

Electro
LAPTOP



Handleiding



00633

Electro® Laptop

Spelend wijzer worden in je eigen tempo!

De Electro® Laptop is eenvoudig te bedienen en biedt verschillende speelmogelijkheden. Je speelt alleen of met z'n tweeën! Iedere speler bepaalt zelf zijn eigen bedenktijd en de score wordt automatisch bijgehouden. Als je drie keer fout hebt geantwoord, geeft Electro® Laptop je het juiste antwoord.

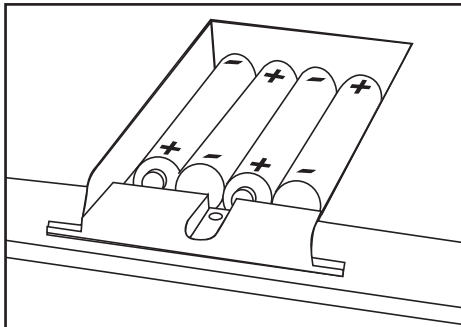
Batterijen (niet bijgesloten)

Dankzij de batterijen is de Electro® Laptop overal te spelen. Wij adviseren om altijd alkalinebatterijen te gebruiken.

1. Open voorzichtig de batterijhouder aan de achterzijde van het apparaat door de schroef los te draaien.
2. In de houder ziet u een tekening. Stop vier ongebruikte AA-batterijen in de houder, zoals aangegeven op de tekening.
3. Sluit de batterijhouder en draai de schroef weer vast.
4. Zet de **Electro® Laptop** aan.

Opgelet: Gooi de batterijen nooit weg, maar lever ze bij de daarvoor bestemde plaatsen in.

NB: De **Electro® Laptop** schakelt zichzelf automatisch binnen vijf minuten uit, als hij niet wordt gebruikt.



Hoe werkt de Electra

Opbergvak voor de kaarten

Codelichtje

Als dit groene lichtje brandt, toets dan de code van de kaart in. Dit is het nummer dat zich in de linker bovenhoek van elke kaart bevindt.

Vragenlichtjes

Tijdens het spel kun je aan het oplichten van één van de 20 rode lichtjes zien welke vraag je moet beantwoorden. Aan het eind van het spel geven ze aan welke vragen fout zijn beantwoord.

Linker Startlichtje

Dit groene lichtje brandt voor speler A, links.

Linker Startknop

Druk op de linker startknop als het linker startlichtje brandt, als je een vraag wilt beantwoorden of door wilt gaan naar de volgende vraag.

ON(AAN)

Met een druk op deze toets zet je het apparaat aan.

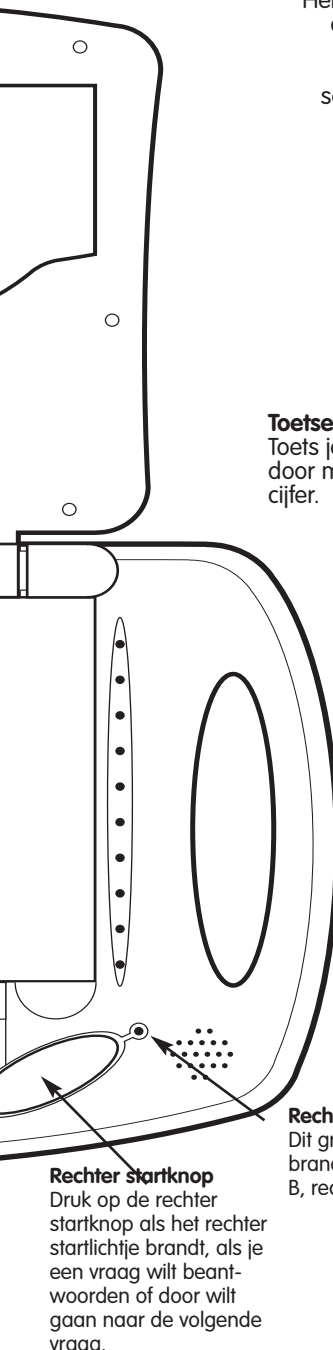
OFF(UIT)

Met een druk op deze toets zet je het apparaat uit.

