

- Leeftijd: 3+ jaar.
- Aantal spelers: 1 of meer.
- Inhoud: 1 wonderpen, 120 karten.



ELECTRO®

Lampje aan? Goed gedaan!

Het compacte formaat van “ELECTRO Kleuterschool 3•4” maakt het ideaal om overal mee naartoe te nemen. Zo biedt het nog meer momenten voor plezier en leren. Met “ELECTRO Kleuterschool 3•4” ontwikkelen kinderen op een speelse manier hun observatievermogen en visuele onderscheidingsvermogen. Daarnaast leren ze belangrijke basisbegrippen zoals vormen, kleuren, dieren, de omgeving, logisch redeneren en nog veel meer.

• Voordat je begint

Trek het plastic lipje uit het batterijvak aan de achterkant van de pen. De vragen staan aan de bovenkant van de kaarten van ELECTRON. In totaal bevat het spel meer dan 130 vragen verdeeld over 120 kaarten.

• Hoe te spelen

a) Voor één speler

Kies een kaart en lees de vraag die bovenaan staat. Raak met de punt van de elektronische pen het antwoord (of de antwoorden) aan waarvan je denkt dat ze juist zijn. Als je het goed hebt geraden, gaat het lampje branden en klinkt er een melodietje.

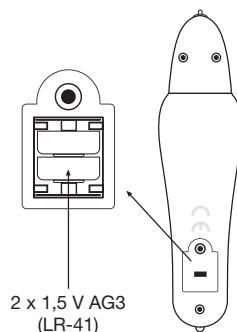
b) Voor meerdere spelers

Met meerdere spelers wordt het spel op dezelfde wijze gespeeld, maar dan om de beurt. De winnaar is degene met de meeste goede antwoorden. Voor extra spanning kun je de beursoptie spelen: de speler die als eerste aan de beurt is beantwoordt de vraag: bij een goed antwoord, krijgt hij of zij een punt en speelt verder; zo niet, dan is de volgende speler aan de beurt. Als een speler alle vragen op het blad goed beantwoordt, moeten de andere spelers proberen die score te evenaren.

• Andere manieren om te spelen

Je kunt ook in teamverband spelen door samen het juiste antwoord te kiezen.

DE BATTERIJEN VERVANGEN: Om de batterijen te vervangen, draai je het schroefje van het achterklepje van de pen los met een kruiskopschroevendraaier. Open het klepje en vervang de twee LR41-batterijen van 1,5 V. Sluit het klepje en draai de schroef vast. De batterijen moeten worden vervangen door een volwassene.



2 x 1,5 V AG3
(LR-41)

LET OP!

Bewaar dit instructiedocument voor verdere naslag.

Verwijder het batterijklepje onder aan het toestel met behulp van een geschikte schroevendraaier. Installeer de vereiste batterijen in het batterijvak volgens de juiste polariteit. Dit is aangegeven binnen in het batterijvak. Plaats het batterijklepje terug en draai de schroef vast. Draai het niet te vast aan.

- Batterijen mogen alleen door een volwassene worden geplaatst en verwijderd.
- Als u oplaadbare batterijen gebruikt met een oplader voor kinderen, moet het kind minstens 8 jaar oud zijn.
- We bevelen het gebruik van alkalinebatterijen aan. Gebruik alleen het type batterijen dat in deze handleiding is aangegeven of een gelijksoortig type.
- Volg het polariteitsdiagram binnen in het batterijvak en de polariteitstekens op de batterijen. Een verkeerde installatie van de batterijen kan het speelgoed beschadigen, lekkage van de batterijen veroorzaken of in extreme gevallen leiden tot het exploderen van de batterijen. •Gebruik geen oplaadbare batterijen.
- Laad wegwerpbatterijen niet opnieuw op, deze kunnen lekken of exploderen. Vervang alle batterijen tegelijkertijd. Meng geen nieuwe met oude batterijen. Meng geen verschillende types batterijen (bijv. alkaline en zink-koolstof) of oplaadbare (nikkel-cadmium) batterijen.
- Verwijder de batterijen wanneer het toestel gedurende een lange periode niet gebruikt zal worden. Haal gebruikte batterijen altijd uit het product. Het lekken en roesten van de batterijen kan het product beschadigen.
- Sluit de aansluitklemmen niet kort.
- Berg batterijen uit de buurt van metalen voorwerpen op.
- Als toch oplaadbare batterijen worden gebruikt: Oplaadbare batterijen mogen alleen onder het toezicht van een volwassene worden opgeladen. Verwijder oplaadbare batterijen uit het speelgoed voordat u deze oplaadt (indien verwijderbaar). Gooi geen batterijen in vuur, deze kunnen lekken of exploderen. Haal batterijen nooit elkaar.
- Raadpleeg een arts of een ziekenhuis als een batterij wordt ingeslikt. Vergeet niet om het product met u mee te nemen. Als de batterijen lekken en met de huid of ogen in aanraking komen, was deze onmiddellijk met veel water.
- Een sterke elektromagnetische storing kan de normale werking van het product hinderen. Als dit het geval is, stel het product opnieuw in zoals beschreven in de gebruiksaanwijzing om de normale werking te hervatten. Als de normale werking niet wordt hervat, gebruik het product in een andere ruimte.
- Dompel geen op batterijen aangedreven producten onder. Veeg ze alleen schoon. Houd het toestel uit de buurt van direct zonlicht of een andere warmtebron.

