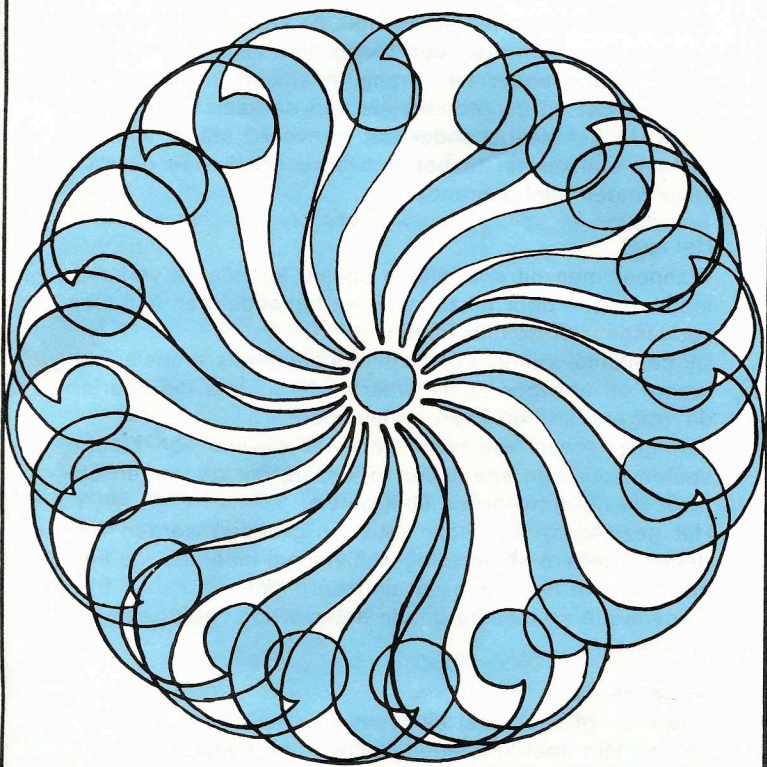




spelregels pagina 2
règles du jeu page 4
rules of the game page 6
Spielregeln Seite 7
spilleregler side 9
spelregler sida 10
regole del gioco pagina 11

ELECTRO[®]

registered 197727



nr. 620

spelregels

2

Hoe werkt Electro?

Op de Electro-kaarten staan links de vragen en rechts de antwoorden. Men stelt een vraag door de linker stekker in het gaatje onder een **vraag** te steken, het **antwoord** hierop moet op de rechterzijde van de kaart worden gezocht. In het gaatje onder het antwoord steekt men de rechter stekker en is het antwoord goed, dan gaat de lamp onder Jumbo branden.

Het spel

Wanneer men dit spel alléén speelt, kunnen de verschillende vragen door elkaar worden behandeld en kan men zodoende zijn kennis testen.

Bij deelname van 2, 3 of 4 spelers kiest iedere speler een vraag- en antwoordkaart, waarbij de spelers om beurten de vragen van hun kaart behandelen.

Een gezelschap van meer dan vier spelers kan Electro spelen door een spelleider te kiezen, die de vragen opleest en de antwoorden controleert.

Het gezelschap kan naar keuze in groepen worden verdeeld óf iedere speler dingt individueel mee naar de eerste plaats in het vraag- en antwoordspel.

Degene die de meeste goede antwoorden heeft gegeven, is winnaar.

Variaties

Wie één- of tweemaal een fout antwoord heeft gegeven, valt af. Het spel kan moeilijker worden gemaakt door de vragen in antwoorden om te zetten.

Telling

Bij een spel met 2, 3 of 4 deelnemers en indien een spelleider het spel met groepen spelers leidt, kan een punten-telling worden bijgehouden van wel of niet juist beantwoorde vragen: een goed antwoord is + 1, een fout antwoord is - 1 punt.

De batterijen

Plaats eerst twee 1½ volts staafbatterijen in het montuur door de plastic plaat uit de doos te lichten en om te draaien.

