

Cartes 11 et 12 : Apprends l'heure et à lire tes premiers mots. Ces cartes correspondent au niveau de la classe préparatoire à l'école primaire, âge 5/6 ans plus.

• **Jouer à plusieurs**

Electro se joue également à deux joueurs. Un des joueurs pose la question et l'autre joueur cherche la bonne réponse. Les deux joueurs changent de rôle après qu'une carte a été jouée. Combien de bonnes réponses as-tu trouvées ? Le joueur qui a trouvé le plus de bonnes réponses, a gagné !

PILES: Le stylo magique fonctionne avec 2 piles 1,5V AG3 (LR41). Quand les piles sont vides, dévissez le compartiment à piles et remplacez les piles à l'intérieur.

FR Consultez les indications reprises sur l'emballage des piles achetées. Insérez des piles (**2x 1,5V AG13 (LR44)**) neuves dans le compartiment prévu à cet effet en en vérifiant le sens.

ATTENTION:

- N'essayez pas de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Veillez à bien retirer les piles rechargeables avant de les recharger.
- Demandez toujours l'aide d'un adulte pour recharger les piles.
- Ne mélangez pas différents types de piles, ni des piles neuves avec des piles qui ont déjà été utilisées.
- N'utilisez que les piles recommandées.
- Retirez toujours les piles du jeu dès qu'elles sont épuisées.
- Ne provoquez jamais de court-circuit entre les bornes de support des piles.
- Piles non incluses.



FR ATTENTION: Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant. Informations à conserver.



Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands
© 1995-2016 Jumbodisët Group. All rights reserved.

jumbo.eu

19536

- Leeftijd: 4+
- Aantal spelers: één of meer
- Inhoud: Electro module met lampje, 12 kaarten

Kleuterschool

Lampje aan? Goed gedaan!

Met Electro 'kleuterschool' leren kinderen spelenderwijs om goed te kijken, verbanden te leggen en te onthouden. Leer alles over vormen & kleuren, letters, tellen, de tijd en nog veel meer schoolthema's! De opdrachten sluiten aan bij de verschillende onderwerpen die het kind leert op de kleuterschool. Spelen stimuleert de ontwikkeling en nieuwsgierigheid van een kind. Leuk voor nu, handig voor later.

• **De eerste keer spelen**

Voordat je begint met spelen dien je het plastic lipje aan de achterkant van de electro module te verwijderen. Til de kartonnen rand op en verwijder het plastic lipje door er zachtjes aan te trekken. Plaats de kartonnen kaart met Electro module terug in de doos. Test de module door de puntjes van beide stekkers tegen elkaar aan te houden. Brandt het lampje? Dan werkt de module.

• **Hoe werkt het?**

1. Electro wordt in de doos gespeeld. Kies één kaart en leg deze in de doos. Zorg ervoor dat de gaatjes in de kaart precies over de zwarte stippen in de doos liggen. Lees de opdracht op de kaart.
2. Zoek bij iedere vraag het juiste antwoord. Selecteer een vraag door met de punt van een pen één van de zwarte stippen aan te raken.
3. Zoek nu het juiste antwoord erbij. Gevonden? Raak met de punt van de andere pen de zwarte antwoordstip aan.
4. Als het antwoord goed is, gaat het lampje branden. Zie je het lampje niet branden? Probeer het dan nog een keer!

• **De kaarten**

De volgorde van de kaarten is logisch opgebouwd en de kaarten lopen op in moeilijkheidsgraad.

Kaarten 1 t/m 5: Ontdek kleuren, vormen en silhouetten. Deze kaarten sluiten aan bij het niveau van de kleuterschool klas 1, leeftijd 4+.

Kaarten 6 t/m 10: Tellen en leer letters herkennen. Zoek afbeeldingen die bij elkaar horen en tegengesteld zijn aan elkaar. Deze kaarten sluiten aan bij het niveau van de kleuterschool klas 2, leeftijd 5+.

