

Electro
Original

Ontdek wat er allemaal bij elkaar hoort!

21
kaarten
cartes

4+
slim denken
penser malin
goed kijken
vormen & kleuren
verbanden leggen

sets de l'observation
formes & couleurs
établir des liens

www.playlab.eu

Découvre qui va avec quoi!



- NL** SPELREGELS
- F** RÈGLES DU JEU
- D** SPIELREGELN
- GB** RULES OF THE GAME



NL	Spelregels	2
F	Règles du jeu	5
D	Spielregeln	7
GB	Rules of the Game	12



Spelregels

Voordat je begint.

Electro Original is speciaal gemaakt voor jonge kinderen die nog niet kunnen lezen. Natuurlijk hebben de kinderen, zeker in het begin, een beetje hulp nodig. Electro Original bevat 10 dubbelzijdig bedrukte kaarten, plus 1 extra bonuskaart, met daarop meerdere opdrachten van één type. Alle kaarten staan verderop in deze spelregels omschreven.

Haal alleen de 11 losse kaarten uit de doos. Laat altijd de bodem in de doos liggen.

Dit spel werkt op batterijen. Haal eerst het montuur uit de doos. Draai het montuur om en schroef het plaatje los. Plaats twee 1,5 V staafbatterijen (AA) in het montuur en schroef het plaatje weer vast. Doe het montuur weer terug in de doos. Batterijen zijn niet bijgesloten. Zet vervolgens Electro Original aan door de Aan/Uit schakelaar in de 'ON' stand te zetten. Zet het spel na het spelen altijd weer uit door de schakelaar weer terug in de 'OFF' stand te zetten! Zie meer informatie over batterijen onder het kopje 'De batterijen'.

Hoe werkt Electro Original?

- Zet Electro Original aan door de Aan/Uit schakelaar in de 'ON' stand (de rechter positie) te zetten. Controleer of Electro Original werkt, door even kort de punten van de pennen tegen elkaar te houden. Als het lichtje brandt, is de Electro Original klaar voor gebruik.
- 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 rechterzijde. Op het linkerdeel staan de vragen en de antwoorden staan op het rechterdeel.
- Je stelt een vraag door een 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 vastklikken op het Electro Original montuur. Schakel na het spelen altijd de Electro Original uit door de Aan/Uit schakelaar in de 'OFF' stand (de linker positie) te zetten. Dit voorkomt dat de batterijen onnodig leeg raken.

De Electro Original kaarten:

1. Klein en groot
Kan jij de grotere vinden?
2. Kleuren
Uit welke kleuren bestaat het kledingstuk?
3. Babydieren
Bij wie hoort het babydier?
4. Aanzicht
Hoe ziet iets van een andere kant eruit?
5. Inzoomen
Waarvan zie je het detail?
6. Schaduw
Kan jij de schaduw vinden?
7. Inzoomen
Waarvan zie je het detail?
8. Wat mist er?
Wat mist er in het plaatje? Kan jij het ontbrekende deel erbij zoeken?
9. Eten en drinken
Wat komt waar vandaan?
10. Doormidden
Kan jij de andere helft erbij zoeken?
11. Doormidden
Kan jij de andere helft erbij zoeken?
12. Schaduw
Kan jij de schaduw vinden?
13. Ingepakt
Kan jij zien welke cadeaus er in de pakjes zitten?

14. Wat mist er?
Wat mist er in het plaatje? Kan jij het ontbrekende deel erbij zoeken?
15. Inzoomen
Waarvan zie je het detail?
16. Wat mist er?
Wat mist er in het plaatje? Kan jij het ontbrekende deel erbij zoeken?
17. Optelsommen
Kan jij tellen hoeveel er van elk ding zijn?
18. Billen
Van welk dier zijn deze billen?
19. Inzoomen
Waarvan zie je het detail?
20. Dik en dun
Kan jij de dikkere vinden?
21. Lichaamsdelen
Welk lichaamsdeel zit waar?

De batterijen

Raadpleeg de aanwijzingen op de verpakking van de aangeschafte batterijen. Nieuwe batterijen (1,5 V) 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 1,5 V batterijen van hetzelfde type als aanbevolen.
- Haal de batterijen er gelijk uit als ze op zijn.
- Let op dat de polen elkaar nooit raken.

Dringend verzoek aan de ouders

Wilt u er vooral op toezien, dat het kind de stekertjes van dit spel niet in een stopcontact steekt?

F

Règles du jeu

Avant de commencer.

Electro Original a été spécialement conçu pour les jeunes enfants ne sachant pas encore lire. Ceux-ci auront bien entendu besoin d'un peu d'aide, surtout au début. Electro Original contient 10 cartes imprimées recto verso, plus une carte bonus reprenant plusieurs missions d'une catégorie. Toutes les cartes seront décrites ci-après.

