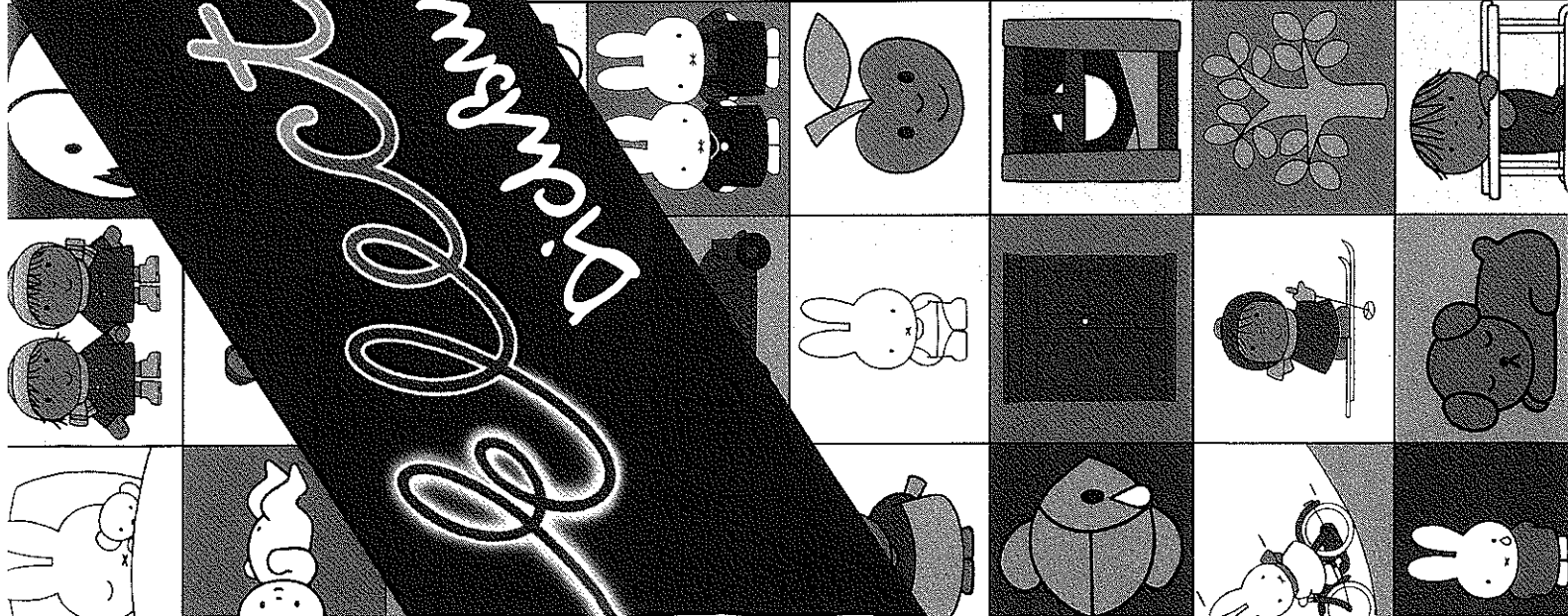


Παιχνίδια

- 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



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.

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 (R14) dans le boîtier et vissez le couvercle. Remplacez 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 beigelegt.

The batteries

First remove the battery holder from the box. Turn it upside down and unscrew the top. Put two 1,5 V bar-batteries (R14) into the mount and screw the top on again. Put the battery holder back in the box. Batteries not included.

Batterien

Tag först ut plastplattan från lådan. Vänd den upp och ned och skruva loss ovandelen. Sätt in två 1,5-volts stavbatterier (R14) och skruva fast ovandelen igen. Sätt tillbaka plastplattan i lådan. Batterier medföljer ej.

Batterier

Tag først plastpladen op af æsken. Vænd den på hovedet og skru toppen af. Sæt to stk. 1,5 V batterier (R14) og skru toppen på igen. Sæt plastpladen i æsken igen. Batterier medfølger ikke.

Le batterie

Rimuovete il contenitore di plastica delle batterie, capovolgetele e svitatene la parte superiore. Inserite 2 batterie da 1,5 V (R14) nel supporto e riavvitare. Reinserte 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 (R 14) 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 esken. Snu den på hodet og skru av toppen. Legg i to stk 1,5 V batterier (R14) og skru toppen på igjen. Sett plastplaten tilbake i esken. Batterier medfølger ikke.

