



JUNIOR INVENTOR

Spieleanleitung * Instruction * Règle du jeu * Regla del juego * Spelregels * Manuale * 说明书

24220



beleduc

Das Spiel fördert:

The game develops/Le jeu favorise/El juego fomenta/Het spel stimuleert/Questo gioco stimola/ 游戏培养:



Naturwissenschaftliche Bildung: Technisches Verständnis entwickeln; Erforschen von Antrieb, Energieumwandlung und Hebelwirkung

Science Education: Develop technical knowledge; Explore propulsion, energy conversion and leverage

Formation scientifique et technique: Compréhension de la technique ;

exploration des phénomènes d'entraînement, de conversion d'énergie et d'effet de levier

Conocimiento del medio y desarrollo técnico: Desarrollar la comprensión técnica; explorar la propulsión, la transformación de la energía y el efecto palanca

Natuurwetenschappelijke en technische ontwikkeling: Technisch begrip ontwikkelen; ontdekken van aandrijving, energieomzetting en hefboomwerking

Educazione tecnica e naturalistica: sviluppare competenze tecniche; studio di azionamenti, conversione energetica e effetto leva

自然科学和技能教育: 了解科技知识和原理; 探索推进力, 能量转换以及杠杆的作用



Sprachliche Bildung: Kommunikation über Experimente und deren Funktionsweisen

Linguistic Education: Conversations about experiments and their working principles

Formation linguistique: Communication sur les expériences et leur mode de fonctionnement

Desarrollo del lenguaje: Comunicación sobre los experimentos y sus modos de funcionamiento

Taalkundige ontwikkeling: Communicatie over experimenten en diens werkwijze

Educazione linguistica: comunicazione sugli esperimenti e le loro funzioni

社会教育: 关于实验和工作原理的沟通交流



Künstlerische Bildung: Rollenspiel; freies Bauen und Erforschen

Art Education: Role play; building and exploration

Formation artistique: Jeu de rôle ; jeu libre de construction et d'exploration

Desarrollo artístico: Juego de roles; construcción libre e investigación

Artistieke ontwikkeling: Rollenspel; vrij bouwen en ontdekken

Educazione artistica: gioco di ruolo; costruzione ed esplorazione libere

艺术和创新能力发展: 角色扮演; 建构和探索



Soziale Bildung: Gemeinsames Spielen, Aufmerksamkeit, Konzentration

Social Education: Playing together, attentiveness, concentration

Sociabilisation: Jouer ensemble, attention, concentration

Desarrollo social: Juego colectivo, atención, concentración

Sociale ontwikkeling: Samen spelen, oplettendheid, concentratie

Educazione sociale: Giocare insieme, attenzione, concentrazione

语言教育: 团队玩耍, 注意力, 专注力

Spielinformationen:

Game informations/Informations sur le jeu/Información sobre el juego/Spelinformatie/

Informazioni sul gioco/ 游戏信息:



JUNIOR INVENTOR

Inhalt:

Contents/ Contenu/ Contenido/ Inhoud/ Contenuto/ 游戏配件:



Inhalt

- a) 1 Experimentiertisch,
beidseitig bespielbar
- b) 15 Vorlagekarten
- c) 185 Bauteile



a)



Contents

- a) 1 experiment table,
playable on both sides
- b) 15 template cards
- c) 185 components



Contenu

- a) 1 table d'expérience,
jouable des deux côtés
- b) 15 cartes de modèles
- c) 185 composants



Contenido

- a) 1 mesa de experimentos,
jugable en ambos lados
- b) 15 tarjetas de muestra
- c) 185 componentes



Inhoud

- a) 1 experiment tafel,
aan beide kanten bespeelbaar
- b) 15 voorbeeldkaarten
- c) 185 componenten



Contenuto

- a) 1 tavolo esperimento,
giocabile su entrambi i lati
- b) 15 cartamodelli
- c) 185 componenti



游戏配件

- a) 1 实验台,
两侧均可播放
- b) 15 张模板卡片
- c) 185 组件



24220 Junior Inventor

Kinder sind von Natur aus neugierig und wollen die Welt um sich herum entdecken. Die Junior Inventor Werkbank wurde an diese Bedürfnisse angepasst und bietet den Kindern einen spielerischen Zugang zu naturwissenschaftlichen Experimenten.

