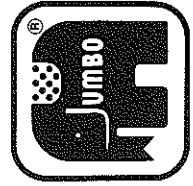
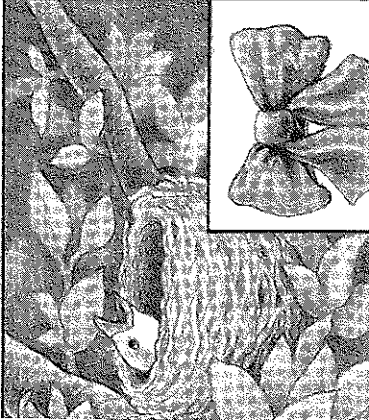
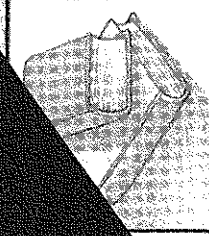
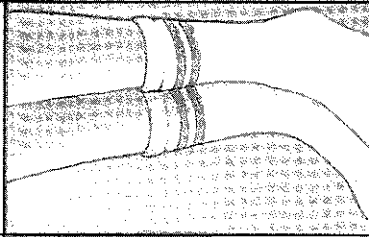
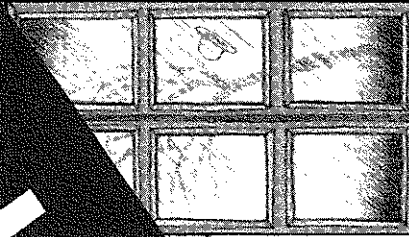




le JUMBO

- Spelregels
- Règles du jeu
- Spielregeln
- Rules of the game
- Spelregler
- Spilleregler
- Regole di gioco



De batterijen

Haal eerst het montuur uit de doos. Draai het montuur om en schroef het plaatje los. Plaats twee 1,5 V staafbatterijen (R14) in het montuur en schroef het plaatje weer vast. Doe het montuur weer terug in de doos. Batterijen zijn niet bijgesloten.

Les piles

Enlevez d'abord le boîtier de piles de la boîte. Tournez le boîtier et dévissez le couvercle en plastique. Placez deux piles de 1,5 V (R14) dans le boîtier et vissez le couvercle. Remplacez le boîtier de nouveau dans la boîte. Piles non jointes.

Die Batterien

Vor Beginn des ersten Spiels muss das Spielgerät aus dem Schachtel genommen werden. Drehen Sie das Spielgerät um, und schrauben Sie den Deckel los. Drücken Sie zwei 1,5 Volt-Batterien in den Boden des Spielgeräts und schrauben Sie den Deckel wieder fest. Legen Sie das Spielgerät wieder in die Schachtel. Diese Aufgabe erledigt Mama oder Papa. Batterien nicht beigelegt.

The batteries

First remove the plastic plate out of the box. Turn it upside down and unscrew the top. Put two 1,5 V bar-batteries (R14) into the mount and screw the top on again. Put the plastic plate back in the box. Batteries not included.

Batterierna

Tag först ut plastplattan från lådan. Vänd den upp och ned och skruva loss ovandelen. Sätt in två 1,5-volts stavbatterier (R14) och skruva fast ovandelen igen. Sätt tillbaka plastplattan i lådan. Batterier medföljer ej.

Batterier

Tag først plastpladen op af æsken. Vend den på hovedet og skru toppen af. Isæt to stk. 1,5 V batterier (R14) og skru toppen på igen. Sæt plastpladen i æsken igen. Batterier medfølger ikke.

Le batterie

Rimuovere la placca di plastica dalla scatola, capovolgila e svitare la parte superiore. Inserire 2 batterie da 1,5 V (R14) nel supporto e riavvitare. Reinserire la placca di plastica nella scatola. Batterie non incluse.

Dringend verzoek aan de ouders

Wilt u er vooral op toe zien, dat uw kind de banaanstekers van dit spel niet in een stopcontact steekt!

Demande urgent aux parents

Vouslez-vous d'abord faire attention à ce que votre enfant ne branche pas les prises de ce jeu sur l'une des prises de courant de la pièce (prise secteur)?

