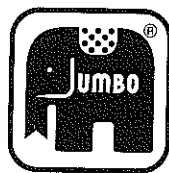
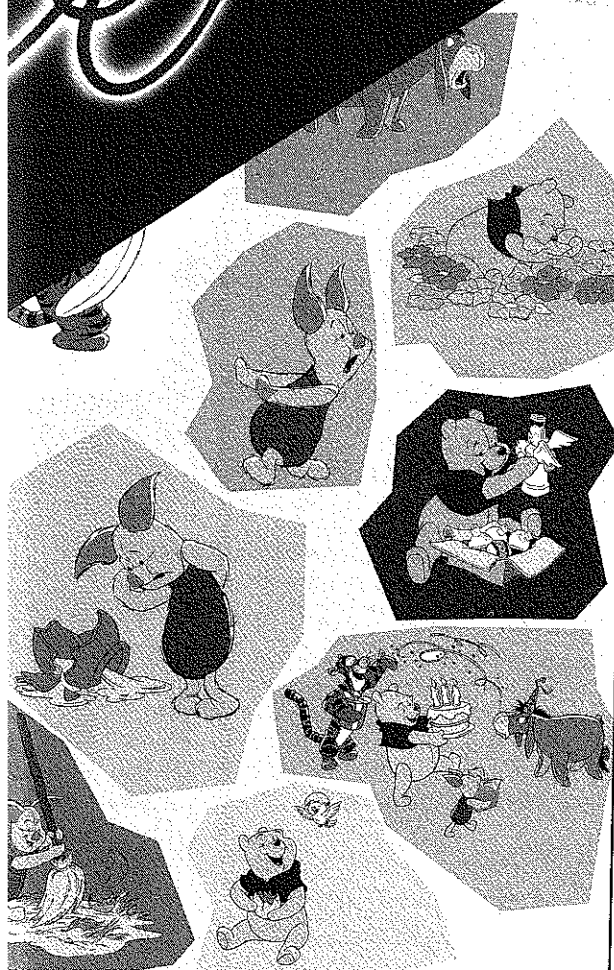


Winnie
the
Pooh



Electro

- Spelregels
- Règles du jeu
- Spielregel
- Rules of the game
- Spelregler
- Spilleregler
- Regole di gioco
- Reglas del juego
- Spilleregler
- Pelisäännöt
- Κανόνες του παιχνιδιού
- Regras do jogo
- Правила игры



De batterijen

Haal eerst het montuur uit de doos. Draai het montuur om en schroef het plaatje los. Plaats twee 1,5 V staalbatterijen (R6) 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 (R6) dans le boîtier et vissez le couvercle. Réplacé le boîtier de nouveau dans la boîte. Piles non jointes.

Die Batterien

Vor Beginn des ersten Spiels muss das Spielgerät aus der 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. Batterien nicht beigefügt.

The batteries

First remove the battery holder from the box. Turn it upside down and unscrew the top. Put two 1,5 V batteries (R6) into the mount and screw the top on again. Put the battery holder back in the box. Batteries not included.

Batterma

Tag först ut plastplattan från lådan. Vänd den upp och ned och skruva loss ovan delen. Sätt in två 1,5-volts stävbatterier (R6) och skruva fast ovan delen 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 (R6) og skru toppen på igen. Sæt plastpladen i æsken igen. Batterier medfølger ikke.

Le batterie

Rimuovete il contenitore di plastica delle batterie, capovolgietelo e svittonene la parte superiore. Inserite 2 batterie da 1,5 V (R6) nel supporto e riavvitare. Reinsertate il comparto nella scatola. Batterie non incluse.

Las pilas

Primero quite la placa de plástico fuera de la caja. Gírela hacia abajo y desatornille la parte superior. Ponga dos pilas de 1,5 V (R6) en el interior de la base y atornille la parte superior otra vez. Vuelva a poner la placa de plástico en la caja. Las pilas no están incluidas.

Batterier

Ta først plastplaten ut av æsken. Snu den på hodet og skru av toppen. Legg i to stk. 1,5 V batterier (R6) og skru toppen på igjen. Sett plastplaten tilbake i æsken. Batterier medfølger ikke.

Paristot

Irtota ensiksi muovilevy laatikosta. Käännä se ylösalaisin ja irrota kansi. aseta kaksi 1,5 V (R6) paristoa paikalleen ja kiinnitä kansi takaisin paikalleen. Laita muovilevy takaisin laatikoon. Paristot eivät sisälly.

