

123

SESAMSTRAAT®

Spelend leren met je
vriendjes Bert & Ernie

12240

Electro®

Lampje aan, goed gedaan!

Spelregels



- Electro pennen
- 5 afwasbare, dubbelzijdige kaarten met 10 opdrachten
- Oplichtend controle lampje
- Aan/uit schakelaar

3+



Spelregels

Electro[®] is een spel gemaakt voor jonge kinderen die nog niet kunnen lezen. De vragen en antwoorden zijn dan ook allemaal door tekeningen uitgebeeld. Natuurlijk hebben de kinderen, zeker in het begin, een beetje hulp nodig.

Dringend verzoek aan de ouders / verzorgers

Zorg ervoor dat je kind de pennen van dit Electro[®] spel nooit in het stopcontact of stekkerdoos steekt!

De batterijen

Haal het montuur uit de doos. Draai het montuur om en schroef het batterijklepje los. Plaats twee AA (1,5V LR6) batterijen in het montuur en schroef het batterijklepje weer vast.

Doe het montuur weer terug in de doos.

Let op! De batterijen zijn niet bijgesloten.

Hoe werkt Electro[®]?

Pak de Electro[®] kaarten en leg één van de kaarten in de doos. Op de Electro[®] kaarten staan links de vragen en rechts de antwoorden. Je stelt een vraag door één van de stekkers in een gaatje te steken. Zoek op de kaart naar het antwoord op de door jou gekozen vraag. Heb je die gevonden? Steek dan de tweede pen in dat gaatje. Gaat het lampje op het montuur branden? Dan heb je het goed gedaan!

Voordat je begint:

In het begin zal je kind echt nog wel wat begeleiding nodig hebben bij het spelen met Electro[®] Sesamstraat. Voordat je kind met een bepaalde kaart begint, doe je er goed aan eerst samen de tekeningen op de kaarten te bekijken. Er zijn per kaart verschillende opdrachten te maken. Pas wanneer je kind de opdrachten begrijpt kan hij zelf met Electro[®] Sesamstraat aan de slag. De vragen hoeven niet in een vaste volgorde te worden gemaakt. Begin met een kaart die je kind aanspreekt.

1 Zoek dezelfde

Kan jij twee precies dezelfde plaatjes vinden?

2 Zoek de andere helft

Alles is in tweeën geknipt. Kan jij beide helften weer bij elkaar zoeken?

3 Uitvergroot.

Rechts is een deel van het plaatje uitvergroot. Kan jij zien waar dit van is?

4 Van wie is de silhouet?

Weet jij wie of wat er verstopt zit achter deze schaduw?

5 Wie speelt met wie?

Koekiemonster is aan het schaatsen. Kan jij zien wie met wie hij aan het spelen is?

6 Van wie is de silhouet?

Weet jij wie of wat er verstopt zit achter deze schaduw?

7 Puzzelen

Kan jij ontdekken waar de puzzelstukjes horen?

8 Wat is van wie?

Kan jij zien van wie de verrekijker is?

9 Zoek de andere helft

Alles is in tweeën geknipt. Kan jij beide helften weer bij elkaar zoeken?

10 Silhouetten

Zoek het plaatje dat hoort bij de silhouet of schaduw. Het getal geeft aan hoe vaak dit voorwerp voorkomt op het plaatje.

Batterijen vervangen:

Controleer voor gebruik de aanwijzingen op de verpakking van de aangeschafte batterijen. Zorg dat u de juiste batterijen heeft voor dit product: 2x AA (1,5V LR6). Open het batterijcompartiment door de schroef aan de onderzijde van het montuur los te draaien. Plaats de batterijen op de juiste manier, met de plus-, en minzijde in de goede richting, in de houder.

- Gebruik geen gewone en oplaadbare batterijen door elkaar.
- Gebruik geen nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik alleen batterijen van hetzelfde type als aanbevolen.
- Haal de batterijen eruit als ze leeg zijn.
- Laad alleen oplaadbare batterijen onder toezicht van een volwassene op.
- Lege batterijen horen niet in de vuilnisbak. Lever ze in! Je spaart daarmee het milieu.



12240

Made by Koninklijke Jumbo B.V., part of JumboDiset.
P.O. Box 2224, 1500 GE Zaandam, the Netherlands.
© Koninklijke Jumbo B.V., all rights reserved.

Alle rechten op Sesame Workshop®, Sesamstraat® en daaraan gerelateerde personages, karakters, merken, modellen en vormgevingselementen zijn eigendom van en kunnen uitsluitend in licentie gegeven worden door Sesame Workshop.

© 2009 Sesame Workshop. Alle rechten voorbehouden.
Sesamstraat® en © 2009 Sesame Workshop.

www.jumbo.eu