Dringende Bitte an die Eltern

Achten Sie bitte darauf, daß Ihr Kind nicht die Banaanstecker von diesem Spiel in eine Zimmersteckdose steckt.

Parents... please note!

Make sure that your child does not put the banana plugs of this game into a wall socket!

Föräldrar... observera!

Se noga till att barnet inte sticker de medföljande banaankontakterna i detta spel i vägguttaget!

Forældre... pas på!

Vær sikker på, at Deres barn ikke stikker de banaanstik, der hører til dette spil, ind i stikkontakten.

Avvertimento importante per i genitori

Fate attenzione che il vostro bambino non inserisca le spine unipolari di questo gioco nella presa di corrente!

Dit **ELECTRO®** spel is bedoeld voor jonge kinderen, die nog niet kunnen lezen. De vragen en antwoorden zijn allemaal door tekeningen uitgebeeld.

Natuurlijk hebben de kinderen, zeker in het begin, een beetje hulp nodig.

Hoe werkt ELECTRO®?

De kaarten zijn verdeeld in een linkerzijde, voor het vraagdeelte en een rechterzijde, voor het antwoorddeelte. Je stelt een vraag door een steek in het gaatje bij een tekening uit het linkerdeelte te steken. Het antwoord zoekje nu op in het rechterdeelte. In het gaatje bij het antwoord steek je nu de andere steek. Is het antwoord goed, dan gaat het lampje branden.

Voordat u begint:

Per kaart wordt slechts één opdracht behandeld. De vragen op de kaarten hoeven niet in een bepaalde volgorde te worden afgewerkt.

Ook de gegeven volgorde van kaart 1t/m 15 zal van kind tot kind een verschillende moeilijkheidsgraad opleveren.

Begin met de kaart die aansluit bij de belevingswereld van uw kind.

Om u een eindje op weg te helpen geven wij een korte toelichting op iedere kaart.

1 Wat hoort bij elkaar?

Kun jij de 13 juiste combinaties vinden?

2 Wat wil jij later worden?

Elke tekening rechts hoort bij een bepaald beroep.

3 Tegenstellingen

4 Zoek je mee?

Rechts staan sterk vergroot fragmenten(stukjes) van de tekeningen links. Probeer ze terug te vinden.

5 Vormen en kleuren

De losse vormen rechts zijn op de tekeningen links terug te vinden. Soms zitten ze een beetje verstopt.

6 Eet je mee?

Fruit en groente bij de groenteman ziet er anders uit als het eenmaal op je bord ligt.

7 Oud en jong

Probeer bij de volwassen dieren het juiste jong te vinden

8 Oorzaak en gevolg

Een moeilijke kaart, want voor een kind zijn soms verschillende combinaties mogelijk. Als het lampje brandt, zie je welke oplossing in dit geval de juiste is.

9 Zoek de juiste kleur

Het wit in de tekening links kan slechts door één kleur worden vervangen.

10 Wat zit er in dit pakje?

Bij een verjaardag horen cadeaus. Zie jij al wat er in de pakjes zit?

11 Wat eten deze dieren?

12 Welke hoed past mij?

13 Waar hoort dit in of bij?

14 Beroepen

Welk produkt of resultaat hoort bij een bepaald beroep?

15 Waarvan wordt dit gemaakt?

Een beetje basiskennis van grondstoffen en produkten.

1* Foute boel

In alle 13 tekeningen op de linkerzijde zit een fout. Zoek rechts de tekening waarmee je de fout kunt herstellen.

2* Waar zie je dat?

3* Van de andere kant gezien

Links en recht hetzelfde, maar vanuit een andere hoek gezien.

4* Silhouetten

De 13 silhouetten rechts zijn niet helemaal gelijk aan de tekeningen links.

Soms is de stand veranderd of wordt slechts een gedeelte weergegeven.

5* Wat past er op?

Van elke vorm links ontbreekt een stukje.

Een hulpmiddel om deze stukjes terug te vinden, is de achtergrond, die bij de

vraag en het juiste antwoord dezelfde is.

6* Wat ontbreekt?

7* Splitsoefeningen

Deze voorwerpen zijn in twee delen gesplitst. Kun jij er één van maken?

