer aus dem eingebauten "Telefonbuch" wählen und schon meldet sich der gewünschte Freund.

**Spielend die ersten Zahlen lernen.**

## Meine fröhliche Uhr mit Stimme

Eine Uhr, die richtig sprechen kann. Nur ein Dreh am großen oder kleinen Zeiger und eine freundliche Computerstimme sagt, welche Uhrzeit das Kind eingestellt hat. Eine sympathische Stimme ruft zu 5 Tagesabschnitten auf, die für das Kind von besonderer Bedeutung sind:

**Aufstehen - Frühstücken - In-die-Schule-gehen - Abendessen - Ins-Bett-gehen.**

## Mein sprechender Schulbus

Mein sprechender Schulbus nimmt die Kinder mit - auf die lustige Straße zum ersten Wissen. Die 8 elektronischen Würfel sind wichtige Bausteine für's Leben und ermöglichen 6 sehr unterhaltsame Aktivitäten. Ein Dreh an der Wählscheibe genügt zum spielenden Lernen:

**Buchstaben + Buchstabieren,**

**Zahlen + Zählen,**

**Musizieren, Erkennen und Begreifen.**

Eine klare, freundliche Computerstimme leitet an, führt zur richtigen Antwort und spart auch nicht mit Lob.



## Yeno Spiel- und Lerncomputer 1992-1993

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

### Mein sprechendes Telefon

Mein sprechendes Telefon führt die Kinder an vielseitige neue Aktivitäten heran. Es kann sich mit den 10 einprogrammierten Gesprächspartnern unterhalten, die ihm auch kleine Aufgaben stellen (z.B. bestimmte Formen und Farben zu finden).

Ist der Hörer aufgelegt, ruft einer der Spielpartner ganz bestimmt an!

Die eingebaute Klaviatur regt das Kind zu seinen ersten musikalischen Aktivitäten an. Die Stimmen von 6 Tierfreunden bringen besonderen Spaß.



### Meine sprechende ABC-Fahrschule

Elektronische Fahrschule mit Computerstimme. Mit dem "ersten Auto" zur ersten Wissen. Das Kind lernt beim lustigen Autofahren Buchstaben, Zahlen, Formen Farben und "Musizieren".

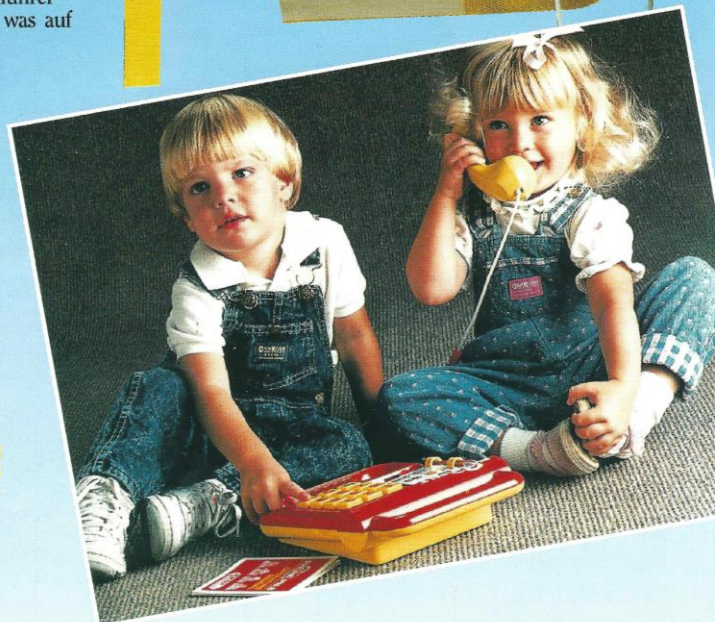
Großer Spiel-Spaß mit allen Funktionen eines richtigen Pkw-Armaturenbretts - sogar mit "Telefon" und "Autoradio". Für zu Hause, im Ausfahr-Buggy oder Auto.



### Mein sprechender Lernexpress

Ein fröhliches Zieh-Spielzeug mit lustigen Eisenbahngeräuschen. Das "Reisegepäck" besteht aus 4 elektronischen Würfeln, die das Kind mit Zahlen, Formen, Farben und Tieren vertraut machen. Der Lokführer - eine sympathische Computerstimme - erklärt, was auf den Würfeln zu sehen ist.

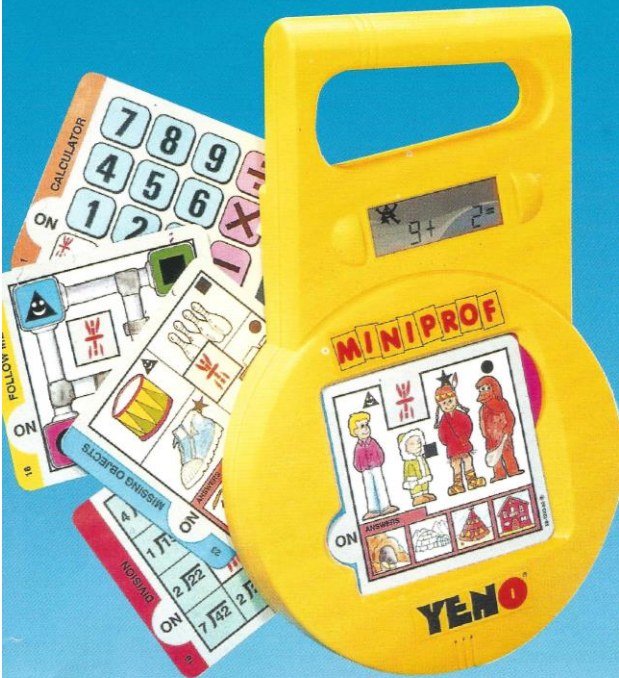
**Mit einprogrammierten Melodien.**



*Fördern Sie die schlummernden Talente Ihres Kindes*

## Yeno Spiel- und Lerncomputer 1992-1993

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



# MINIPROF

MiniProf - ein kleiner Lerncomputer für Kinder in den ersten Grundschuljahren.