15 Vorlagekarten mit tollen Versuchen zu physikalischen Phänomenen und mechanischen Funktionsweisen können erforscht und weiterentwickelt werden. Es geht nicht darum starre Strukturen nachzubauen, sondern vielmehr, um von der Umwelt zu lernen und neue Dinge zu entdecken.



Die im Set enthaltenen Komponenten wurden für Kinderhände entwickelt und sind einfach zusammenzubauen. So finden die Kinder schnell einen Zugang zum Material und können mit dem Produkt interagieren. Es bieten sich endlose Möglichkeiten: es kann gebaut, ausprobiert, etwas erschaffen und erforscht werden. Dabei fallen vermutlich immer wieder Dinge auf, die nicht funktionieren und verbessert werden können, bis man zu einem für sich zufriedenstellenden Ergebnis kommt. Eigene Ideen werden umgesetzt und die Kreativität der Kinder, sowie das entdeckende Lernen gefördert.

Dieses Set bietet Experimente zu folgenden Themenbereichen:

• KRAFTÜBERTRAGUNG

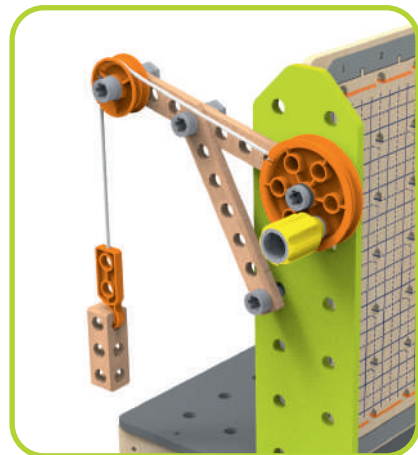
- Hebelwirkung
- Umlenkrolle
- Zahnrad

• MAGNETISMUS

• OPTIK / visuelle Effekte

• FREIES SPIEL:

handwerkliches Geschick mit Schrauben, Muttern und Schraubenziehern



Fotos und Anregungen finden sich auf Seite 18 – 23.

Schrauben zur Befestigung sollten regelmäßig nachgezogen werden!

STEAM

Das steht für:

- **S**cience (Naturwissenschaften)
- **T**echnology (Technik)
- **E**ngineering (Ingenieurwissenschaften)
- **A**rts (Kunst)
- **M**athematics (Mathematik)



Die **STEAM**-Bewegung wurde gegründet, um verschiedene relevante Disziplinen der Bildung zu vereinen. Es geht darum, dass die Kinder lernen kritisch zu denken und einen kreativen, sowie naturwissenschaftlichen Ansatz gegenüber Problemen aus der echten Welt entwickeln. Der **STEAM**-Ansatz bereitet die Kinder darauf vor, *selbstbewusste* und *verantwortungsvolle* Persönlichkeiten zu werden, die *eigenständig* und *kreativ* denken können.

Der **STEAM**-Ansatz bietet den Kindern die Möglichkeit in ihrer eigenen Lerngeschwindigkeit zu lernen - das heißt, dass die Kinder genug Zeit zur Verfügung gestellt bekommen, um sich eingehend mit einem Phänomen oder Experiment zu beschäftigen. So können sie ihren eigenen Interessen nachgehen, wobei sie Fragen beantworten, die sie selbst interessieren.



Der Pädagoge kann unterstützen, indem er die richtigen Fragen stellt, die einen Beantwortungsspielraum zulassen. Diese Fragen sollten möglichst offen gestellt werden und die Kinder zum weiteren Nachdenken anregen. Während des gesamten Prozesses ist es erlaubt Fehler zu machen und neue Wege zu finden. Auf diese Weise beschäftigen sich die Kinder intensiver mit den Materialien, nutzen dabei alle Sinne und eignen sich so mehr Wissen an.



