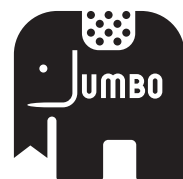


Woezel & Pip



Electro

Original

Handleiding / Manuel d'Instructions



Zie jij van wie deze schaduwen zijn? Of misschien van wie dit de achterkant is? Bij Electro Original zoek je steeds twee dingen bij elkaar door de stekkers in twee gaatjes te steken. Goed kijken! Gaat het lampje aan? Dan heb je het juiste antwoord gevonden!

Voordat je begint:

Electro Original is speciaal gemaakt voor kinderen van 3 jaar en ouder die nog niet kunnen lezen. Natuurlijk hebben de kinderen in het begin een beetje hulp nodig. Electro Original bevat 10 dubbelzijdig bedrukte kaarten met daarop meerdere opdrachten met één thema. De opdrachten staan verderop in deze handleiding omschreven. Haal voor gebruik alle kaarten uit de doos. Laat altijd het gekleurde interieur in de doos zitten.

Electro Original werkt op batterijen. Pak de Electro-module met de 2 stekkers uit de doos en draai hem om. Aan de onderzijde zie je een plastic stripje uitsteken. Trek dit stripje uit de module. Test de module door de puntjes van beide stekkers tegen elkaar aan te houden. Brandt het lampje? Dan werkt de module. Blijft het lampje uit? Controleer dan of de strip in zijn geheel is verwijderd. Schroef hiervoor het batterijklepje open en controleer het compartiment op resten van de trekstrip.

Als de module werkt kan hij in de kartonnen houder worden geplaatst. Let erop dat de draden met de stekkers de juiste kant op steken. Kijk op het deksel van de doos hoe de module in de houder moet worden geplaatst. Druk vervolgens de module voorzichtig door het gat totdat deze 'vastklikt'.

Hoe werkt Electro Original?

- Electro Original wordt in de doos gespeeld. Kies één van de kaarten en plaats deze met de titelzijde naar boven in de doos.
- Alle kaarten zijn verdeeld in een linker- en een rechterzijde. Op het linkerdeel staan de vragen, op het rechterdeel de antwoorden.
- Je stelt een vraag door één Electro-pen in één van de gaatjes van het linkerdeel te prikken.
- Zoek nu naar het juiste antwoord op het rechterdeel van de kaart. Gevonden? Prik dan de tweede pen in het gaatje dat bij dit antwoord hoort.
- Is het antwoord goed, dan gaat het lampje branden.
- Als je klaar bent met spelen, dan kun je de stekkertjes het beste vastzetten in de speciale gaten van het frame. Als de stekkers los in de doos liggen kan het namelijk gebeuren dat deze per ongeluk tegen elkaar aan komen te liggen en de batterijen leeglopen.

De opdrachtkaarten:

- | | |
|--|---|
| 1. Van wie is de schaduw? | 11. Zoek de andere helft. |
| 2. Zoek hetzelfde plaatje. | 12. Zoek hetzelfde plaatje. |
| 3. Voor- en achterkant. | 13. Waar horen de puzzelstukjes? |
| 4. Groot & Klein. Zoek hetzelfde plaatje. | 14. Zoek het detail. |
| 5. Met welke kleuren kun je de plaatjes inkleuren? | 15. Zoek hetzelfde plaatje. |
| 6. Zoek de andere helft. | 16. Met welke kleuren kun je de plaatjes inkleuren? |
| 7. Zoek de figuurtjes. | 17. Tellen. |
| 8. Van wie is de schaduw? | 18. Tellen. |
| 9. Zoek het detail. | 19. Groot & Klein. Zoek hetzelfde plaatje. |
| 10. Waar horen de puzzelstukjes? | 20. Zoek het detail. |

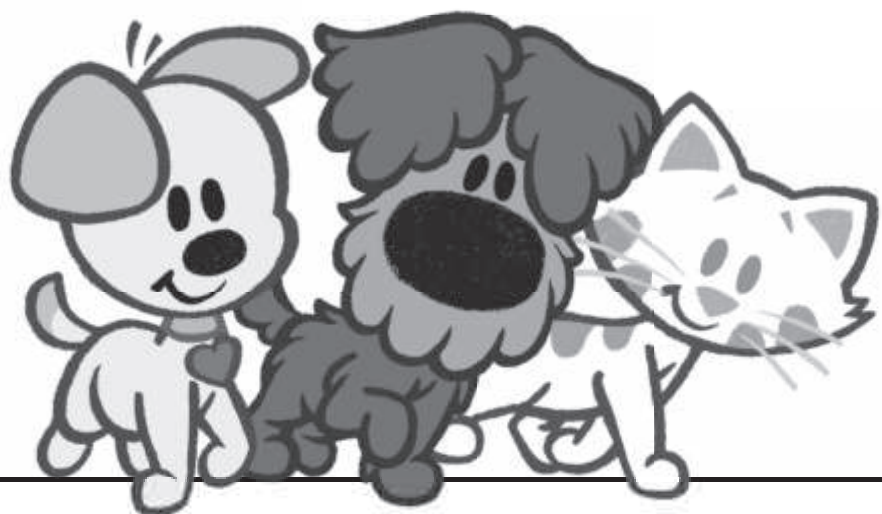
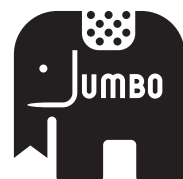
Batterijen vervangen:

Als de Electro-module leeg is, kunnen de batterijen worden vervangen. Haal de module met het kartonnen frame uit de doos. Leg het geheel op zijn kop op tafel. Schroef het batterijklepje open, haal de batterijen eruit en vervang deze door 3 nieuwe AG3 (LR41) batterijen. Gooi lege batterijen niet weg maar lever ze in.