Vraag uw leverancier ook de aanvullingsmappen!

Inhoud map 2

vogels	algemene ontwikkeling
volkenkunde	aardrijkskunde
vlaggen	voor de kleuters
uitvindingen	allerlei
sport	beeldende kunsten

Inhoud map 3

apolloraket	maanpak
commandomodul en	terrein racemotor
maansloep	
concorde	wankelmotor
hovercraft	buitenboordmotor
dragster	diesel locomotief

Lampje aan ... antwoord goed!

Inhoud map 5

siervissen
vliegtuigen
insekten
scheepstypen
delfstoffen

sport en spel
motoronderdelen
muziekinstrumenten
aardrijkskunde
bijbelse geschiedenis

Inhoud map 6

voertuigen
toerisme
paddestoelen
techniek
honderassen

voor de kleuters
muziek
bijzondere voorwerpen
vreemde termen
allerlei

Inhoud map 7

klederdrachten
technische voorwerpen
bekende personen
dieren
beroepen

allerlei
muziekvaria
de verenigde naties
hoofdsteden
hersengymnastiek

Inhoud map 8

bloedsomloop
doorsnede sleepboot
postzegels
bloemen
vruchten

geraamte
vreemde talen
munten
motorkenketens
wapens

Inhoud map 9

race-auto
reptielen
zeevissen
historische auto's
seinvlaggen

mythologie
welk geluid maakt...?
vreemde uitdrukkingen
romeinse cijfers
automerken

Inhoud map 16

Samengesteld voor leerlingen der 1e, 2e en 3e klas L.O.

vruchten
gebruiksvoorwerpen
plant en dier
klok kijken
herleidingssommen

vermenigvuldigen
optellen en aftrekken
woorden samenstellen
algemene ontwikkeling
associaties

Inhoud map 17

Samengesteld voor leerlingen der 4e, 5e en 6e klas L.O.

plant en dier
jaartallen
aardrijkskunde
beeldherkenning
ned. aardrijkskunde

kaart van Nederland
vreemde woorden
breuken
associaties
warenkennis

règles du jeu

Comment fonctionne Electro?

4

Sur les cartes Electro, les questions se trouvent à gauche et les réponses à droite. On pose une **question** en plaçant une des fiches dans la petite ouverture au-dessous d'une question, la **réponse** doit être recherchée en plaçant la deuxième fiche dans une ouverture au-dessous des réponses. Dès que la réponse exacte est trouvée, la lampe s'allume.

Règles du jeu

En jouant tout seul on sait tester ses connaissances d'après le nombre des réponses trouvées.

Si 2, 3 ou 4 joueurs prennent part au jeu, chacun choisit une carte.

Pour plus de quatre joueurs on choisira un arbitre qui lit les questions et contrôle les réponses. Les joueurs peuvent former différents groupes, ou bien chacun concourt individuellement.

Celui qui répond correctement au plus grand nombre de questions est vainqueur.

Variantes

Celui qui donne 1 ou 2 fois une mauvaise réponse est éliminé. Le jeu peut être rendu plus difficile en transformant les réponses en questions.

Calcul de points

S'il y a 2, 3 ou 4 joueurs ou bien un arbitre, on peut compter les gains et les pertes: + 1 pour une réponse exacte, - 1 pour une réponse incorrecte.

Les piles

Placez d'abord deux piles de 1½ volts dans la monture en soulevant la plaque en plastique.

La lampe annonce la bonne réponse!

