

Es macht Spaß, so viel zu wissen!



© 2006 VIACOM
INTERNATIONAL INC.
Alle Rechte vorbehalten



© 2006 VIACOM
INTERNATIONAL INC.
Entwickelt von Stephen Hillenburg



Disney • Pixar elements
© Disney • Pixar



Disney • Pixar elements
© Disney • Pixar



© 2006 VIACOM
INTERNATIONAL INC.
Entwickelt von Stephen Hillenburg

Nicht im Lieferumfang enthalten. Nicht in allen Ländern sind alle Titel erhältlich.
Die tatsächlichen Packungen können von den Abbildungen abweichen.

! WARNUNG: In Ausnahmefällen können durch Lichtblitze oder Muster, wie sie auf Computer- oder TV-Bildschirmen entstehen, Krampfanfälle ausgelöst werden. Um die Gefahr solcher Anfälle zu minimieren, ist es ratsam, das Gerät in einem gut beleuchteten Raum zu benutzen und jede Stunde eine 10- bis 15-minütige Pause zu machen.

HINWEIS FÜR ELTERN: Der Hinweis über Krampfanfälle durch Lichtblitze wird etwa 8 Sekunden lang angezeigt. Beim wiederholten Spielen können Sie den Bildschirm berühren oder die A-, B- oder Pfeiltasten drücken, so dass der Hinweis schon nach drei Sekunden ausgeblendet wird.

Empfohlen für Kinder von 4–7 Jahren.

Die Abbildungen dienen lediglich der Veranschaulichung der Spiele und entsprechen nicht der tatsächlichen Bildschirmauflösung.

Hinweise zum Umweltschutz:



Dieses Produkt darf am Ende seiner Lebensdauer nicht über den normalen Haushaltsabfall entsorgt werden, sondern muss an einem Sammelpunkt für das Recycling von elektrischen und elektronischen Geräten abgegeben werden. Das Symbol auf dem Produkt, der Gebrauchsanleitung oder der Verpackung weist darauf hin.

Die Werkstoffe sind gemäß ihrer Kennzeichnung wiederverwertbar. Mit der Wiederverwendung, der stofflichen Verwertung oder anderen Formen der Verwertung von Altgeräten leisten Sie einen wichtigen Beitrag zum Schutze unserer Umwelt.

Bitte erfragen Sie bei der Gemeindeverwaltung die zuständige Entsorgungsstelle.

LeapFrog-Produkte sind Erzeugnisse höchster Qualität und werden sorgfältigen Prüfungen unterzogen.

Sollten trotzdem Probleme irgendeiner Art auftreten, besuchen Sie unsere Website www.leapfrog.de. Dort finden Sie weitere Informationen.

Vertriebs- und Serviceadresse:

Deutschland:

Stadlbauer M+V GmbH
Chiemseestraße 200
D-83278 Traunstein

Österreich:

Stadlbauer Marketing und Vertrieb Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim

Schweiz:

Waldmeier AG
Neustraße 50
CH-4623 Neuendorf

Endverbraucher-Hotline: +49-(0)911-7099-181

LEAPFROG, das LeapFrog-Logo, LEAPSTER und LEAPSTERTV sind Marken von LeapFrog Enterprises, Inc.

© 2008 LeapFrog Enterprises, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Disney • Pixar elements © Disney • Pixar

Für etwaige Fragen bitte Adresse aufbewahren.

Veillez conserver cette adresse.

Si prega di conservare questo indirizzo.

Besuchen Sie unsere Website voller Überraschungen unter:
www.leapfrog.de sowie www.leapsterworld.de
Für Kinder von 4–7 Jahren

Part number: 605-11375-A



Willkommen bei WALL-E!

Begleite WALL-E und EVE, Deine Lieblingsfiguren aus dem Zeichentrickfilm, auf ihrem Weg durch das Sonnensystem. Entdecke die Faszination der Sternbilder, und entdecke viele Tipps zur Wiederverwertung!

Erste Schritte: Stecke die gewünschte Softwarekarte mit der beschrifteten Seite nach vorne ein. Drücke die Einschalttaste.

Anmeldung:

1. Folge den Anleitungen zur Anmeldung.
2. Der Leapster™ und LeapsterTV™ speichert die Spieldaten für bis zu drei Spieler. Um einen Spieler zu entfernen, tippe auf dem Bildschirm auf das X (erscheint erst, wenn alle drei Plätze belegt sind).



Elternratgeber und Gebrauchsanweisung

Dieses Handbuch enthält wichtige Informationen. Bewahren Sie es gut auf.

www.leapfrog.de

HAUPTMENÜ

Um ein Spiel auszuwählen, kann Ihr Kind ein Symbol im Hauptmenübildschirm auf dem LEAPSTER® berühren oder mit den Navigationstasten zum gewünschten Symbol springen. Soll die Hintergrundmusik ausgeschaltet werden, berührt Ihr Kind das Pfeilsymbol, so dass das Optionsmenü geöffnet wird. Die Hintergrundmusik ist beim nächsten Starten des Systems automatisch wieder eingeschaltet.