VOL(VOLUME)

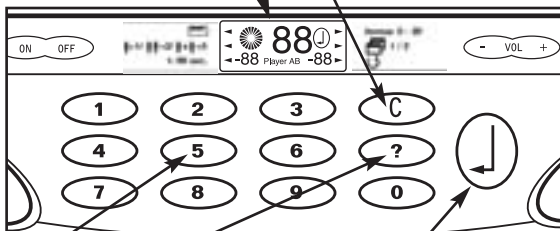
Hiermee zet je het geluid harder (+).
Hiermee zet je het geluid zachter (-).

ro® Laptop?



Beeldscherm
Helpt je bij het instellen van de computer en geeft tijdens het spel informatie over de antwoorden, de score(s) en de bedenktijd.

C
Als je een verkeerd antwoord hebt ingetoetst en je hebt nog niet op **↓** gedrukt, dan kun je je antwoord met deze knop herstellen. Als je helemaal opnieuw wilt beginnen, dan druk je twee keer op deze knop.



Toetsenbord
Toets je antwoord in, door middel van een cijfer.

?
Druk op deze knop en je krijgt het juiste antwoord te zien.

↓
Druk altijd op deze knop nadat je een getal, antwoord, letter of code hebt ingetoetst.

Beeldscherm stap voor stap:

Deze vijf punten vertellen je alles wat je moet weten.



Toets de code (het nummer in de linker bovenhoek van elke kaart) in en druk op **↓** om verder te gaan.



- Speel je alleen, toets dan een **1** in.
 - Speel je met z'n tweeën, om en om, toets dan een **2** in.
 - Speel je met z'n tweeën, tegen elkaar, toets dan een **3** in.
- Druk daarna op **↓** om verder te gaan.

1-99 sec.

Toets de bedenktijd per vraag in en druk op **↓** om verder te gaan.

bonus: 0-20

Toets het aantal bonuspunten per speler in en druk op **↓** om verder te gaan.



De **Electro® Laptop** is standaard ingesteld op het stellen van de vragen in willekeurige volgorde. Toets **1** als je de vragen in willekeurige volgorde wilt stellen. Toets **2** als je de vragen op volgorde wilt stellen. Druk daarna op **↓** om verder te gaan.



Als je alleen speelt, heb je aan het einde van het spel de mogelijkheid om fout beantwoorde vragen nogmaals te beantwoorden.


Electro® Laptop Handleiding

Klaar voor de start.....

Je kunt Electro® Laptop op drie manieren spelen:

Variante 1 : Met één speler. 

Variante 2: Met twee spelers, om en om. 

Variante 3: Met twee spelers, tegen elkaar. Dit is de quiz variant. De speler, die het snelst de startknop indrukt mag de vraag beantwoorden. 



Standaardinstelling



De **Electro® Laptop** is standaard ingesteld.

-Wil je volgens de standaardinstelling spelen (één speler, 20 seconden bedenktijd, geen bonuspunten en de vragen op willekeurige volgorde gesteld) doe dan het volgende:

1. Zet **Electro® Laptop** aan. Op het beeldscherm verschijnt Hi.


2. Kies een kaart en leg hem op de **Electro® Laptop**.


3. Toets de kaartcode van 4 cijfers in (het nummer in de linker bovenhoek van de kaart) en druk op  

Druk  op de linker startknop, zodra het groene lichtje brandt. Eén van de vragenlichtjes licht op en je kunt de eerste vraag beantwoorden. Druk na het geven van het antwoord op  om verder te gaan naar de volgende vraag.

-Wil je één van de standaardinstellingen wijzigen, ga dan verder zoals hierna aangegeven. Na iedere  heb je de mogelijkheid om het spel verder volgens te standaardinstellingen te spelen:

1. Kies voor variant **1** (alleen spelen), variant **2** (met twee spelers, om en om) of variant **3** (met twee spelers, tegen elkaar). Druk op .

