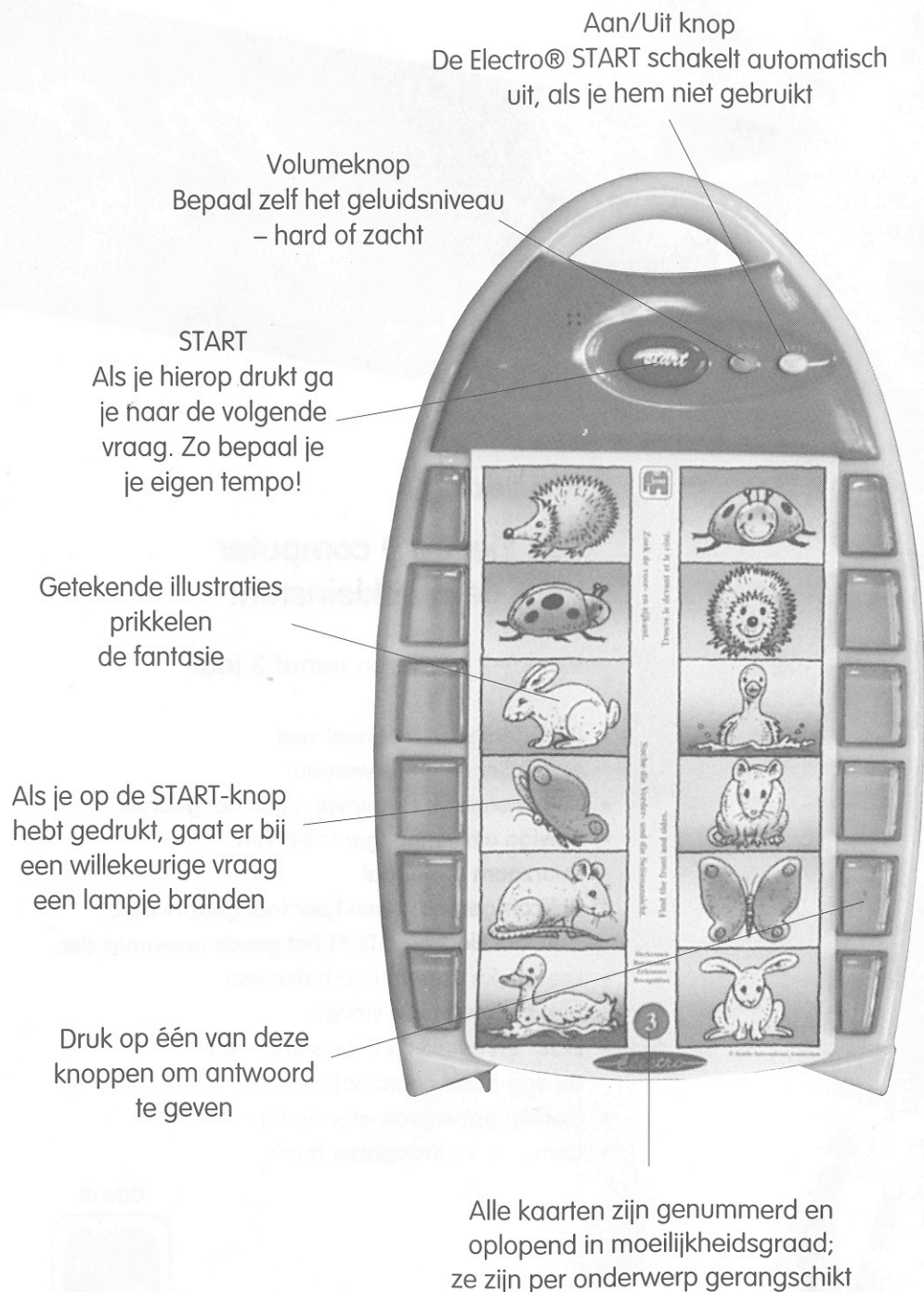
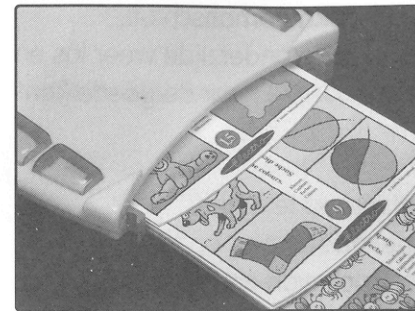
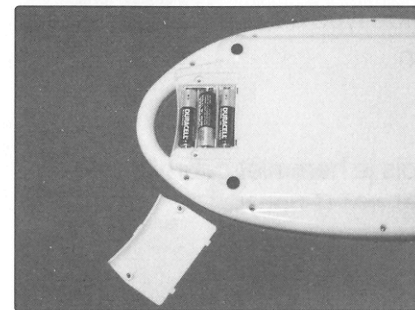




VOORBEREIDING VOOR DE OUDERS:



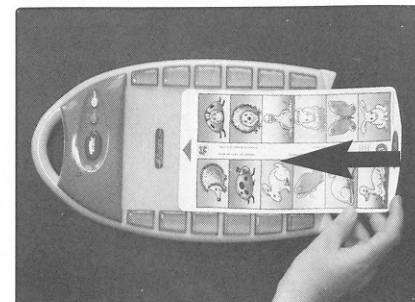
1. Haal de kaarten uit het plastic en berg ze op in het daarvoor bestemde opbergvak.



