

ATARI[®] 2600[™]

Nederlands

Extra activiteiten

28

BIG BIRD'S EGG CATCH[™]*



+ Indicates trademark of MUPPETS, INC.

*Indicates trademark of CHILDREN'S COMPUTER WORKSHOP

°Indicates trademark of CHILDREN'S TELEVISION WORKSHOP

CX26104

BIG BIRD'S EGG CATCH™

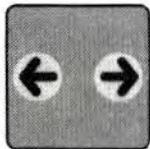
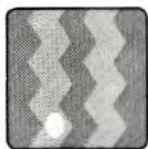


OPMERKING:

Alvorens een ATARI spelcassette in te steken of te verwijderen, dient u ervoor te zorgen dat de powerknop op "OFF" staat. Hierdoor worden de elektronische onderdelen beschermd en u zult langer plezier hebben van uw ATARI spelcomputer.

BERICHT AAN DE OUDERS

BIG BIRD'S EGG CATCH stelt kinderen in de gelegenheid om op een speelse manier belangrijke vaardigheden van het lezen te beoefenen en tevens problemen op te lossen.



1. Terwijl het kind de door de koker vallende eieren volgt wordt de visuele concentratie gestimuleerd.
2. Om de baan waarin het ei zich bevindt te kunnen blijven volgen, moet het kind die baan van andere storende elementen kunnen onderscheiden.
3. Door gebruik te maken van de pijlen op het toetsenbord raakt het kind vertrouwt met tekens die op school worden gebruikt.
4. Het spelen met de pijlen bevordert tevens de hand-og coördinatie van het kind als ook het onderscheiden van de begrippen links en rechts.



U kunt genoemde vaardigheden stimuleren terwijl u BIG BIRD'S EGG CATCH met uw kind speelt, door over het spel te praten. Zeg b.v.: "Waar denk je dat het ei nu uit te voorschijn zal komen?" en "Kun jij BIG BIRD naar links (of rechts) verplaatsten?" Moedig uw kind aan om ook over het spel te praten.

Bij het aflezen van deze handleiding zult u af en toe dit teken tegenkomen:



Het teken zal gevolgd worden door suggesties die u en uw kind zullen helpen om met het grootste plezier BIG BIRD'S EGG CATCH te spelen.



VOORBEREIDING

Om BIG BIRD'S EGG CATCH te spelen maakt u gebruik van de ATARI KID'S CONTROLLER (toetsenbord). Steek de stekker van het toetsenbord in de LINKER AANSLUITING achterop uw spelcomputer. Bij een spel voor twee spelers maken spelers beurtelings gebruik van het toetsenbord.



Ingesloten vindt u een BIG BIRD'S EGG CATCH dekplaatje voor uw toetsenbord. Dit kleurrijk dekplaatje zal uw kind helpen bij het kiezen van de juiste toetsen tijdens het spelen. Schuif het dekplaatje in de daarvoor aangegeven gleuven boven en onder op het toetsenbord.

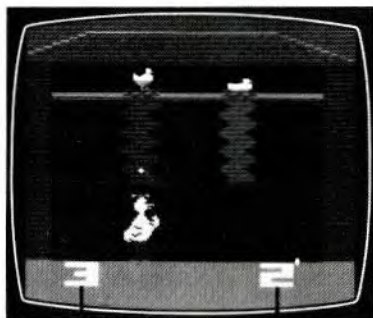


CONSOLE SCHAKELAARS

Bij het kiezen van een van de tien spannende spelvarianties maakt u gebruik van de **GAME SELECT** schakelaar (zie spelvarianties). Druk net zolang op de **GAME SELECT** schakelaar totdat het gewenste spelnummer als ook het gewenste aantal spelers op het scherm verschijnt.

Druk op de **GAME RESET** schakelaar om het spel te laten beginnen of om tijdens het spelen opnieuw te beginnen.

De knoppen met moeilijkheidsgraad (**DIFFICULTY switches**) worden bij dit spel niet gebruikt.



SPELNUMMER

AANTAL
SPELERS



HET SPEL

Big Bird heeft hulp nodig! Hij had beloofd om op de markt eieren te tellen maar hij had niet begrepen dat hij ze eerst zou moeten vangen! Help Big Bird om de eieren net zo snel op te vangen als ze door de hennen worden gelegd. De stand onderaan het scherm geeft aan hoeveel eieren er opgevangen worden.