8* Zwart/wit

Het zwart wordt wit en wit wordt zwart. Let goed op. Soms lijken de figuren heel erg veel op elkaar, staan ze schuin of ondersteboven.

9* Details

Rechts staan sterk vergroot stukjes uit de tekeningen, die je links ziet. Welke horen bij elkaar?

10* Spiegelbeeld

11* 13 bewoners zoeken hun eigen plekje.

12* Zoek hetzelfde plaatje

13* Hoe laat is het?

Leren klokkijken met digitale cijfers of de wijzers van een klok.

14* Wie heeft mijn staart?

De dieren links en rechts hebben elkaars staart, snavel of kop.

15* Teloefeningen

Combineer de ballen met de cijfers en de blokjes met de vormen.

REGLES DU JEU ELECTRO® 610

F

Ce Jeu **Electro®** est destiné aux jeunes enfants qui ne savent pas encore lire. Les questions et les réponses sont toutes illustrées par des dessins. Mais bien sûr les enfants auront besoin de votre aide pour commencer.

Comment utiliser Electro®?

Les cartes sont divisées en deux parties, la partie gauche pour les questions et la partie droite pour les réponses.

Pour poser une question l'enfant enfonce la prise dans le petit trou correspondant à un dessin de la partie gauche puis cherche la réponse dans la partie droite.

Il enfonce alors l'autre prise dans le trou correspondant à la réponse.

Si la réponse est exacte, la lampe s'allume.

Avant de commencer:

Chaque carte traite un même type de questions. Il n'est pas nécessaire de suivre l'ordre précis des questions figurant sur les cartes. L'ordre des cartes 1 à 15 constituera un degré de difficulté variable d'un enfant à l'autre.

Commencez par la carte qui correspond à l'univers mental de votre enfant. Pour vous aider nous faisons ci-après une brève description de chaque carte.

1 Ce qui va ensemble?

Le plus souvent l'enfant reconnaîtra lui-même les objets représentés.

Il est probable toutefois que certains lui paraîtront nouveaux; c'est ce qu'il faudra lui

expliquer, cette carte ayant pour but d'éveiller chez l'enfant une certaine notion des formes et des objets.

2 De quoi se sert le ...?

Pour pouvoir utiliser avec succès cette carte, l'enfant devra avoir déjà une certaine expérience. S'il est encore hésitant, l'adulte devra lui donner les explications nécessaires à l'aide de la carte.

3 Oppositions

Le contraste noir-blanc est pour l'adulte l'opposition la plus évidente.

Ce n'est certainement pas le cas pour l'enfant.

En général celui-ci ne comprend pas cette opposition et c'est donc en jouant qu'il devra l'apprendre, en parlant d'oppositions que l'expérience lui aura déjà enseignées; par exemple, celle qui distingue le sale du propre.

4 Détails

Des détails des dessins de gauche sont reproduits, agrandis, à droite. L'enfant doit retrouver ces détails.

5 Formes et couleurs

Cette carte apprend aux enfants à reconnaître certaines formes à l'intérieur d'un dessin.

Une connaissance des couleurs est nécessaire pour trouver la forme et la combinaison de couleurs exactes.

6 Vu sous plusieurs angles

Les fruits et les légumes de l'épicier sont différents de ceux que tu vois dans ton assiette.

7 Exercices de reconstitution

Les objets sont divisés en deux parties inégales et sont parfois difficiles à recombinaer

8 Cause et effet

Une carte qui a besoin de son pendant. Plusieurs associations différentes sont possibles dans certains cas. L'enfant saura qu'il a fait le bon choix lorsque le voyant s'allume.

9 Trouver la bonne couleur

Le blanc dans les dessins du côté gauche ne peut être remplacé que par une seule couleur.

10 Qu'y a-t-il dans le paquet?

Une carte qui aide l'enfant à distinguer les formes et à les reproduire avec précision.

11 Que mangent les animaux?

12 Quel chapeau me va le mieux?

13 Qu'est-ce qui va ensemble?

Une carte difficile qui demande un peu d'expérience et de connaissances.

14 Le travail et son résultat

La combinaison du travail accompli (ou des professions) et le résultat visible de ce dernier incite la plupart des enfants à poser des questions sur les différents métiers.

