

- Leeftijd: 4+
- Aantal spelers: één of meer
- Inhoud: Electro module met lampje, 12 kaarten

Verkeerseducatie

Lampje aan? Goed gedaan!

Met LECTRON “Verkeerseducatie” zullen kinderen plezier beleven aan het ontwikkelen van observatie en visuele discriminatie. Bovendien leren ze de basisregels en -gewoonten om zich veilig te verplaatsen en hun omgeving te respecteren, zodat de jongste kinderen gewoonten aanleren om veiligere, meer geïnformeerde en respectvolle burgers te worden als het gaat om verkeersveiligheid. Spelen stimuleert de ontwikkeling en nieuwsgierigheid van een kind. Leuk voor nu, handig voor later.

• De eerste keer spelen

Voordat je begint met spelen dien je het plastic lipje aan de achterkant van de electro module te verwijderen. Til de kartonnen rand op en verwijder het plastic lipje door er zachtjes aan te trekken. Plaats de kartonnen kaart met Electro module terug in de doos. Test de module door de puntjes van beide stekkers tegen elkaar aan te houden. Brandt het lampje? Dan werkt de module.

• Hoe werkt het?

1. Electro wordt in de doos gespeeld. Kies één kaart en leg deze in de doos. Zorg ervoor dat de gaatjes in de kaart precies over de zwarte stippen in de doos liggen. Lees de opdracht op de kaart.

2. Zoek bij iedere vraag het juiste antwoord. Selecteer een vraag door met de punt van een pen één van de zwarte stippen aan te raken.

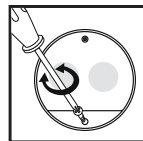
3. Zoek nu het juiste antwoord erbij. Gevonden? Raak met de punt van de andere pen de zwarte antwoordstip aan.

4. Als het antwoord goed is, gaat het lampje branden. Zie je het lampje niet branden? Probeer het dan nog een keer!

• Samen spelen

Electro kan ook met zijn tweeën worden gespeeld. Eén van de spelers stelt dan de vraag, en de andere speler zoekt het juiste antwoord erbij. Beide spelers wisselen als een kaart af is. Hoeveel vragen had je goed? De speler die de meeste antwoorden juist had, is de winnaar.

BATTERIJEN: Electro werkt op 2x 1,5V AG3 (LR44) batterijen. Als de batterijen op zijn, schroef je de batterijhouder open om de batterijen te vervangen. Raadpleeg de aanwijzingen op de verpakking van de aangeschafte batterijen. Nieuwe batterijen (2x 1,5V AG3 (LR44)) met de pluszijde naar de goede kant in de houder doen.



WAARSCHUWING:

- Probeer niet-oplaadbare batterijen 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 batterijen van hetzelfde type als aanbevolen.
- Haal de batterijen er gelijk uit als ze op zijn.
- Let op dat de polen elkaar nooit raken.
- Batterijen niet bijgesloten.

WAARSCHUWING: Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen en beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat u het aan het kind geeft. Bewaar de informatie.



Lampje aan? Goed gedaan!



- Âge : 4+
- Nombre de joueurs : 1 ou plus
- Contenu : Electro module avec lumière, 12 planches

Éducation à la sécurité routière

Lumière allumée, c'est gagné !

Avec LECTRON « Éducation à la sécurité routière », les enfants s'amuseront à développer l'observation et la discrimination visuelle. Ils apprendront également les règles et habitudes de base pour se déplacer en toute sécurité et respecter leur environnement, afin de commencer à acquérir des habitudes pour former des citoyens plus sûrs, plus informés et plus respectueux de la sécurité routière. Un jeu qui stimule le développement et la curiosité de l'enfant. Très drôle aujourd'hui, très pratique pour plus tard.

• Avant de jouer la première fois

Avant de jouer la première fois, vous devez retirer la languette en plastique située à l'arrière du module Electro. Pour cela, soulevez le bord en carton et ôtez la languette en tirant doucement dessus. Remettez la carte en carton avec le module Electro dans la boîte. Testez le module en maintenant le bout des deux fiches l'un contre l'autre. La lampe s'allume ? C'est que le module marche !

• Déroulement du jeu

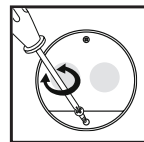
1. Electro se joue dans la boîte. Choisis une carte et pose-la dans la boîte. Assure-toi que les trous dans la carte sont situés exactement au-dessus des ronds noirs dans la boîte. Lis ensuite la question posée par la carte.
2. Le but est de trouver la bonne réponse à chaque question. Sélectionne une question en pointant le bout de ton stylo sur un des ronds noirs.
3. Cherche maintenant la bonne réponse à cette question. Tu l'as trouvée ? Pointe le bout de l'autre stylo sur le rond noir de la réponse.
4. Si le stylo s'allume, bravo, la réponse est bonne ! Le stylo ne s'allume pas ? La réponse n'est pas bonne, cherche encore !

• Jouer à plusieurs

Electro se joue également à deux joueurs. Un des joueurs pose la question et l'autre joueur cherche la bonne réponse. Les deux joueurs changent de rôle après qu'une carte a été jouée. Combien de bonnes réponses as-tu trouvées ? Le joueur qui a trouvé le plus de bonnes réponses, a gagné !

PILES : Le stylo magique fonctionne avec 2 piles 1,5V AG3 (LR44). Quand les piles sont vides, dévissez le compartiment à piles et remplacez les piles à l'intérieur.

Consultez les indications reprises sur l'emballage des piles achetées. Insérez des piles (2x 1,5V AG3 (LR44)) neuves dans le compartiment prévu à cet effet en vérifiant le sens.



ATTENTION :

- N'essayez pas de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Veillez à bien retirer les piles rechargeables avant de les recharger.
- Demandez toujours l'aide d'un adulte pour recharger les piles.
- Ne mélangez pas différents types de piles, ni des piles neuves avec des piles qui ont déjà été utilisées.
- N'utilisez que les piles recommandées.
- Retirez toujours les piles du jeu dès qu'elles sont épuisées.
- Ne provoquez jamais de court-circuit entre les bornes de support des piles.
- Piles non incluses.

AVERTISSEMENT: Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant. Informations à conserver.



Lumière allumée, c'est gagné !



Published by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands
© 2016-2024 Diset, S.A. A Jumbo Group company.

jumboplay.com

1110100202