



Mein erstes Electric

INHALT:

Spielmodul mit zwei verkabelten Steckern, 6 Karten (beidseitig bedruckt), Spielanleitung

Anleitung

1. BATTERIEN

Vor dem ersten Spiel müssen zwei **1,5-V-Mignon-Batterien** (LR 6) in das Spielmodul eingelegt werden, wie es auch auf der Grundplatte dargestellt ist.

Man muss das Spielmodul aus der Schachtel nehmen, umdrehen und den Deckel abschrauben. Dann werden die beiden Batterien eingelegt (auf die richtige Polung achten!), der Deckel wird wieder geschlossen und das Spielmodul wird zurück in die Schachtel gelegt, der Schiebeschalter wird eingeschaltet – fertig.

Diese Aufgabe muss natürlich von **Erwachsenen** erledigt werden. Batterien nicht enthalten!

2. WICHTIGER SICHERHEITSHINWEIS

Achten Sie – als Eltern – unbedingt darauf, dass Ihr Kind die beiden Stecker des Spiels nicht in eine normale Steckdose steckt!

3. SPIELREGELN

Das Spiel enthält 6 Karten, die beidseitig bedruckt sind. Dadurch ergeben sich **12 verschiedene Tafeln**.

Für jedes Spiel muss zunächst eine beliebige Tafel mit der ausgewählten Seite nach oben auf die Grundplatte im Schachtelunterteil gelegt werden.

Dabei muss die Tafel so eingelegt werden, das durch die gestanzten Löcher der Tafel die Kontaktflächen sichtbar sind.

Jede Tafel besitzt ein Hauptbild in der Mitte und 12 Bilder an den beiden Randleisten.

Im Spiel sucht sich das Kind ein Bild in der Mitte und dann das dazu passende Bild auf einer der beiden Randleisten.

Bei jeder Darstellung in der Mitte und unter jedem Feld am Rand befindet sich ein Loch. Wenn man die beiden Stecker in die beiden Löcher der zusammengehörigen Felder steckt, dann leuchtet auf dem Spielmodul ein Licht auf. Wenn man die Stecker in falsche Löcher steckt, passiert nichts. So haben die Kinder beim Spielen eine sofortige Kontrolle.

Außerdem kann man durch „Versuch und Irrtum“ auf richtige Lösungen kommen. Das macht großen Spaß!

Wichtiger Hinweis zum Einlegen der Tafeln:

Tafeln so einlegen, dass durch die gestanzten Löcher die Kontakte sichtbar sind!

4. EIN BEISPIEL

Der Spieler entscheidet sich, mit der **unten abgedruckten Tafel 12** zu spielen.

Es ist die Tafel „**Finde das fehlende Puzzleteil!**“.

Er wählt in der Mitte ein Motiv aus und sucht dann auf den beiden Randleisten den passenden Ausschnitt. Beide Stecker steckt er in die entsprechenden Löcher. Es wird das Licht aufleuchten, da die Motive zusammenpassen.



DIE THEMEN DER 12 TABLEAUS:

- | | |
|--|---|
| 1. Was gehört zu wem? | 7. Was gehört zu wem? |
| 2. Finde den richtigen Schatten! | 8. Finde die richtige Textur! |
| 3. Sammele die Gegenstände wieder ein! | 9. Welche Farbe hat das Objekt? |
| 4. Zähle die Motive! | 10. Was passt übereinander? |
| 5. Finde die richtige Farbe! | 11. Finde den passenden Bildausschnitt! |
| 6. Finde den richtigen Kopf! | 12. Finde das fehlende Puzzleteil! |



NORIS-SPIELE © 2015
Georg Reulein GmbH & Co KG
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany



www.noris-spiele.de

© 2015 m4e AG – Studio Bozzetto&Co.
– Giunti Editore – Studio Campedelli
– RaiFiction. All Rights Reserved.

60 601 1425