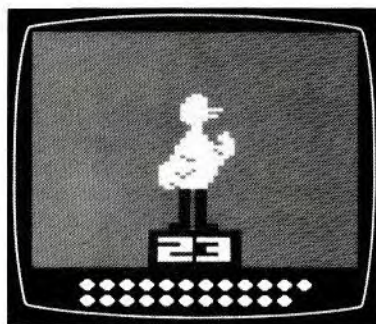
EIEREN OPVANGEN

Telkens wanneer een hen opstaat, legt zij een ei die door een koker naar beneden komt

rollen. Om Big Bird nu naar rechts of naar links onder die kokers te laten lopen, moet op de pijl op het toetsenbord-dekplaatje gedrukt worden die in de richting wijst waar Big Bird naar toe moet. Big Bird moet het ei opvangen in het mandje op zijn hoofd.

EIEREN TELLEN MET BIG BIRD

Aan het eind van elk spel telt Big Bird één voor één de eieren die hij gevangen heeft. Hij moet daarbij door de spe(e)l(st)er geholpen worden!



SPELVARIATIES

BIG BIRD'S EGG CATCH bevat tien spelvarianties. Elke variatie is nog iets moeilijker dan de vorige. Na het lezen van de hierna volgende spelbeschrijvingen kan het speloverzicht op de achterkant van dit boekje als leidraad dienen.

Let op: Bij alle spelen neemt de

snelheid toe en de vorm van de kokers verandert in de latere spelronden.

SPEL 1: OEFENSPEL VOOR ÉÉN SPELER

Spel 1 is een oefenspel om spelers te leren omgaan met de pijlen op het toetsenbord.

Wanneer er op een pijl gedrukt wordt, gaat Big Bird automatisch onder de dichtstbijzijnde koker in de aangegeven richting staan.

Bij dit spel telt Big Bird na elke ronde zijn eieren. De hennen leggen in de eerste ronde drie, in de tweede ronde zes, en in de derde ronde twaalf eieren.



Kinderen hebben soms moeite om met het oefenspel te beginnen.

Zij kunnen daarbij geholpen worden door met hun vinger de richting aan te geven die Big Bird uit moet gaan om het ei op te vangen.

SPELEN 2 EN 3:

Bij deze spelen rollen de eieren eerst door drie, dan door vier kokers naar beneden. Bij spel 2 zijn de kokers recht; bij spel 3 zijn zij zigzag. Net zoals bij spel 1 worden de gevangen eieren na elke ronde geteld en Big Bird gaat dan automatisch onder de kokers staan.

SPELEN 4, 5 EN 6:

Nu leggen de hennen in elke ronde 12 eieren. Pas op, want tussen ieder dozijn zit één gouden ei! Gouden eieren lichten op als zij naar beneden komen en zijn evenveel waard als 5 gewone eieren wanneer ze gevangen worden. Big Bird telt zijn eieren pas aan het eind van het spel: dus met 3 ronden en 3 gouden eieren kan hij wel met 48 eieren eindigen!



Kinderen hebben misschien hulp nodig om de Big Bird onder de kokers te krijgen. Wanneer uw kind daar moeite mee heeft, kunt u zeggen: "Kijk goed, staat Big Bird onder de koker?"



SPEL 7:

Spel 7 begint met 5 gebroken eieren op het scherm. Elke keer dat een ei niet gevangen wordt, verdwijnt een van de gebroken eieren. Elke keer dat een gouden ei gevangen wordt, verschijnt er nog een gebroken ei op het scherm. Wanneer alle gebroken eieren verdwenen zijn, telt Big Bird zijn eieren en is het spel afgelopen.

Let op: Er verschijnen niet meer dan 12 gebroken eieren tegelijk op het scherm.

SPEL 8:

Bij dit spel moet goed op de hennen worden gelet omdat de eieren onzichtbaar zijn tot het moment dat zij uit de kokers vallen! Net als bij spel 7, zit er ook hier in ieder dozijn eieren, één gouden ei en eindigt het spel

als alle gebroken eieren van het scherm verdwenen zijn.

SPELEN 9 EN 10:

Nu moet Big Bird heel hard rennen want terwijl de hennen eieren leggen, zijn de kokers aan

het inkrimpen. Dit betekent dat de vorm van de kokers onthouden moet worden om te kunnen weten waar de eieren zullen vallen. En bij spel 10 verandert de vorm van de kokers voordat er een ei gelegd is!



SPELOVERZICHT



Gouden ei - 5 punten



Onzichtbare eieren

★ Voor één speler




Maximum gebroken eieren

ATARITM
AANKOOPELEMENT
BIG BIRD'S EGG CATCHTM

ATARI INTERNATIONAL (BENELUX) B.V.
P.O. BOX 1616 - 3600 BP MAARSSEN - HOLLAND



 A Warner Communications Company