2. Toets de reactietijd per vraag voor speler A in (1-99 seconden) **1-99 sec.** Druk op .



3. Toets de reactietijd per vraag voor speler B in (1-99 seconden) **1-99 sec.** Deze hoeft niet gelijk te zijn aan de reactietijd voor speler A. Druk op .

4. Toets het aantal bonuspunten voor speler A in (0-20 punten) **bonus: 0-20.** Druk op .


5. Toets het aantal bonuspunten voor speler B in (0-20 punten) **bonus: 0-20.** Druk op .


6. Toets een **1** in als je de vragen in willekeurige volgorde wilt spelen. Toets een **2** in als je de vragen op volgorde wilt spelen    . Druk op .

Variante 1: één speler

Druk  op de linker startknop, zodra het groene lichtje brandt. Eén van de vragenlichtjes licht op en je kunt de eerste vraag beantwoorden. Druk na het geven van het antwoord op .

Variante 2: twee spelers, om en om

Druk op de linker startknop als het linker groene lichtje brandt. Eén van de vragenlichtjes licht op en speler A kan de eerste vraag beantwoorden. Druk na het geven van het antwoord op  om verder te gaan naar de volgende vraag.

Druk op de rechter startknop als het rechter groene lichtje brandt. Eén van de lampjes naast de vragen licht op en speler B kan de volgende vraag beantwoorden. Druk na het geven van het antwoord op  om verder te gaan naar de volgende vraag.

Variante 3: twee spelers, tegen elkaar, de quiz variant

De groene lichtjes van zowel de linker als de rechter startknop gaan branden. Druk op één van beide startknoppen om de eerste vraag te laten stellen (zie verder onder "Extra informatie – Variante 3: twee spelers, tegen elkaar").

Het spel is afgelopen als alle vragen van de kaart zijn beantwoord en je de slotmelodie hebt gehoord. Heb je alle vragen goed beantwoord, dan zie je bovendien als beloning een mooie lichtshow! Ook verschijnen automatisch de scores van de spelers op het beeldschermje.

Wil je een antwoord veranderen voordat je op **J** hebt gedrukt, druk dan op **C**, geef een ander antwoord en druk op **J**.

Als je een nieuwe kaart wilt gaan spelen, dan druk je twee keer op **C** en voer je de code van de nieuwe kaart in. Wil je dezelfde kaart nogmaals spelen, dan druk je twee keer op **C** en daarna op een startknop. Als je wilt stoppen, druk dan op **OFF** (UIT).

Tips:

- Let op de klok! Zodra het lichtje naast een vraag is blijven branden, verschijnt er een 'aftelklok' in het beeldschermje. Deze klok telt af en geeft aan hoeveel tijd je nog hebt om de vraag te beantwoorden. Als je nog maar 5 seconden hebt, hoor je een tikkend geluid.
- Het heeft geen invloed op je score als je een langere bedenktijd instelt. Maar het is wel verstandig om jezelf de nodige tijd te gunnen! Als je steeds door je tijd heen raakt en merkt dat je te gehaast moet reageren, kun je voor het volgende spel je bedenktijd misschien wat langer instellen.
- Het ene onderwerp ligt je beter dan het andere. Als er een onderwerp bijzit, waar je minder goed in bent, dan kan je eerst even aan het onderwerp "ruiken" voordat je je aan de eigenlijke test waagt. Iedere keer als **Electro® Laptop** je een vraag stelt, kun je op de **?** toets drukken. Je hebt dan zoveel tijd als je maar wilt om de antwoorden te bekijken. Je drukt op **J** als je verder wilt naar de volgende vraag. Als je je op deze manier eerst enigszins vertrouwd hebt gemaakt met het onderwerp ga je de kaart daarna pas echt spelen.

De kaarten:

Bij dit spel horen 40 kaarten die aan twee zijden bedrukt zijn. De onderwerpen zijn genummerd van 1 tot en met 80.