Retirez uniquement les 11 premières cartes de la boîte. Laissez toujours le fond dans la boîte.

Ce jeu fonctionne sur piles. Retirez d'abord le cadre de la boîte. Retournez le cadre et dévissez la plaquette. Insérez 2 piles crayon 1,5 V (AA) dans le cadre et revissez la plaquette. Remplacez le cadre dans la boîte. Piles non fournies. Allumez ensuite Electro Original en mettant l'interrupteur « Marche/Arrêt » en position « ON ». Eteignez toujours l'appareil après le jeu en appuyant sur « OFF » ! Plus d'infos sur les piles au chapitre « Les piles ».

Comment fonctionne Electro Original ?

- Allumez ensuite Electro Original en mettant l'interrupteur « Marche/Arrêt » en position « ON » (position de droite). Contrôlez si Electro Original fonctionne, en faisant se toucher les « fiches » un court instant. Si la lampe s'allume, Electro Original est prêt à l'emploi.
- Electro Original se joue dans sa boîte. Choisissez une des cartes, et placez celle-ci dans la boîte, titre vers le haut.
- Toutes les cartes sont divisées en un côté gauche et un côté droit. Les questions se trouvent sur la gauche et les réponses à droite.
- Posez une question en plaçant une « fiche » Electro dans un des trous de la partie gauche.
- Cherchez maintenant la réponse correcte sur la partie droite de la carte. Trouvée ? Placez alors la seconde « fiche » dans le trou correspondant à la réponse.
- Si la réponse est correcte, la lampe s'allume.
- Lorsque vous avez fini de jouer, remettez les « fiches » sur le cadre Electro Original. Eteignez toujours Electro Original après le jeu en mettant l'interrupteur « Marche/Arrêt » en position « OFF » (position de gauche). Cette précaution évitera que vos piles se déchargent inutilement.

Les cartes Electro Original :

1. Petit et grand
Quel est le plus grand ?
2. Couleurs
Quelles couleurs composent ce vêtement ?
3. Bébés animaux
A qui appartient ce bébé animal ?
4. Aspect
A quoi ressemble ceci vu de l'autre côté ?
5. Zoom
De quoi voyez-vous le détail ?

6. Ombre
Pouvez-vous retrouver l'ombre ?
7. Zoom
De quoi voyez-vous le détail ?
8. Que manque-t-il ?
Que manque-t-il sur la plaque ? Pouvez-vous retrouver la pièce manquante ?
9. Manger et boire
D'où proviennent ces objets ?
10. En deux
Pouvez-vous retrouver l'autre moitié ?
11. En deux
Pouvez-vous retrouver l'autre moitié ?
12. Ombre
Pouvez-vous retrouver l'ombre ?
13. Emballage
Pouvez-vous retrouver quels cadeaux ont été emballés ?
14. Que manque-t-il ?
Que manque-t-il sur la plaque ? Pouvez-vous retrouver la pièce manquante ?
15. Zoom
De quoi voyez-vous le détail ?
16. Que manque-t-il ?
Que manque-t-il sur la plaque ? Pouvez-vous retrouver la pièce manquante ?
17. Additions
Combien d'éléments comptez-vous ?
18. Pattes
A quel animal appartiennent ces pattes ?
19. Zoom
De quoi voyez-vous le détail ?
20. Gros et mince
Qui est le plus gros ?
21. Parties du corps
Où va chaque partie du corps ?

Les piles

Suivez les instructions que vous trouvez sur l'emballage des piles que vous avez achetées. Insérez des piles neuves de 1,5 V dans le compartiment, en les positionnant dans le bon sens.

- N'essayez pas de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Veillez à bien retirer les piles rechargeables avant de les recharger.
- Demandez toujours à un adulte de vous aider à recharger les piles rechargeables.
- Ne mélangez pas différents types de piles, ni des piles neuves avec des piles qui ont déjà été utilisées.
- Utilisez uniquement des piles 1,5 V du même type que celles conseillées.
- Retirez toujours les piles du jeu dès qu'elles sont déchargées.
- Ne provoquez jamais de court-circuit entre les bornes du support des piles.

Remarque importante à l'attention des parents

Il convient de bien veiller à ce que les enfants ne branchent pas les fiches de ce jeu.



Spielanleitung

Bevor es losgehen kann

„Electro Original“ ist speziell für kleine Kinder entworfen worden, die noch nicht lesen können. Gerade zu Beginn werden sie vermutlich etwas Hilfe brauchen, um das Spiel zu verstehen. „Electro Original“ enthält zehn doppelseitig bedruckte Tafeln sowie eine Bonus-Tafel. Jede Tafel bietet mehrere Aufgaben zu einem bestimmten Thema. Alle Tafeln werden im hinteren Teil dieser Anleitung beschrieben.