Raadpleeg de aanwijzingen op de verpakking van de aangeschafte batterijen. Nieuwe batterijen (3x AG3 (LR41)) met de pluszijde naar de goede kant in de houder doen.

- 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 zijn bijgesloten.



Sais-tu à qui appartiennent ces ombres ? Ou avec quel objet va cet arrière ? Avec Electro Original, le but du jeu est de trouver les deux images qui correspondent en enfonçant les fiches dans deux trous différents. La lampe s'allume ? Bravo, tu as trouvé la bonne réponse !

Avant de commencer :

Electro Original a été spécialement conçu pour les enfants âgés de 3 ans et plus qui ne savent pas encore lire. Ils auront bien sûr besoin d'un peu d'aide, surtout au début. Electro Original contient 10 cartes imprimées recto-verso avec sur chacune d'elles plusieurs questions relevant d'une même catégorie. Toutes ces questions sont décrites ci-après. Avant de commencer, retirez toutes les cartes de la boîte. Veillez à toujours laisser l'intérieur de couleur dans la boîte.

Electro Original fonctionne avec des piles. Sortez le module Electro avec les deux fiches de la boîte et retournez-le. Sur le dessous, vous voyez une bandelette en plastique dépasser : retirez-la du module. Testez le bon fonctionnement du module en faisant se toucher un court instant les embouts de chacune des deux fiches. La lampe s'allume ? C'est que le module fonctionne. La lampe reste éteinte ? Vérifiez que la bandelette a bien été entièrement retirée : dévissez le couvercle des piles et vérifiez qu'il reste aucun morceau de bandelette.

Une fois que vous avez vérifié que le module fonctionne, placez-le dans son support en carton. Assurez-vous que les fils avec les fiches s'allument du bon côté. Vérifiez que le module est placé dans son support conformément à l'exemple illustré sur la boîte. Enfoncez ensuite doucement le module dans le trou jusqu'à ce que vous entendiez un « clic ».

Comment fonctionne Electro Original ?

- Electro Original se joue dans la boîte. Choisissez une carte et placez-la dans la boîte avec le titre vers le haut.
- Toutes les cartes sont divisées en un côté gauche et un côté droit. Les questions sont imprimées sur la partie gauche et les réponses à droite.
- Posez une question en enfonçant une fiche Electro dans un des trous de la partie gauche.
- Cherchez maintenant la bonne réponse sur la partie droite de la carte. Vous avez trouvé ? Enfoncez alors la seconde fiche dans le trou correspondant à cette réponse.
- Si la réponse est bonne, la lampe s'allume.
- Lorsque vous avez fini de jouer, remettez les fiches dans les trous du plateau de jeu spécialement prévus à cet effet. Cette précaution évitera que les fiches ne se touchent par inadvertance et que les piles se déchargent par conséquent inutilement.

Les exercices :

- | | |
|---|--|
| 1. À qui appartient cette ombre ? | 11. Cherche l'autre moitié. |
| 2. Cherche la même image. | 12. Cherche la même image. |
| 3. Avant et arrière. | 13. D'où proviennent ces pièces de puzzles ? |
| 4. Grand & Petit. Cherche la même image. | 14. Cherche le détail. |
| 5. Avec quelles couleurs peux-tu colorier cette image ? | 15. Cherche la même image. |
| 6. Cherche l'autre moitié. | 16. Avec quelles couleurs peux-tu colorier cette image ? |
| 7. Cherche les figures. | 17. Compter |
| 8. À qui appartient cette ombre ? | 18. Compter |
| 9. Cherche le détail. | 19. Grand & Petit. Cherche la même image. |
| 10. D'où proviennent ces pièces de puzzles ? | 20. Cherche le détail. |

Remplacement des piles :

Remplacez les piles du module Electro lorsqu'elles sont vides. Pour cela, retirez le module de son support en carton. Posez-le retourné sur la table. Dévissez le volet du compartiment à piles, retirez les piles et remplacez-les par 3 nouvelles piles AG3 (LR41). Ne jetez pas vos piles usagées dans la poubelle mais ramenez-les en magasin dans un bac prévu à cet effet.

Suivez les instructions figurant sur l'emballage des piles que vous avez achetées. Insérez les piles neuves (3x AG3 (LR41)) dans le compartiment en les positionnant dans le sens indiqué.

- N'essayez pas de recharger les piles qui ne sont pas rechargeables.
- Veillez à bien retirer les piles rechargeables avant de les recharger.
- Demandez toujours un adulte de vous aider à recharger des piles rechargeables.
- Ne mélangez pas différents types de piles.
- Ne mélangez pas non plus des piles neuves avec des piles qui ont déjà été utilisées.
- Utilisez uniquement des piles du même type que celles conseillées.
- Retirez toujours les piles du jeu dès qu'elles sont rechargées.
- Veillez à ce que les pôles des piles ne se touchent jamais.

Piles fournies.



Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands.
Made in The Netherlands. Visit: www.jumbo.eu.



NL Waarschuwing: Wegens kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Verstikkingsgevaar. Bewaar de verpakking voor raadpleging in de toekomst.

F Attention : Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments de petites dimensions pouvant être absorbés. Risque d'obstruction. Nous vous conseillons de conserver cet emballage pour référence ultérieure.

DE Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren.

18424

Met deze aankoop steunt u:



© 2016 Dromenjager BV
www.woezelenpip.com