De kaarten 1 tot en met 40 – roze – zijn bedoeld voor kinderen die nog niet kunnen lezen.

Hierop zijn de vragen en antwoorden door tekeningen uitgebeeld. Vraag een ouder iemand om je de opdrachten voor te lezen.

De kaarten 41 tot en met 80 – blauw – zijn bedoeld voor kinderen die al kunnen lezen. De vragen en/of antwoorden worden op deze kaarten door een woord of zinnetje weergegeven. Als je alleen wilt spelen, moet je dus echt een beetje kunnen lezen. Vraag anders iemand die wel kan lezen om je te helpen.

Informatie op de kaarten:

1. Boven aan iedere kaart staat het onderwerp van de vragen. Kies een kaart die je aan spreekt.
2. In de linker bovenhoek van de kaart staat het nummer dat je moet intoetsen om het spel te kunnen beginnen. Dit wordt de code genoemd.
3. In de rechter bovenhoek van de kaart staat het maximale aantal punten dat je per spel kunt halen.
4. De vragen staan links en rechts op de kaarten naast de lichtjes. De aanwijzingen boven iedere kaart geven aan wat er van je verwacht wordt om de vragen te beantwoorden.
5. De antwoorden zoek je in het midden van de kaart. Elk antwoord heeft een nummer. Toets het nummer van het door jou gekozen antwoord in.

Je antwoord is goed: je hoort een leuk muziekje.

Je antwoord is fout: je hoort de foutmelding. Je krijgt altijd drie kansen om de vraag goed te beantwoorden binnen de reactietijd die je hebt gekozen. Als je antwoord dan nog fout is, verschijnt het juiste antwoord op het beeldschermje.

De score:

Ieder goed beantwoorde vraag levert punten op. Je krijgt:

- Drie punten voor iedere vraag die goed is bij de eerste poging.
- Twee punten voor iedere vraag die goed is bij de tweede poging.
- Eén punt voor iedere vraag die goed is bij de derde poging.

Extra informatie - Variant 1: één speler

De **Electro® Laptop** is standaard ingesteld. Bij de standaardinstelling voor één speler is de bedenktijd voor het beantwoorden van de vragen 20 seconden, krijg je geen bonuspunten en worden de vragen in willekeurige volgorde gesteld. Je kunt voordat je gaat spelen de standaardinstelling wijzigen (zie hiervoor 'Klaar voor de start...' op pagina 6).



Alleen als je alleen speelt, heb je aan het einde van het spel de mogelijkheid om de fout beantwoorde vragen nogmaals te beantwoorden.

Zodra je de laatste vraag hebt beantwoord gaan er rode lichtjes branden naast de vragen die je fout hebt beantwoord en knippert het pijltje naast  in het beeldschermje. Wil je de fout beantwoorde vragen opnieuw spelen, druk dan op één van de startknoppen. De vragen die je verkeerd had beantwoord, verschijnen één voor één in willekeurige volgorde, en je krijgt de mogelijkheid om ze nog een keer (maar nu goed!) te beantwoorden!

- Is je antwoord goed (je krijgt maar één kans), dan hoor je een leuk muziekje.
- Is je antwoord fout, dan hoor je de foutmelding, het juiste antwoord verschijnt in het beeldschermje en het rode lichtje naast de vraag blijft branden.


Zijn alle verkeerd beantwoorde vragen gesteld, dan hoor je weer een muziekje. Zijn er vragen die nog steeds niet goed zijn beantwoord, dan knippert het pijltje naast  en branden de rode lichtjes naast de fout beantwoorde vragen. Druk op één van de startknoppen om verder te gaan. Je kunt doorgaan totdat alle vragen goed zijn beantwoord, totdat je twee keer op **C** hebt gedrukt of totdat je het apparaat uitzet.

Tip:

Spelers die de vragen nu goed beantwoorden, kunnen hierdoor niet hun eindscore verhogen. Maar het is een prima oefening voor de volgende keer dat je dezelfde kaart speelt!