24220 Junior Inventor

Children are naturally inquisitive and are eager to discover the world around them. The Junior Inventor Workbench was designed to meet these needs and offers children a fun way to discover the world of scientific experiments.

It comes with 15 template cards that can be used to explore exciting experiments on physical phenomena and mechanical principles. Instead of asking children to imitate predefined structures, the set is designed to help children learn about the environment around them and discover new things.



The components that come with the set are designed for small hands and are easy to assemble. This enables youngsters to build objects quickly and interact with the product. The possibilities are endless: you can build and experiment or be creative and explore new ideas. Children are likely to encounter things that don't work properly and which can be improved in order to achieve a satisfactory result. The set encourages children to put their own ideas into practice, fosters creativity and promotes exploratory learning.

This set enables you to conduct experiments on the following topics:

- **TRANSMISSION**

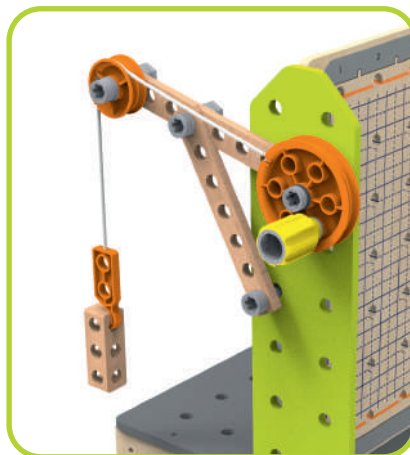
- Leverage
- Idler pulley
- Gear wheels

- **MAGNETISM**

- **OPTIC / visual effects**

- **FREE PLAY:**

Improve DIY skills with screws, nuts and screwdrivers



See page 18- 23 for photos and a list of ideas.

The fastening screws should be tightened regularly!



STEAM

It stands for:

- Science
- Technology
- Engineering
- Arts
- Mathematics



The **STEAM** movement was founded with the purpose of integrating various relevant education disciplines. It is about children learning to think critically and developing a creative and scientific approach to problems from the real world.

The **STEAM** approach prepares children to become *responsible, self-confident* personalities able to think *independently* and *creatively*.

The **STEAM** approach offers children the possibility of learning at their own speed – meaning that they are given enough time to concentrate on a phenomenon or experiment in depth. In this way they can pursue their own interests and find answers to questions that interest them.



The teacher can provide support by asking the right questions – questions which allow a range of answers. These questions should be asked as frequently as possible and should stimulate the children to further thought. During the whole process, mistakes are allowed and so are new ways of doing things. In this way the children work more intensively with the materials, using all their senses and thus acquiring more knowledge.



24220 Junior Inventor

Les enfants sont curieux par nature et veulent découvrir le monde qui les entoure. L'établi Junior Inventor a été conçu pour répondre à ce besoin en offrant aux enfants un accès ludique à l'expérimentation scientifique.

15 cartes modèles avec des expériences passionnantes sur les phénomènes physiques et les fonctions mécaniques, pour servir de base à d'autres développements. L'idée n'est pas de simplement reproduire des structures fixes, mais bien plutôt d'apprendre de l'environnement et de découvrir de nouvelles choses.



Les éléments inclus dans le jeu sont conçus pour les mains des enfants et sont faciles à assembler. L'enfant peut ainsi accéder rapidement au matériel et interagir avec le produit. Les possibilités sont infinies : construction, expérience, création, exploration... L'enfant rencontre constamment des situations dans lesquelles « ça ne fonctionne pas » et quelque chose a besoin d'être amélioré de manière à aboutir au résultat escompté. L'enfant est invité à mettre en œuvre ses propres idées et donc à donner libre cours à sa créativité et à son envie d'apprendre.