15 En quoi est-ce fait?

Un exercice donnant des connaissances élémentaires sur les matières premières et les produits.

1* Incorrect et correct

Il y a une erreur dans chacune des 13 images à gauche. L'enfant doit découvrir cette erreur et choisir parmi les images à droite l'image correspondante et correcte.

2* Où vois-tu cela ?

Cette carte est du même genre que la carte "De quoi se sert le ...?". Une certaine expérience s'impose, qui s'acquiert en jouant.

3* Vu de deux côtés

Une carte tant soit peu plus difficile. À gauche et à droite la même image, mais représentée sous un angle visuel différent. L'enfant ne verra pas toujours en réaligné l'image comme elle a été représentée, mais grâce à cette carte il pourra exercer sa force d'imagination et développer sa faculté imaginative.

4* Silhouettes

Les 13 silhouettes à droite ne sont pas toutes identiques aux 13 images à gauche - dans quelques cas, la position a été légèrement changée ou une partie seulement a été reproduite. L'enfant ne doit pas se laisser induire en erreur.

5* Retrouve le morceau manquant

Une carte qui aide l'enfant à distinguer les formes et à les observer avec attention. L'arrière-plan, identique dans la question et la réponse, facilitera la découverte des formes.

6* Que manque-t-il?

7* Vieux et jeune

Essayez de trouver le petit correspondant à l'animal adulte.

8* Diapositive

Le noir devient blanc et le blanc devient noir. Faites bien attention. Les personnages se ressemblent parfois étrangement ou sont de travers ou tête en bas.

9* Détails

Une répétition de la carte 4 mais plus difficile.

10* Image renversée

11* Où est-ce que j'habite?

12* Cherchez l'image identique

13* Lire l'heure

14* Qui a ma queue?

Les animaux à gauche et à droite ont interchangé leur queue, leur trompe ou leur tête. Cette carte apprend à l'enfant à connaître les différences entre les animaux et les caractéristiques de chacun.

15* Exercices simples de calcul

Associer les ronds aux nombres et les carrés et triangles aux formes.

SPIELREGELN ELECTRO® 610

D

ELECTRO® 610 ist für Kinder entwickelt, die noch nicht lesen können.

Alle Fragen und Antworten sind als Bilder dargestellt. Nichtsdestotrotz brauchen die kleinen Mitspieler zunächst etwas Hilfe von ihren Eltern oder älteren Geschwistern.

Wie man mit ELECTRO® spielt:

Alle Spielkarten sind zweigeteilt. Auf der linken Seite befinden sich die Fragen und auf der rechten die Antworten.

Die Karte, mit der man spielt, wird mit der entsprechenden Bildseite nach oben in den Schachteleinsatz gelegt. Wenn man eine Frage stellt, steckt man einen der Metallstecker in eine der kleinen Vertiefungen auf der linken Seite der Spielkarte. Dann sucht man die passende Antwort auf der rechten Seite. Auch hier gibt es eine kleine Vertiefung, in die man den anderen Stecker hineindrückt. Wenn die Antwort stimmt, leuchtet die Lampe auf.

Hinweise für die Eltern:

Auf jeder Spielkarte gibt es eine bestimmte Aufgabenart. Die Fragen darauf müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge abgehandelt werden.

Auch die Reihenfolge der Karten ist beliebig spielbar. Es gibt keine Steigerung im Schwierigkeitsgrad. Sie sollten Ihr Kind mit der Spielkarte beginnen lassen, von der Sie glauben, daß sie Ihrem Kind am besten zusagt.

Um Ihnen diese Entscheidung zu vereinfachen, folgen anschließend Kurzbeschreibungen jeder Karte:

1 Was gehört zusammen?

Die meisten Abbildungen wird das Kind aus eigener Erfahrung kennen. Trotzdem können Bilder dabei sein, die für das Kind neu sind.

Werden dem Kind die Bilder erklärt, so ist der Zweck der Karte schon erreicht, nämlich Gegenstände und Formen einem bestimmten Begriff zuzuordnen.