40 Aktivitäten auf 20 doppelseitig programmierten Lernkarten vermitteln

- spielerisch die vier Grundrechenarten in jeweils 2 Schwierigkeitsstufen,
- lehren die Uhrzeit, Objekte zu benennen und zu unterscheiden, sowie viele Dinge des Alltags zu erkennen und zuzuordnen,
- fördern durch Labyrinth-, Puzzle- und Ergänzungsspiele logisches Denken und die Assoziationsfähigkeit.
- Mit MiniProf kann man auch einfach nur Musik machen - das heißt, vier vorprogrammierte Lieder spielen oder selbst eigene Melodien komponieren, speichern und wiedergeben.

Die einzelnen Übungen werden auf einem LCD-Bildschirm präsentiert, wobei das Kind immer 3 Versuche hat, die korrekte Lösung zu finden.

Nach einer Aufgabenserie verteilt er zur Anerkennung und Motivation Punkte.

Und noch etwas:

**MiniProf** hat alle Funktionen eines kleinen Taschenrechners, mit dem man addieren, subtrahieren, dividieren und multiplizieren kann.

Durch seinen praktischen Tragegriff und sein eingebautes Kartenfach kann man **MiniProf** überallhin mitnehmen.



## Mein sprechendes Zauberkeyboard

Entfaltet auf spielerische Weise die musikalische Kreativität des Kindes und das schon im Vorschulalter.

**12 einprogrammierte Kinderlieder**

**12 Tontasten für freie Spielvariationen.**

**5 verschiedene Toneffekte:**

**Klavier-, Hunde-, Katzen-, Kuh- und Ziegenstimmen**

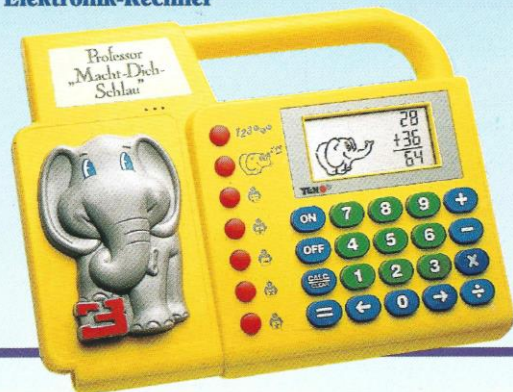
## Professor "Macht-Dich-Schlau"

Ein toller Lehrer und Spielgefährte.

Führt die Kinder Schritt für Schritt ganz behutsam durch den Zahlen-Dschungel.

7 Aktivitäten für endlosen, lehrreichen Spielspaß sind einprogrammiert:

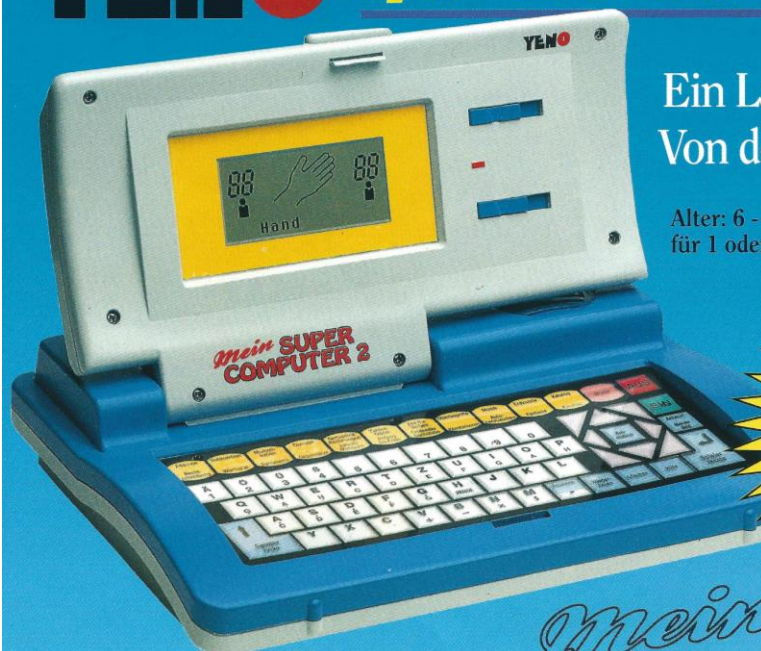
**Grundrechenarten • LCD-Spiele  
Rechen-Quiz • 5-stelliger  
Elektronik-Rechner**



# Yeno Spiel- und Lerncomputer 1992-1993

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

# YENO® Spiel- und Lerncomputer



Ein Laptop im Profi-Look.  
Von deutschen Pädagogen  
entwickelt!

Alter: 6 - 12 Jahre  
für 1 oder 2 Spieler

Super Grafik  
durch  
High-Definition-Screen  
mit über  
2000 Punkten!

