

Règles du jeu

Avant de commencer.

Electro Original a été spécialement conçu pour les jeunes enfants ne sachant pas encore lire. Ceux-ci auront bien entendu besoin d'un peu d'aide, surtout au début. Electro Original contient 10 cartes imprimées recto verso, plus une carte bonus reprenant plusieurs missions d'une catégorie. Toutes les cartes seront décrites ci-après.

Retirez uniquement les 11 premières cartes de la boîte. Laissez toujours le fond dans la boîte.

Ce jeu fonctionne sur piles. Retirez d'abord le cadre de la boîte. Retournez le cadre et dévissez la plaquette. Insérez 2 piles crayon 1,5 V (AA) dans le cadre et revissez la plaquette. Remplacez le cadre dans la boîte. Piles non fournies. Allumez ensuite Electro Original en mettant l'interrupteur « Marche/ Arrêt » en position « ON ». Eteignez toujours l'appareil après le jeu en appuyant sur « OFF » ! Plus d'infos sur les piles au chapitre « Les piles ».

Comment fonctionne Electro Original ?

- Allumez ensuite Electro Original en mettant l'interrupteur « Marche/Arrêt » en position « ON » (position de droite). Contrôlez si Electro Original fonctionne, en faisant se toucher les « fiches » un court instant. Si la lampe s'allume, Electro Original est prêt à l'emploi.
- Electro Original se joue dans sa boîte. Choisissez une des cartes, et placez celle-ci dans la boîte, titre vers le haut.
- Toutes les cartes sont divisées en un côté gauche et un côté droit. Les questions se trouvent sur la gauche et les réponses à droite.
- Posez une question en plaçant une « fiche » Electro dans un des trous de la partie gauche.
- Cherchez maintenant la réponse correcte sur la partie droite de la carte. Trouvée ? Placez alors la seconde « fiche » dans le trou correspondant à la réponse.
- Si la réponse est correcte, la lampe s'allume.
- Lorsque vous avez fini de jouer, remettez les « fiches » sur le cadre Electro Original. Eteignez toujours Electro Original après le jeu en mettant l'interrupteur « Marche/Arrêt » en position « OFF » (position de gauche). Cette précaution évitera que vos piles se déchargent inutilement.

Les cartes Electro Original :

1. Petit et grand
Quel est le plus grand ?
2. Couleurs
Quelles couleurs composent ce vêtement ?
3. Bébé animaux
A qui appartient ce bébé animal ?
4. Aspect
A quoi ressemble ceci vu de l'autre côté ?
5. Zoom
De quoi voyez-vous le détail ?

6. Ombre
Pouvez-vous retrouver l'ombre ?
7. Zoom
De quoi voyez-vous le détail ?
8. Que manque-t-il ?
Que manque-t-il sur la plaque ? Pouvez-vous retrouver la pièce manquante ?
9. Manger et boire
D'où proviennent ces objets ?
10. En deux
Pouvez-vous retrouver l'autre moitié ?
11. En deux
Pouvez-vous retrouver l'autre moitié ?
12. Ombre
Pouvez-vous retrouver l'ombre ?
13. Emballage
Pouvez-vous retrouver quels cadeaux ont été emballés ?
14. Que manque-t-il ?
Que manque-t-il sur la plaque ? Pouvez-vous retrouver la pièce manquante ?
15. Zoom
De quoi voyez-vous le détail ?
16. Que manque-t-il ?
Que manque-t-il sur la plaque ? Pouvez-vous retrouver la pièce manquante ?
17. Additions
Combien d'éléments comptez-vous ?
18. Pattes
A quel animal appartiennent ces pattes ?
19. Zoom
De quoi voyez-vous le détail ?
20. Gros et mince
Qui est le plus gros ?
21. Parties du corps
Où va chaque partie du corps ?

Les piles

Suivez les instructions que vous trouvez sur l'emballage des piles que vous avez achetées. Insérez des piles neuves de 1,5 V dans le compartiment, en les positionnant dans le bon sens.

- N'essayez pas de recharger des piles qui ne sont pas rechargeables.
- Veillez à bien retirer les piles rechargeables avant de les recharger.
- Demandez toujours à un adulte de vous aider à recharger les piles rechargeables.
- Ne mélangez pas différents types de piles, ni des piles neuves avec des piles qui ont déjà été utilisées.
- Utilisez uniquement des piles 1,5 V du même type que celles conseillées.
- Retirez toujours les piles du jeu dès qu'elles sont déchargées.
- Ne provoquez jamais de court-circuit entre les bornes du support des piles.

Remarque importante à l'attention des parents

Il convient de bien veiller à ce que les enfants ne branchent pas les fiches de ce jeu.