Paristot

Irrota ensiksi muovilevy laatikosta. Käännä se ylösalaisin ja irrota kansi. aseta kaksi 1,5 V (R14) paristoa paikalleen ja kiinnitä kansi takaisin paikalleen. Laita muovilevy takaisin laatikoon. Paristot eivät sisälly.

Οι μπαταρίες

Βγάλτε πρώτα το πλαστικό πλαίσιο από το κουτί. Γυρίστε το ανάποδα και ξεβιδώστε το καπάκι. Βάλτε δύο μπαταρίες 1,5 V (R 14) στην υποδοχή και ξαναβιδώστε το καπάκι. Βάλτε και πάλι το πλαστικό πλαίσιο στο κουτί. Δεν συμπεριλαμβάνονται μπαταρίες.

Pilhas

Primeiro retire a placa de plástico para fora da caixa. Rode-a para baixo e desparafuse a parte superior. Ponha duas pilhas de 1,5 V (R 14) no interior da base e aparafuse a parte superior novamente. Volte a pôr a placa de plástico na caixa. As pilhas não estão incluídas.

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!

Förlädrar... observera!

Se noga till att barnet inte sticker de medföljande banankontaktierna i delta 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 ρευματός!

Atenção, pais!

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

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 linkerzijde, voor het vraaggedeelte en een rechterzijde, voor het antwoordgedeelte. Je stelt een vraag door een stekeer 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 stekeer. 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.

1 Zoek de overeenkomst

Twee figuurtjes poetsen hun tanden en twee figuurtjes geven de plantjes water. Probeer ze maar te vinden, de figuur links is echter meestal niet dezelfde als de figuur rechts. De achtergrondkleur helpt je bij het zoeken naar het goede antwoord.

1* Zoek je mee?

Rechts staat, vaak vergroot, een deel van de tekening links. Probeer de juiste combinaties te vinden.

2 Welke twee plaatjes horen bij elkaar?

De maan hoort bij de sterren en een indiaan bij een wigwam. Probeer de twee plaatjes die bij elkaar horen te vinden. De achtergrondkleur van de plaatjes helpt je hierbij.

2* Voorkant – Achterkant

Elk plaatje links kun je rechts terugvinden. Alleen gezien vanaf de achterkant. Probeer de twee plaatjes die bij elkaar horen te vinden. De achtergrondkleur helpt je hierbij.

3 Tegenstellingen

Huilen en lachen, Open en dicht, Jong en oud; maak de juiste combinaties.

3* Silhouetten

Probeer in de schaduwbeelden rechts, de plaatjes die links staan afgebeeld te herkennen. De kleur van de achtergrond is deze keer niet van belang voor het maken van de juiste combinaties.

4 Een Puzzel

Links staat een puzzel waarop je de stukjes die rechts staan terug kunt vinden. Op de puzzelstukjes hebben we de fragmenten wel vergroot.

4* Het Alfabet

Loop met Nijntje mee en vul op de plaats van de gaafjes de ontbrekende letter van het alfabet in.

5 Welke twee plaatjes hebben iets met elkaar te maken?

De brandweerman blust het brandende huis en de jager vind je in het bos. Door goed te kijken en te zoeken lukt het je vast wel om 24 combinaties te maken. De achtergrondkleur helpt je hierbij.

5* Tellen

Kun je tellen tot 12? Combineer het aantal voorwerpen dat je telt, met het juiste cijfer.

ELECTRO®

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 Cherche les ressemblances

Deux personnages se lavent les dents et deux autres arrosent des plantes. Essaie de trouver les paires, mais attention... la figure de gauche n'est en général pas identique à celle de droite. La couleur du fond peut t'aider à trouver la bonne réponse.

1* Tu cherches avec moi ?

Les dessins de droite sont des parties parfois agrandies du dessin de gauche. Essaie de trouver les bonnes combinaisons.

2 Trouve les images qui se correspondent

La lune correspond aux étoiles et l'indien au tipi. Trouve les deux images qui se correspondent. La couleur du fond te fournit un indice.