Extra informatie - Variant 2: twee spelers, om en om

Je kunt alle **Electro® Laptop** kaarten met twee spelers spelen. Daarbij kun je het niveau voor elke speler afzonderlijk instellen, zodat een minder ervaren of jongere speler het kan opnemen tegen een meer ervaren speler (zie hiervoor 'Klaar voor de start...' op pagina 6).

Bij de standaardinstelling voor twee spelers (variant ) krijgen beide spelers 20 seconden bedenktijd en beide spelers geen bonuspunten.

Bij het spelen van deze variant moeten de spelers om beurten een vraag beantwoorden. Aan het brandende startlichtje kun je zien wie er aan de beurt is.

De score wordt gedurende het hele spel afgebeeld en bijgehouden. De score van speler A staat links in het beeldschermje, die van speler B rechts. In de scores zijn de bonuspunten verwerkt die bij het begin van het spel zijn toegekend.

Het is afgelopen wanneer alle vragen van de kaart zijn beantwoord. Als speler A alles goed heeft, hoor je een muziekje, zie je een lichtshow en zie je de eindscore van speler A in het beeldschermje. Heeft speler B alles goed, dan gebeurt hetzelfde.

Heeft een speler één of meer vragen fout, dan krijgt deze speler geen lichtshow, maar een knipperend signaal bij de verkeerd beantwoorde vraag of vragen en de score van die speler wordt getoond.

Je blijft de scores en de knipperende vragensignalen van beide spelers om en om zien, totdat er twee keer op **C** wordt gedrukt of de **Electro® Laptop** wordt uitgeschakeld.

NB: Bij deze variant voor twee spelers is er aan het einde van het spel geen mogelijkheid om fout beantwoorde vragen opnieuw te beantwoorden.

Extra informatie – Variant 3: twee spelers, tegen elkaar, de quiz variant

Je kunt alle **Electro® Laptop** kaarten met twee spelers tegen elkaar spelen.

Als er twee spelers tegen elkaar spelen, is het een kwestie van snelheid! De vraag wordt gesteld en wie het eerste op zijn of haar startknop drukt, mag antwoorden voor drie punten. Maar kijk uit! Geef je een verkeerd antwoord, dan kost het je één punt! Je tegenstander mag daarna zelf beslissen of hij/zij de vraag ook wil beantwoorden. Is dat antwoord goed, dan levert dat hem/haar twee punten op. Is het fout, dan kost dat één punt.

Als er twee spelers tegen elkaar spelen, zijn er van tevoren al twee tijden ingesteld:

- **De eerste**, 20 seconden, is de tijd die beide spelers hebben om de vraag te lezen en te proberen om als eerste op de startknop te drukken. Degene die het snelste op de startknop drukt, krijgt de vraag.
- **De tweede tijd**, 5 seconden, is de antwoordtijd die de speler heeft om zijn of haar antwoord te geven.

Je kunt deze standaardtijden allebei wijzigen.

Veranderen van de standaard ingestelde tijden:

- Het pijltje naast **1-99 sec.** gaat knipperen.

In het beeldschermje staat nu: **20 Speler A, Speler B 1** (20 seconden is de eerste standaard ingestelde tijd voor beide spelers).

Wil je een andere tijd dan 20 seconden (van 1-99 seconden), Toets deze dan in en druk op **↓** om verder te gaan met instellen.

NB: Deze tijd is altijd voor beide spelers hetzelfde. Beide spelers moeten er dus mee akkoord gaan.

- Het pijltje naast **1-99 sec.** gaat weer knipperen.

In het beeldschermje staat nu: **5 Speler A, Speler B 2**. Dit slaat op de antwoordtijd (5 seconden) die de speler die 'de vraag heeft gewonnen' heeft om een antwoord te geven en op **↓** te drukken.

Wil je een andere bedenktijd dan 5 seconden, toets dan de gewenste tijd in.

NB: Ook de antwoordtijd is altijd voor beide spelers hetzelfde.