Contenu du cahier supplémentaire no 2

oiseaux	divers
ethnologie	géographie
drapeaux	pour les petits
inventions	divers
sports	art

Contenu du cahier supplémentaire no 3

fusée apollo	scaphandre lunaire
module de commande	motocyclette de course
et L.M.	de terrains
concorde	moteur wankel
hovercraft	moteur hors-bord
dragster	locomotive
	diesel électrique

Contenu du cahier supplémentaire no 5

poissons	sport et jeu
types d'avions	parties et pièces du moteur
insectes	instruments de musique
types de navires	géographie
pierres précieuses	questions bibliques

Contenu du cahier supplémentaire no 6

véhicules	pour les petits
tourisme	musique
champignons	objets curieux
technique	expressions étrangères
chiens	divers

Contenu du cahier supplémentaire no 7

costumes régionaux	de tout
technique	musique
personnages connus	les Nations Unies
animaux	géographie (capitales)
métiers	gymnastique du cerveau

Contenu du cahier supplémentaire no 8

circulation du sang	squelette
remorqueur	langues étrangères
timbres-poste	pièces de monnaie
fleurs	plaques d'immatriculation
fruits	armoiries

Contenu du cahier supplémentaire no 9

voiture de course	mythologie
reptiles	cris des animaux
poissons de mer	expressions étrangères
autos historiques	chiffres romains
pavillons de signal	marques d'autos

rules of the game

How is Electro played?

6

On the Electro-cards, there are questions on the left, and answers on the right. A **question** is asked by putting the left plug into the hole under the question, and the **answer** to it should be found on the right side of the card. Put the right plug into the hole under the answer, and if the answer is correct, then the lamp under Jumbo will light up.

The game

When this game is played alone, various questions can be asked, going from one question to another, and in this way, you can put your knowledge to the test.

When 2, 3 or 4 players join the game, each player chooses a question- and answer-card, by which the players in turn, deal with the questions on their card.

A company of more than four players can play Electro, by choosing a Leader of the Game, who reads and checks the answers.

The company can moreover be divided into groups or each player can compete individually for the first place in the question and answer game. The one who has given most of the right answers, is the winner.

Variations

The player who has given once or twice a wrong answer, is out. The game can be made more difficult by changing the questions into answers.

Counting

In case of a game with 2, 3 or 4 participators, and if a Leader of the Game leads the game with groups of players, the right or wrong answers can be counted. A correct answer is +1, a wrong answer is -1 point.

The batteries

First put two 1½ volts bar-batteries into the mount by taking the plastic plate out of the box and turning it round.

Contents of refill 2

birds	miscellanea
ethnology	geography
flags	for the kids
inventions / discoveries	miscellanea
sports	arts of design

Contents of refill 5

fancy fish	sports and games
aeroplanes	motor-parts
insects	musical instruments
types of ships	geography
minerals	sacred history

A light means: right!

Spielregeln

Wie funktioniert Electro?

7

Auf den Electro-Karten stehen links die Fragen und rechts die Antworten. Man stellt eine **Frage**, indem man einen Stecker in das Loch unter der Frage auf die dort sichtbare Metallplatte hält.

Die **Antwort** darauf muss auf der rechten Seite der Karte gesucht werden. Steckt man nun den anderen Stecker in das Loch unter der richtigen Antwort, dann geschieht das grosse Wunder: die Lampe glimmt, wenn die Antwort stimmt!

Das Spiel

Falls man Electro allein spielt, können die verschiedenen Fragen in zwangsloser Folge gestellt werden. Wenn 2, 3 oder 4 Spieler sich beteiligen, wählt jeder eine Karte. Der Reihe nach kann jeder seine Fragen behandeln.

Eine Gesellschaft von mehr als 4 Personen wählt am besten einen Spielleiter, der die Fragen vorliest und dann die Antworten prüft.

Man kann ferner in Gruppen spielen, oder jeder für sich individuell als Mitbewerber.

Gewinner ist natürlich derjenige, der die meisten richtigen Antworten gegeben hat.

Variationen

Wer einen oder mehrere Fehler macht, scheidet aus. Das Spiel kann erschwert werden, indem man die Antworten als Fragen stellt.

Zählung

Wenn 2, 3 oder 4 Spieler sich beteiligen bzw. ein Spielleiter auftritt, können Gewinn- und Verlustpunkte gezählt werden: + 1 für eine richtige und - 1 Punkt für eine falsche Antwort.

