

Light and Learn Instructions

AGES 4-7

This Sesame Street quiz game is easy and fun for children to play with, alone or with friends. There are five different categories to choose from, 10 2-sided cards in all. Initially we suggest that you explain the rules of each card to your child by referring to the Muppet examples. Each child may then proceed at his own pace, using the Twiddlebug probe to find the correct answer.

TO PREPARE THE GAME

1. Separate the question cards and remove any excess cardboard that may remain in the card holes.
2. **Battery insertion:** two "C" size batteries needed (not included). Insert as follows:
 - A. Lift up and remove the blue cardboard platform. Make sure all of its holes are punched out.
 - B. Fold the battery holder on its score lines and insert it into the battery compartment, as shown in Figure 1. Then position the batteries into the holder, as shown in Figure 1.
 - C. Make sure light bulb is tightly screwed into its socket and making contact with the bulb holder.
 - D. Lift out the Twiddlebug probe located under the silver platform and replace blue cardboard platform.

TO PLAY

1. Choose one card and place it on the gameboard, (Fig. 2).
 2. Look at the instructions of the card which are illustrated on the left panel.
 3. Now look at the first clue which is on the left side of the heavy black line. Following the Muppet example on the instruction panel, match this clue with one of the 4 choices in that row.*
 4. Place the Twiddlebug in the hole next to your choice, (Fig. 3). If your answer is correct, the red bulb will light. If not, look carefully and try again!
- * If you have chosen a Sorting Card, the set up will be slightly different from that of the other Category Cards. The child must look at all four clue items in each row and choose the one which doesn't belong with the other three.

Instrucciones para "Ilumina y Aprende"

Para edades 4-7

Este juego de Sesame Street es fácil y divertido. Los niños pueden usarlo solos o con amigos. Hay cinco categorías diferentes entre las cuales ellos pueden elegir; o sea 10 tarjetas impresas de los dos lados. Para comenzar explique a sus niños las reglas impresas en cada tarjeta, haciendo referencia a los modelos de los Muppets. De esta forma cada niño podrá proceder según su capacidad usando el "Twiddlebug" para verificar su respuesta.

COMO PREPARAR EL JUEGO:

1. Separe las tarjetas con las preguntas y remueva los los cartones que quedan en exceso en los agujeros.
2. **Insertación de la batería:** Se necesitan dos baterías de tamaño "C" (no son incluidas) e insértelas de la siguiente manera:
 - A. Levante y remueva la plataforma de cartón azul. Asegúrese que todos los huecos hayan sido agujerados.
 - B. Doble el sostenedor de las baterías siguiendo la línea de incisiones e inserte los sostenedores dentro del compartimiento de las baterías, como es demostrado en la figura 1. Posicione ahora las baterías dentro del compartimiento como lo demuestra la figura 1.
 - C. Asegúrese que la bombilla es puesta talladamente dentro de su enchufe haciendo contacto el enchufe con la bombilla.
 - D. Levante la sonda del Twiddlebug que está colocada bajo de la plataforma plateada y reemplazca la plataforma de cartón azul.

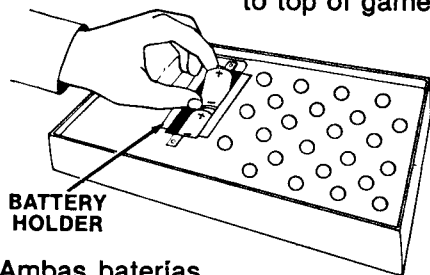
EL JUEGO:

1. Escoja una tarjeta y colóquela en la tabla de juego, (Fig 2).
2. Mire las instrucciones que están ilustradas en el lado izquierdo de la tarjeta.
3. Ahora mire la primera pista que está en el lado izquierdo de la ancha línea negra. Siguiendo el modelo del Muppet que está en la tabla de instrucciones, pareé esta pista con una de las 4 respuestas que están en la misma fila.*
4. Coloque el Twiddlebug en el agujero al lado de la respuesta que escogió. Si su respuesta está correcta, la lamparilla roja se iluminará. Si no está correcta, examínela cuidadosamente e intente otra respuesta.

*Si Ud. ha escogido una "Tarjeta Clasificante", el arreglo será un poco diferente de una a otra categoría de tarjetas. El niño debe fijarse bien en las cuatro pistas dadas en cada una de las filas para escoger la que no pertenece con las otras tres.

FIGURE 1 – Inserting the batteries

Both batteries point to top of game.

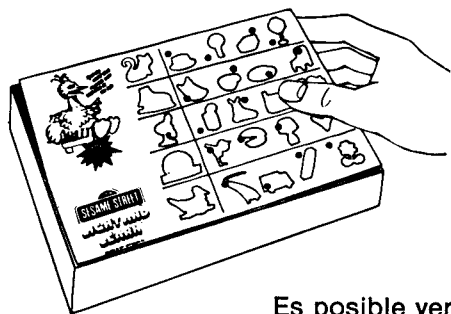


Ambas baterías están hacia el tope del juego.

FIGURA 1 – Insertando las baterías

FIGURE 2 – Placing the cards

Light bulb shows through hole.



Es posible ver a la lamparilla a través de la abertura.

FIGURA 2 – Colocando las tarjetas

FIGURE 3 – Using the Twiddlebug

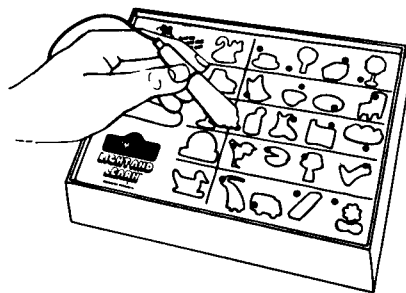


FIGURA 3 – Usando el Twiddlebug