Kaarten 11 en 12: Leer de tijd en eerste woordjes lezen. Deze kaarten zijn ter voorbereiding op de lagere school, leeftijd 5/6+.



• Samen spelen

Electro kan ook met zijn tweeën worden gespeeld. Eén van de spelers stelt dan de vraag, en de andere speler zoekt het juiste antwoord erbij. Beide spelers wisselen als een kaart af is. Hoeveel vragen had je goed? De speler die de meeste antwoorden juist had, is de winnaar.

BATTERIJEN: Electro werkt op 2x 1,5V AG13 (LR44) batterijen. Als de batterijen op zijn, schroef je de batterijhouder open om de batterijen te vervangen.

NL Raadpleeg de aanwijzingen op de verpakking van de aangeschafte batterijen. Nieuwe batterijen **(2x 1,5V AG13 (LR44))** met de pluszijde naar de goede kant in de houder doen.

WAARSCHUWING:

- Probeer niet-oplaadbare batterijen niet op te laden.
- Haal oplaadbare batterijen eerst uit het spel alvorens ze op te laden.
- Laad oplaadbare batterijen alleen onder toezicht van een volwassene op.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen door elkaar.
- Gebruik ook geen nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik alleen batterijen van hetzelfde type als aanbevolen.
- Haal de batterijen er gelijk uit als ze op zijn.
- Let op dat de polen elkaar nooit raken.
- Batterijen niet bijgesloten.



NL WAARSCHUWING: Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen en beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat u het aan het kind geeft. Bewaar de informatie.

- Âge : 4+
- Nombre de joueurs : 1 ou plus
- Contenu : 1 electro module avec lumière, 12 planches

L'école maternelle

Lumière allumée, c'est gagné !

Avec Electro "l'école maternelle", les enfants vont apprendre à observer, à établir des liens et à faire travailler leur mémoire tout en s'amusant. Pour tout savoir sur les formes et les couleurs, les lettres, les règles de calcul, les heures et beaucoup d'autres sujets scolaires ! Chaque question traite d'un sujet que l'enfant apprend à l'école maternelle. Un jeu qui stimule le développement et la curiosité de l'enfant. Très drôle aujourd'hui, très pratique pour plus tard.

• Avant de jouer la première fois

Avant de jouer la première fois, vous devez retirer la languette en plastique située à l'arrière du module Electro. Pour cela, soulevez le bord en carton et ôtez la languette en tirant doucement dessus. Remettez la carte en carton avec le module Electro dans la boîte. Testez le module en maintenant le bout des deux fiches l'un contre l'autre. La lampe s'allume ? C'est que le module marche !

• Déroulement du jeu

1. Electro se joue dans la boîte. Choisis une carte et pose-la dans la boîte. Assure-toi que les trous dans la carte sont situés exactement au-dessus des ronds noirs dans la boîte. Lis ensuite la question posée par la carte.
2. Le but est de trouver la bonne réponse à chaque question. Sélectionne une question en pointant le bout de ton stylo sur un des ronds noirs.
3. Cherche maintenant la bonne réponse à cette question. Tu l'as trouvée ? Pointe le bout de l'autre stylo sur le rond noir de la réponse.
4. Si le stylo s'allume, bravo, la réponse est bonne ! Le stylo ne s'allume pas ? La réponse n'est pas bonne, cherche encore !

• Les cartes

Les cartes suivent un ordre logique et leur niveau de difficulté augmente graduellement .

Cartes 1 à 5 : Découvre les couleurs, les formes et les silhouettes. Ces cartes correspondent au niveau de la première & deuxième maternelle, âge 4 ans et plus.

Cartes 6 à 10 : Compter et apprendre à reconnaître les lettres. Recherche les images associées et opposées. Ces cartes correspondent au niveau de la troisième maternelle, âge 5 ans et plus.