Oi juttaplates

Βγάτε πρώτα το πλαστικό πλαίσιο από το κουτί. Γυρίστε το α αντίστροφα και ξεβιδώστε το καπάκι. Βάλετε δύο μπαταρίες 1,5 V (R6) στην υποδοχή και ξαναβιδώστε το καπάκι. Βγάτε και πάλι το πλαστικό πλαίσιο στο κουτί. Δεν υπάρχουν μπαταρίες.

Pilhas

Primeiro retire a placa de plástico para fora da caixa. Rode-a para baixo e desaparafuse a parte superior. Ponha duas pilhas de 1,5 V (R6) no interior da base e aparafuse a parte superior novamente. Volte a pôr a placa de plástico na caixa. As pilhas não estão incluídas.

Batterейки

Вывьте пластмассовую крышку из коробки, переверните ее, отвинтите верхнюю крышку и вставьте две 1,5 В батарейки (R6). Завинтите крышку. Батарейки в комплект не входят!!!

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

Voulez-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 Bananenstecker 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 banankontakterna i detta spel i vägguttaget!

Foreldre... pas på!

Vær sikker på, at Deres barn ikke stikker spilllets bananstik ind i en stikkontakt.

Avvertimento importante per i genitori

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

¡Atención, padres!

Asegúrense de que su hijo/a no meta los conectores banana de este juego en un enchufe.

Foreldre...se her!

Pass på at barna ikke stikker spilllets plugger inn i stikkontakter.

Vanhemmat....huomio!

Varmistakaa ettei lapsenne missään tapauksessa työnnä pelin banaanipistokkeita sähköpistorasiaan.

Γονείς..... προσέξτε!

Προσέξτε να μη βάλει το παιδί σας τους ακροδέκτες αυτού του παιχνιδιού σε κάποια πρίζα ηλεκτρικού ρεύματος!

Atenção, pais!

Assegure-se de que o(s) seu(s) filhos não introduzam os pinos do jogo numa tomada eléctrica.

Вниманию родителей!!!

Пожалуйста, проследите, чтобы дети не вставили контакты от этой игры в стенную розетку.

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.

Hoewerkt Electro®?

De kaarten zijn verdeeld in een linkerzijde, voor het vraaggedeelte en een rechterzijde, voor het antwoordgedeelte. Je stelt een vraag door een steek in het gatje bij een tekening uit het linkergedeelte te steken. Het antwoord zoek je nu op in het rechtergedeelte. In het gatje 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 1 t/m 5 zal van kind tot kind een verschillendeheidsgraad 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 Een Puzzel

Links staat de puzzel 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 Waarmee speelt Winnie?

Links zie je in elk vlakje een spelende Winnie. Zoek aan de rechterkant zijn speeltje op.

2 * Zoek de paren

Alle tekeningen van Teigetje en Knorretje zijn net een beetje verschillend. Probeer twee 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 alle 8 vriendjes van Winnie 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 Winnie of een van zijn vriendjes te herkennen.

4 Tellen

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

4* Het Alfabet

Dans met Winnie over de stenen mee en zeg hardop het a b c!
Zoek bij elk gat links de ontbrekende letter van het alfabet rechts.

5 Zoek de overeenkomst.

Links en rechts zijn altijd twee plaatjes te vinden waarop hetzelfde gebeurt. Verjaardagvieren bij voorbeeld of dansen of regenen. 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.

ELECTRO®

(F)

Règles du jeu

Ce jeu **Electro®** est destiné aux jeunes enfants qui ne savent pas encore lire. Toutes les questions et toutes les réponses sont représentées par des dessins. Bien sûr, il faudra aider un peu vos enfants, surtout au début.

Comment utiliser Electro®?

Chaque carte est divisée en deux parties: la partie gauche correspond à la question et la partie droite à la réponse. Pour poser une question, l'enfant enfonce une fiche dans le petit trou du dessin de la partie gauche. L'enfant cherche alors la réponse dans la partie droite. Il faut placer la deuxième fiche dans le petit trou qui correspond à la réponse. S'il s'agit de la bonne réponse, la lumière s'allume.