2 Was gebraucht der ...?

Das Spiel mit dieser Karte erfordert vom Kind schon einen etwas größeren Erfahrungsschatz. Fehlt dieser noch, so ergibt sich hier für die Erwachsenen die Möglichkeit, dem Kind mit Hilfe der Karte die nötige Erfahrung zu vermitteln.

3 Gegensätze

Einem Erwachsenen ist der Gegensatz "schwarz - weiß" deutlich bewußt. Bei einem Kleinkind ist dies nicht der Fall.

Gewöhnlich kennt es diesen Gegensatz noch nicht. Es kann ihn aber spielend kennenlernen. Andere Gegensätze, z.B. "schmutzig - sauber", wird das Kind aus täglicher Erfahrung kennen.

4 Details

Teile der Abbildungen auf der linken Seite sind auf der rechten Seite vergrößert dargestellt und müssen gefunden werden.

5 Formen und Farben

Auf dieser Karte lernt das Kind eine bestimmte Form innerhalb einer Zeichnung zu erkennen. Das Kennen von Farben ist nötig, um die richtige Form- und Farbkombination zu finden.

6 Von verschiedenen Seiten betrachtet

Obst und Gemüse sehen im Laden anders aus als wenn sie erst einmal zubereitet auf dem Essteller liegen.

7 Alt und jung

Zu den ausgewachsenen Tieren muß das richtige Jungtier gefunden werden.

8 Ursache und Folge

Bei dieser Karte müssen die Eltern ihren Kindern sicherlich gelegentlich helfen, denn manchmal sind mehrere Assoziationen möglich. Durch das Aufleuchten der Lampe wird das Kind merken, welche Antwort im jeweiligen Falle richtig ist.

9 Suchen Sie die richtige Farbe

Weiß in den Zeichnungen auf der linken Seite kann nur durch genau eine Farbe ersetzt werden.

10 Was ist in diesem Päckchen?

Auf der linken Seite sind Päckchen mit einer charakteristischen Form abgebildet. Rechts findet man die Geschenke, die auf der linken Seite eingepackt sind.

11 Wo wohne ich?

In welchen Wohnungen und Behausungen leben die Menschen und Tiere, die links abgebildet sind?

12 Welcher Hut paßt mir?

Zu bestimmten Personen gehört eine passende Kopfbedeckung. Hier müssen Kopf und Hut richtig zusammengebracht werden.

13 Was gehört zusammen?

Eine schwierige Karte, bei der man etwas Erfahrung und Kenntnis benötigt, um immer die richtigen Teile passend zuzuordnen.

14 Arbeit und Erzeugnis

Auf dieser Karte müssen den verschiedenen Berufen ihre entsprechenden Erzeugnisse zugeordnet werden.

Die Kombination von Arbeit und daraus resultierendem Erzeugnis wird für viele Kinder Grund sein, Fragen über die verschiedenen Berufe zu stellen.

15 Woraus wird das gemacht?

Eine Übung, um ein paar Grundkenntnisse über Rohstoffe und Erzeugnisse zu lernen.

1* Falsch und richtig

Jede Abbildung auf der linken Seite enthält einen Fehler.

Das Kind muß den Fehler finden und aus den Lösungen auf der rechten Seite diejenige auswählen, die den Fehler berichtigt.

2* Wo siehst Du das?

Diese Karte wurde im gleichen Sinne wie die Karte "Was gebraucht der ...?" entworfen. Das Kind benötigt einige Erfahrung. Wenn diese fehlt, kann sie hier spielend erworben werden.

3* Von zwei Seiten besehen

Auf dieser Tafel sind gleiche Gegenstände aus unterschiedlichen Perspektiven abgebildet. Da ein Kind den Gegenstand nicht immer in den abgebildeten Formen sieht, trägt das Spielen mit dieser Karte zur Entwicklung des Vorstellungsvermögens bei.

4* Silhouetten

Die 13 Silhouetten auf der rechten Seite stimmen nicht überall vollständig mit den 13 Abbildungen auf der linken Seite überein. Es gibt Veränderungen.

Das Kind muß sich konzentrieren, um die richtigen Lösungen zu finden.

5* Was paßt hierzu?

