Spielanleitung

Wichtiger Hinweis zum Einlegen der Tafeln:
Tafeln so einlegen, dass durch die gestanzten Löcher die Kontakte sichtbar sind!

1. Spielvorbereitung

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 sind nicht enthalten.

2. Wichtiger Sicherheitshinweis

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

3. Spielregeln

Das Spiel enthält sechs Tafeln, die beidseitig bedruckt sind. Dadurch ergeben sich **12 verschiedene Tafeln.** Für jedes Spiel muss zunächst eine Tafel mit der ausgewählten Seite **nach oben** auf die Grundplatte im Schachtel-Unterteil gelegt werden.
Dabei muss die Tafel so eingelegt werden, dass durch die 60 gestanzten Löcher der Tafel die 60 Kontaktflächen sichtbar sind.

Auf jeder Tafel befinden sich auf der **linken Hälfte** 30 Bilder, Aufgaben, Rechnungen oder Symbole und auch auf der **rechten Hälfte** befinden sich 30 Bilder, Lösungen usw. Es passt jeweils ein Feld der **linken** Seite zu einem Feld der **rechten** Seite. Unter jedem Feld befindet sich rechts und links 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 die falschen Löcher steckt, tut sich nichts. So haben die Kinder beim Spielen eine **sofortige Kontrolle.** Außerdem kann man durch „Versuch und Irrtum“ auf richtige Lösungen kommen.

Die Themen der 12 Tableaus:

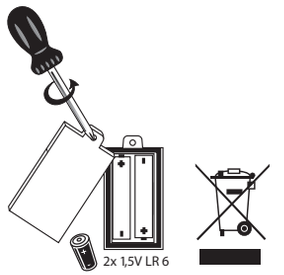
- → Was passt zusammen?
- → Erstes Rechnen
- → Groß- und Kleinbuchstaben
- → Welche Farben sind gleich?
- → Was reimt sich?
- → Formen & Größen
- → Gegensätze
- → Erste Wörter lesen
- → Ganzes Bild und Ausschnitt

4. Ein Beispiel

Der Spieler entscheidet sich, mit der **rechts abgedruckten Tafel 10** zu spielen.
Er wählt auf der linken Seite das Bild **„Opa“** aus und sucht dann auf der rechten Seite das dazu passende Wort **„Opa“**.
Nun steckt er in das Loch unter dem Bild „Opa“ den einen Stecker und in das Loch unter dem Wort „Opa“ den anderen Stecker.
Es wird das Licht aufleuchten, da Bild und Wort übereinstimmen.

Batteriehinweis

Wichtige Informationen – bitte aufbewahren! Verwenden Sie ausschließlich die dafür festgelegten Batterien (2x 1,5 AA Mignon LR6)! Legen Sie sie so ein, dass die positiven und negativen Pole an der richtigen Stelle sind! Werfen Sie verbrauchte Batterien nicht in den Haushaltsmüll, sondern bringen Sie sie zu einer Sammelstelle oder entsorgen Sie sie bei einem Sondermülldepot. Entfernen Sie leere Batterien aus dem Spielzeug. Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden. Wiederaufladbare Batterien sind vor dem Aufladen aus dem Spielzeug herauszunehmen. Wiederaufladbare Batterien dürfen ausschließlich unter der Aufsicht von Erwachsenen aufgeladen werden. Verwenden Sie keine unterschiedlichen Typen von Batterien und setzen Sie nicht gleichzeitig neue und gebrauchte Batterien ein. Schließen Sie die Verbindungsstege nicht kurz. Mischen Sie nicht neue und alte Batterien. Mischen Sie nicht Alkali-, Standard- (Kohle-Zink) und wiederaufladbare (Nickel-Cadmium) Batterien. Bedeutung des Symbols auf dem Produkt, der Verpackung oder Gebrauchsanleitung. Elektrogeräte sind Wertstoffe und gehören am Ende der Laufzeit nicht in den Hausmüll! Helfen Sie uns bei Umweltschutz und Ressourcenschonung und geben Sie dieses Gerät bei den entsprechenden Rücknahmestellen ab. Fragen dazu beantwortet Ihnen die für die Abfallbeseitigung zuständige Organisation oder Ihr Fachhändler.



Art.Nr.: 60 601 3702

Kinder Electric

Spaß am Lernen

noris