LERNPASS FÜR ALLE ENTWICKLUNGSTUFEN

WALL-E erklärt und wiederholt einfache Rechenaufgaben, Buchstaben und einfache Buchstabieraufgaben. Auch die Grundsätze der Abfallwiederverwertung werden vorgestellt, und die Kinder erfahren viel Interessantes über Astronomie. Das Spiel richtet sich an Kinder vom Kindergartenalter bis zur ersten Klasse (4 bis 7 Jahre).

HILFESTELLUNGEN

Mit der Tipp-Taste können jederzeit zusätzliche Informationen zum Spiel oder zum Lernstoff abgerufen werden.

EIN AUSFLUG INS WELTALL MIT WALL-E UND EVE

Vom Blick in die Sterne mit WALL-E bis zum Erkundungsgang im Axiom-Raumschiff mit EVE eröffnet WALL-E ein ganzes Universum von Lernabenteuern. Hier gibt es viel über Planeten, Sterne und Abfallwiederverwertung zu lernen, und auch eine eigene Galerie mit Sternbildern kann angelegt werden.

Sterngucker

SO GEHT'S

WALL-E entdeckt Sternbilder, während er Rechenaufgaben löst, mit denen ein Von-Punkt-zu-Punkt-Spiel am nächtlichen Himmel erscheint. In dieser Aktivität verbindet Ihr Kind die Sterne mit dem Stift und mithilfe seiner Rechenkenntnisse.

Lerninhalte: Zahlenerkennung, Addition, Subtraktion, Interessantes zu Sternbildern



Weltraumflug

SO GEHT'S

Ihr Kind plant einen Kurs und navigiert zum Axiom-Raumschiff, wobei es an einigen Planeten vorbeikommt. Zum Steuern des Raumschiffs drückt Ihr Kind die linke oder rechte Taste. Mit der A-Taste setzt sich das Raumschiff in Bewegung!

Lerninhalte: Interessantes zu Planeten, Navigation



Mülltrennung

SO GEHT'S

Ihr Kind hilft WALL-E dabei, die Müllstapel zu sortieren. Mit dem Stift berührt Ihr Kind zusammengehörige Objekte, die aus unterschiedlichem wiederverwertbaren Material bestehen. Sobald Ihr Kind auf die Objekte tippt, wird die Kategorie des wiederverwertbaren Materials angesagt.

Lerninhalte: Interessantes zur Wiederverwertung, Sortieren, räumliches logisches Denken

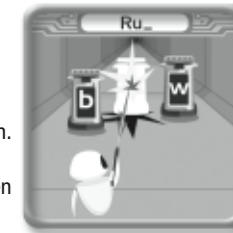


Aktion Axiom

SO GEHT'S

WALL-E ist in Gefahr. Ihr Kind hilft EVE dabei, durch die Gänge des Raumschiffs Axiom zu fliegen und ihn zu retten. Mit den Pfeiltasten kann Ihr Kind EVE nach links und rechts steuern, mit der A-Taste markiert es Roboter mit den richtigen Antworten auf Fragen zu Buchstaben und zum Buchstabieren.

Lerninhalte: Buchstabenerkennung, Laute, einfaches Buchstabieren.

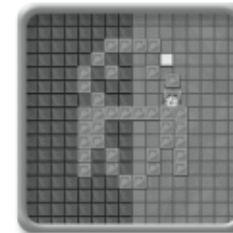


Würfelmuster

SO GEHT'S

Ihr Kind hilft WALL-E oder EVE dabei, ein Muster aus Blöcken zu bauen. Mit dem Stift verschiebt Ihr Kind die Blöcke, um so das Muster auf der anderen Seite des Bildschirms nachzubauen. WALL-E legt die Blöcke auf der Spielseite des Bildschirms ab, wenn sie an der richtigen Stelle liegen. Sobald das Muster fertig ist, wird das verborgene Bild angezeigt. Die Freiform-Option fördert die Kreativität. Ihr Kind legt ein Muster, und WALL-E oder EVE bauen dieses Muster in einem zwei- oder viergeteilten Bildschirm nach.

Lerninhalte: Spielen mit Mustern, Symmetrie.



Schatzregal

SO GEHT'S

Sobald Ihr Kind eine Spielrunde absolviert hat, erhält es einen Schatz für das Schatzregal von WALL-E. Wenn ein neuer Schatz in das Regal kommt, kann Ihr Kind das Regal in dieser Belohnungs-Aktivität aufrufen. Die Abbildungen dienen lediglich der Veranschaulichung der Spiele und entsprechen nicht der tatsächlichen Bildschirmauflösung.