Avant de commencer:

A chaque carte correspond un thème. On n'est pas obligé de suivre un ordre précis pour répondre aux questions. Les cartes classées de 1 à 5 offrent en fait un degré de difficulté qui varie en fonction de chaque enfant.

Commencez avec une carte qui correspond le plus à l'univers mental de votre enfant. Afin de vous faciliter les choses, nous vous donnons un bref commentaire de chaque carte.

1 Puzzle

La planche de gauche contient un puzzle dont tu peux retrouver les éléments à droite. Certaines pièces du puzzle sont des agrandissements de parties du dessin.

1* Détails

Cet exercice ressemble à celui de la carte 1, mais il est plus difficile: les dessins ne comportent que deux couleurs, les détails sont parfois grossis et parfois reproduits dans une autre position.

Essaie de retrouver dans les dessins de gauche les détails de droite.

2 À quoi joue Winnie ?

Dans chaque case de gauche, Winnie est en train de jouer. Retrouve son jouet dans la planche de droite.

2* Cherche les paires

Ces dessins de Tigrou et Porcinet sont un tout petit peu différents. Essaie de trouver pour chacun d'eux celui qui lui ressemble. Ce qui compte ici, c'est l'attitude des personnages ; leur taille peut varier.

3 Cherche les images identiques

Huit amis de Winnie sont représentés à droite dans trois positions différentes. Quelques fois, il faut bien regarder pour remarquer les différences. Essaie de retrouver exactement le même dessin à droite. La couleur du fond te fournit un indice.

3* Silhouettes

Essaie de reconnaître Winnie ou un de ses amis dans les profils de droite.

4 Compte

Associe à chaque image le nombre correspondant aux objets qu'elle contient. Attention: Winnie ne doit pas être compté.

4* L'alphabet

Danse avec Winnie. Sauté d'une pierre à l'autre en épelant l'alphabet ! Complète les positions vides à gauche en rajoutant la bonne lettre du tableau de droite.

5 Cherche les ressemblances

À chaque image de droite correspond à gauche une image où il se passe la même chose. On fête un anniversaire, un personnage danse, il pleut. Si cet exercice est trop difficile, fais attention à la couleur du fond. Elle t'aidera à trouver la bonne réponse.

5* Les guitandes

C'est la fête mais les guitandes ne sont pas finies ! Cherche à droite le dernier morceau de chaque guitande.

ELECTRO®

Spielerleitung
Dieses **Electro®**-Spiel ist für Kinder gedacht, die noch nicht (richtig) lesen können. Deshalb sind die Fragen und Antworten durch Bilder und Bildausschnitte aus Walt Disney's Winnie the Pooh dargestellt. Dennoch werden die Kinder - vor allem am Anfang - etwas Hilfe durch Eltern oder ältere Geschwister brauchen.

Wie funktioniert Electro®?

Auf den einzelnen Bilderbogen, die beidseitig bedruckt sind, befinden sich die Fragen auf der linken und die Antworten auf der rechten Seite.

Eine Frage wird gestellt, indem das Kind einen der beiden Kontaktstifte in das Loch eines Bildes auf der linken Seite steckt. Dann muß es die entsprechende Antwort im rechten Teil suchen. Dort muß dann der andere Kontaktstift in das Loch der entsprechenden Abbildung gesteckt werden. Wenn die Antwort richtig ist, leuchtet zur Kontrolle die Lampe auf!

Informationen vor Spielbeginn und Hinweise für Eltern

Auf jedem Bilderbogen gibt es nur eine Art von Aufgabenstellung.

Die Fragen müssen nicht in einer bestimmten Reihenfolge beantwortet werden.

Die Aufgaben auf den Bögen 1 bis 5 ermöglichen dem Kind den Einstieg nach unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen. Lassen Sie Ihr Kind mit dem Aufgabenblatt beginnen, das am besten für Ihr Kind geeignet ist!

Eine kurze Beschreibung der einzelnen Aufgabenblätter im folgenden soll Ihnen die Orientierung erleichtern:

1 Ausschnitte

Rechts sind Ausschnitte der Abbildung links in vergrößerter Form dargestellt. Die richtigen Teile müssen zusammenpassen!

1* Einzelheiten

Diese Karte ist ähnlich aber etwas schwieriger als Karte 1. Die Abbildungen sind nur zweifarbig und die Einzelheiten wurden vergrößert oder aus einem anderen Blickwinkel gezeichnet. Die Einzelheiten, die rechts gezeigt werden, müssen im Bild links gefunden werden!