Ce jeu propose des expériences sur les sujets suivants :

• TRANSMISSION DE PUISSANCE

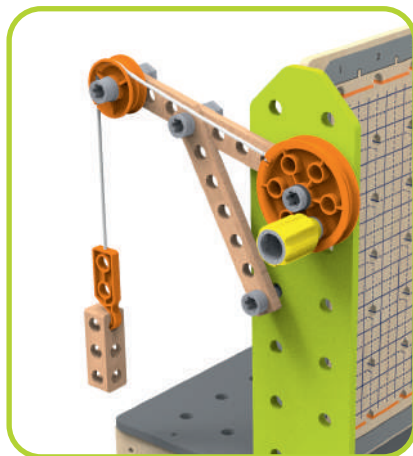
- Effet de levier
- Poulie folle
- Rouage

• MAGNÉTISME

• OPTIQUE / effets visuels

• JEU LIBRE :

habileté manuelle dans la manipulation des vis, des écrous et des tournevis



Pour des photos et suggestions, voir page 18 – 23.

Les vis de fixation doivent être resserrées régulièrement !

STEAM

C'est pour ça :

- **S**cience (sciences de la nature)
- **T**echnology (technique)
- **E**ngineering (ingénierie)
- **A**rts
- **M**athematics (les mathématiques)



Le mouvement **STEAM** a été fondé pour réunir différentes disciplines pertinentes de l'éducation. Il s'agit d'enseigner la pensée critique aux enfants et de leur apprendre à développer une approche créative et scientifique des problèmes du monde réel. L'approche **STEAM** prépare les enfants à devenir des personnes *confiantes* et *responsables*, capables de penser de manière *créative* et *indépendante*.

L'approche STEAM offre aux enfants la possibilité d'apprendre à leur propre rythme. Cela signifie que les enfants ont assez de temps à disposition pour appréhender un phénomène ou une expérience de manière approfondie. Cela leur permet de suivre leurs propres intérêts et de répondre ainsi aux questions qui les intéressent vraiment.



Le pédagogue peut les accompagner en posant les bonnes questions et en laissant une marge manœuvre pour la réponse. Ces questions doivent être posées de la manière la plus ouverte possible et inciter à l'enfant à pousser son raisonnement. Pendant tout le processus, l'enfant a le droit de se tromper et de trouver de nouveaux chemins. De cette façon, l'enfant s'occupe de manière intensive grâce au matériel, utilise pour cela tous ces sens et accumule de nouvelles connaissances.



24220 Junior Inventor

Los niños tienen una curiosidad innata y quieren descubrir el mundo que los rodea. El banco de trabajo Junior Inventor ha sido adaptado a estas necesidades y ofrece a los niños un acceso lúdico a experimentos de ciencias naturales.

Las 15 tarjetas de muestra con ensayos estupendos sobre fenómenos físicos y funciones mecánicas se pueden explorar y desarrollar. No se trata de reproducir estructuras rígidas, sino más bien de aprender del entorno y descubrir cosas nuevas.



Los componentes incluidos en el set han sido desarrollados para las manos de los niños y se pueden montar fácilmente. Esto permite a los niños acceder al material rápidamente e interactuar con el producto. Ofrece infinitas posibilidades: se puede construir, probar, o crear e investigar algo. De vez en cuando habrá cosas que no funcionen o que deban mejorarse, hasta lograr un resultado satisfactorio. Permite poner en práctica ideas propias y estimula la creatividad de los niños y el aprendizaje a través del descubrimiento.

Este juego ofrece experimentos sobre los temas siguientes:

• TRANSMISIÓN DE ENERGÍA

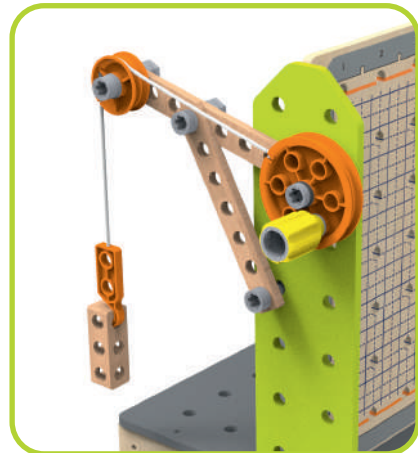
- Efecto de palanca
- Polea loca
- Engranaje

• MAGNETISMO

• OPTICA / efectos visuales

• JUEGO LIBRE:

habilidad manual con tornillos, tuercas y destornilladores



Encontrará fotos y sugerencias en la página 18 – 23.