Bilderkatalog  
mit 100 vorgezeichneten  
Bildern und  
Zeichentrickmöglichkeit

## Mein SUPER COMPUTER 2

LCD mit großer Punkt-Matrix und 16-stelliger Bildschirmzeile.

- Wörter können auf 4 Zeilen gezeigt werden.
- Permanente Anzeige der Punktzahl und Spielweise
- Keyboard mit erhabenen Tasten

Angenehm bedienbare Sensor-Tastatur in Anlehnung an den DIN-Standard, mit Tasten für die Aktivitäten und Cursorsteuerung.

Vollgepackt mit 22 neuen Aktivitäten und Spielen in mehreren Schwierigkeitsstufen.

Eine sympathische Computerstimme führt das Kind durch die einzelnen Programme, stellt Fragen, leitet an, korrigiert und lobt es, wenn die Antwort richtig ist.

**- Mehr als 1600 Wörter**

- Ein breites Spektrum an Wort- und Buchstabenspielen bereichern den Wortschatz des Kindes und geben Sicherheit in der Orthographie.
- Grammatik-Spiele festigen die Kenntnisse der Pluralbildung und der Konjugation der Verben in 3 Zeiten.
- Eine umfangreiche Palette von kniffligen Memory- und Kombinationsspielen schulen das Gedächtnis und fördern logisches Denkvermögen.
- Zahlen lernen und Übungen der 4 Grundrechenarten.
- Spiele zur Erweiterung des Allgemeinwissens inklusive einem großen Quiz im Multiple-choice-Verfahren (unterteilt in die Bereiche Geographie und Fantasie)
- Kreativität entwickeln durch Musik und Zeichnen (2 Zeichenprogramme - auch mit bewegten Bildern).

**Die Aktivitäten im einzelnen:**

Rechtschreibung • Wortsalat • Synonyme • Antonyme  
Singular/Plural • Von Anfang bis Ende • Der fehlende Buchstabe • Konjugieren von Verben • Addition • Subtraktion • Multiplikation • Division • Gemischte Rechnungen • Zahlendiktat • Quiz Geographie • Quiz Fantasie • Oberbegriffe • Freies Zeichnen • Bilderkatalog • Deutsche Autokennzeichen (vorwiegend neue Bundesländer) • Kombination • Spiel ein Lied

**SUPER COMPUTER 2 ist ausbaufähig:  
3 Zusatzmodule sind in Vorbereitung!**

**Modul 1 Allgemeinwissen**

- 10 Aktivitäten (Grammatik, Geographie, Wortspiele)

**Modul 2 Der blaue Planet**

- Quiz mit 1000 Fragen über Flora + Fauna, Geschichte, Erdkunde, Umweltschutz ... etc.

**Modul 3 Speak and Spell (Englisch lernen)**

- 10 Aktivitäten (Rechtschreibung, Zahlen, Wortspiele, Grammatik, Quiz)

## Yeno Spiel- und Lerncomputer 1992-1993

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

# YENO<sup>®</sup> Spiel- und Lerncomputer

Ein echter Computer  
für die jungen  
Einsteiger im  
Vor- und  
Grundschulalter

## Das Kind lernt spielerisch

das Alphabet  
Buchstabieren  
Zahlen  
Zählen  
Rechnen  
die Uhrzeit  
Kombinieren  
logisches Denken  
Musiknoten  
Farben und Formen  
und viele andere lehrreichen Dinge.



## Mein sprechender Mini-Computer

Der Spielspaß kommt dabei natürlich nicht zu kurz, denn es gibt eine Reihe von spannenden Spielen, die für vielseitige Unterhaltung während der Lernpausen sorgen.

**Tastatur mit 8 supergroßen Farbtasten**  
die richtigen Lösungen werden jeweils über eine dieser Tasten eingegeben. In den Musikprogrammen kann man auch eigene Melodien spielen.

**25 doppelseitig programmierte  
Spiel- und Lernkarten vermitteln  
ein reichhaltiges Allgemeinwissen.**

Eine sympathische Computerstimme ermutigt das Kind, wenn es einmal eine Aufgabe nicht richtig gelöst hat und spart auch nicht mit Lob, wenn die Antwort richtig war.

### 2 Spiel-Runden für jede Aufgabenserie

Das bedeutet, daß die Fragen, die nach zwei Versuchen in der ersten Runde nicht richtig beantwortet wurden, in der 2. Runde erneut gestellt werden.

**Ausbaufähig** - durch 2 Erweiterungspakete mit jeweils 25 Programmkarten und 300 neue Fragen und Spiele, die das bisher Gelernte vertiefen und ausbauen.

## Yeno Spiel- und Lerncomputer 1992-1993

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

# YENO<sup>®</sup> Spiel- und Lerncomputer

Diese beiden  
Spiel- und Lerncomputer  
schaffen den  
ersten Kontakt  
zur Computerwelt



## RECHEN- SPIEL-SCHULE

10 einprogrammierte Lernspiele  
über die 4 Grundrechenarten,  
Mathe-Quiz, Zahlenkombinationen und  
viele Musikaktivitäten.  
Die Rechenspielschule lehrt dem Kind  
Zahlen, Zählen und Rechnen -  
fördert seine Fähigkeiten  
zum logischen Denken  
und schult sein Gedächtnis.



## ABC- SPIEL-SCHULE

Die ABC-Spielschule hilft dem Kind beim Buchstabieren  
(200 Wörter), Schreiben und Lesen, fördert die Fähig-  
keit, sich richtig auszudrücken und weckt die musikalische Kreativität.