2 Finde Winnie's Spielzeug

Auf der linken Seite sieht man in jedem Feld, wie Winnie spielt. Auf der rechten Seite muss das passende Spielzeug gefunden werden.

2* Finde die Pärchen

Finde die zueinander passenden Bilder von Tigger und Piglet. Allerdings können die Bilder in der Größe unterschiedlich sein, während ihre Körperhaltung jeweils dieselbe ist.

3 Finde die zueinander passenden Bilder

Auf der linken Seite sind jeweils drei Abbildungen aller acht Freunde von Winnie gezeichnet. Man muß schon genau hinschauen, um sie auseinanderzuhalten.

Finde das genau passende Gegenstück auf der rechten Seite.

Die Hintergrundfarbe kann dabei als Anhaltspunkt dienen.

3* Silhouetten

Schau genau, wo du Winnie oder einen seiner Freunde in den Silhouetten auf der rechten Seite wiedererkennst!

4 Zählen

Zähle die Anzahl der abgebildeten Gegenstände und suche die entsprechende Zahl. Aber, Winnie darf niemals mitgezählt werden!

4* Das Alphabet

Winnie sagt: „Komm, tanze mit mir und sage dabei das ABC auf!“ Jedes Mal wenn du links auf eine Lücke stößt, fülle sie mit dem richtigen Buchstaben, der rechts steht!

5 Ähnlichkeiten

Du findest von jeder Situation immer zwei ähnliche Bilder, eines rechts, das andere links. Du kannst beispielsweise eine Geburtstagsfeier sehen, auf der einige tanzen, oder einen Regenschauer sehen.

Wenn diese Übung zu schwer erscheint, hilft die Hintergrundfarbe, die richtigen Zuordnungen zu finden!

5 * Girlanden basteln
Eine Party soll gefeiert werden, aber die Dekoration ist noch nicht ganz fertig. Das letzte noch fehlende Teil muß zu jeder Girlande gefunden werden!



ELECTRO®

Rules of the game

This **Electro®** game is for young children who have not yet learnt to read. The questions and answers are all depicted by drawings. Of course, the children will need a little help, especially at the beginning.

How does Electro® work?

The sheets are divided into a left side for the questions and a right side for the answers. You ask a question by putting one of the pins into the hole of a drawing on the left side. Then you must look for the answer on the right side. You must put the other pin into the hole of your answer. If the answer is correct, the bulb will light up.

Before you begin:

There is only one type of task on each sheet. The questions on the sheets need not be answered in any particular order. The difficulty of the tasks on sheets 1 to 5 may vary with individual children. Start with the sheet that is most suitable for your child. A brief explanation of each sheet is given to set you on your way.

1 Puzzle

On the right, you'll find pieces from the puzzle on the left. We have enlarged the pictures on some of the pieces.

1 * Details

This exercise is similar to card 1, but more difficult, because the drawings are only in 2 colours and the details have been enlarged or drawn from another angle. See if you can find the details shown on the right in the pictures on the left.

2 Find Winnie the Pooh's toy

You can see Winnie the Pooh playing in each of the spaces on the left. Find his toy on the right-hand side.

2 * Find the pairs

Try and find the matching pictures of Tigger and Piglet. Even though they may differ in size, their pose must be same.

3 Find the matching pictures

On the left, there are 3 drawings of each of Winnie the Pooh's 8 friends. You may have to look carefully to tell them apart. Try and find the exact match on the right. The background colour should provide the clue.

3 * Silhouettes

See if you can recognise Winnie the Pooh or one of his friends in the silhouettes on the right.

4 Counting

Count the objects, and see if you can find the right number. But don't count Winnie the Pooh!

4* The Alphabet

Winnie the Pooh says: 'Come dance with me, while you say your ABC!' Each time you come to a gap on the left, fill in the missing letter from those on the right.

5 Find the similarities

There are two identical pictures of each situation, one on the left and one on the right. You can see a birthday party, someone dancing or a rain shower. If this exercise is too hard, you can always look at the background colour to help find the right answer.

5* Making streamers

It's party time, but the decorations aren't finished yet! Find the last piece of each streamer on the right.

