

- Alter: 2+
- Anzahl der Spieler: 1
- Inhalt: 1 Wunderpen, 12 große Karten

ELECTRO<sup>®</sup>

# Entdecke ... die Tiere



## Lampe leuchtet? Antwort richtig!

Mit Electro •Entdecke die Tiere• lernen Kinder auf spielerische Weise, Sachverhalte wahrzunehmen sowie Zusammenhänge zu erkennen und sich einzuprägen. Welche Farbe hat ein Frosch, und woher kommen Eier? So lernen die Kinder alles über Babytiere, Tierarten, Formen, Farben und vieles mehr! Spielen fördert die Entwicklung und die Neugier eines Kindes. Lernen mit Spaß • Wissen, das bleibt.

### • Wie funktioniert das Spiel?

1. Das Kind wählt eine Karte aus und lässt sich die Aufgabenstellung vorlesen.
2. Weißt du, welche Antworten richtig sind? Tippe mit der Spitze des Stiftes auf den schwarzen Antwortpunkt. Halte den Stift senkrecht 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 Aufgaben können auch mehrere Antworten richtig sein.



**BATTERIEN** : Der Wonderpen benötigt zwei 1,5V AG3 (LR41) Batterien. Wenn die Batterien leer sind, schrauben Sie die kleine Deckplatte ab, um die Batterien zu ersetzen.

Bitte beachten Sie genau die Anweisungen auf der Verpackung Ihrer Batterien. Um die Batterien einzulegen oder durch neue zu ersetzen, 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 die Halterung.

**ACHTUNG:**

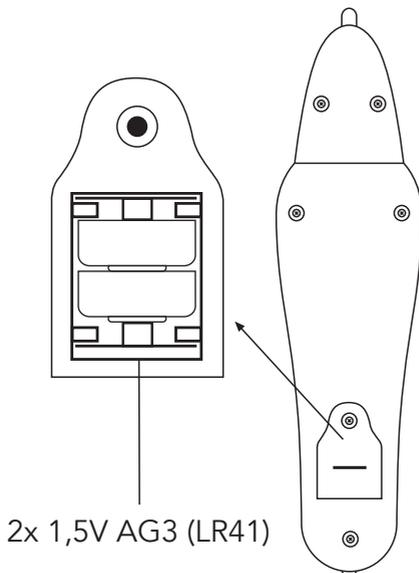
- Versuchen Sie niemals, nicht aufladbare Batterien aufzuladen.
- Nehmen Sie aufladbare Batterien vor dem Aufladen aus dem Spiel heraus.
- Beachtungen Sie das Aufladen von aufladbaren Batterien.
- Verwenden Sie keine unterschiedlichen Batterietypen gemeinsam.
- Benutzen Sie keine neuen und gebrauchten 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.



**ACHTUNG:** Entfernen Sie alle Kunststoffstecker und Schutzstreifen, die nicht Bestandteil des Spielzeugs sind, bevor Sie das Spielzeug dem Kind geben. 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 sostituirle. **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  
© 2018 Jumbodisët Group. All rights reserved:

[jumbo.eu](http://jumbo.eu)

19725