

Zahl der Spieler:

1 und mehr

Alter:

ab 4 Jahren und älter

Grafik & Design:

Michael Rüttinger

Illustrationen:

Heidemarie Rüttinger

Inhalt:

Spielmodul mit zwei verkabelten Steckern,

12 unterschiedliche Aufgaben-Tafeln

(6 Karten beidseitig bedruckt),

Spielanleitung

Wichtiger Hinweis zum Einlegen der Tafeln:

Tafeln so einlegen, dass durch die gestanzten Löcher die Kontakte sichtbar sind!

1. Batterien

Vor dem ersten Spiel müssen zwei **1,5-V-Mignon-Batterien** in das **Spielmodul** eingelegt werden, wie es auch auf der Grundplatte dargestellt ist.

Man muss das Spielmodul aus der Schachtel nehmen, umdrehen und den Deckel abschrauben. Dann werden die beiden Batterien eingelegt (auf die richtige Polung achten!), der Deckel wird wieder geschlossen und das Spielmodul wird zurück in die Schachtel gelegt, der **Schiebeschalter** wird eingeschaltet – fertig.

Diese Aufgabe muss natürlich von **Erwachsenen** erledigt werden.

Batterien nicht enthalten!

2. Wichtiger Sicherheitshinweis

Achten Sie – als Eltern – unbedingt darauf, dass Ihr Kind die beiden Stecker des Spiels **nicht** in eine normale Steckdose steckt!

3. Spielregeln

Das Spiel enthält 6 Karten, die beidseitig bedruckt sind.

Dadurch ergeben sich **12 verschiedene Tafeln**.

Für jedes Spiel muss zunächst eine Tafel mit der ausgewählten Seite **nach oben** auf die Grundplatte im Schachtelunterteil gelegt werden.

Dabei muss die Tafel so eingelegt werden, dass durch die 60 gestanzten Löcher der Tafel die 60 Kontaktflächen sichtbar sind.

Auf jeder Tafel befinden sich auf der **linken Hälfte** 30 Bilder, Texte oder Zahlen und auch auf der **rechten Hälfte** befinden sich 30 Bilder, Texte oder Zahlen.

Es passt jeweils ein Feld der **linken** Seite zu einem Feld der **rechten** Seite.

Unter jedem Feld ist ein **Loch**.

Wenn man die beiden Stecker in die beiden Löcher der **zusammengehörigen Felder** steckt,

dann leuchtet auf dem Spielmodul ein **Licht** auf. Wenn man die Stecker in falsche Löcher

steckt, tut sich nichts. So haben die Kinder beim Spielen eine **sofortige Kontrolle**.

Außerdem kann man durch „Versuch und Irrtum“ auf richtige Lösungen kommen.

Das macht großen Spaß!

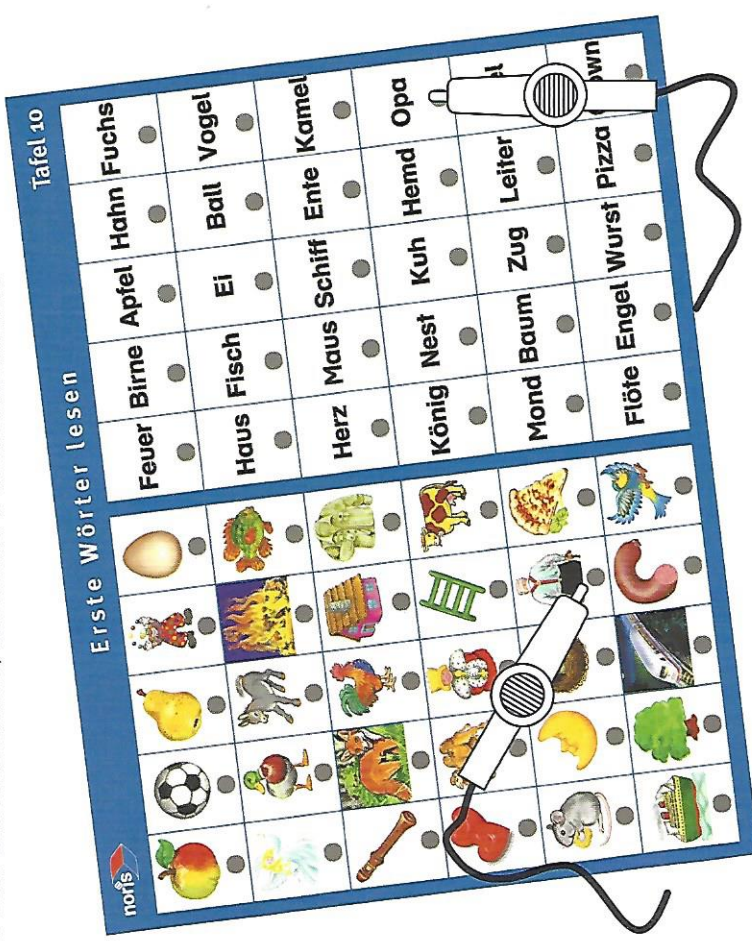
4. Ein Beispiel

Der Spieler entscheidet sich, mit der **unten abgedruckten Tafel 10** zu spielen.

Er wählt auf der linken Seite das Bild „**Opa**“ aus und sucht dann auf der rechten Seite das passende Wort „**Opa**“ dazu.

Nun steckt er in das Loch unter dem Bild „Opa“ den einen Stecker und in das Loch unter dem Wort „Opa“ den anderen Stecker.

Es wird das **Licht** aufleuchten, da Bild und Wort übereinstimmen.



Die Themen der 12 Tableaus:

→ Tableau 1, 3 und 5: Was gehört zusammen?

→ Tableau 2: Erstes Rechnen

→ Tableau 4: Groß- und Kleinbuchstaben

→ Tableau 6: Welche Farben sind gleich?

→ Tableau 7: Was reimt sich?

→ Tableau 8: Was hat gleiche Form und Größe?

→ Tableau 9: Gegensätze

→ Tableau 10: Erste Wörter lesen

→ Tableau 11 und 12: Ganzes Bild und Ausschnitt

Bedeutung des Symbols auf dem Produkt, der Verpackung oder Gebrauchsanleitung: Elektrogeräte sind Wertstoffe und gehören am Ende der Laufzeit nicht in den Hausmüll! Helfen Sie uns bei Umweltschutz und