ELECTRO®

S

Detta **Electro®**-spel är avsett för yngre barn som ännu inte lärt sig att läsa. Alla frågor och svar återges därför med hjälp av illustrationer. Naturligtvis kommer barnen att behöva en smula hjälp, i synnerhet i början.

Hur fungerar Electro®?

Alla arken är indelade så att frågorna finns till vänster och svaren till höger. Du ställer en fråga genom att sticka ner en av kontakterna i hålet vid en bild till vänster. Sedan måste du leta upp det rätta svaret bland dem till höger. Du måste sticka ner den andra kontakten i hålet vid det rätta svaret. Om svaret verkligen är rätt tänds lampan!

Innan du börjar:

Varje ark har sitt eget tema. Frågorna på arken behöver inte besvaras i någon särskild ordningsföljd. Uppgifterna på arken 1-5 är också av olika svårighetsgrad för olika barn. Börja med det ark som du tror bäst passar för ditt barn. För att hjälpa dig följer här en kort beskrivning av varje ark.

1 Pussel

Till höger ser du bitar av det pussel som finns till vänster. Bilderna på några av bitarna har förstörats upp.

1* Detaljer

Denna uppgift liknar kort 1 men är svårare, eftersom bilderna bara är gjorda i två färger och detaljerna har förstörats upp eller ritats ur ett annat perspektiv. Kan du upptäcka de detaljer som visas till höger, i de bilder som finns till vänster?

2 Hitta Nalles leksak

Till vänster kan du se Nalle Puh leka på olika vis. Försök att hitta hans leksak till höger!

För du begynder: Alle opgaver på et kort er af samme type. Det er ikke nødvendigt at besvare spørgsmålene i en bestemt rækkefølge. Kortene er nummereret 1 til 5, og dette har ikke noget med sværhedsgraden at gøre, da det vil være meget individuelt, hvad det enkelte barn opfatter som svært. Start med det kort, som er bedst egnet til dit barn. Her følger en kort beskrivelse af de forskellige kort's emner:

Sådan virker ELECTRO®: Alle kortene er delt i en venstre side med spørgsmål og en højre side med svar. Man stiller et spørgsmål ved at stikke et af stikkene ned i et af de små huller i kortets venstre spørgsmåls side. Derefter leder man efter svaret i højre side. Når man mener at have fundet det rigtige svar, stikker man det andet stik i huller for dette svar. Hvis svaret er rigtigt, lyser lampen.

Spilleregler Dette spil er beregnet til mindre børn, der endnu ikke kan læse. Alle spørgsmål og svar er vist i form af billeder, men børnene vil sandsynligvis behøve en smule hjælp i starten.



ELECTRO®

5 * Serpentinerna Det är dags för kalas, men man har inte hunnit dekorera färdigt! Det gäller för dig att hitta de sista delarna av serpentinerna till höger.

5 Finn likheterna Här ser du två identiska bilder av varje handelse, en till vänster och en till höger. Där finns en födelsedagsfest, en som dansar, en regnskur osv. Om du tycker uppgiften verkar svår kan du alltså ta hjälp av bakgrundsfärgerna.

4 * Alfabetet "Dansa med mig och ett, två, tre, så kan du snart ditt ABC!" säger Nalle. Varje gång du kommer till en lucka på vänster sida, så fyller du på med rätt bokstav från höger!

4 Enkla tal Räkna föremålen och se om du kan hitta motsvarande siffror. Men räkna inte med Nalle Puh själv!

3 * Silhuetter Se efter om du kan känna igen Nalle eller någon av hans vänner i silhuetterna till höger.

3 Hitta bilderna som hör ihop Till vänster ser du tre bilder av var och en av Nalle Puh's ätta vänner. Du får hitta några så att du kan skilja dem åt! Kan du hitta exakt motsvarande bild till höger? Bakgrundsfärgerna ger dig en del ledtrådar.

2 * Hitta paren Försök att hitta de bilder av Tiger och Nasse som hör ihop! Även om de kan skilja sig åt i storlek måste de ha samma kroppsställning.

1 Puslespil

Til højre finder du brikker til puslespillet til venstre. Billedet på nogle af brikkerne er forstørret.

1* Detaljer

Opgaven minder meget om kort 1 - men er sværere, fordi tegningerne kun er i 2 farver, og detaljerne er forstørret eller tegnet fra en anden vinkel. Se om du på billedet til venstre kan finde de detaljer, der er vist til højre.

