



Woezel & Pip

Les exercices

1. Trouve les images identiques dans cette image.
2. Trouve les images identiques dans cette image.
3. Trouve l'autre moitié.
4. Trouve les images qui vont ensemble.
5. À quel objet correspond la silhouette ?
6. Assemble les minuscules et les majuscules.
7. Trouve les deux identiques.
8. Amusons-nous à calculer !
9. Trouve l'autre moitié.
10. Trouve ce qui se cache dans le cadeau.

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 2 nouvelles piles AG13 (LR44). 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 (2x AG13 (LR44)) 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 incluses



18427



Jumbodiset GROUP

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands

©2018 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

©2018 Dromenjager BV
www.woezelenpip.com

Met deze aankoop
steunt u het:

Guusje
Nederhorst
Fonds

www.guusjenederhorstfonds.nl

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. De inhoud en kleuren kunnen afwijken van de getoonde afbeeldingen. Ontworpen in Nederland. Gefabriceerd in Spanje. F Attention ! Ne convient pas aux enfant de moins de 36 mois. Contient ou peut produire de petits éléments pouvant être inhalés ou ingérés. Il est recommandé de garder l'emballage pour conserver cette information. Le contenu et les couleurs peuvent être différents de ceux qui ont été photographiés. Dessiné aux Pays-Bas. Fabriqué aux Espagne. DE Achtung: Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Verpackung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren. Die Inhalte und Farben können gegebenenfalls von der Darstellung auf den Fotos abweichen. Entwickelt in den Niederlanden. Produziert in Spanien.

Vind jij de hoofd- en kleine letters bij elkaar? Of misschien wat er in het cadeau zit? 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!

Inhoud: Electro module met lampje, 10 kaarten

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 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'.



Woezel & Pip



Hoe werkt Electro Original?

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 opdrachtkaarten:

- | | |
|--|---|
| 1. Vind dezelfde afbeelding in deze plaat. | 6. Zoek de hoofd- en kleine letters bij elkaar. |
| 2. Vind dezelfde afbeelding in deze plaat. | 7. Zoek dezelfde afbeelding. |
| 3. Zoek de andere helft. | 8. We gaan tellen! |
| 4. Wat hoort bij elkaar? | 9. Zoek de andere helft. |
| 5. Waar hoort de schaduw bij? | 10. Kan jij zien wat er in het cadeau zit? |

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 2 nieuwe AG13 (LR44) batterijen. Gooi lege batterijen niet weg maar lever ze in.

Raadpleeg de aanwijzingen op de verpakking van de aangeschafte batterijen. Nieuwe batterijen (2x AG13 (LR44)) 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
- Batterijen enthalten



Avec Electro Original, le but est de trouver les deux images identiques en reliant les deux connecteurs dans deux trous différents. La lumière s'allume? Bravo, tu as trouvé la bonne réponse.

Contenu : 1 electro module avec lumière, 10 planches

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 planches 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 planches de la boîte. Veillez à toujours laisser le support 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 lumière s'allume? Vérifiez que le module fonctionne. La lumière reste éteinte? vérifiez qu'il ne reste aucun morceau de bandelette a bien été entièrement retirée : dévissez le couvercle des piles et vérifiez qu'il ne 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 ?

1. Electro se joue dans la boîte. Choisis une planche et pose-la dans la boîte. Assure-toi que les trous dans la planche sont situés exactement au-dessus des ronds noirs dans la boîte. Lis ensuite la question posée par la planche.
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 !