Die Batterien

Wenn die zwei 1½ Volt Stabbatterien leer sind, können diese ersetzt werden, indem man die Plastikplatte heraushebt und umdreht.

Lampe glimmt... Antwort stimmt!

Inhalt des 2. Ergänzungsheftes

Vögel	Allerlei
Völkerkunde	Geographie
Flaggen	für die Kleinen
Erfindungen/Entdeckungen	Allerlei
Sport	bildende Künste

Inhalt des 3. Ergänzungsheftes

Apollorakete	Raumanzug
Führungsbaugruppe und Mondlandefahrzeug	Geländerennmotor
Concorde	Wankelmotor
Hovercraft	Aussenbordmotor
Dragster	Diesellokomotive

Inhalt des 5. Ergänzungsheftes

Zierfische	Sport und Spiele
Flugzeuge	Motorteile
Insekten	Musikinstrumente
Schiffstypen	Geographie
Mineralien	biblische Geschichte

Inhalt des 6. Ergänzungsheftes

Fuhrwerke	für die Kleinen
Touristik	Musik
Pilze	fremde Gegenstände
Technik	Fremdwörter/Aussprachen
Hunde	Varia

Inhalt des 7. Ergänzungsheftes

Kleidertrachten	Allerlei
Technik	Musikvaria
bekannte Personen	die Vereinten Nationen
Tiere	Geographie (Hauptstädte)
Berufe	Hirngymnastik

Inhalt des 8. Ergänzungsheftes

Kreislauf des Blutes	Skelett
Schleppdampfer	Fremdsprachen
Briefmarken	Münzen
Blumen	Kraftfahrzeug-Kennzeichen
Früchte	Wappen

Inhalt des 9. Ergänzungsheftes

Rennwagen	Mythologie
Reptilien	Welchen Laut macht...?
Meerfische	Fremdwörter
Historische Kraftwagen	Römische Ziffern
Signalflaggen	Automarken

spilleregler

Hvordan fungerer Electro?

9

Spørgsmålene står til venstre og svarene til højre på Electro-kortene. Man stiller et **spørgsmål** ved at placere et af stikkene i hullet under det pågældende spørgsmål. **Svaret** skal søges på kortets højre side. Når det er fundet, placerer man det andet stuk under svaret. Hvis det er rigtigt sker det fantastiske: lampen lyser, hvis svaret er korrekt!

Konkurrenceregler

Når man er alene, kan man sætte sine kundskaber på prøve ved at 'bombardere' sig selv med spørgsmål. Hvis der er flere, vælger hver enkelt et kort, hvorefter man skiftes til at stille spørgsmål. Den, der har flest rigtige svar, har selvfølgelig vundet.

Er man flere end 4, bør man vælge en leder, der læser spørgsmålene op og kontrollerer svarene ved hjælp af lampen. Man kan deltage gruppevis eller enkeltvis alt efter, hvad man bliver enig om.

variation

Den, der f.eks. har en eller flere fejl, udgår. Legen gøres endnu vanskeligere ved at benytte svarene som spørgsmål.

Pointtælling

Der kan gives point, således at f.eks. et rigtigt svar giver 1 point, medens et forkert svar trækker et fra.

Batterier

Når de to 1½-volts batterier er brugt, lader de sig let udskifte, idet man blot løfter og vender plastiklåget.

Indhold af suppleringshefte 2

fugle	diverse
etnologi	geografi
flag	for de små
opfindelser og opdagelser	diverse
sport	bildende kunster

Indhold af suppleringshefte 3

apolloraket	rumdragt
føringsmodul og	terrænmotorcykel
månelandingsfartøj	wankelmotor
concorde	
hovercraft	udenbordsmotor
dragster	diesellokomotiv

Indhold af suppleringshefte 5

prydfisk	sport og spil
flyvemaskiner	motorreservedele
insekter	musikinstrumenter
skibstyper	geografi
ædelstene	bibelhistorie

Indhold af suppleringshefte 9

racer vogn	mytologi
reptiler	hvilken lyd gør...?
havfisk	fremmed ord og udtale
historiske automobiler	romertal
signalflag	automærker

Lampen lyser ... svaret rigtigt!

spelregler

Hur fungerar Electro?