2 Find Peter Plys' legetøj

I hvert af felterne til venstre kan du se Peter Plys lege. Find hans legetøj i højre side.

2* Find parrene

Prøv om du kan finde de ens billeder af Tigerdyret og Grisling. Selv om størrelsen er forskellig, er billedet det samme.

3 Find billeder der passer sammen

Til venstre er der 3 tegninger af hver af Peter Plys' 8 venner. Du skal se godt efter for at skelne dem fra hinanden. Prøv om du til højre kan finde nøjagtig den samme tegning. Baggrundsfarven skulle give dig et fingerpeg.

3* Silhuetter

Se om du kan genkende Peter Plys eller en af hans venner på silhuetterne til højre.

4 At tælle

Tæl figurerne og se om du kan finde det rigtige tal. Du skal ikke tælle Peter Plys med!

4* Alfabetet

Peter Plys siger: "Kom dans med mig, ABC bli'r let som leg!" Hver gang du kommer til et blankt felt i venstre side, finder du det manglende bogstav i højre side.

5 Find lighederne

Der er to ens billeder af hver situation, én til venstre og én til højre. Du kan se en fødselsdagsfest, én der danser eller en regnbyge. Hvis denne opgave er for svær, kan du altid kigge på baggrundsfarven.

5* Lav streamers

Der skal være fest, men dekorationerne er ikke færdige endnu! Til højre finder du det sidste stykke af hver streamer.

ELECTRO®



Regole del gioco

Questo gioco "Electro®" è destinato ai bambini che non sanno ancora leggere. Tutte le domande e tutte le risposte sono rappresentate da disegni. Naturalmente bisognerà aiutare un po' i piccini, soprattutto all'inizio.

Come utilizzare Electro®?

Ogni scheda è divisa in due parti: sulla parte sinistra si trova la domanda, sulla parte destra la risposta. Per fare una domanda, il bambino deve inserire uno spinotto nel foro del disegno scelto nella parte sinistra della scheda. Il bambino deve cercare quindi la risposta nella parte destra della scheda.

Deve inserire l'altro spinotto nel foro del disegno che, secondo lui, corrisponde alla risposta. Se la risposta è esatta, si accende la luce!

Prima di cominciare

Ad ogni scheda corrisponde un tema. Non è obbligatorio seguire un ordine preciso nel rispondere alle domande. Le schede numerate da 1 a 5 presentano infatti un differente grado di difficoltà. Cominciate con una scheda che si avvicini maggiormente alle conoscenze del vostro bambino.

Per aiutarvi, vi diamo una breve spiegazione di ogni scheda.

1 Puzzle

A destra troverai dei pezzi del puzzle di sinistra. Noi abbiamo ingrandito le illustrazioni di alcuni pezzi.

1 * Dettagli

Questo esercizio assomiglia molto a quello del cartoncino 1, ma è più difficile perché i disegni sono solo in 2 colori e i dettagli sono stati ingranditi o raffigurati da un'altra angolazione. Trova i dettagli raffigurati a destra nelle illustrazioni a sinistra.

2 Trova il giocattolo di Winnie

In ognuno degli spazi a sinistra puoi vedere Winnie giocare. Trova il suo giocattolo a destra.

2* Trova le copie

Trova le copie di illustrazioni di Tigro e Pimpi. Anche se possono essere di grandezza diversa, la loro posizione deve essere la stessa.

3 Trova le illustrazioni accoppiate

A sinistra ci sono 3 disegni di ciascuno degli 8 amici di Winnie. Devi guardarli attentamente per distinguerli uno dall'altro. Trova l'esatto abbinamento a destra. Il colore dello sfondo dovrebbe fornirti l'indizio.

3* Profili

Prova a riconoscere Winnie o uno dei suoi amici nei profili a destra.

4 Contare

Conta gli oggetti e trovalne il numero giusto. Ma non contare Winnie!

4* L'alfabeto

Winnie dice: "Vieni a ballare con me, mentre dici il tuo ABC!" Ogni volta che trovi uno spazio vuoto a sinistra, riempilo con la lettera mancante presente a destra.

5 Trova le somiglianze

Ci sono due illustrazioni identiche di ogni situazione, una a sinistra e una a destra: una festa di compleanno, qualcuno che balla o un acquazzone. Se questo esercizio è troppo difficile, puoi sempre guardare il colore dello sfondo che ti aiuterà a trovare la risposta esatta.

