

**Bob**  
de  
**Bouwer**

**Electro**<sup>®</sup>



**Spelregels**



00635

## **Bob de Bouwer ELECTRO®**

### **1 Een Puzzel**

Links zie je een puzzelplaat, waarop je de stukjes die rechts staan terug kunt vinden. Op de puzzelstukjes hebben we de fragmenten uit de puzzel soms vergroot.

### **1\*Details**

Deze oefening lijkt op kaart 1 maar is moeilijker omdat er slechts 2 kleuren in de tekeningen worden gebruikt en de details soms vergroot maar soms ook in een andere stand zijn getekend. Probeer de details rechts terug te vinden op de tekeningen links.

### **2 Wat is Bob aan het doen?**

Links zie je in elk vlakje een Bob die bezig is met klussen. Zoek aan de rechterkant op waarmee hij dat doet.

### **2\*Zoek de paren**

Alle tekeningen van Bob en zijn vriendjes zijn net een beetje verschillend. Probeer twee precies dezelfde plaatjes te vinden. De overeenkomst zit hem in de houding, want de grootte van de figuurtjes kan verschillen.

### **3 Zoek twee dezelfde plaatjes.**

Links zie je van 8 vriendjes van Bob 3 tekeningen staan. Soms moet je heel goed kijken om de verschillen te zien. Probeer rechts precies hetzelfde plaatje te vinden. De achtergrondkleur helpt je hierbij.

### **3\*Silhouetten**

Probeer in de schaduwbeelden rechts Bob of een van zijn vriendjes te herkennen.

### **4 Tellen**

Combineer het aantal voorwerpen met het juiste cijfer. Let op: je hoeft Bob niet mee te tellen.

### **4\*Het Alfabet**

Kunnen wij het maken? Nou en of!

Bouw met Bob aan de stenen muur mee en zeg hardop het abc! Zoek bij elk gat aan de linker kant de ontbrekende letter van het alfabet aan de rechterkant.

### **5 Zoek de overeenkomst.**

Links en rechts zijn altijd twee plaatjes te vinden waarop hetzelfde gebeurt. Een muur metselen bijvoorbeeld of timmeren of eten. Als



deze oefening te moeilijk is, kijk dan naar de achtergrondkleur, die helpt je om het juiste antwoord te vinden.

### 5\* Slingers rijgen

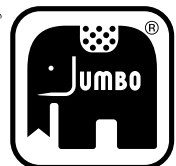
Het is feest maar de slingers zijn nog niet af! Zoek aan de rechterkant het laatste stukje van iedere slinger.

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

© HIT Entertainment PLC and Keith Chapman 2003

© 2003 Jumbo International, Amsterdam.

[www.jumbo.nl](http://www.jumbo.nl) [www.bobthebuilder.com](http://www.bobthebuilder.com)



# **ELECTRO®**

## ***De batterijen***

*Haal eerst het montuur uit de doos. Draai het montuur om en schroef het plaatje los. Plaats twee 1,5 V staaftbatterijen (R6) in het montuur en schroef het plaatje weer vast. Doe het montuur weer terug in de doos. Batterijen zijn niet bijgesloten.*

## ***Dringend verzoek aan de ouders***

*Wilt u er vooral op toe zien, dat uw kind de banaanstekers van dit spel niet in een stop-contact steekt?*

## **BATTERIJEN:**

*Raadpleegt u de aanwijzingen, die u vindt op de verpakking van de aangeschafte batterijen.*

*U moet nieuwe batterijen (1,5 V) met de pluszijde naar de goede kant in de houder doen.*

- Probeer batterijen die je niet op kunt laden 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.*

## **Spelregels**

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 linkerkzijde, voor het vraaggedeelte en een rechterzijde, voor het antwoordgedeelte. Je stelt een vraag door een stekker in het gaatje bij een tekening uit het linkergedeelte te steken. Het antwoord zoek je nu op in het rechtergedeelte. In het gaatje bij het antwoord steek je nu de andere stekker. 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 1 t/m 5 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.