

- Edad: 4-6 años
- N° de Jugadores: 1 o varios.
- Contenido: 6 láminas con 12 temas ilustrados y un lápiz sin cables.

LECTRON

Primeras Lecturas

Conecta cada pregunta con su respuesta

Con LECTRON "Primeras Lecturas" los niños se divertirán desarrollando la observación, la discriminación visual y la diferenciación de formas. Aprenderán conceptos como: las vocales, la forma de las palabras, el sonido de las letras, las frases... Jugando los niños se iniciarán en el respeto a las reglas y desarrollarán su sociabilidad. Los padres y educadores, además de explicar el funcionamiento, podrán ser también excelentes compañeros ampliando el valor educativo del juego.

• Cómo se juega

a) Para un jugador

Escogemos una lámina y la colocamos sobre la base de la caja o encima de la mesa.

Existen tres maneras diferentes de jugar según el tipo de lámina:

1) Láminas 1 - 2 - 4 - 5 - 6 - 10. Atendiendo al enunciado situado en la parte superior de la lámina, el niño debe observar el dibujo de la izquierda y buscar una o dos respuestas correctas (según el caso) entre las 4 imágenes de la misma línea. A continuación debe colocar la punta del lápiz luminoso sobre la imagen escogida. Si la respuesta es correcta se encenderá la luz y sonará una pequeña melodía.

2) Láminas 7- 8 - 9. Estas láminas son para aprender de qué letras se compone cada palabra expuesta y a reconocer las palabras bien escritas. Debe leerse atentamente el enunciado y resolver lo que se pide. Para ello debe colocarse la punta del lápiz luminoso sobre los puntos de las letras que se crea que son correctas (no importa el orden). Si lo son se encenderá la luz y sonará una pequeña melodía.

3) Láminas 3 - 11 - 12. Observar toda la lámina y encontrar las imágenes que pide el enunciado situado en la parte superior. Cada vez debe situarse la punta del lápiz en la imagen escogida. Si la respuesta es correcta se encenderá la luz y sonará una pequeña melodía.

b) Para varios jugadores

Debe seguirse la misma dinámica de juego pero participando por turnos. Deberán irse anotando los fallos que comete cada jugador. Gana quien sume un número menor de fallos.

• Otras formas de jugar

También puede jugarse en equipo de forma cooperativa, decidiendo entre todos cual es la respuesta correcta.

Primeras
Lecturas

LECTROZ

• Cómo colocar las pilas

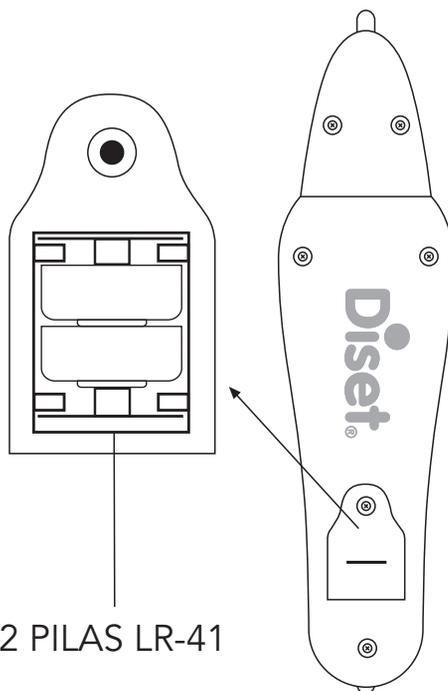
Para colocar las pilas utilice un destornillador para abrir el pequeño compartimento situado en la parte superior del dorso. Coloque 2 pilas LR-41 de 1,5 v nuevas, en los alojamientos con el signo + hacia arriba y cierre de nuevo el compartimento.

AVISO: No deben utilizarse al mismo tiempo diferentes tipos de pilas, ni mezclar pilas nuevas y usadas. Sólo deben utilizarse pilas del tipo recomendado o similares. Las pilas deben ser colocadas respetando la polaridad. Las pilas agotadas deben ser retiradas. Si no va a utilizar el juguete durante un tiempo, le aconsejamos que extraiga las pilas. Los bornes de una pila no deben ser cortocircuitados. No recomendamos el uso de pilas recargables; en caso de usarlas, hay que retirar las pilas antes de recargarlas. Hay que recargar las pilas bajo la supervisión de un adulto. No recargar las pilas no recargables



Este producto no puede ser tratado como residuo doméstico normal y debe ser entregado en un punto de recogida de productos eléctricos y electrónicos.

El reciclaje de materiales ayuda a conservar las reservas naturales.



Diset

© 2002-2013, Diset, S.A. Calle C, nº3, Sector B, Zona Franca,
08040 Barcelona (ESPAÑA) - Grupo JUMBODISET
e-mail: info@diset.com www.diset.com

63885