10 vorprogrammierte Lernspiele zum  
Buchstabieren, Worträtsel, Buchstaben-  
Quiz und Musik-Programme.

Beiden Spielen ist ein farbenfrohes Aufgabenbuch be-  
gefügt, das Fragen aus allen Bereichen des Lebens stellt.  
Die "Rechen-Spielschule" + "ABC-Spielschule" zeigen  
auf den Displays, ob die Antwort richtig ist.



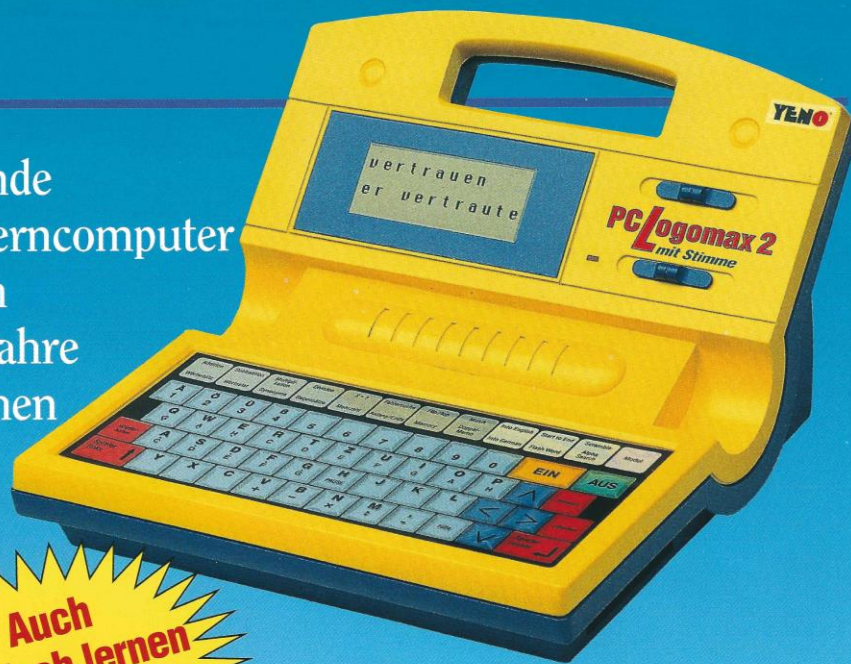
**Ausbaufähig** - wächst mit dem Kind!

6 zusätzliche Aufgaben- und Memorybücher für ver-  
schiedene Altersgruppen von 6-9 Jahren vermitteln  
Wissen über das Alltagsleben, Natur und Technik. Mit  
vielen Puzzles zum Erlernen von logischen Denkweisen  
und Kombinationen.

## Yeno Spiel- und Lerncomputer 1992-1993

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Der sprechende  
Spiel- und Lerncomputer  
für die ersten  
Grundschuljahre  
- von deutschen  
Pädagogen  
entwickelt!



**Auch  
Englisch lernen  
mit viel  
Spaß!**

Alter: 6 - 12 Jahre  
für 1 oder 2 Spieler

## PC Logomax 2 mit Stimme

- Großer 2-zeiliger LCD-Bildschirm mit jeweils 12 Stellen.
- 23 Aktivitäten, die das Gelernte festigen und neues Wissen vermitteln.
- Eine sympathische Computerstimme lobt, korrigiert, motiviert und sagt, was richtig oder falsch ist.
- PC Logomax 2 ist durch Zusatzmodule ausbaufähig.

**Grundlagen der Grammatik und Rechtschreibung mit völlig neuen und überarbeiteten Aktivitäten, wie**

- Wortsalat
- Wörterblitz
- Singular/Plural
- Flip Flop
- Fehlersuche
- Synonyme (sinnverwandte Wörter)
- Antonyme (Gegensätze)
- Von Anfang bis Ende

### Englisch für Anfänger

- Englisch - Deutsch
- Deutsch - Englisch
- Wörterblitz
- Von Anfang bis Ende
- Der fehlende Buchstabe
- Wortsalat

### Grundlagen der Mathematik

- 4 Grundrechenarten
- Rechnungen mit einer Unbekannten

### Memory- und Logikspiele

- Memory
- Doppel-Memory

### Musik

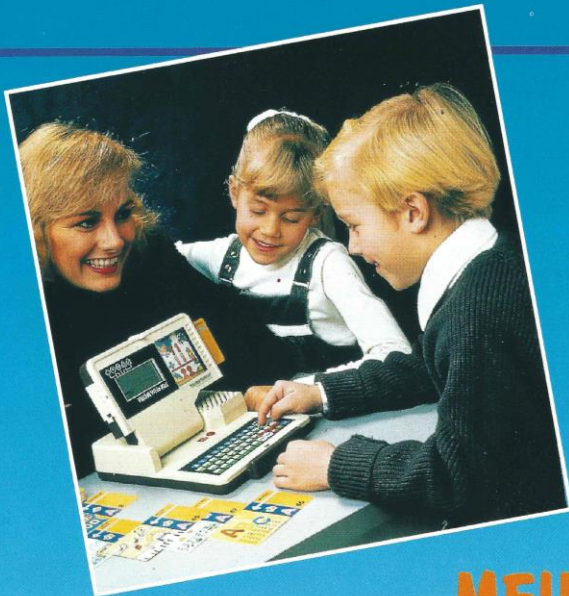
- Spiele mir nach
- Komponiere ein Lied

*Fördern Sie die schlummernden Talente Ihres Kindes*

**Yeno Spiel- und Lerncomputer 1992-1993**

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)





Kombiniert traditionelle Lernmethoden mit Computertechnik für Spiel und Spaß. Eingeben - Sehen - Hören und Lernen mit Computerhilfe.