2* Devant-Derrière

Tu peux retrouver à droite chaque image figurant à gauche. Ce sont les mêmes personnages, mais ils sont vus par-derrière. Trouve les deux images qui se correspondent. La couleur du fond te fournit un indice.

3 Le jeu des contraires

Ouvert, fermé. Jeune, vieux. Rire, pleurer. Trouve les bonnes combinaisons.

3* Les silhouettes

Essaie de reconnaître dans les profils de droite les dessins qui figurent à gauche. La couleur du fond ne fournit cette fois aucune indication pour trouver la bonne combinaison.

4 Le puzzle

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

4* L'alphabet

Parcours l'alphabet avec Miffy et complète les endroits vides en rajoutant les lettres manquantes.

5 Trouve les images qui vont ensemble

Le pompier éteint la maison en feu. Le chasseur chasse dans la forêt. En observant et en cherchant bien, tu trouveras sûrement les 24 bonnes combinaisons. La couleur du fond te fournit un indice.

5* Compte

Tu sais compter jusqu'à 12 ? Associe à chaque image le nombre correspondant aux objets qu'elle contient.

ELECTRO®

D

Spielanleitung

Dieses **Electro®**-Spiel ist für Kinder gedacht, die noch nicht (richtig) lesen können. Deshalb sind die Fragen und Antworten durch Bilder und Bildausschnitte aus Dick Bruna's Miffy 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 Bogen 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 Ähnlichkeiten

Du kannst z.B. zwei Figuren entdecken, die ihre Zähne putzen oder die Blumen gießen. Solche Pärchen müssen gefunden werden. Die Hintergrundfarbe hilft, die richtige Lösung zu finden!

1* Schau genau

Rechts sind Einzelheiten der Abbildungen links dargestellt. Einige davon sind allerdings vergrößert. Welche Bilder gehören zusammen?

2 Finde die passenden Bilder

Der Mond paßt zu den Sternen und der Indianer zu dem Indianerzelt. Finde die passenden Pärchen. Die Hintergrundfarbe dient als Hilfe!

2* Vorne - Hinten

Das Bild links zeigt verschiedene Figuren von vorne während das Bild rechts diese Figuren von hinten zeigt. Finde die passenden Pärchen! Auch hier dient die Hintergrundfarbe als Hilfe!

3 Gegensätze

Weinen und Lachen, offen und geschlossen, jung und alt. Finde jeweils die richtige Kombination!

3* Silhouetten

Welche der Silhouetten auf der rechten Seite paßt zu den Bildern links. Diesmal spielt die Hintergrundfarbe keine Rolle.

4 Ausschnitte

Die Ausschnitte rechts sind Teile des gesamten Bildes auf der linken Seite. Allerdings sind die Abbildungen vergrößert.

4* Das Alphabet

Folge Miffy und fülle die leeren Felder mit dem fehlenden Buchstaben aus!

5 Welche Bilder passen zusammen?

Der Feuerwehrmann löscht das Feuer im brennenden Haus. Der Jäger jagt im Wald. Schau genau und du wirst in der Lage sein, alle 24 Kombinationen zu finden. Die Hintergrundfarbe dient diesmal wieder als Hilfe!

5* Zählen

Kannst du bis zwölf zählen? Zähle die Teile und suche die richtige Zahl auf der anderen Seite der Bildkarte!

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 Find the similarities

You can see two figures brushing their teeth and two watering the plants. Try and find them, but remember... the figure on the left doesn't always match the one on the right. The background colour should help you find the right answer.

1* Look closely

On the right, you'll find parts of the picture on the left. Some of them have been enlarged. Try and match them up correctly.

2 Find the matching pictures

The moon goes with the stars and the Indian goes with a wigwam. Try and find the matching pairs. The background colour should provide the clue.

2* Front – Back

The pictures on the left show several figures from the front, while the pictures on the right show them from the back. Try and find the matching pairs. The background colour should provide the clue.

3 Opposites

Tears and laughter, open and closed, young and old. Try and make the right combinations.

3* Silhouettes

See if you can tell which of the silhouettes on the right goes with the picture on the left. This time, the background colour isn't important.

4 Puzzle

The pieces on the right are parts of the puzzle on the left. We have enlarged the picture on some of the pieces.