5* Preparando i nastri

E' l'ora della festa, ma le decorazioni non sono ancora pronte! Trova l'ultimo pezzo di ciascun nastro sulla destra.

Reglas del juego

Este juego **Electro®** es para niños pequeños que aún no han aprendido a leer. Las preguntas y respuestas están todas ellas representadas por dibujos. Naturalmente, los niños necesitarán una pequeña ayuda, especialmente al principio.

¿Cómo funciona Electro®?

Las láminas están divididas en una parte izquierda para las preguntas y una derecha para las respuestas.

Para hacer una pregunta, introduce una de las clavijas en el agujero de un dibujo de la parte izquierda. Entonces debes buscar la respuesta en el lado derecho. Debes introducir la otra clavija en el agujero de tu respuesta.

Si la respuesta es correcta, la bombilla se encenderá.

Antes de empezar:

Solo hay un tipo de tarea en cada lámina. Las preguntas de las láminas no es necesario que se contesten en un orden determinado. La dificultad de las tareas que aparecen en las láminas 1 a 5 puede variar según el/la niño/a.

Empieza con la lámina que sea más adecuada para tu hijo/a. Hazle una breve explicación de cada lámina a tu manera.

1 Rompecabezas

A la derecha encontrarás fragmentos del rompecabezas de la izquierda. Hemos ampliado la imagen de alguno de ellos.

1* Detalles

Este ejercicio se parece mucho al de la lámina 1, pero es más difícil porque los dibujos están solo en 2 colores y los detalles han sido ampliados o dibujados desde otro ángulo. A ver si puedes encontrar los detalles de la derecha en los dibujos de la izquierda.

2 Encuentra el juguete de Winnie

En cada uno de los espacios de la izquierda puedes ver a Winnie jugando. Busca su juguete en la derecha.

2* Encuentra las parejas

Busca y encuentra los dibujos emparejados de Tigre y Cerdito. Aunque puede que el tamaño sea distinto, su postura debe ser la misma.

3 Encuentra los dibujos emparejados

A la izquierda hay 3 dibujos de cada uno de los 8 amigos de Winnie. Tendrás que fijarte mucho para distinguirlos. Busca y encuentra su pareja exacta a la derecha. El color del fondo te dará la pista.

3* Siluetas

A ver si puedes reconocer a Winnie o a alguno de sus amigos en las siluetas de la derecha.

4 Contar

Cuenta los objetos, y a ver si encuentras el número correcto. Pero sin contar a Winnie!

Regras do Jogo

Este jogo **Electro** destina-se a crianças pequenas, que ainda não aprenderam a ler. Todas as perguntas e respostas estão representadas por desenhos. Naturalmente, e de forma especial ao princípio, as crianças necessitarão uma pequena ajuda.

Como funciona o Electro®?

As folhas são divididas em duas partes: na esquerda estão as perguntas e na direita, as respostas. Para fazer uma pergunta, introduzir um dos pinos no orifício de um dos desenhos da parte esquerda. Depois, procurar a resposta no lado direito e introduzir o outro pino no orifício correspondente. Se a resposta estiver correcta, acender-se-á a lâmpada.

Antes de começar:

Só existe um tipo de tarefa em cada folha. As perguntas de cada folha podem ser respondidas em qualquer ordem. A dificuldade das tarefas que aparece nas folhas 1 a 5 pode variar de acordo com a criança. Comece com a folha que lhe parecer mais adequada para o seu filho. A sua maneira, dê-lhe uma explicação rápida sobre cada folha.

1 Quebra-cabeças

A direita encontraras fragmentos do quebra-cabeças da esquerda. Alguns deles estão ampliados.

1 * Detalhes

Este jogo é muito parecido ao da folha 1, mas é mais difícil porque os desenhos tem apenas duas cores e os detalhes foram ampliados ou desenhados a partir de outro ângulo. Vejamos se és capaz de encontrar os detalhes da direita nos desenhos da esquerda.

2 Encontra o brinquedo do Winnie

Em cada espaço da esquerda podes ver o Winnie a jogar. Procura o seu brinquedo na direita.

2* Encontra os Pares

Encontra os desenhos do Tigger e do Piglet que formam pares. O tamanho pode ser diferente, mas a sua pose deve ser a mesma.

