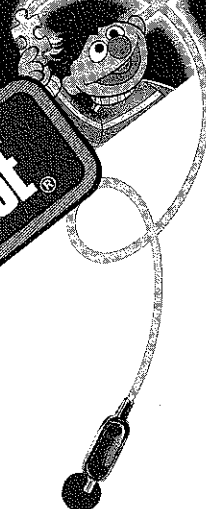


Electro
CTW
SESAMSTRASSE



ALTER
3-6

Spielregeln

3615



Bei diesem Electro®-Spiel lernt ein Kind ab 3 Jahren, genau zu beobachten. Ernie, Bert und ihre Freunde aus der Sesamstrasse helfen dabei. Papa oder Mama sollten zunächst auch etwas mithelfen.

Spielinhalt:

- 1 Spielgerät mit einem blauen und einem roten Stecker
- 5 Spielfeln, beidseitig bedruckt
- 1 Spielregel

Spielvorbereitungen:

Vor dem Spiel müssen zwei 1,5 Volt-Batterien in den Boden des Spielgeräts gedreht werden. Nach dem Spiel sollten die Batterien aus Sicherheitsgründen wieder herausgenommen werden. Diese Aufgabe erledigt Mama oder Papa. Der Spieler wählt eine Tafel und legt sie in die Schachtel. Die kleinen Metallpunkte des Schachtelsteckers müssen in den Löchern der Spielfel zu sehen sein.

Spielfeln:

Alle Spielfeln sind gleich aufgebaut. Am linken und rechten Tafelrand stehen die Aufgaben. Die dazu passenden Antworten findet man im Mittelteil jeder Karte.

Spielverlauf:

Der Spieler stellt sich selbst eine Aufgabe, indem er einen der Metallstecker in eins der Löcher am Rand der Tafel steckt. Dann sucht er die entsprechende Antwort im Mittelteil der Spielfel. Auch hier gibt es ein kleines Loch, in das man den anderen Stecker hineindrückt. Wenn die Antwort stimmt, leuchtet eine Lampe unter dem Jumbo-Elefanten auf. Herzlichen Glückwunsch - richtig gemacht!

Der Spieler spielt so lange, bis er zu allen Aufgaben die richtigen Lösungen gefunden hat!

Hinweise für die Eltern:

Auf jeder Tafel gibt es ein anderes Thema. Die Aufgaben müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge gelöst werden. Auch die Reihenfolge der Spielfeln ist beliebig spielbar.

Lassen sie ihr Kind die Tafel aussuchen, mit der es anfangen möchte. Die folgenden Kurzbeschreibungen jeder Karte helfen ihnen bei der Entscheidung:

Tafel Nr. 1: Unter Wasser

Links und rechts sind Teilstücke des Bildmotivs in der Mitte abgebildet. Diese Details muß man wiederfinden. Das Kind lernt, ganz genau hinzuschauen und Einzeldetails wiederzuerkennen.

Tafel Nr. 2: Geburtstagsparty

Links und rechts sind Schattenrisse von Einzelheiten aus der Bildmitte abgebildet. Diese Details muß man suchen und finden. - Auch hierbei lernt das Kind, ganz genau zu beobachten.

Tafel Nr. 3: Sport

Links und rechts sind Sportgeräte abgebildet, die den Sportlern im Mittelteil der Spielfel fehlen. Es gilt herauszufinden, wo was fehlt. - Neben genauer Beobachtung wird auch das Wissen eingeübt, welche Sportgeräte zu welcher Sportart gehören.

Tafel Nr. 4: Am Strand

Links und rechts sind einfache geometrische Formen in leuchtenden Farben abgebildet. Diese tauchen in der Abbildung, versteckt im Gesamtbild, erneut auf. Die Formen müssen wiedererkannt werden. - Das Kind lernt, Formen und Farben wiederzuerkennen.

Tafel Nr. 5: Ein Baumhaus

Links und rechts sind wieder Details abgebildet, die im Mittelteil der Tafel erneut auftauchen. Diese muß man suchen und finden. - Das Kind übt seine Beobachtung für Details

Tafel Nr. 1*: Was fehlt?

Links und rechts gibt es Einzelteile, die bei den Motiven im Mittelteil der Tafel fehlen. Aber was gehört zusammen, welches Einzelteil fehlt wo? - Das Kind muß bekanntes Wissen anwenden, um passende Teile zusammenzufügen.

Tafel Nr. 2*: Silhouetten

Links und rechts sind Silhouetten abgebildet, die zu den Zeichnungen im Mittelteil passen. - Das Kind schärft sein Konzentrations- und Beobachtungsvermögen.

Tafel Nr. 3*: Wer wohnt wo?

Links und rechts sind Menschen und Tiere abgebildet, die alle ein bestimmtes Zuhause haben. Im Mittelteil der Tafel findet man dann all diese Unterkünfte. - Das Kind kann hier beweisen, was es schon weiß. Den Rest kann es spielerisch lernen.

Tafel Nr. 4*: Was paßt?

Links und rechts sind Formen abgebildet. Diese findet man im Mittelteil wieder, dort sind sie aber verdreht. Man muß schon ganz genau hinschauen, um gleiche Formen zu entdecken. - Konzentration und Beobachtungsvermögen werden geschult.

Tafel Nr. 5*: Was steckt im Paket?

Links und rechts sieht man Geschenke, die Ernie, Bert und ihre Freunde aus der Sesamstrasse erst noch auspacken müssen. Genaues Hinschauen wird auch hier eingeübt.

© Jim Henson Productions, Inc. Lizenz durch EM-Entertainment
© 1996 Jumbo International, Amsterdam.
Vorsicht: Dieses Spiel enthält kleine Teile und ist deshalb ungeeignet für Kinder
unter 3 Jahren.