Die 11 lose in der Schachtel liegenden Tafeln werden herausgeholt.

Das Spiel funktioniert mit Batterien (nicht im Lieferumfang enthalten). Holen Sie zunächst den Rahmen aus der Schachtel, drehen Sie ihn um und schrauben Sie die Abdeckung des Batteriefachs ab. Legen Sie zwei 1,5 V-Batterien (AA) ein und achten Sie dabei auch auf die richtige Ausrichtung der Symbole + und -. Dann schrauben Sie die Abdeckung wieder auf das Batteriefach. Stellen Sie den Rahmen zurück in die Schachtel.

Wenn Sie spielen wollen, schalten Sie den ON/OFF-Schalter auf ON. Denken Sie immer daran, den Schalter auf OFF zu stellen, wenn nicht mehr gespielt wird. Lesen Sie bitte auch die Hinweise zum Umgang mit Batterien am Ende dieser Spielanleitung.

Spielablauf

- Schalten Sie das Spiel ein, indem Sie den ON/OFF-Schalter nach rechts auf ON stellen. Prüfen Sie, ob das Spiel funktioniert, indem Sie kurz die Enden der beiden Stifte zusammenführen. Wenn das Licht angeht, ist das Spiel einsatzbereit.
- Es wird im Inneren des Schachtelbodens gespielt. Wählen Sie eine der bedruckten Tafeln und legen Sie diese mit dem farbigen Balken nach oben in die Schachtel, so dass die gewünschte Seite sichtbar ist.
- Jede Tafel ist in eine linke und eine rechte Hälfte unterteilt. Die Fragen sind links zu sehen, die Antworten rechts.
- Um eine Frage zu beantworten, wird die Spitze eines Stifts in eines der Löcher auf der linken Seite gesteckt.
- Nun muss die richtige Antwort auf der rechten Seite der Tafel gesucht werden. Gefunden? Dann wird die Spitze des anderen Stifts in das Loch der gewählten Antwort gesteckt.
- Wenn die Antwort stimmt, leuchtet das Licht auf!
- Nach dem Spielen können die Stifte in den Aussparungen im oberen Teil des Rahmens verstaut werden. Denken Sie immer daran, den Schalter auf OFF zu stellen, wenn nicht mehr gespielt wird. Das schont die Batterie.

Die „Electro Original“-Tafeln:

1. Groß und klein
Findest du heraus, was größer ist?
2. Farben
Welche Farbe ist das?
3. Tierkinder
Zu welchem Tier gehört dieses Junge?
4. Blickwinkel
Wie sieht das von der anderen Seite aus?
5. Lupe
Was genau ist zu sehen?
6. Schatten
Findest du den passenden Schatten?
7. Lupe
Was genau ist zu sehen?
8. Was fehlt?
Kannst du herausfinden, welches Teil in diesem Bild fehlt?
9. Essen und trinken
Woher kommt das?
10. Hälften
Findest du die andere Hälfte?
11. Hälften
Findest du die andere Hälfte?
12. Schatten
Findest du den passenden Schatten?
13. Bescherung
Kannst Du erkennen, welches Geschenk sich in den Verpackungen befindet?
14. Was fehlt?
Kannst du herausfinden, welches Teil in diesem Bild fehlt?
15. Lupe
Was genau ist zu sehen?
16. Was fehlt?
Kannst du herausfinden, welches Teil in diesem Bild fehlt?
17. Zählen
Kannst du zählen, wie viel von allem da ist?
18. Hinterteile
Weißt du, welches Hinterteil zu welchem Tier gehört?
19. Lupe
Was genau ist zu sehen?
20. Dick und dünn
Findest du heraus, was dicker ist?
21. Körperteile
Wohin gehören die Körperteile?

Wichtige Information für Eltern und Erzieher

Bitte achten Sie darauf, dass die Kinder die Stifte des Spiels nicht in Steckdosen einführen!

Hinweise zu Batterien

Bitte beachten Sie bei den von Ihnen gekauften Batterien genau die Anweisungen auf der Verpackung. Um die Batterien einzulegen, lösen Sie die Schrauben der Abdeckung auf der Unterseite. Legen Sie die Batterien (1,5 V) in die Halterung, so dass der Pluspol zur richtigen Seite zeigt.

