

# ELECTRO<sup>®</sup>

## JUNIOR



**Spelregels pagina 4**  
**Règles du jeu page 5**  
**Spielregeln Seite 7**  
**Rules of the game page 8**  
**Spelregler sida 10**  
**Spilleregler side 11**  
**Regole di gioco pagina 13**  
**Reglas del juego página 15**

609



- 4 Detaljer**  
Detaljer i de teckningarna på vänstersidan är återgivna i förstoring i de teckningarna på högersidan; sök upp dessa detaljer.
- 5 Former och färger**  
Detta kort lär barn att känna igen en viss form i en teckning. Bekantskap med färger behövs för att hitta den rätta formen och färgkombinationen.
- 1\* Rätt och fel**  
I de 13 teckningarna på vänstersidan finns ett fel. Barnet skall söka felet och bland de 13 teckningarna på högersidan välja en, där det funna felet är rättat.
- 2\* Var ser du det?**  
Detta kort har sammanställts på samma sätt som kortet 'Vad behöver...?' Någon erfarenhet är nödvändig. Om denna fattas, bör den bibringas barnet genom lek.
- 3\* Sett från två håll**  
Ett något svårare kort. Samma saker på vänster och höger sida men avbildade under annan synvinkel. Det är inte alltid så att barnet i verkligheten ser det avbildade föremålet på detta sätt men med hjälp av detta kort över det upp föreställningsförmågan och utvecklar fantasin.
- 4\* Silhuetter**  
De 13 silhuetterna på högersidan stämmer inte överallt precis med de 13 bilderna på vänstersidan – ibland är ställningen förändrad och ibland är bara en del avbildad. Barnet skall inte låta sig luras av detta.
- 5\* Vad passar till?**  
Ett kort, som hjälper barnet att skilja på olika former och att se noga på dem. Ett hjälpmedel för att hitta formerna är bakgrunden, som är densamma vid frågan och det rätta svaret.
- 

## spilleregler 609 = 1-5

Dette Electro-spil er beregnet for småbørn, som endnu ikke kan læse. Både spørgsmålene og svarene, der er opført på kortenes venstre henholdsvis højre side, er derfor alle givne i tegninger.

Det forekommer os ønskeligt, at voksne (dvs. forældrene) hjælper de yngste med spillet. Barnet vil møde ting, som det

aldrig har set før. En god lejlighed bliver her givet barnet til at stifte bekendtskab med disse ting.

For hvert kort vil vi til brug for de voksne opgive de efterfølgende forklaringer:

### **1** Hvad hører sammen?

Mange gange vil barnet selv kunne genkende de afbildede ting. Dog vil der også være tegninger ved, der er nye for barnet. Barnet skal altså oplyses, hvorvidt funktionen af dette kort opnås, nemlig det af fremvise og forme billederne under eet bestemt begreb.

### **2** Hvad mangler?

For at kunne bruge dette kort med fordel må barnet råde over lidt mere erfaring. Mangler denne endnu, ligger der her en opgave for den voksne i at bibringe barnet den nødvendige erfaring ved hjælp af dette kort.

### **3** Modsætninger

For en voksen vil modsætningen sort/hvid sige mest. For barnet er dette sikkert ikke tilfældet. Det kender som regel ikke denne modsætning og må derfor lære den gennem legen. Andre modsætninger kender barnet utvivlsomt gennem egen erfaring: snavset/ren f. eks., er en modsætning, som det kommer i kontakt med i dagliglivet.

### **4** Detaljer

Enkeltheder i de tegninger på venstre side er afbildet forstørrede på højre side og skal genkendes.

### **5** Farver og former

Disse kort lærer barnet at genkende en bestemt form i en tegning. Det er nødvendigt at kende de forskellige farver for at kunne finde den rigtige form og farvekombination.

### **1\*** Forkert og rigtig

I de 13 tegninger på venstre side er der en fejl. Barnet skal finde den fejl, og mellem de 13 tegninger på højre side vælge én, som retter den fundne fejl.

### **2\*** Hvor ser man dette?

Dette kort er opstillet i samme ånd som 'Hvad mangler?' En vis erfaring er nødvendig, og hvor denne mangler, bør den tilegnes i legen.

### **3\*** Set fra to sider

Et noget vanskeligere kort. Til venstre og til højre det samme,

men afbildet under en anden synsvinkel. Barnet vil ikke altid virkelig se billedet på denne måde, men det øver, takket være dette kort, sin forestillingsevne og det udviklet sin indbildningskraft.

#### 4\* Silhouetter

De 13 silhouetter på højre side er ikke helt identiske med de 13 billeder på venstre side – i nogle tilfælde er stillingen forandret, eller kun en del er gengivet. Barnet må ikke lade sig forvirre heraf.

#### 5\* Hvad passer til?

Et kort, som hjælper barnet til at adskille former og at foretage en nøje konstatering. Et hjælpemiddel til at finde formerne igen er baggrunden, der, både ved spørgsmålet og det rigtige svar, er den samme.

---

## regole del gioco 609 = 1-5

Junior Electro, ecco il gioco che fa per i vostri bambini dell'età di 3 a circa 6 anni. Un gioco che li diverte, e nel medesimo tempo, li aiuta in modo facile a sviluppare l'intelligenza, a conoscere e distinguere persone, cose ed oggetti, a combinarli insieme, ad associare le idee, infine, ad istruirli senza dar loro il peso dell'insegnamento stesso.

Tutte le figurine a colori di queate tavole, attirano già per sè l'attenzione del bambino il quale, se tutte ancora non le conosce, sarà portato a chiederne il significato. Ogni figurina dà spunto ad una domanda per il bambino, e ad una risposta per gli adulti che, in un primo tempo per ogni tavola, dovranno venire in aiuto, con pazienza ed interesse.

### 1 Combinazioni

Oltre a distinguere gli oggetti, in questa tavola il bambino impara ad associarli insieme, per es. A sinistra il gatto, a destra il suo paniero; a sinistra la neve che cade, a destra il fantoccio di neve, e così via.

### 2 Che occorre allo...?

Un passo avanti! E un po' più di esperienza: altre figure nuove, altro argomento, altre domande: 'Che occorre all'indiano per la sua caccia?' 'Le frecce e l'arco'. 'Ed all'aviatore per volare?' 'Il velivolo', ecc.

### 3 Contrasti

Ed ora i contrasti, oppure, la grande differenza che passa