

- Alter: 3+
- Anzahl der Spieler: ein oder mehrere
- Inhalt: 1 Wonderpen, 12 Karten

Tierischer Spaß

Lampe leuchtet? Antwort richtig!

Mit Electro 'Tierischer Spaß' lernen Kinder auf spielerische Weise Sachverhalte wahrzunehmen sowie Zusammenhänge zu erkennen und einzuprägen. Welche Farbe hat ein Frosch und woher kommen Eier? Dabei lernen die Kinder allerlei Wissenswertes über Tierarten, Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Tieren, Silhouetten und vieles mehr! Spielen fördert die Entwicklung und die Neugier eines Kindes. Lernen mit Spaß - Wissen, das bleibt.

• Wie funktioniert das Spiel?

1. Wähle eine Karte aus und lies die Aufgabenstellung.
2. Weißt du, welche Antworten richtig sind? Tippe mit der Spitze des Stiftes auf den schwarzen Antwortpunkt. Halte den Stift aufrecht und drücke vorsichtig auf den Punkt.
3. Wenn die Antwort richtig ist, hörst du eine Melodie und das Lämpchen leuchtet auf. Das Lämpchen leuchtet nicht und du hörst auch keine Melodie? Versuche es einfach noch einmal! Bei manchen Übungen können auch mehrere Antworten richtig sein.

• Gemeinsam spielen

Das Spielprinzip ist auch bei mehreren Mitspielern gleich, aber es wird reihum gespielt. Die Fehler, die der einzelne Spieler macht, werden aufgeschrieben. Der Spieler mit den wenigsten Fehlern ist der Gewinner.

• Spielvariante

Das Spiel kann auch in Teams gespielt werden. Die Teammitglieder wählen zusammen die richtige Antwort aus.



BATTERIEN : Der Wunderstift läuft auf 2x 1,5V AG3 (LR41) Batterien. Wenn die Batterien leer sind, schrauben Sie die kleine Deckplatte ab, um die Batterien zu ersetzen.

DE Bitte beachten Sie genau die Anweisungen auf der Verpackung der von Ihnen gekauften Batterien. Um die Batterien einzulegen oder wenn die Batterien einmal leer sind, schrauben sie die Platte an der Unterseite ab. Legen Sie die Batterien (**2x 1,5V AG3 (LR41)**) mit dem Pluspol an der richtigen Seite in den Halter.

ACHTUNG:

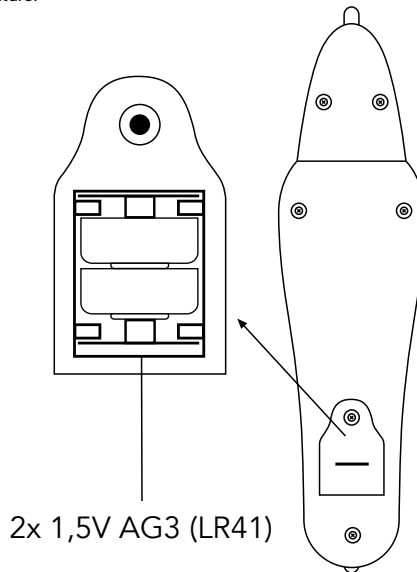
- Versuchen Sie niemals, nicht aufladbare Batterien aufzuladen.
- Nehmen Sie aufladbare Batterien vor dem Aufladen aus dem Spiel heraus.
- Beaufsichtigen Sie das Aufladen von aufladbaren Batterien.
- Verwenden keine unterschiedlichen Batterietypen gemeinsam.
- Benutzen Sie keine neuen und gebrauchten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



DE ACHTUNG: Es wird empfohlen, alle Kunststoffstecker und andere Schutzteilchen, die kein Bestandteil des Spielzeugs sind, zu entfernen, bevor das Spielzeug dem Kind gegeben wird. Information aufbewahren.

FR PILES : Le stylo magique fonctionne avec **deux piles 1,5V AG3 (LR41)**. Quand les piles sont épuisées, dévissez le petit panneau et remplacez les piles. **AVERTISSEMENT** : Nous vous conseillons d'éliminer toutes les fiches en plastique et autres éléments de protection qui ne font pas partie du jeu avant que votre enfant commence à jouer. Conservez cette notice d'utilisation pour toute référence ultérieure.

IT BATTERIE: La Wonderpen è alimentata da **due batterie AG3 (LR41) da 1,5V**. Quando le batterie si esauriscono, si può svitare la placca di copertura per sostituirla. **AVVERTENZA:** Si consiglia di rimuovere tutte le spine di plastica e altri parti protettive che non fanno parte del giocattolo, prima di dare il giocattolo ad un bambino. Conservare queste informazioni per poterle consultare in futuro.



Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands
© 2016 Jumbodiset Group. All rights reserved:

jumbo.eu

19543