GOOI AFGEDANKTE ELEKTRISCHE PRODUCTEN EN BATTERIJEN NIET MET HET HUISVUIL WEG. RECYCLEER ZE INDIEN MOGELIJK. VRAAG UW GEMEENTE OM RECYCLINGADVIES.



- Âge : +3 ans.
- Nombre de joueurs : 1 ou plus.
- Contenu : 1 stylo magique, 120 fiches.



Lumière allumée, c'est gagné !

Le format de « ELECTRO Maternelle 3-4 » permet de l'emmener partout, offrant ainsi davantage d'occasions de s'amuser et d'apprendre. Avec « ELECTRO Maternelle 3-4 », les enfants s'amuseront tout en développant l'observation et la discrimination visuelle. Ils apprendront également des concepts de base tels que les formes, les couleurs, les animaux, l'environnement, les capacités d'observation, les relations logiques...

• Avant de commencer

Tirez la languette en plastique du couvercle du compartiment à piles situé à l'arrière du stylo pour l'extraire du compartiment à piles. Les questions se trouvent sur le dessus des fiches. Au total, le jeu propose plus de 130 questions sur 120 fiches.

• Comment jouer ?

a) Modalité un joueur

Il faut choisir une des fiches et, en fonction de la question posée en haut, placer la pointe du stylo électronique sur le point de la ou des réponses que l'on pense correcte(s). Si la réponse est correcte, la lumière s'allume et une petite mélodie retentit.

b) Modalité plusieurs joueurs

Avec plusieurs joueurs, la même dynamique du jeu est suivie, mais à tour de rôle. Le gagnant est celui qui obtient le plus grand nombre de réponses correctes.

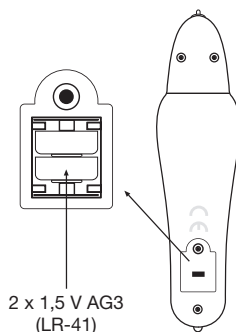
Si l'on souhaite davantage de suspense, il est possible de jouer avec une option de rebond, c'est-à-dire que le joueur dont c'est le tour répond à la question posée : s'il a raison, il obtient un point et continue à jouer ; sinon, c'est au tour du joueur suivant.

Si un joueur répond à l'ensemble de la fiche sans se tromper, les autres joueurs doivent essayer d'égaler ce score.

• Autres façons de jouer

Il est également possible de jouer en équipe en décidant ensemble quelle est la bonne réponse.

REPLACEMENT DES PILES : Pour remplacer les piles, desserrez la vis située sur le couvercle arrière du stylo à l'aide d'un tournevis cruciforme. Ouvrez le couvercle et remplacez les deux piles LR41 de 1,5 V. Fermez le couvercle et resserrez la vis. Le changement de piles doit être fait par un adulte.



ATTENTION !

Veuillez conserver ce document pour référence ultérieure.

- Veuillez utiliser un tournevis pour ouvrir le boîtier de piles situé sous le produit.
- Veuillez insérer uniquement le type de piles mentionné sur le boîtier et veuillez vous assurer qu'elles sont correctement insérées.
- Veuillez refermer le boîtier de piles et assurez-vous d'avoir correctement vissé. Ne pas trop serrer.
- Les piles doivent être remplacées par un adulte.
- Veuillez utiliser uniquement le type de piles spécifié dessus ou à l'intérieur du boîtier de piles. Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- La polarité est inscrite sur le boîtier et sur les piles. Si les piles ne sont pas insérées selon le bon diagramme, cela peut endommager le produit, entraîner des écoulements au niveau des piles, ou dans les cas extrêmes, être la cause d'explosion au niveau des piles.
- Ne pas mélanger de vieilles piles avec des piles neuves. Ne pas utiliser différents types de piles comme les piles alcalines carbone-zinc ou rechargeables (cadmium-nickel).
- Ne pas utiliser de piles rechargeables.
- Ne pas essayer de recharger des piles non rechargeables, car elles peuvent couler ou exploser.
- Si vous utilisez néanmoins des piles rechargeables : les piles rechargeables doivent être chargées sous la supervision d'un adulte.
- Les piles rechargeables doivent être retirées du jouet avant d'être mises en charge.
- Si vous utilisez des piles rechargeables à l'aide d'un chargeur utilisable par un enfant, l'enfant doit être âgé d'au moins 8 ans.
- Veuillez toujours retirer les piles usagées du produit. La corrosion ou les coulures de piles peuvent endommager le produit.
- Ne pas court-circuiter l'alimentation.
- Pour optimiser les performances du produit, veuillez remplacer toutes les piles au même moment.
- Ne pas jeter les piles au feu car elles peuvent couler ou exploser.
- Ne pas stocker les piles avec des objets métalliques.
- Ne pas essayer d'ouvrir les piles.
- Si une pile est avalée, consulter immédiatement un médecin ou un centre antipoison. N'oubliez pas de prendre le produit avec vous.
- Si des écoulements de piles entrent en contact avec les yeux ou la peau, veuillez immédiatement rincer abondamment à l'eau.
- Ne pas immerger les piles. Veuillez essuyer le produit avec un chiffon doux.
- Veuillez retirer les piles lors d'une inutilisation prolongée du produit.
- Les déchets électriques et les équipements électroniques ne doivent pas être jetés avec les déchets ménagers, mais doivent être collectés séparément afin d'être retraités. Veuillez vous adresser auprès des autorités locales pour savoir où se trouvent les points de collecte.

