- Leeftijd: 4+
- Aantal spelers: één of meer
- Inhoud: Electro module met lampje, 12 kaarten

Basisschool groep 1&2

Lampje aan? Goed gedaan!

Met Electro 'basisschool groep 1 & 2' leren kinderen spelenderwijs om goed te kijken, verbanden te leggen en te onthouden. Leer alles over vormen & kleuren, letters, tellen, de tijd en nog veel meer schoolthema's! De opdrachten sluiten aan bij de verschillende onderwerpen die het kind leert tijdens de eerste twee schooljaren. Spelen stimuleert de ontwikkeling en nieuwsgierigheid van een kind. Leuk voor nu, handig voor later.

• De eerste keer spelen

Voordat je begint met spelen dien je het plastic lipje aan de achterkant van de electro module te verwijderen. Til de kartonnen rand op en verwijder het plastic lipje door er zachtjes aan te trekken. Plaats de kartonnen kaart met Electro module terug in de doos. Test de module door de puntjes van beide stekkers tegen elkaar aan te houden. Brandt het lampje? Dan werkt de module.

• Hoe werkt het?

1. Electro wordt in de doos gespeeld. Kies één kaart en leg deze in de doos. Zorg ervoor dat de gaatjes in de kaart precies over de zwarte stippen in de doos liggen. Lees de opdracht op de kaart.
2. Zoek bij iedere vraag het juiste antwoord. Selecteer een vraag door met de punt van een pen één van de zwarte stippen aan te raken.
3. Zoek nu het juiste antwoord erbij. Gevonden? Raak met de punt van de andere pen de zwarte antwoordstip aan.
4. Als het antwoord goed is, gaat het lampje branden. Zie je het lampje niet branden? Probeer het dan nog een keer!

• De kaarten

De volgorde van de kaarten is logisch opgebouwd en de kaarten lopen op in moeilijkheidsgraad.

Kaarten 1 t/m 5: Ontdek kleuren, vormen en silhouetten. Deze kaarten sluiten aan bij het niveau van groep 1, leeftijd 4+.

Kaarten 6 t/m 10: Tellen en leer letters herkennen. Zoek afbeeldingen die bij elkaar horen en tegengesteld zijn aan elkaar. Deze kaarten sluiten aan bij het niveau van groep 2, leeftijd 5+.

Kaarten 11 en 12: Leer de tijd en eerste woordjes lezen. Deze kaarten zijn ter voorbereiding op de basisschool groep 3, leeftijd 5/6+.

• Samen spelen

Electro kan ook met zijn tweeën worden gespeeld. Eén van de spelers stelt dan de vraag, en de andere speler zoekt het juiste antwoord erbij. Beide spelers wisselen als een kaart af is. Hoeveel vragen had je goed? De speler die de meeste antwoorden juist had, is de winnaar.

Basisschool groep 1&2

ELECTRO®

BATTERIJEN: Electro werkt op 2x 1,5V AG13 (LR44) batterijen. Als de batterijen op zijn, schroef je de batterijhouder open om de batterijen te vervangen.

NL Raadpleeg de aanwijzingen op de verpakking van de aangeschafte batterijen. Nieuwe batterijen (2x 1,5V AG13 (LR44)) met de pluszijde naar de goede kant in de houder doen.

WAARSCHUWING:
- Probeer niet-oplaadbare batterijen niet op te laden.
- Haal oplaadbare batterijen eerst uit het spel alvorens ze op te laden.
- Laad oplaadbare batterijen alleen onder toezicht van een volwassene op.
- Gebruik geen verschillende soorten batterijen door elkaar.
- Gebruik ook geen nieuwe en gebruikte batterijen door elkaar.
- Gebruik alleen batterijen van hetzelfde type als aanbevolen.
- Haal de batterijen er gelijk uit als ze op zijn.
- Let op dat de polen elkaar nooit raken.
- Batterijen niet bijgesloten.

NL WAARSCHUWING: Het wordt aanbevolen om alle plastic bevestigingen en beschermingsonderdelen die geen deel uitmaken van het speelgoed te verwijderen voordat u het aan het kind geeft. Bewaar de informatie.

Made by Koninklijke Jumbo B.V.
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, the Netherlands
© 1995-2016 Jumbodiset Group. All rights reserved.

jumbo.eu

19561