3 Encontra os Desenhos que Formam Pares

No lado esquerdo existem 3 desenhos de cada um dos 8 amigos do Winnie. Com muita atenção podes reconhecer cada um deles. Encontra a figura exactamente igual no lado direito. A cor do fundo servirá de pista.

3* Silhuetas

Vejamos se és capaz de reconhecer o Winnie ou alguns dos seus amigos nas silhuetas da direita.

4 Contar

Conta os objectos. Vejamos se és capaz de encontrar o número correcto... mas sem contar o Winnie!

4* Alfabeto

○ Winnie diz: "Vem dançar comigo enquanto dizes o ABC" (alfabeto inglês). Cada vez que encontrares um espaço vazio no lado esquerdo, preenche-o com a letra que falta da direita.

5 Encontra os Semelhantes

Existem dois desenhos idênticos de cada situação: um no lado esquerdo e outro no direito. Podes ver uma festa de aniversário, alguém a dançar ou um aguaceiro. Se esse jogo for muito difícil para ti, poderás contar com a cor do fundo para encontrar a solução.

5* A Fazer Serpentinhas

Chegou a hora da festa, mas a decoração ainda não está acabada. Encontra no lado direito a última peça de cada serpentina.

ЭЛЕКТРО®



Правила игры

ЭЛЕКТРО® предназначена для маленьких детей, которые еще не умеют читать. Вопросы и ответы представлены в виде рисунков. Разумеется, вашему ребенку все же потребуется помощь, особенно в самом начале игры.

Как играть?

Листы разделены на две половины: на левой располагаются вопросы, на правой "ответы". Вы задаете вопрос, вставляя один из наконечников в отверстие картинки на левой половине. Затем вы должны найти ответ на правой половине листа. Для этого нужно вставить второй наконечник в отверстие картинки, соответствующей выбранному вами ответу. Если ответ верен, то загорится лампочка.

На каждом листе расположены различные виды заданий. Не нужно искать ответы на вопросы выбранного задания на других листах. Сложность заданий, расположенных на пяти листах игры, может варьироваться в зависимости от способностей ребенка. Начните с задания наиболее подходящего вашему ребенку. Каждый лист снабжен кратким описанием, которое поможет вам сделать правильный выбор

1. Пазл

Вам надо подобрать на правой стороне листа подходящий кусочек пазла для рисунка, изображенного на левой стороне. Изображение некоторых кусочков могут быть увеличены.

1*. Фрагменты

Задание во многом напоминает задание 1, но в более усложненном варианте: изображение только двухцветное, некоторые фрагменты увеличены, некоторые - изображены под другим углом. Проверьте, сможете ли вы найти фрагменты, изображенные справа, на картинках, расположенных слева.

2. Найдите игрушку Винни.

На левой стороне даны различные изображения играющего Винни. Вам надо подобрать на правой стороне игрушку Винни, соответствующую картинке с левой.

**2. Найдите пару.**

Найдите пару для Пятачка и Тигры на правой стороне листа. Размеры изображения могут быть разными, но поза должна остаться такой же.

3. Найдите парные картинki.

С левой стороны расположены 3 изображения каждого из 8 друзей Винни. Вы должны рассмотреть каждую фигуру отдельно и найти такую же на правой стороне. Фон картинki послужит вам подсказкой.

3. Силуэты

Найдите силуэты Винни и его друзей на правой стороне листа.

4. Чет

Считайте предметы, изображенные на левой стороне листа, и найдите на правой стороне цифру, соответствующую количеству этих предметов. Но только не считайте Винни!

4. Алфавит.

Винни говорит: "Потанцуй со мной, пока рассказываешь алфавит!" Каждый раз, когда вы встретите предл., заполните его с помощью соответствующей буквы английского алфавита, которую вы найдете на правой стороне.

5. Найдите похожие картинki.

На правой и левой стороне вы найдете схожие изображения различных ситуаций, таких как: день рождения, танцы, танцы, танцы. Подберите пару для каждой ситуации. Если задание покажется вам слишком сложным, вы всегда можете воспользоваться подсказкой в виде фона картинki. Это поможет вам найти правильный ответ.

5. Подготовка к празднику.

Праздник уже начинается, а украшения еще не готовы. Найдите последний кусочек соответствующего украшения.