Mit dieser Karte lernt das Kind, Formen zu unterscheiden und sie genau zu erkennen. Eine Hilfe bei der Lösung stellt der Bildhintergrund dar. Er ist bei jeder Frage und der entsprechenden Antwort identisch.

6* Was fehlt?

In den Abbildungen auf der linken Seite fehlen die Details, die rechts dargestellt sind.

7* Aufteilübungen

Alltägliche Gegenstände sind in zwei, manchmal ungleiche Teile aufgeteilt. Es ist nicht immer einfach, sie richtig wieder zusammenzusetzen.

8* Positiv-Negativ

Hier muss man gut aufpassen, wenn weiß zu schwarz und schwarz zu weiß wird. Manchmal sehen sich die Figuren sehr ähnlich, sie liegen auf der Seite oder sind gar verkehrt herum abgebildet.

9* Details

Eine Wiederholung von Karte 4, aber jetzt etwas schwieriger.

10* Spiegelbild

11* Was fressen die Tiere?

Jedes Tier hat eine spezielle Nahrung, die rechts auf der Karte zu finden ist!

12* Suchen Sie dasselbe Bild

Genau es beobachten von Details ist erforderlich, um gleiche Pärchen zu finden.

13* Die Uhr lesen

14* Wer hat meinen Schwanz?

Tier-Mischmasch

Die Tiere links und rechts haben die Schwänze, Schnäbel und Köpfe getauscht. Das Kind lernt gut wahrzunehmen und Unterschiede aber auch Übereinstimmungen zu erkennen.

15* Einfache Rechenübungen

Punkte und Kreise müssen der entsprechenden Zahl zugeordnet werden.

Vierecke und Dreiecke müssen Figuren aus Vierecken und Dreiecken zugeordnet werden, der aus der gleichen Anzahl an Formen bestehen.

RULES FOR ELECTRO® 610

GB

This **Electro®** game is for young children who have not yet learnt to read. The questions and answers are all in a picture format. Children may need a little help at the beginning to get started.

How does Electro® work?

All the **Electro®**-quiz sheets are divided into questions on the left side and answers on the right.

To ask a question you put one of the metal plugs into one of the small holes in the question side of the sheet of pictures.

Now look for the answer on the right handside.

When you think you have found the answer you place the other plug into the small hole. If the answer is correct the light will go on.

Before you begin:

Each quiz sheet has one kind of task. The questions do not have to be answered in any special order.

The sequence of cards from 1 to 5 is not intended to indicate increasing levels of difficulty as the cards will present differing degrees of difficulty for each individual child.

Start with the quiz sheet which you think is the most relevant to your child.

A brief description of each type of card is outlined below:

1 Matching items

Can you find the 13 correct combinations?

2 What do you want to be when you grow up?

Every drawing on the right relates to a particular job.

3 Opposites.

4 Mix and match

On the right of the sheet there are enlarged details of the drawing on the left. Try and match them.

5 Shapes and Colours

The shapes on the right are also in the drawing on the left. Look carefully, as they may be hidden.

6 Dinner Time

Fruit and vegetables at the greengrocers' look different once they are on your dinner plate.

7 Young and Old

Try to match the baby animal with its parent.

8 Cause and Effect

This is a difficult card because for a child various combinations may seem possible, but when the light goes on the right answer is revealed.

9 Find the Right Colour

The white in the drawing on the left can only be replaced by one colour.

10 What's in the parcel?

Birthdays mean presents. Can you see what is in the parcels?

11 What do these animals eat?

12 Which hat belongs to me?

13 Where does this go?

14 Jobs

Which product or result belongs to which job?

15 What is this made of?

A little general knowledge about raw materials and products.

1 * Mistakes

There is something wrong with each of the 13 drawings on the left. Find the drawing on the right which will correct the mistake.

2* Where would you see that?

3* Looking at it both ways

Left and right are identical but shown from different angles. Match the pairs.

4* Silhouettes

The 13 silhouettes on the right do not correspond in every detail to the 13 pictures on the left.

Sometimes the position has been changed or only part of the original drawing is represented in silhouette.

5* Find the missing piece

There is a piece missing from every shape on the left. The background, which is the same for question and answer, will help you find the missing pieces.