4* The Alphabet

Follow Mirfy, and fill in each of the blank spaces with the missing letter of the alphabet.

5 Which pictures go together?

The fireman is putting out the fire in the burning house and you'll find the hunter in the woods. Look carefully, and you should be able to make all 24 combinations. The background colour should provide the clue.

5* Counting

Can you count to 12? Count the objects, and see if you can find the right number.

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 kontaktarna 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 Hitta likheterna

Du ser två figurer som borstar tänderna, och två som vattnar sina växter osv. Försök att hitta rätt, men kom ihåg... figuren till vänster stämmer inte alltid helt överens med den till höger. Bakgrundsfärgerna hjälper dig att hitta rätt.

1* Se noga efter

Till höger ser du delar av bilden till vänster. Några av delarna har förstörats upp. Försök att sätta in dem rätt!

2 Hitta bildparen

Månen hör ihop med stjärnorna, och indianen med sin tipi. Försök att hitta de bilder som hör ihop! Bakgrundsfärgerna ger dig ledtrådar.

2* Fram och bak

Bilderna till vänster visar flera olika figurer framifrån, medan bilderna till höger visar dem bakifrån. Vilka bilder hör ihop? Bakgrundsfärgerna hjälper dig att hitta rätt.

3 Motsatser

Tårar och skratt, öppen och stängd, ung och gammal. Det gäller för dig att hitta de rätta kombinationerna!

3* Silhuetter

Kan du se vilka av silhuetterna till höger som hör ihop med bilderna till vänster? Denna gång spelar bakgrundsfärgerna ingen roll.

4 Ett pussel

Bitarna till höger ingår i pusslet till vänster. En del av bitarna har förstörts upp något.

4* Alfabetet

Följ Miffy, och fyll på i luckorna med rätt bokstav i alfabetet.

5 Vilka bilder hör ihop?

Brandsoldaten släcker i det brinnande huset, och du hittar en jägare i skogen. Om du ser efter noga bör du hitta alla 24 kombinationerna! Bakgrundsfärgerna hjälper dig på vägen.

5* Enkla tal

Kan du räkna hela vägen upp till 12? Räkna föremålen, och se efter om du kan hitta motsvarande tal.

ELECTRO®



Spilleregler

Detta spel är beräknat till mindre barn, 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.

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 spørgsmålside. Derefter leder man efter svaret i højre side.

Når man mener at have fundet det rigtige svar, stikker man det andet stik i hullet for dette svar. Hvis svaret er rigtigt, lyser lampen.

Før 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 korts emner:

1 Find lighederne

Du kan se to figurer, der børster tænder, og to figurer, der vander blomster. Prøv om du kan finde dem, men husk - figuren til venstre matcher ikke altid figuren til højre. Baggrundsfarven skulle hjælpe dig til at finde det rigtige svar.

1 * Kom og kig

I højre side finder du dele af billedet til venstre. Nogle af dem er blevet forstørret. Prøv om du kan finde det, der hører sammen.

2 Find billeder der passer sammen

Månen passer sammen med stjernerne, og indianeren passer sammen med en wigwam. Find par der passer sammen. Baggrundsfarven skulle give dig et fingerpeg.

2* For og bag

Billederne til venstre viser forskellige figurer set forfra, mens billederne til højre viser dem set bagfra. Prøv om du kan finde de billeder, der passer sammen. Baggrundsfarven skulle give dig et fingerpeg.

3 Mod sætninger

Tårer og latter, åben og lukket, ung og gammel. Forsøg at lave de rigtige kombinationer.

3* Silhuetter

Prøv om du kan se, hvilke af silhuetterne til venstre, der passer sammen med billederne til højre. Baggrundsfarven er uden betydning.

4 Puslespil

Brikkerne til højre er dele af puslespillet til venstre. Billedet på nogle af brikkerne er forstørret.

4* Alfabetet

Følg Miffy og udfyld de blanke felter med det bogstav, der mangler.

5 Hvilke billeder passer sammen?

Brandmanden slukker ilden i det brændende hus, og du finder jægeren i skoven. Hvis du ser godt efter, skulle du kunne lave alle 24 kombinationer. Baggrundsfarven giver dig et fingerpeg.