## MEIN SPRECHENDER ERSTER COMPUTER

50 programmierte Lernkarten mit Hunderten von Fragen und Spielen - über Naturwissenschaften, Mathematik, Rechtschreibung, Farben, Formen, Tiere, Erdkunde, Astronomie, Geschichte und Musik - vermitteln vielseitiges Allgemeinwissen. Das Kind hört und sieht die Fragen auf dem LCD-Bildschirm, erfährt ob seine Antwort "richtig" oder "falsch" ist - und sieht nach 3 Fehlversuchen die richtige Antwort auf dem Bildschirm.

**Ausbaufähig** - folgende Zusatzmodule sind erhältlich:

**Serie B: Ein Besuch im Zoo** (ab 5-7 Jahre)  
... enthält über 100 neue Wörter zur Wortschatzerweiterung, umrahmt von einer Geschichte über einen Zoo-Besuch.



**Serie C: Die Rakete von Zenod** (ab 8-9 Jahre)  
... enthält über 100 neue Wörter zur Wortschatzerweiterung, umrahmt von einem Abenteuer im Weltraum



***Fördern Sie die schlummernden Talente Ihres Kindes***

# Yeno Spiel- und Lerncomputer 1992-1993

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

# YENO<sup>®</sup> Spiel- und Lerncomputer



Da macht Lernen  
Suuuuuper-Spaß!  
Ein richtiger  
Laptop-Computer  
für  
Unterricht  
und  
Freizeit.

**Eine sympathische Stimme erklärt  
Schritt für Schritt, was richtig  
oder falsch ist.**

**Großer Punkt-Matrix-LCD-Bildschirm**  
**Sensor Keyboard mit 52 Tasten**  
**4 Extra-Tasten zur Cursor-Steuerung**  
**9 Disketten - vollgepackt mit  
unzähligen Aktivitäten:**

### **1 Super-Quiz**

mit über 1000 Fragen in verschiedenen Schwierigkeitsstufen zu folgenden Themen:  
Alltagsleben - Natur und Technik - Film - Fernsehen -  
Bücher - Geschichte - Erdkunde - und und und . . .

### **Buchstabieren lernen**

mit Wortspielen, Wort-Puzzles und Satz-Puzzles.

### **Rechnen lernen**

mit vielen Übungen zu den 4 Grundrechenarten, sowie  
200 Textaufgaben in verschiedenen Schwierigkeitsgraden.

## Mein SUPER COMPUTER

### **Zeichnen**

mit den 4 Cursor-Steuertasten. Man kann eigene Bilder entwerfen und sie mit Animationstasten zum "Leben" erwecken.

### **Musik**

mit den Musikprogrammen Noten und Gitarrenakkorde lernen, eigene Melodien komponieren, speichern und wiedergeben.

### **Spiele zur Unterhaltung**

Irrgarten-Spaß - Bilder-Wettlauf - Puzzle-Detektiv -  
Finde die Zahl

**Ausbaufähig** - 2 Ergänzungsmodule mit Disketten erweitern das Wissen auf den Gebieten:

Naturwissenschaften, Geschichte, Sport und Tierleben.

1 Ergänzungsmodul zum **Englischlernen** mit tausenden von Fragen aus allen Bereichen unseres Lebens.

## Yeno Spiel- und Lerncomputer 1992-1993

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

PC LogoMax  
mit Stimme -  
die neue  
Generation.  
Grammatik und  
Synonyme lernen,  
Wortschatz  
erweitern ...  
spielend mit  
grenzenloser  
Begeisterung!



## PC LogoMax mit Stimme

**PC LogoMax** begleitet das Kind auf seiner Entdeckungsreise in die Welt der Grammatik, der Rechtschreibung und der Mathematik.

Dabei kommt auch das Spielen nicht zu kurz, denn **PC LogoMax** hat Köpfchen. Alle seine Aktivitäten haben einen spielerischen Charakter, die jedes Kind fesseln ...  
... na logo!!!

**PC LogoMax** hat eine Computerstimme - er stellt Fragen und sagt, ob sie richtig oder falsch beantwortet wurden, er lobt, spornst an und korrigiert.

Außerdem vergibt er auch Punkte, damit man selbst sieht, wieviel man gelernt hat.

Und das ist das Maximum:

**PC LogoMax ist ausbaufähig ...  
... na logo!!!**

Zusatzmodule sind in Vorbereitung.

**Das sind einige der 19 Aktivitäten,  
die PC LogoMax zu bieten hat:**

- Konjugation unzähliger Verben in 3 Zeiten
- Singular - Plural
- Synonyme
- Buchstabiere ein Wort
- Der fehlende Buchstabe
- Ein Buchstabe zuviel
- Das geheimnisvolle Wort
- Die 4 Grundrechenarten
- Rechenübungen
- Bruchrechnen
- Algebra
- Proportionalzahlen
- Alphamix
- Zahlenkette

**PC LogoMax hat einen großen  
Punkt-Matrix-LCD-Bildschirm und  
ein Sensorkeyboard mit 52 Tasten.**

***Fördern Sie die schlummernden Talente Ihres Kindes***

## Yeno Spiel- und Lerncomputer 1992-1993

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

Die neue Spiel- und  
Lerncomputer-Generation  
- von deutschen Pädagogen  
entwickelt!