Spelregels in het kort:

1. Druk op één van beide startknoppen, zodra de groene lichtjes branden.
2. Beide spelers lezen de vraag naast het lichtje.
3. Wie als eerste binnen de toegekende tijd op zijn/haar startknop drukt, mag het eerst antwoorden.
4. Als de eerste speler op de startknop heeft gedrukt, hoor je een muziekje en gaat het startlichtje van die speler knipperen. Deze speler moet dan binnen de bepaalde antwoordtijd het antwoord geven en op **↓** drukken. Let op de klok!

- **Is het antwoord juist**, dan krijgt de eerste speler 3 punten. De startlichtjes gaan nu weer branden. Druk weer op één van beide startknoppen om door te gaan naar de volgende vraag. Degene die, na het lezen van de vraag naast het lichtje, weer als eerste op zijn/haar startknop drukt mag de vraag beantwoorden.

- **Is het antwoord van de eerste speler niet juist**, of is de antwoordtijd voorbij zonder dat er een antwoord is gegeven, dan wordt er een punt afgetrokken van de score van die speler. Je hoort een foutmelding en het startlichtje van de tweede speler gaat knipperen. Dit betekent dat de tweede speler nu de kans krijgt om de vraag te beantwoorden door het antwoord in te toetsen en op ↵ te drukken.
- **Beantwoordt de tweede speler de vraag goed** en op tijd, dan krijg hij twee punten.
- **Beantwoordt de tweede speler de vraag fout**, dan wordt er een punt van zijn/haar score afgetrokken.
- **Besluit de speler om de vraag helemaal niet te beantwoorden**, dan toetst hij/zij geen antwoord en blijft zijn/haar score hetzelfde.

Wat gebeurt er als geen van beide spelers een vraag kan beantwoorden?

Als er geen startknop wordt ingedrukt, nadat er een vraag is geselecteerd, blijven de scores hetzelfde en worden er bij de scores van beide spelers geen punten bijgeteld of afgetrokken. Is de tijd om te reageren voorbij, dan laat het apparaat een foutmelding horen, verschijnt het antwoord in beeld en gaan beide startlichtjes knipperen. Dit betekent dat één van beide startknoppen weer moet worden ingedrukt om door te gaan naar de volgende vraag. Na het lezen van de vraag naast het lichtje mogen beide spelers weer opnieuw proberen om als eerste op hun startknop te drukken om zo de vraag te mogen beantwoorden.

Het spel is afgelopen wanneer alle vragen van de kaart zijn beantwoord en je de slotmelodie hebt gehoord. Na afloop gaan de lampjes naast de niet of verkeerd beantwoorde vragen branden. Zijn alle vragen goed beantwoord, dan zie je na het horen van de slotmelodie een lichtshow. De scores van beide spelers zijn gedurende het spelen aldoor zichtbaar.

NB: Bij het spelen van variant 3: twee spelers tegen elkaar, is er aan het einde van het spel niet de mogelijkheid om fout beantwoorde vragen opnieuw te beantwoorden.

Problemen oplossen

Werk je **Electro® Laptop** niet zoals het hoort, controleer dan eerst de batterijen. Als de batterijen leeg raken, kunnen er allerlei storingen ontstaan. Het eerste teken dat de batterijen opraken, is als de lichtjes zwakker gaan branden. Vervang de batterijen door nieuwe. Wordt de **Electro® Laptop** gedurende langere tijd niet gebruikt, haal de batterijen er dan uit om corrosie tegen te gaan.

BATTERIJEN:

Opent u eerst met een schroevendraaier het batterijvak. Daarna kunt u de 4 benodigde batterijen (1,5 V AA/LR 6) in het vakje plaatsen. Let u er daarbij op dat de + en – polen op de juiste plek komen en elkaar niet raken.

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.



00633

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

© 1999 by Educational Insights, Inc., Rancho Dominguez, CA USA.
Manufactured under license from Educational Insights, Inc.”