5* At tælle

Kan du tælle til 12? Tæl hvor mange figurer, der er, og du har det rigtige tal.

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 Trova le somiglianze

Puoi vedere due figure che si lavano i denti e due che innaffiano le piante. Cercale, ma ricorda che la figura sulla sinistra non sempre si accoppia con quella sulla destra. Il colore dello sfondo dovrebbe aiutarti a trovare la risposta esatta.

1* Vieni a dare un'occhiata

Sulla destra troverai parti dell'illustrazione di sinistra. Alcune sono state ingrandite. Prova ad accoppiarle correttamente.

2 Trova le coppie di immagini

La luna con le stelle e l'indiano con la tenda. Trova le coppie. Il colore dello sfondo dovrebbe fornirti l'indizio.

2* Di fronte - di dietro

Le illustrazioni sulla sinistra mostrano parecchie figure di fronte, mentre le illustrazioni sulla destra le mostrano di dietro. Prova a trovare le combinazioni. Il colore dello sfondo dovrebbe fornirti l'indizio.

3 Opposti

Lacrime e risate, aperto e chiuso, giovane e vecchio. Prova a fare le giuste combinazioni.

3* Profili

Prova a dire quali dei profili sulla destra sono relativi alle illustrazioni sulla sinistra. Questa volta il colore dello sfondo non è importante.

4 Puzzle

I pezzi a destra sono parti del puzzle a sinistra. Noi abbiamo ingrandito le illustrazioni di alcuni pezzi.

4* L'alfabeto

Segui Miffy e riempi ogni spazio bianco con la lettera dell'alfabeto mancante.

5 Quali illustrazioni vanno assieme?

Il pompiere sta spegnendo il fuoco nella casa che brucia e il cacciatore si trova nel bosco. Guarda attentamente e cerca tutte le 24 combinazioni. Il colore dello sfondo dovrebbe fornirti l'indizio.

5* Contare

Sai contare fino a 12? Conta gli oggetti e trovane il numero giusto.

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 Encuentra los parecidos

Puedes ver dos figuras lavándose los dientes y dos regando las plantas. Intenta encontrarlas, pero recuerda... la figura de la izquierda no siempre coincide con la de la derecha. El color de fondo te ayudará a encontrar la respuesta correcta.

1* Echa un vistazo

A la derecha encontrarás partes del dibujo de la izquierda. Algunas han sido ampliados. Búscalas y emparejalas correctamente.

2 Encuentra los dibujos emparejados

La luna va con las estrellas, y el indio va con un tipi. Busca y encuentra los dibujos emparejados. El color del fondo será una buena pista.

2* De frente - de espaldas

Los dibujos de la izquierda muestran varias figuras vistas de frente, mientras que los dibujos de la derecha las muestran vistas de espaldas. Busca y encuentra los dibujos emparejados. El color del fondo te servirá de pista.

3 Contrarios

Lágrimas y risas, abierto y cerrado, joven y viejo... Busca y encuentra las combinaciones correctas.

3* Siluetas

A ver si puedes decir qué siluetas de la derecha se corresponden con los dibujos de la izquierda. En este caso, el color de fondo no es importante.

4 Rompecabezas

Los fragmentos de la derecha son partes del rompecabezas de la izquierda, pero algunos los hemos ampliado.

4* El alfabeto

Sigue a Miffy, y rellena cada espacio en blanco con la letra del alfabeto que falta.

5 Qué dibujos van juntos?

El bombero está sofocando el fuego en la casa ardiendo, y encontrará al cazador en los bosques. Fíjate bien, y conseguirás hacer las 24 combinaciones. El color del fondo te servirá de pista.

5* Contar

¿Puedes contar hasta 12? Cuenta los objetos, y a ver si puedes encontrar el número correcto

ELECTRO®

SPILLEREGLER

Electro®-spillet er beregnet på små barn som ennå ikke kan lese. Alle spørsmål og svar vises ved hjelp av bilder, men barna vil sannsynligvis trenge litt hjelp til å komme i gang.

Slik brukes ELECTRO®:

Alle kortene er delt inn i to sider: Venstre side har spørsmål, og høyre side har svar.