Über 3000 Wörter!  
Quiz mit mehr als  
2000 Fragen!  
BASIC mit  
2 Speichern!

Ein echter Laptop:  
Großer LCD-Bildschirm 2-zeilig  
mit jeweils 16 Stellen schafft die Möglichkeit  
für neue und variantenreichere Lerninhalte und Spiele.  
Komfortable Computertastatur in Anlehnung an den DIN-Standard.

Alter: ab 9 Jahre  
für 1 oder 2 Spieler

## MISTER X2

### Viele völlig neue Aktivitäten:

**Mister X2** verfügt über 33 Aktivitäten. Zum Stabilisieren des bisher Gelernten und zum Entdecken von neuem Wissen. Damit das Kind nicht überfordert wird, sind die meisten Aktivitäten in mehrere Schwierigkeitsstufen unterteilt.

### COMPUTER-QUIZ mit 2000 Fragen

aus den Wissensgebieten Allgemeinwissen, Geschichte, Geographie, Naturwissenschaften, Literatur, Sport . . . wahlweise zur direkten Beantwortung oder im Multiple-choice-Verfahren.

### Mister X2 verfügt über einen Wortschatz von mehr als 3000 Wörtern.

### Neue Lernspiele

erweitern das Basiswissen im Bereich der Grammatik, Rechtschreibung und des Vokabulars. Satzanalyse, Konjugation, Pluralbildung, Antonyme, Synonyme, Fremdwörter.

### Maschinenschreiben im Selbstunterricht

Grundkurs im Maschinenschreiben nach dem DIN-Standard

### Grundkurs in der Computersprache BASIC

jetzt mit Speicher für 2 BASIC-Programme.

### Mathematik-Übungen

mit unzähligen Aufgaben in den 4 Grundrechenarten und einer Vorstufe zur Algebra

### Spiele

für die Entwicklung von logischem Denken und Reaktionsfähigkeit

### Musik

zum Spielen und Nachspielen

### Elektronik-Rechner

mit allen Funktionen eines Standard-Taschenrechners

### Ausbaufähig durch Erweiterungsmodule mit vielen Aktivitäten über Wortschatz, Grammatik, Satzbau und . . .

*Fördern Sie die schlummernden Talente Ihres Kindes*

**Yeno Spiel- und Lerncomputer 1992-1993**

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

# YENO® Spiel- und Lerncomputer

Mit seinem vielseitigen Wissen lehrt er Kindern und Erwachsenen die Computersprache BASIC und Maschinenschreiben. Das einprogrammierte Quiz über Allgemeinwissen, Naturwissenschaften, Geschichte und Erdkunde bereitet der ganzen Familie lehrreiche und grenzenlose Unterhaltung.



## Der große Spiel- und Lerncomputer **MISTER X**

**MisterX** ist der große Lehrmeister und eine sehr gute Investition für's Leben:

### **Vielseitiges Allgemeinwissen, Umgang mit Computern und Maschinenschreiben**

sind heute wichtige Voraussetzungen für eine erfolgreiche Zukunft. Mister X vermittelt all das spielend!

### **Maschinenschreiben im Selbstunterricht**

**MisterX** lehrt mit Computerhilfe und ausführlicher Anleitung Maschinenschreiben und entwickelt fortlaufend Fingerfertigkeit, Schnelligkeit und Schreibsicherheit.

### **Computer-Übungen**

**MisterX** lehrt mit einer einfachen und fortschreitenden Methode das Grundwissen für die Computer-Programmierung in BASIC. Er führt den Lernenden anhand von Beispielen durch 9 Programme und ermöglicht auch, das Programmieren zu üben.  
Speicherkapazität: 2 Kilobyte RAM.

In Verbindung mit den erworbenen Fertigkeiten im Maschinenschreiben lernt der "Schüler" in kurzer Zeit, ein Programm sicher in einen Personal-Computer einzugeben.

### **Computer-Quiz**

Über 1000 Fragen - verteilt auf 4 Schwierigkeitsstufen. Wahlweise direkte Beantwortung der Fragen oder im Multiple-choice-Verfahren.

### **8 Spiele** für 1 oder 2 Spieler.

### **Elektronischer Rechner**

ausgelegt für 16 Stellen und Kettenrechnungen.

**Ausbaufähig** - drei Erweiterungsmodule gibt es:

**Allgemeinwissen 2** - 4 Schwierigkeitsstufen

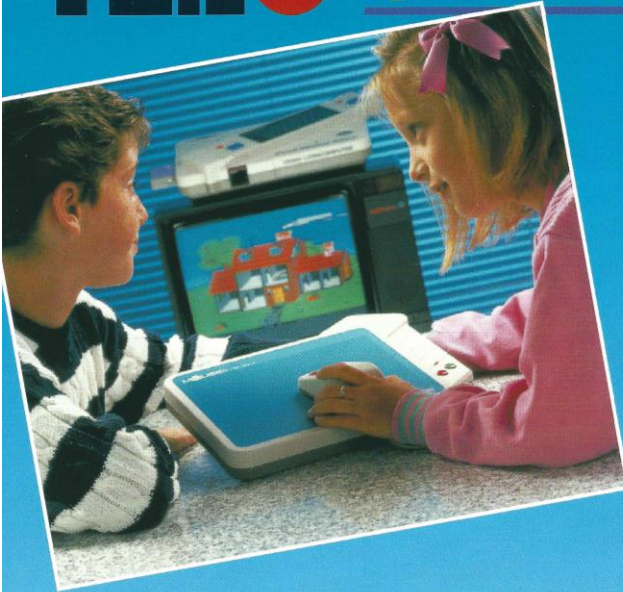
**Fantasie-Trivia** - 1000 Fragen zu Literatur, Märchen, Film, Fernsehen usw.

