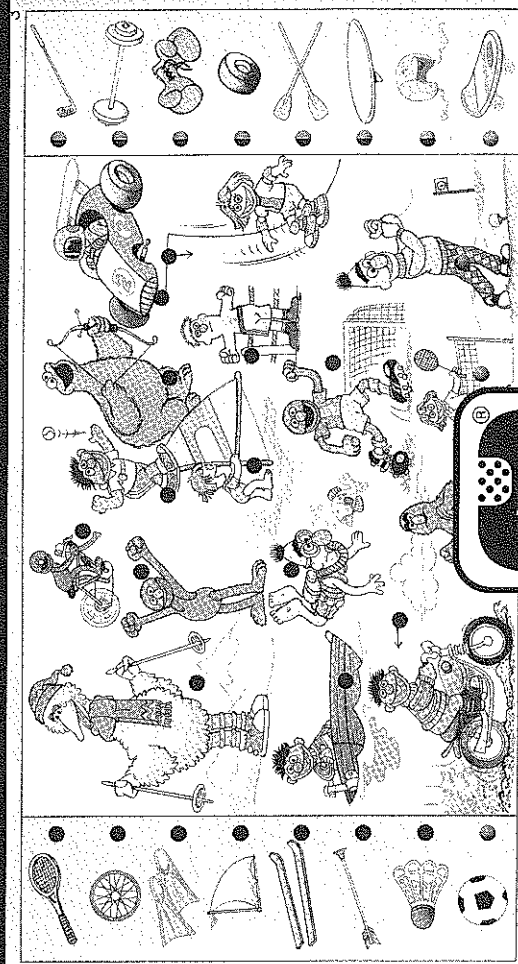


123

SESAMSTRAAT

Electro met Ernie en Bert

Spelregels



80100

© 1995 Jumbo International, Amsterdam 80100

© 2001 Sesame Workshop (New York). Sesamstraat Muppets Sesamstraat, Sesame Workshop and their logos are trademarks of Sesame Workshop. All rights reserved. Represented by EM.TV & WAVERY B.V.

80100



Electro® Sesamstraat

Spelregels

Dit Electro® spel is gemaakt voor jonge kinderen, die nog niet kunnen lezen. De vragen en antwoorden zijn dan ook allemaal door tekeningen uitgebeeld. Natuurlijk hebben de kinderen, zeker in het begin, wel een beetje hulp nodig.

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.

Hoe werkt Electro®?

Op de Electro® kaarten staan links en rechts de vragen. Eerst stel je de vraag, door een steker in het gaatje bij een vraag te steken. Vervolgens zoek je op de middenplaat het antwoord en plaats je de steker in het gaatje bij het gekozen antwoord. Als het antwoord goed is, gaat de lamp onder het Jumbo logo branden.

Dringend verzoek aan de ouders

Wilt u er vooral op toezien, dat uw kind de stekers van dit spel niet in een stopcontact steekt!

Voordat u begint:

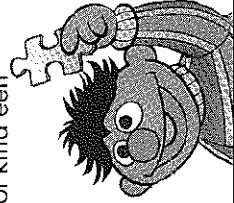
In het begin zal uw kind echt nog wel wat begeleiding nodig hebben bij het spelen met Electro® Sesamstraat.

Voordat het kind met een bepaalde oefening begint, doet u er goed aan eerst samen de tekening eens goed te bekijken. Door samen te praten over het onderwerp van de tekening leert het kind namen, woorden en begrippen te combineren. Pas als het kind de samenhang binnen de tekening goed begrijpt, is het in staat de vragen te beantwoorden.

De vragen op de kaarten hoeven niet in de gegeven volgorde te worden afgewerkt.

Begin met de kaarten die uw kind het meeste aanspreken, zodat de oefeningen aansluiten bij de eigen ervaringswereld. Ook de gegeven volgorde van kaart 1 t/m 5 zal van kind tot kind een andere moeilijkheidsgraad opleveren.

Probeer aan te sluiten bij de belevingswereld van uw eigen kind als het met Electro® Sesamstraat gaat spelen. Om u een eindje op weg te helpen geven wij een korte toelichting op iedere kaart.



1. Onder water

Links en rechts staan fragmenten (stukjes) van de middenplaat los afgebeeld. Van welk voorwerp is dit losse stukje? Door de fragmenten terug te vinden op de tekening oefenen kinderen in heel nauwkeurig kijken.

2. Feest

Zesfen voorwerpen uit deze feestplaat zijn ook nog eens in silhouet (helemaal zwart) afgebeeld. Welk silhouet hoort bij welk onderdeel van de tekening?

3. Sport

Op deze tekening zijn de figuren uit Sesamstraat aan het sporten. Maar...overal ontbreekt iets. Probeer de juiste combinaties te vinden.

4. Strand

De losse vormen zijn op de tekening terug te vinden. Let goed op, want soms zit er maar een licht verschil tussen de kleuren of zitten de vormen verstopt in een voorwerp.

5. Een hut bouwen

De losse voorwerpen die je ziet, zijn onderdeel van de totale tekening. Kun je alles terugvinden?

1* Wat ontbreekt?

De losse tekeningen op de grote plaat zijn nog niet helemaal af. Zie jij wat waar ontbreekt?

2* Contouren

Van de afbeeldingen is verkleind de omtrek weergegeven. Bij welke omtrek hoort ieder plaatje?

3* Waar woon ik?

Zesfen bewoners zijn hun huis kwijt. Kun jij ze thuisbrengen?

4* Wat past op elkaar?

Al deze grillige vormen komen op de tekening voor. Kijk heel goed, want de vormen op de tekening zijn groter en hebben vaak een andere stand.

5* Wat zit er in dit pakje?

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

