

Die Englisch-Stunde

„Your English is excellent!“

Dies ist ein häufig gehörtes Kompliment für uns Deutsche, wenn wir auf Engländer treffen. Nun sind die Engländer einerseits höfliche Menschen, andererseits sind sehr viele von uns recht gut in der Lage, sich auf englisch zu verständigen. Leider sind unsere Lehrer häufig nicht derselben Meinung wie unsere englischen Gesprächspartner, und sie dokumentieren dies in entsprechenden Noten.

Höflichkeit spielt bei ihrer Beurteilung gar keine und Verständlichkeit eine untergeordnete Rolle. Sie verlangen Korrektheit, und bei Tests, Klausuren, Klassenarbeiten usw. scheinen sie immer gerade das abzutesten, was uns die größten Schwierigkeiten bereitet.

Für unsere Programmfolge „Die Englischstunde“ haben wir daher die Erscheinungen des Englischen ausgewählt, bei denen die meisten Fehler gemacht werden, und die sich somit sehr häufig als Aufgaben in Arbeiten wiederfinden.

Unsere Programme dienen Schülern der achten bis zehnten Klassen zur Wiederholung und Einübung. Die Erfahrung lehrt allerdings, daß auch Oberstufenschülern und Erwachsenen diese Wiederholung keinesfalls schadet!

Die Programme der „Englisch-Stunde“ sind nicht zum einmaligen Gebrauch bestimmt!

Man sollte zunächst eine Menüoption pro Tag durcharbeiten, diese am folgenden Tag wiederholen und dann mit der nächsten beginnen. Wenn man schließlich sicher ist, alle Aufgaben richtig lösen zu können, kann man es bei der Wiederholung in regelmäßigen Abständen bewenden lassen, besonders aber vor Klassenarbeiten, auch wenn diese keine reinen Grammatiktests sind.

Ladeinstruktionen:

SCHNEIDER-CPC-464-COMPUTER

- Rechner einschalten.
- Monitor einschalten.
- Cassette in den Datenrecorder legen.
- Am Rechner eingeben: **RUN "ENGL2"**
- **RETURN**-Taste drücken.
- **PLAY oder START**-Taste am Datenrecorder drücken.
- Nach dem Laden startet das Programm automatisch.

MSX-COMPUTER

- Rechner einschalten.
- Monitor oder Fernseher einschalten.
- Cassette in den Datenrecorder legen.
- Am Rechner eingeben: **RUN "CAS:"**
- **RETURN**-Taste drücken.
- **PLAY oder START**-Taste am Datenrecorder drücken.
- Nach dem Laden startet das Programm automatisch.

Ladezeit max. 7 Minuten.

Programme für die 4 erfolgreichsten Computer-Systeme:

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

Strategie-Spiele

Seeschlacht	750002.5
Affen-Jagd	750014.9
Touch	750026.2
Wilde 15	750019.0
Denk mit	750027.0
Goldgräber	750023.8
- ATARI/C 64 -	

Aktions-Spiele

Wilder Westen	750001.7
Super-Gärtner	750013.0
Schatz-Suche	750015.7
- ATARI/C 64 -	

Simulations-Spiele

Dampfmaschine	750022.0
Computer-Kran	750018.1
- ATARI/C 64 -	

Anwendungs- und Musik-Programme

Computer-Orgel	750016.5
Meine Adressen	750017.3
Mini-Text	750021.1
- ATARI/C 64 -	

Geschicklichkeits-Spiele

Rasen-Mäher	750012.2
Jumper	750020.3
Fischmarkt	750025.4
- ATARI/C 64 -	

Text-Abenteuer

TKKG	750024.6
- ATARI/C 64 -	

Jetzt NEU!

Lernprogramme

Die Deutsch-Stunde, Folge 1
ATARI/C 64 750028.9 oder SCHNEIDER/MSX 750528.0
Die Deutsch-Stunde, Folge 2
ATARI/C 64 750029.7 oder SCHNEIDER/MSX 750529.9
Die Deutsch-Stunde, Folge 3
ATARI/C 64 750030.0 oder SCHNEIDER/MSX 750530.2
Die Englisch-Stunde, Folge 1
ATARI/C 64 750031.9 oder SCHNEIDER/MSX 750531.0
Die Englisch-Stunde, Folge 2
ATARI/C 64 750032.7 oder SCHNEIDER/MSX 750532.9
Die Englisch-Stunde, Folge 3
ATARI/C 64 750033.5 oder SCHNEIDER/MSX 750533.7
Die Mathe-Stunde, Folge 1
ATARI/C 64 750034.3 oder SCHNEIDER/MSX 750534.5
Die Mathe-Stunde, Folge 2
ATARI/C 64 750035.1 oder SCHNEIDER/MSX 750535.3
Die Mathe-Stunde, Folge 3
ATARI/C 64 750036.0 oder SCHNEIDER/MSX 750536.1



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™



Computer-Club