**Mega-Quiz** - Eintausend knifflige Fragen in vier Schwierigkeitsstufen.

## Yeno Spiel- und Lerncomputer 1992-1993

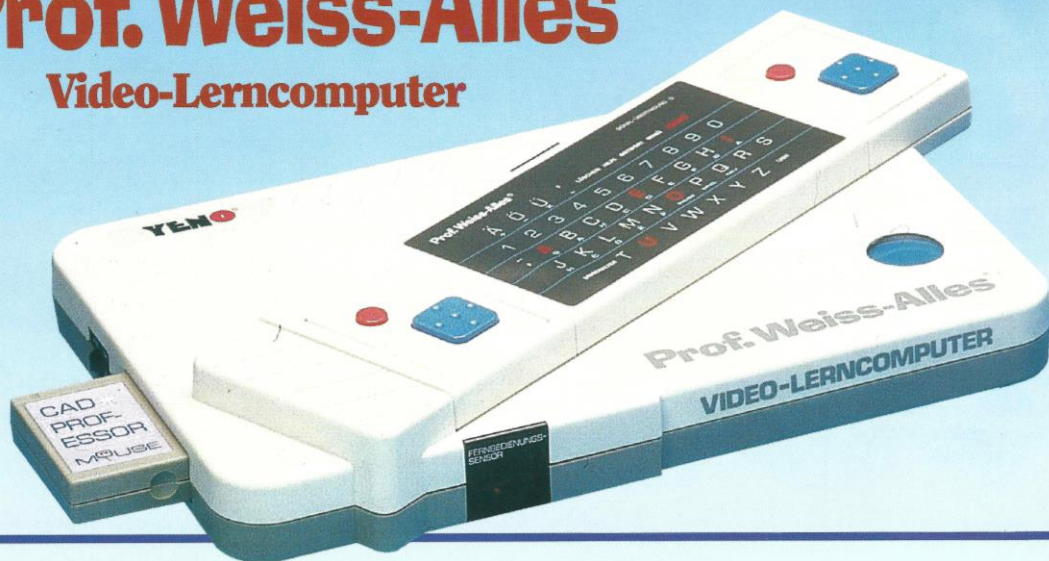
(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

# YENO<sup>®</sup> Spiel- und Lerncomputer



Der große Freund  
und Lehrmeister  
für vielseitiges Wissen  
und Können bei  
Spiel und Spaß!

## Prof. Weiss-Alles Video-Lerncomputer



**Prof. Weiss-Alles** der große, liebenswerte Lehrmeister erscheint quicklebendig auf dem Bildschirm in Aktion. Er lehrt und erklärt, läßt das Kind üben und sich im Wettbewerb mit einem anderen messen. Er stellt Fragen und Aufgaben. Hilft, korrigiert, lobt, spornt an und gibt - wenn erforderlich - die richtige Antwort. Er führt das Kind im Bild durch spannende Abenteuer, bei denen es ständig Aufgaben zu lösen hat und Hindernisse überwinden muß.

**Mit Prof. Weiss-Alles lernen Kinder spielend den Umgang mit Computern, Lesen, Schreiben, Rechnen und logisches Denken, Erkennen, Kombinieren, Zeichnen und Gestalten, Musiknoten und neue Melodien komponieren.**

Einprogrammierte Grund-Aktivitäten:

### Spaß mit Mathematik

Für 1 und 2 Spieler

### Spaß mit Worten

Auf 5 verschiedenen Ebenen für 1 - 2 Spieler

### Worträtsel

Worträtsel, Wortsalat, Wortsuche

### Musik-Spiele

Komponiere eine Melodie, Demolied, Lerne ein Lied, Spiele mir nach. Die eingegebenen Noten werden gespeichert, wiedergegeben und erscheinen auf dem Bildschirm.

### Super-Maler

15 Zeichen-Befehle, Farbpalette mit 14 Farben, umfangreicher Bilderkatalog mit vorgezeichneten Motiven.

## Yeno Spiel- und Lerncomputer 1992-1993

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

## Prof. Weiss-Alles ist ausbaufähig:

### Das Sprachmodul

... spricht die Fragen, die auf dem Bildschirm erscheinen, deutlich aus, sagt dem Kind, ob seine Antwort richtig oder falsch ist, motiviert es, wenn die Antwort nicht gleich richtig war, spornt es an und belohnt durch Punktvergabe.

### Das Maus-System

... bietet eine vollständige Einführung in das computer-gestützte Zeichnen (CAD). Das Kind wird zum kleinen Architekten, der mit Computerhilfe Bauwerke aller Art konstruiert und in die Landschaft integriert oder die Räume eines Hauses möbliert und ausgestaltet oder als Modeschöpfer eigene Kreationen auf dem Bildschirm vorführt.



Das Maus-System kann, wie das Keyboard des Grundgerätes, aus einer bequemen Position bedient werden, denn ein Infrarotsender ermöglicht die kabelfreie Verbindung zum Grundgerät bzw. zum Fernseher.