Spørsmålene stilles ved å stikke en av pinnene ned i et av hullene ved tegningene på venstre side. Deretter leter du etter svaret på høyre side. Når du mener at du har funnet riktig svar, stikker du den andre pinnen inn i hullet for svaret. Hvis svaret er riktig, tennes lampen.

Før du begynner:

Alle oppgavene på et kort er av samme type. Det er ikke nødvendig å svare på spørsmålene i noen bestemt rekkefølge.

Kortene er nummerert fra 1 til 5. Nummereringen har ikke noe med vanskelighetsgraden å gjøre, siden det kan være individuelt hva barna oppfatter som vanskelig. Begynn med kortet som passer best for ditt barn.

Nedenfor finner du en kort beskrivelse av de ulike emnene på kortene.

1 Finn likheter

Du kan se to figurer som pusser tennene og to som vannet planter. Prøv å finne bilder av samme slag, men husk at figuren til venstre ikke alltid er lik figuren til høyre. Bakgrunnsfargen burde hjelpe deg å finne riktig løsning.

1* Kom og se

På høyre side finner du deler av bildene til venstre. Noen av dem er forstørret. Prøv å finne bildene som hører sammen.

2 Finn bilder som hører sammen

Månen hører sammen med stjernene, og indianeren hører sammen med wigwamen. Prøv å finne par som hører sammen. Bakgrunnsfargen burde være til hjelp.

2* Forfra – Bakfra

Bildene til venstre viser flere figurer forfra, mens bildene til høyre viser dem bakfra. Prøv å finne kortene som hører sammen. Bakgrunnsfargen burde være til hjelp.

3 Motsetninger

Tårer og latter, åpen og lukket, ung og gammel. Prøv å sette sammen de riktige kombinasjonene.

3* Silhuetter

Se om du kan finne ut hvilke av silhuetene til venstre som høret sammen med bildene til høyre. Denne gangen har ikke bakgrunnsfargen noen betydning.

4 Puslespill

Brikkene til høyre er deler av puslespillet til venstre. Vi har forstørret bildene på noen av brikkene.

4* Alfabetet

Følg Miffy og fyll hvert av de tomme feltene med bokstaven som mangler.

5 Hvilke bilder hører sammen?

Branntannen slukker brannen i det brennende huset, og du finner legeren i skogen. Hvis du ser godt etter, bør du kunne sette sammen alle de 24 kombinasjonene. Bakgrunnsfargen burde være til hjelp.

5* Telling

Kan du telle til tolv? Tell gjenstandene, og se om du kan finne det riktige tallet.

ELECTRO®

Ohjeet

Electro®-peli on tarkoitettu lapsille, jotka eivät ole vielä oppineet lukemaan. Kaikki kysymykset ja vastaukset ovat kuvallisessa muodossa. Alussa lapset saattavat tarvita hieman apua ja ohjausta.

Kuinka Electro® toimii?

Jokaisessa **Electro**®-kortissa on kaksi osaa, vasemmallä puolella ovat kysymykset ja oikealla puolella vastaukset.

Kysyessäsä aseta toinen pistoke yhteen vasemmallä kysymyspuolella olevaan reikään. Seuraavaksi etsi oikea vastaus oikealla olevailta vastauspuoleilta.

Kun luulet löytäneesi oikean vastauksen, aseta toinen pistoke kuvassa olevaan reikään. Jos tiesit oikean vastauksen, valo syttyy.

Ennen aloittamista:

Kussakin kortissa on eri tehtävä. Kysymyksiin ei tarvitse vastata tietysäs järje styksessä. Kortteja ei ole asetettu numerorjestykseen vaikeustasonsa mukaan, koska kukin lapsi suhtautuu asioihin eri tavoin. Valitse kortti, joka sopii parhaiten lapsellesi ja aseta se laatikkoon. Seuraavassa on lyhyt selostus kunkin kortin tehtävästä:

1 Etsi yhtenäisyydet

Voit nähdä kahden henkilön pesevän hampaitaan ja kahden kastelevan kasvejaan. Yritä löytää ne, mutta muista... vasemmalla oleva kuva ei aina sovi oikealla olevaan. Kuvien taustaväri helpottaa sinut löytämään oikeat parit.

1* Tule katsomaan

Oikealla näet paloja vasemmalla olevista kuvista. Toiset niistä on suurennettu. Yritä löytää yhteensopivat parit.