10

På Electro-kartorna står frågorna till vänster och svaren till höger. Man ställer en **fråge** genom att sätta en stickkontakt i hålet under frågan. **Svaret** skall sökas på kartans högra sida. Sätter man nu den andra stickkontakten i hålet under det rätta svaret händer det stora undret: Lampan lyser när svaret är rätt.

Spelet

När någon spelar ensam kan han pröva sina kunskaper genom att raskt kasta de olika frågorna om varandra. När flera spelar, väljer var och en sin karta och man frågar omväxlande tills att kartorna blivit genomgångna. Vinnare är naturligtvis den som har lämnat de flesta rätta svaren.

Ett sällskap på mer än 4 personer bör helst välja en domare, som föreläser frågorna och sedan kontrollerar svaren med hjälp av lampan. Man kan också spela i grupp, eller var och en för sig kom konkurrenter.

Variation

Den som t.ex. gör ett eller flera fel får gå ur spelet. Spelet kan också försvåras genom att man föredrar svaren som frågor.

Poängräkning

Det kan också räknas med poäng, t.ex. ett rätt svar + 1, ett felaktigt svar - 1.

Batterierna

När de båda 1½-volts batterierna är slut, kan de lätt bytas ut sedan man lyft upp plastplattan.

Innehåll i tilläggshäfte 2

fåglar	lite av varje
etnologi	geografi
flaggor	för de små
uppfinningar och upptäckter	lite av varje
sport	bildande konster

Innehåll i tilläggshäfte 5

akvariefiskar	sport och spel
flygplan	motordelar
insekter	musikinstrument
skeppstyper	geografi
ädelstenar	bibelhistoria

Tänd lampa ... rätt svar!

regole del gioco

Come funziona l'Electro?

11

Sui cartoncini Electro sono formulate, nella parte sinistra le domande e nella parte destra le risposte.

Si formula una **domanda** ponendo una delle due spine nella piccola apertura posta al disotto del quesito; la **risposta** è da cercarsi nella parte destra del foglio ponendo la seconda spina nel foro posto sempre al disotto delle risposte.

Se la risposta individuata è quella esatta la lampadina si accende.

Regole del gioco

2 - 3 - 4 giocatori, dopo aver scelto un cartoncino rispondono a turno ai quesiti; risulterà vincitore chi avrà risposto il maggior numero di volte esattamente.

Molte sono le varianti che possono aggiungersi a questo primo schema di gioco; ne citiamo alcune:

Eleggere un direttore di gara che ponga, a turno, le domande ai giocatori.* Organizzare dei tornei ad eliminazione: ovviamente sarà eliminato colui che sbaglia.

Combinare squadre di due o tre giocatori, che si pongono a vicenda delle domande.

Variazione

Rendere più difficile il gioco trasformando le risposte in domande. Come si può constatare questo gioco è molto interessante e d'altra parte sarebbe inutile porre in risalto il suo valore didattico poiché il gioco stesso si presenta da se.

Le pile

Per mettere le due pile (di 1½ volt.), oppure toglierle dalla montatura, basta sollevare la placca di plastica e capovolgerla.

Contenuto del quaderno supplementare 2

12

uccelli	diversi
etnologia	geografia
bandiere	per i piccoli
invenzioni	diversi
sport	arte

Contenuto del quaderno supplementare 3

missile apollo	scafandro lunare
modulo di comando	motocicletta da corsa
e LEM	da fuori strada
concorde	motore wankel
hovercraft	motore fuori bordo
dragster	locomotiva
	diesel elettrica

Contenuto del quaderno supplementare 8

circolazione del sangue	scheletro
rimorchiatore	lingue straniere
francobolli	monete
fiori	targhe automobilistiche
frutti	stemmi



Hofleverancier

Printed in the Netherlands