### Die Zusatzkassetten

... bieten weitere Möglichkeiten bei Spiel und Spaß, das Wissen zu erweitern. 3 Kassetten sind bisher erschienen.

#### 1. Kassette: Bruchrechnen (ab 8 Jahre)

Mit dieser Kassette werden die Kinder mit Bruchrechnen, gemischten Zahlen und Dezimalzahlen vertraut gemacht. 3 verschiedene Spielweisen helfen beim Lernen.

#### 2. Kassette: Gedächtnistraining (ab 6 Jahre)

Diese Kassette beinhaltet 5 Memory-Spiele mit mehreren Schwierigkeitsstufen (traditionelles Memory-Spiel, Wiederekennen von Wörtern, Bilder-Puzzles, Merk-Spiele). Auf unterhaltsame Art und Weise wird hier das Erinnerungsvermögen trainiert. Für 1 - 2 Spieler.

#### 3. Kassette: Magische Spiele (ab 8 Jahre)

6 neue Spiele, die logisches Denken, Strategie, Kombinieren und Taktik lehren, sowie das Gedächtnis schulen. Für 1 - 2 Spieler.

Ein komplettes Videospiel- und Lernsystem, das den Fernseher zum faszinierenden Spiel- und Lernzentrum erweitert.



Spaß mit Mathematik



Spaß mit Worten



Worträtsel



Musik-Spiele

*Fördern Sie die schlummernden Talente Ihres Kindes*

# Yeno Spiel- und Lerncomputer 1992-1993

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)



## Spiel- und Lerncomputer auf einen Blick

	Grundrechenarten	Zahlen/Zahlen	Rechenmaschine	Alphabet	Worträtsel	Wortpuzzle	Maschinenschreiben	Logisches Denken	Musik	Zeichnen	Quiz	Puzzle	Spiele	Kommunikation	Formen/Farben	Computersprache	Uhrzeit/Tagesablauf	Punktvergabe	Stimme	Erweiterungsmodul	Zusatzbücher	Batterie	Netzgeräte-Anschluß	Alter
Mein Telefonfreund		•							•				•	•					•			•		3 - 6
Meine fröhliche Uhr		•												•					•			•		2 - 6
Mein sprechender Schulbus		•		•					•				•		•				•			•		3 - 6
Mein sprechender Lernexpress		•							•				•		•				•			•		3 - 6
Mein sprechender Telefonfreund		•							•				•	•	•				•			•		2 - 5
Meine sprechende ABC-Fahrschule		•		•					•				•	•	•				•			•		2 1/2 - 6
Prof. Macht-Dich-Schlau	•	•	•					•			•		•						•			•		3 - 8
Mein sprechendes Zauberkeyboard								•	•				•						•			•		2 - 6
Mein Super Computer 2	•	•		•	•	•		•	•	•	•	•	•		•				•	•	•	•	•	6 - 12
MiniProf	•	•		•				•	•			•	•		•				•			•		5 - 8
Mein sprechender Mini-Computer	•	•		•	•	•		•	•		•	•	•		•				•	•	•	•	•	5 - 7
ABC-Spiel-Schule				•	•	•		•	•			•	•		•						•		•	5 - 8
Rechen-Spiel-Schule	•							•	•		•	•	•		•				•			•	•	3 - 9
PC Logomax 2*	•	•		•	•	•		•	•			•	•						•	•	•	•	•	6 - 12
Mein sprechender erster Computer	•	•	•	•	•	•		•	•		•	•	•		•				•	•	•	•	•	5 - 10
Mein Super-Computer	•			•	•	•		•	•	•	•	•	•						•	•	•	•	•	ab 7
LogoMax	•	•		•	•	•		•				•							•	•	•	•	•	6 - 12
Mister X 2	•			•	•	•		•	•		•	•	•						•	•	•	•	•	ab 9
Mister X	•			•	•	•		•	•		•	•	•						•	•	•	•	•	ab 9
Prof. Weiss-Alles	•			•	•	•		•	•		•	•	•		•				•	•	•	•	•	ab 5

- Quiz - 1000 Fragen aus den Bereichen Allgemeinwissen, Naturwissenschaften, Technik, Literatur, Film, Geschichte, Geographie
- Sprachmodul separat erhältlich
- Mathe-Quiz
- LCD-Spiel "Fang die Kokosnuß"
- \* Englisch lernen

YENO Elektronik GmbH • Robert-Koch-Straße 12 • D-6108 Weiterstadt-Darmstadt • Telefon 06151/84114 • Fax 06151/84194  
 Vertrieb für die Schweiz: Impordis S.A. • Chemin des Fourches 7 • CH-1305 Penthalaz  
 Vertrieb für Österreich: Schneiders Gummihof • Perfektastraße 87 • A-1235 Wien

## Yeno Spiel- und Lerncomputer 1992-1993

(photo copyright © by <http://www.schaakcomputers.nl/>) (600 dpi)

NB: Ik vond het jammer om deze brochure zomaar weg te gooien, want uit historisch perspectief is nu goed te zien dat Yeno (uit Frankrijk) veel elektronisch speelgoed voor kinderen produceerde. Enigszins laat startte Yeno in 1988 met de productie van (zwakke) schaakcomputers. In mijn databank kom ik negen verschillende modellen tegen. Yeno werd uiteindelijk in 1997 overgenomen door Lexibook.