2 Etsi yhteensopivat kuvat

Kuu sopii yhteen tähtien kanssa ja infiaani asuu tellassa. Yritä löytää yhteensopivat parit. Taustaväreistä saat vihjeitä parien löytämiseen.

2* Etupuoli - Takapuoli

Vasemmalla puolella on useita kuvia etupuolelta ja oikealla puolella ovat samat kuvat takapuolelta. Yritä löytää yhteensopivat parit. Taustaväreistä saat apua oikeiden parien löytämiseen.

3 Vastakohdat

Kyyneleet ja nauru, auki ja kiinni, nuori ja vanha. Yritä löytää oikeat yhdistelmät.

3* Silhuetit

Katso mitkä vasemmalla olevat silhuetit sopivat yhteen oikealla olevien kuvien kanssa. Tällä kertaa taustavärillä ei ole merkitystä.

4 Palapeli

Oikealla olevat palat kuuluvat vasemmalla oleviin palapeleihin. Joidenkin palojen kokoa on suurennettu.

4* Aakkoset

Seuraa Miifya ja täytä jokainen tyhjä kohta puuttuvalla kirjaimella.

5 Mitkä kuvat sopivat yhteen?

Palomiehen tulee sammuttaa palavaa taloa ja metsästäjä kuuluu metsään. Ole tarkkana, sinun tulisi pystyä löytämään 24 yhdistelmää. Taustaväreistä saat apua oikeiden parien löytämiseen.

5* Laskeminen

Osaatko laskea kahteentoista? Laske esineet ja etsi tätä summaa vastaava numero.

ELECTRO®



Κανόνες του παιχνιδιού

Το Electro® είναι ένα παιχνίδι για μικρά παιδιά, τα οποία δεν μπορούν ακόμη να διαβάσουν. Όλες οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις παρουσιάζονται με τη μορφή εικόνων. Φυσικά τα παιδιά χρειάζονται, σίγουρα στην αρχή, κάποια βοήθεια.

Πώς παίζεται το Electro®;

Οι κάρτες είναι μοιρασμένες σε ένα αριστερό μέρος, στο οποίο υπάρχουν οι ερωτήσεις και σε ένα δεξί, στο οποίο υπάρχουν οι απαντήσεις. Κάνεις μια ερώτηση βάζοντας τον ακροδέκτη στην τρύπα κάποιας ερώτησης στο

αριστέρο μέρος. Την απάντηση την ψάχνεις στο δεξί μέρος. Τώρα βάλες τον άλλο ακροδέκτη στην τρυπα της απάντησης που θεωρείς σωστή. Εάν η απάντηση είναι πραγματικά σωστή, θα ανάψει το λαμπάκι.

Πριν αρχίσετε:

Για κάθε κάρτα υπάρχει μια μόνο εντολή. Οι ερωτήσεις στις κάρτες δεν χρειάζεται να απαντηθούν με κάποια σειρά προτεραιότητας.

Η σειρά προτεραιότητας που υπάρχει στις κάρτες, 1 έως και 5 μπορεί να σημαίνει διαφορετικό βαθμό δυσκολίας από παιδί σε παιδί. Αρχίστε με την κάρτα που νομίζετε ότι ανταποκρίνεται καλύτερα στο επίπεδο της φαντασίας και της δημιουργικότητας του παιδιού σας. Για να σας βοηθήσουμε κάπως, στην κάθε κάρτα υπάρχει μια μικρή επεξήγηση.

1 Βρες τις ομοιότητες

Δύο φυγούρες πλένουν τα δόντια τους και δύο φυγούρες ποτίζουν τα φυτά.

Προσπάθησε να τις βρεις, αλλά..... η φυγούρα αριστερά δεν είναι τις περισσότερες φορές ίδια με τη φυγούρα δεξιά. Το χρώμα του φόντου θα σε βοηθήσει να βρεις τη σωστή απάντηση.

1* Ερχεσαι να ψάξουμε;

Στα δεξιά υπάρχει, μερικές φορές σε μεγέθυνση, ένα μέρος της εικόνας που βρίσκεται στην αριστερή πλευρά. Προσπάθησε να βρεις τους σωστούς συνδυασμούς.