- Versuchen Sie niemals, nicht aufladbare Batterien aufzuladen.
- Nehmen Sie aufladbare Batterien vor dem Aufladen aus dem Spiel heraus.
- Beaufsichtigen Sie das Aufladen von aufladbaren Batterien.
- Verwenden Sie keine unterschiedlichen Batterietypen gleichzeitig.
- Benutzen Sie keine neuen und gebrauchten Batterien zusammen.
- Bitte verwenden Sie nur den Batterietyp, der in der Spielanleitung angegeben ist.
- Nehmen Sie leere Batterien sofort aus dem Spiel heraus.
- Achten Sie darauf, dass die Pole sich nicht berühren.
- Batterien niemals ins offene Feuer werfen.
- Batterien gehören in den Sondermüll.

Bitte achten Sie stets darauf, dass das Kind die kleinen Stecker dieses Spiels nicht in eine Steckdose steckt!



Rules

Before you start

Electro Original is specially designed for young children who are not yet of reading age. It's likely they will need a little help to play, especially to begin with. Electro Original features 10 double-sided printed cards, plus one extra bonus card. Each includes several challenges set around a particular theme. All of the cards are described a little later in these rules.

Take the 11 printed cards out of the box (those that are loose).

The game is battery operated (batteries are not supplied with the game). Begin by taking the frame out of the box. Turn the frame over and unscrew the battery cover. Insert two 1.5 V batteries (AA), matching the '+' and '-' symbols, and screw the cover back. Place the frame back in the box.

Slide the game's ON/OFF switch to ON to play and always remember to leave the game in the OFF position when you have finished. Read the battery cautions at the end of these instructions.

How to play Electro Original

- Turn the game on by sliding the ON/OFF switch to the right, to the ON position. Check Electro Original is working by briefly touching the ends of the pen nibs together. If the light comes on, the game is all set and ready to play.
- The game is played inside the box base. Choose one of the printed cards and place it inside the box, face up with the heading at the top.
- Each card is divided into a left and a right side. The questions are set out on the left, with the answers on the right.
- To ask a question, pop the nib of one pen into one of the holes on the left hand side.
- Now look for the correct answer on the right hand side of the card. Have you found it? Pop the nib of the other pen into the hole next to your chosen answer.
- If you chose the correct answer, the light will glow!
- When you've finished playing, you can store the pens in the slots on the frame. Always remember to slide the ON/OFF switch to the left, to the OFF position. This will preserve battery life.

The Electro Original cards:

1. Big and small
Can you find which is bigger?
2. Colours
What colour is that?
3. Baby animals
Whose is the baby animal?
4. Point of view
How does it look from the other side?
5. Zoom in
What is shown in detail?
6. Silhouette

- Can you find the silhouette?
7. Zoom in
What is shown in detail?
 8. What's missing?
What's missing in the picture? Can you find the missing piece?
 9. Food and drink
Where does this come from?
 10. Halves
Can you find the other half?
 11. Halves
Can you find the other half?
 12. Silhouette
Can you find the silhouette?
 13. Wrapped up
Can you see which presents are wrapped up?
 14. What's missing?
What's missing in the picture? Can you find the missing piece?
 15. Zoom in
What is shown in detail?
 16. What's missing?
What's missing in the picture? Can you find the missing piece?
 17. Add them up
Can you count how many of each there are?
 18. Which animal?
Can you tell which bottom belongs with which animal?
 19. Zoom in
What is shown in detail?
 20. Bigger and Smaller
Can you find the bigger one?
 21. Body parts
Where does each part of the body belong?

The batteries

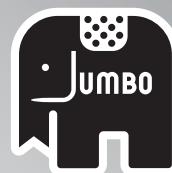
Please refer to the packaging of the batteries you have bought, for instructions and safety warnings. If the batteries run down, unscrew the panel off the back. Insert new batteries (1.5 V) and replace the lid. Make sure you match the '+' and '-' polarity symbols to those shown inside the battery compartment.

- Do not attempt to recharge non-rechargeable batteries.
- Remove rechargeable batteries from the game before being charged.
- Only recharge rechargeable batteries under adult supervision.
- Do not mix different battery types, or new and used batteries together.
- Only use 1.5 V batteries of the type mentioned in the rules.
- Always remove batteries when they are exhausted.
- DO NOT short-circuit the supply terminals under any circumstances.

Important note to parents & guardians

Please make sure that children do not attempt to insert any of the game's pen nibs into electrical wall sockets!

**Ook verkrijgbaar:
Egalement disponibles :**



www.jumbo.eu



17837



17836



17889



17888

**Kijk voor een compleet overzicht van alle Jumbo spellen
en verkoopadressen op: www.jumbo.eu**

**Pour une présentation complète de tous les jeux et les points
de vente Jumbo, surfez sur www.jumbo.eu**



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



Attention : Ne convient pas à un enfant 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.

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

Warning: Not suitable for children under 36 months of age due to small parts. Choking hazard. Please keep this box for future reference.

17821

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

Made in China.
www.jumbo.eu