

DE EERSTE COMPUTER VOOR DE ALLERKLEINSTEN

Vanaf 2 jaar

HET PLAATSEN VAN DE BATTERIJEN

ORDI WINNIE werkt op 4 batterijen 1,5 van het type LR6 - AA - UM3 (niet bijgeleverd).

Het vakje van de fiches openen ❶ en ze eruit nemen.

De schroef wegnemen, het klepje van de batterijdoos voorzichtig opwippen met een schroevendraaier.

De batterijen op de juiste manier plaatsen ❷, door zich te houden aan het schema op de bodem van de doos, dan de klep weer dichtschroeven.

Vervolgens het vakje van de fiches weer dicht doen.

ALGEMENE INLICHTINGEN VOOR HET GEBRUIK VAN DE BATTERIJEN

Een volwassene moet de batterijen in het toestel plaatsen.

- De batterijen in de aangegeven richting plaatsen: verkeerde plaatsing kan óf het speelgoed beschadigen óf brand of ontploffing van de batterij veroorzaken.
- Om zeker te zijn van een juiste werking moeten de batterijen in goede staat verkeren.
- Als het toestel slecht werkt, nieuwe batterijen nemen.
- Steeds alle batterijen vervangen; geen oude en nieuwe batterijen tegelijk gebruiken.
- Nooit oplaadbare batterijen gebruiken.
- Nooit kali batterijen met alkali of oplaadbare batterijen tegelijkertijd gebruiken.
- Als het toestel langere tijd niet gebruikt wordt, de batterijen verwijderen.
- De batterijen niet met metalen instrumenten bewaren: dat kan brand of ontploffing veroorzaken.
- Nooit oude batterijen weer opladen.
- Mocht een batterij ingeslikt worden, direct uw dokter of dichtbijzijnde eerste hulpcentrale raadplegen. Het speelgoed vooral aan de dokter laten zien.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Alle fiches van het spel eruit halen.

Winnie op het toestel plaatsen ❸. Iets aandrukken en tegelijkertijd hem **zachtjes** draaien in de richting van de wijzers van een klok totdat hij vastzit.

Het toestel aanzetten door de knop naar links te duwen ❹. Het controlelampje gaat branden ❺.

HET MUSICALE TOETSENBORD

Het **musicale toetsenbord** is alleen zichtbaar als er geen fiches op het toestel liggen ❻.

Dit maakt het mogelijk:

■ 6 reeds opgenomen liedjes af te luisteren door op één van de 6 genummerde vakken te drukken. De bloemetjes gaan aan en uit en ORDI WINNIE begeleidt het kind terwijl het zingt;

■ muziek op maat te spelen als op een kleine, echte piano dankzij de 8 grote, gekleurde noten die makkelijk te herkennen zijn.

DE 24 SPELLETJES

Een fiche uitzoeken en op zijn plaats leggen door de lipjes in de gleuf te glijden, vooral goed horizontaal, opdat het fiche niet ombuigt ❷.

Een muziekje begint en de bloemetjes gaan aan en uit. Zodra het wijsje is afgelopen, kan het spel beginnen.

De fiches stellen 3 verschillende moeilijkheidsgraden voor:

🐻 = gemakkelijk 🐻🐻 = moeilijk 🐻🐻🐻 = erg moeilijk

De spelregel van elk fiche wordt uitgelegd op de lijst van de volgende bladzijde.

Bovenaan het fiche een vraag uitkiezen door op een **vierkant vak** te drukken. Het controlelampje knippert in afwachting van het juiste antwoord.

Om het antwoord te geven, direct op het vak of op het overeenkomende plaatje drukken. Opgelet! op sommige fiches moeten 2 of 3 antwoorden gegeven worden, alnaar het cijfer onderaan het fiche.

■ **Als het antwoord juist is**, gaan de bloemetjes om de beurt branden en laat ORDI WINNIE vier noten horen.

■ **Als het antwoord fout is**, gaat de rode bloem branden en laat ORDI WINNIE een korte toon horen.

■ **Als er meer antwoorden gevraagd worden**, gaat, na elk juiste antwoord, de groene bloem branden, en vervolgens, om de beurt, de twee bloemen als het laatste antwoord goed is.

Als alle antwoorden van een fiche gevonden zijn, gaan de twee bloemen om de beurt branden en moedigt ORDI WINNIE het kind aan met een gezellig muziekje.

Het is op elk ogenblik mogelijk van spel te veranderen door een nieuw fiche te nemen.

Als een kind wil ophouden met het spel, het toestel afzetten (het controlelampje gaat uit) en de fiches weer in hun vakje opbergen.

DOEL VAN HET SPEL VOOR ELK FICHE

MUSIKALE SPELLETJES

basis toetsenbord

Druk op een vak, bovenaan het fiche, en luister goed naar het wijsje. Vermaak je met de grote gekleurde noten.

1. SLECHTS ÉÉN ANTWOORD

- | | | |
|-----------------------------|---|---|
| Het is herfst! |  | Tel elk voorwerp op de plaat. |
| Openlucht spelletjes |  | Breng personage en activiteit samen. |
| De vliegers |  | Volg de draden: wie houdt welke vlieger vast? |
| Vrolijk Kerstfeest, Winnie! |  | Welk cadeau zit in welk pakje? |
| Winnie en de bloemen |  | Zoek de open bloem. |
| Onder de sterren |  | Leg de puzzel. |
| Schimmenspel |  | Associeer personages en schimmen. |
| Paaseieren |  | Zoek de verstopte snoepjes. |
| Winnie op de ski |  | Volg de sporen en vind elk personage. |
| Regen en zon |  | Zoek elk gezicht op één van de twee platen. |
| De verjaardag van Winnie |  | Zoek alle details op de plaat. |
| Verstopperkje |  | Waar zijn Winnie en zijn vriendjes verstopt? |
| Leve de basketbal! |  | Elke detail met een personage associëren. |

2. ANTWOORDEN

- | | | |
|--|---|--|
| De bezigheden van Winnie en zijn vriendjes |  | Wie houdt welk voorwerp vast en het vergrootte beeld? |
| In de spiegel |  | Zoek de 2 profielen van iedereen. |
| We doen Winnie na! |  | Zoek dezelfde houding bij de andere personages. |
| De vriendjes van Winnie |  | Van wie is deze kop en waar zijn zijn poten? |
| Domino Winnie |  | Zoek de 2 personages op elk plaatje. |
| Vacantie |  | Associeer de 2 fiches die bij het model horen. |
| In de tuin |  | Vind de 2 etappes van de groei van elke groente en vrucht. |

3. ANTWOORDEN

- | | | |
|-------------|---|---|
| In het bos |  | Associeer een fiche van elke kleur aan elke vorm. |
| Carnaval |  | Vind voor elk personage zijn kostuum. |
| Verhaaltjes |  | Zet de fiches in de juiste volgorde. |
| Ik tel |  | Zet de fiches op volgorde van 1 tot 4. |