2 Ποιες δύο εικόνες ταιριάζουν μεταξύ τους;

Το φεγγάρι ταιριάζει με τα αστέρια και ο ινδιάνος ταιριάζει με την ινδιάνικη σκηνή. Προσπάθησε να βρεις τις δύο εικόνες που ταιριάζουν μεταξύ τους. Το χρώμα του φόντου της κάθε εικόνας θα σε βοηθήσει.

2* Μποροσπινή πλευρά – Πίσω πλευρά

Την κάθε εικόνα της αριστερής πλευράς μπορείς να τη βρεις στα δεξιά. Μόνο, που τη βλέπεις από την πίσω πλευρά της. Προσπάθησε να βρεις τις δύο εικόνες που ταιριάζουν μεταξύ τους. Το χρώμα του φόντου θα σε βοηθήσει.

3 Αντίθετα

Κλάμα και γέλιο, Ανοικτό και κλειστό, Νέος και γέρος. Κάνε τους σωστούς συνδυασμούς.

3* Σιλουέτες

Προσπάθησε να αναγνωρίσεις από τις σκιές της δεξιάς πλευράς τις εικόνες της αριστερής πλευράς. Το χρώμα του φόντου δεν θα σε βοηθήσει αυτή τη φορά στο να κάνεις τους σωστούς συνδυασμούς.

4 Ένα Παζλ

Στην αριστερή πλευρά υπάρχει ένα παζλ στο οποίο μπορείς να βρεις τα κομμάτια που βρίσκονται στην δεξιά πλευρά. Στα κομμάτια του παζλ μεγεθύνουμε, πάντως, τα αποσπάσματα της εικόνας.

4* Το Αγγλικό Αλφάβητο

Προχώρα με το Κουνελακι και συμπλήρωσε στο μέρος που βρίσκονται οι τρύπες το γράμμα του αγγλικού αλφαβήτου που λείπει.

5 Ποιες δύο εικόνες έχουν κάτι κοινό μεταξύ τους;

Ο πυροσβέστης σβίχνει τη φωτιά του σπιτιού που καίγεται και τον κυνηγό θα τον βρεις στο δάσος. Βλέποντας και ψάχνοντας θα τα καταφέρεις τελικά να κάνεις τους 24 συνδυασμούς. Στην προσπάθειά σου αυτή θα σε βοηθήσει το χρώμα του φόντου της κάθε εικόνας.

5* Μέτρημα

Μπορείς να μετρήσεις ως το 12; Συνδύασε τον αριθμό των αντικειμένων που μετράς με τον σωστό αριθμό.

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 Encontra os Semelhantes

Podes encontrar duas figuras escovando os dentes e duas regando as plantas. Tenta encontrá-las, mas, não esqueças que a figura da esquerda nem sempre coincide com a da direita. A cor do fundo serve de ajuda para encontrar a resposta correcta.

1* Dá uma Olhadela

No lado direito encontrarás partes do desenho da esquerda. Algumas estão ampliadas. Procura os pares correctos.

2 Encontra os Pares

A lua com as estrelas, o Índio com uma tenda. Encontra os desenhos relacionados entre si. A cor do fundo é uma boa pista.

2* Pela Frente - Por Trás

Os desenhos da esquerda mostram figuras vistas de frente e os da direita, de costas. Encontra os desenhos que formam pares. A cor do fundo serve como pista.

3 Opostos

Lágrimas e risos, aberto e fechado, novo e velho... Encontra as combinações correctas.

3* Silhuetas

Vejamos se és capaz de dizer que silhuetas da direita correspondem aos desenhos da esquerda. Neste caso, a cor do fundo não importa.

4 Quebra-cabeças

Os fragmentos da direita são partes do quebra-cabeças da esquerda, mas alguns estão ampliados.

4* O Alfabeto

Segue a Miffy, e preenche cada espaço em branco com a letra do alfabeto inglês que falta.

5 Que Desenhos Complementam-se?

O bombeiro está apagando o fogo na casa que está a arder, o caçador está na floresta. Com muita atenção conseguirás fazer as 24 combinações. A cor do fundo serve de pista.

5* Contar

Sabes contar até 12? Conta os objectos e tenta encontrar o número correcto.

© 1998 Jumbo International, Amsterdam.