6* What is missing?

7* Part matching

All the objects have been split in two. Can you put them back together again?

8* Black and White

Black goes white and white goes black. Be careful, sometimes the figures look like one another, but they are at an angle or upside down.

9* Details

Certain details of the drawings at the left have been enlarged in the drawings on the right: Try to find them!

10* Mirror Image

11* 13 people are looking for their homes

12* Find the same picture

13* What is the time?

Learning to tell the time using digital numbers or the hands of a clock.

14* Who has got my tail?

The animals to the left and on the right have one another's tails, beaks or heads.

15* Counting exercises

Match the balls with the numbers and the squares with the shapes.

SPELREGLER FÖR ELECTRO® 610

S

Detta **ELECTRO®** spel är gjort för yngre, ännu inte läskunniga barn. Alla frågor och svar återges därför med hjälp av illustrationer. Barnen kommer antagligen att behöva lite hjälp i början för att komma igång.

Hur fungerar ELECTRO®?

Samtliga ark till **ELECTRO®** är indelade med frågor till vänster och svar till höger. När man ställer en fråga, så sätter man en av kontaktarna i ett av de små hålen på frågesidan på arket. Sedan letar man upp svaret på arkets högersida. När man tror sig ha hittat rätt svar, så sätter man den andra kontakten i det lilla hålet vid svaret. Om svaret är rätt tänds lampan!

Innan man börjar:

Varje ark har sitt speciella tema. Frågorna behöver inte besvaras i någon speciell ordningsföljd. Ordningsföljden på korten, 1 till 5, är inte avsedda att vara i stigande svårighetsgrad, eftersom olika kort kommer att upplevas som olika låtta eller svåra av olika barn. Bäst är att börja med ett ark som man tror passar barnet. För att göra det lättare att välja, så följer här en kort beskrivning av varje ark och dess tema.

1 Vad hör ihop?

Kan du hitta de 13 rätta kombinationerna?

2 Vad vill du bli när du blir stor?

Varje teckning på arkets högersida hör ihop med ett speciellt yrke.

3 Motsatser

4 Detaljer

På arkets högersida finns det uppförstorade detaljer från teckningen till vänster. Försök att para ihop dem.

5 Former och färger

Formerna till höger finns också på teckningen till vänster. Ibland gömmer de sig lite grann.

6 Middagsdags

Frukterna och grönsakerna i butiken ser annorlunda ut när de väl hamnat på tallriken.

7 Ung och gammal

Försök att para ihop djurbabyn med dess förälder.

8 Orsak och verkan

Detta är ett svårt kort, eftersom ett barn kan föreställa sig att flera olika kombinationer är möjliga; men när lampan tänds ser man det rätta svaret.

9 Finn den rätta färgen

Det vita i bilden till vänster kan bara ersättas av en färg.

10 Vad finns i paketet?

Födelsedagar betyder presenter. Kan du se vad som finns i paketet?

11 Vad äter de här djuren?

12 Vilken hatt tillhör mig?

13 Var ska den här vara någonstans?

14 Yrken

Vilket föremål eller resultat tillhör vilket yrke?

15 Vad är det här gjort av?

Lite allmänna kunskaper om råmaterial och produkter.

10* Immagine riflessa

11* Dove abito?

12* Cerca la figura uguale

13* Conoscere l'ora

14* Chi ha la mia coda?

Gli animali a destra e a sinistra hanno coda, becco e testa alla rinfusa.
Questa cartellone insegna ai bambini a osservare e notare differenze ed analogie.

15* Semplici esercizi di conteggio

Combina i punti con le cifre; i quadratini con le figure.

© 1993 Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions.

© Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam, 1993 sous les Conventions des Copyrights bernoises et universelles.

NL Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.

F Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, car ce produit contient des éléments pointus.

D Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder unter 3 Jahren.

GB Caution: Not suitable for children under 3 years of age due to small parts. Some of the parts have sharp points or edges.

S Varning: Detta spel innehåller smådelar och är ej lämpligt för barn under 3 år.

DK Advarsel: Dette spil er uegnet for børn under 3 år da det indeholder smådele.

I Giocattolo non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi per le sue stesse caratteristiche.