2. Schroef het paneel aan de onderzijde los en plaats drie AA (1,5 V) batterijen op de daarvoor bestemde plaats.

3. Let op! In het begin zal uw kind enige begeleiding nodig hebben bij het uitzoeken van de kaarten en het voorlezen van de opdrachtzinnen. Zorg dat uw kind alleen die kaarten speelt die goed aansluiten bij de leeftijd en de interesse. De nummering van de kaarten (van makkelijk naar moeilijk) en de verdeling in de verschillende oefencategorieën helpen u daarbij.

SPELEN MAAR.....



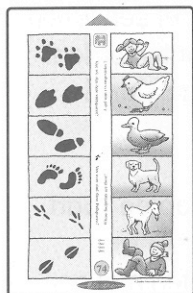
1. Kies een kaart uit waarmee je wilt beginnen.
2. Druk op de ± (aan/uit)knop.
3. Leg de kaart die je hebt uitgekozen op het apparaat en schuif deze met de pijl naar boven in het apparaat.

4. Lees de opdrachtzin die in het midden van de kaart staat of laat een ouder iemand de zin voorlezen.
5. Druk op de START toets.
6. Goed zo! Nu kun je beginnen! De Electro® START geeft je met een lichtje en een geluidje **BENG!** aan welke vraag je moet gaan beantwoorden. De vragen staan altijd links op de kaart. De antwoorden staan altijd rechts op de kaart.
7. Kies een antwoord en druk op één van de knoppen rechts op de kaart.
8. Als je het goed hebt gedaan, laat Electro® START je dat weten met een speciaal geluid **TADA!** en gaat de START knop weer knipperen. Druk op START en ga door met de volgende vraag.
9. Als je het fout hebt gedaan, laat Electro® START je dat weten met een speciaal geluid **BOINK!**, het lampje van de vraag gaat weer knipperen en je mag het nogmaals proberen. Als je het nu weer fout hebt, laat Electro® START je het goede antwoord zien en gaat de START knop weer knipperen. Druk op START en ga door met de volgende vraag. Aan het einde worden fout beantwoorde vragen opnieuw herhaald, net zolang tot je alle vragen op de kaart goed hebt beantwoord.
10. Als je alle vragen goed hebt beantwoord, laat Electro® START je dat weten met een speciaal overwinningsgeluid **TATATATA!**. Electro® START laat je dan alle vragen en antwoorden nog even zien. De START knop gaat weer knipperen.
11. Je kunt dezelfde kaart nu nogmaals spelen door weer op START te drukken of de kaart eruithalen en een nieuwe uitzoeken.
12. Na ongeveer 5 minuten schakelt de Electro® START automatisch uit.

De 40 kaarten van Electro® START bestaan uit 80 oefeningen in 6 oefenniveaus: Herkennen, Kleuren, Vormen, Letters, Cijfers en Quiz..De verschillende oefenniveaus zijn te herkennen aan de nummers in verschillend gekleurde rondjes.

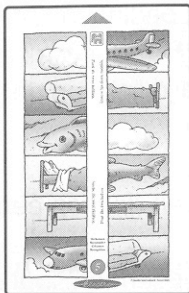
De 6 oefenniveaus van Electro® START zijn:

1. HERKENNEN - groen



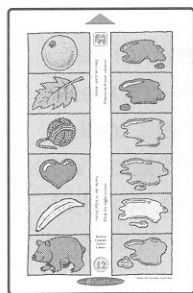
Kaart 1 t/m 5
Leert het kind voorwerpen en dieren te herkennen.

2. KLEUREN - geel



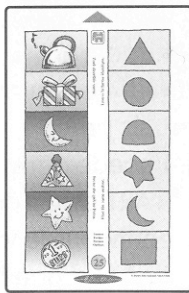
Kaart 6 t/m 10
Leert het kind eenvoudige en moeilijke kleuren te onderscheiden.

3. VORMEN - lichtblauw



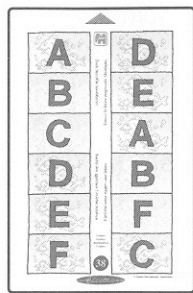
Kaart 11 t/m 15
Leert het kind eenvoudige en moeilijke vormen te onderscheiden.

4. LETTERS - paars



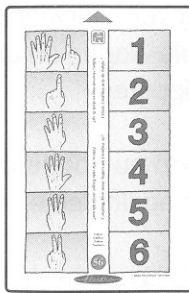
Kaart 16 t/m 24
Leert het kind letters te herkennen en van elkaar te onderscheiden

5. CIJFERS - rood



Kaart 25 t/m 35
Leert het kind cijfers herkennen, tellen tot 15 en eenvoudige sommetjes met optellen en aftrekken.

6. QUIZ - oranje



Kaart 36 t/m 40
Leert het kind verschillende wat moeilijker vaardigheden zoals combineren, voetafdrukken herkennen, skeletten herkennen enz.

Batterijen:

De Electro® START werkt op 3 batterijen en schakelt automatisch uit. Als de batterijen op zijn, schroeft u het paneel aan de onderzijde weer los en doet U drie nieuwe AA (1,5 V) batterijen met de pluszijde naar de goede kant in de houder. (Zie foto op pagina 3).

- Probeer batterijen die je niet op kunt laden 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 1,5 V. batterijen van hetzelfde type als er in het spel zaten.
- Haal de batterijen er gelijk uit als ze op zijn.
- Let op dat de polen elkaar nooit raken.

De Electro® START schakelt automatisch uit als je hem niet gebruikt!



© 2000 Jumbo International, Amsterdam.
www.jumbo.nl



Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.