¡Los tornillos de sujeción deben reapretarse regularmente!

STEAM

Eso es para:

- **S**cience (Ciencias)
- **T**echnology (Tecnología)
- **E**ngineering (Ingeniería)
- **A**rts (Arte)
- **M**athematics (Matemáticas)



El movimiento **STEAM** se fundó para aunar distintas disciplinas relevantes de la educación. Se trata de que los niños aprendan a pensar de forma crítica y que desarrollen un enfoque creativo y científico frente a los problemas del mundo real. El concepto **STEAM** prepara a los niños para desarrollar *personalidades seguras y responsables* que puedan pensar de forma *autónoma y creativa*.

El concepto **STEAM** ofrece a los niños la posibilidad de aprender a su propio ritmo; es decir, que a los niños se les proporcione el tiempo suficiente para ocuparse de forma exhaustiva con un fenómeno o experimento. De este modo pueden dedicarse a sus propios intereses respondiendo preguntas que les interesan.



El pedagogo puede ayudar planteando preguntas adecuadas que permitan un margen de respuesta. Estas preguntas deben realizarse del modo más abierto posible para incitar a los niños a reflexionar. Durante todo el proceso está permitido cometer errores y encontrar nuevas vías. De esta forma, los niños trabajan de forma más intensiva con los materiales, utilizan todos los sentidos y, por tanto, absorben más conocimientos.



24220 Junior Inventor

Kinderen zijn van nature nieuwsgierig en willen de wereld om zich heen ontdekken. De Junior Inventor werkbank werd aan deze behoeften aangepast en biedt de kinderen een speelse manier natuurwetenschappelijke experimenten.

15 voorbeeldkaarten met leuke tests rondom fysieke fenomenen en mechanische werkwijzen kunnen worden ontdekt en verder ontwikkeld. Het doel is niet starre structuren na te bouwen maar veel meer, om de wereld te leren kennen en dingen nieuw te ontdekken.



De in het set inbegrepen componenten werden ontwikkeld voor kinderhanden en kunnen eenvoudig worden gemonteerd. Zo vinden kinderen snel een toegang tot het materiaal en kunnen ze interageren met het product. Er zijn eindeloos veel mogelijk: ze kunnen bouwen, testen, creëren en ontdekken. Hierbij vallen hun waarschijnlijk steeds weer dingen op, die niet goed werken en kunnen worden verbeterd, totdat ze een voor hunzelf tevredenstellend resultaat bereiken. Eigen ideeën worden gerealiseerd en de creativiteit van de kinderen, evenals het ontdekkende leren gestimuleerd.

Dit set biedt experimenten rondom de volgende onderwerpen:

• KRACHTOVERBRENGING

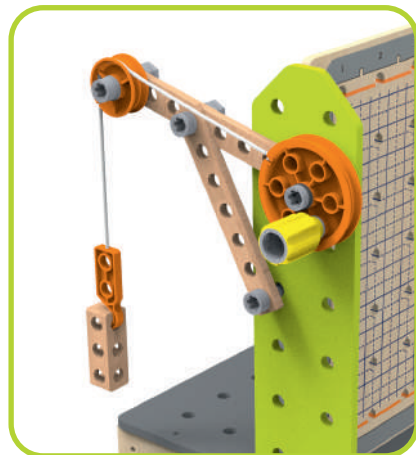
- Hefboomwerking
- Spanrol
- Tandwiel

• MAGNETISME

• KIJK/ visuele effecten

• VRIJ SPELEN:

- met de handen handig schroeven en moeren vast- en losdraaien en met de schroeven draaier werken



Foto's en suggesties zijn te vinden op pagina 18 – 23.

Schroeven ter bevestiging dienen regelmatig te worden aangehaald!

STEAM

Dit staat voor:

- **S**cience (natuurwetenschappen)
- **T**echnology (techniek)
- **E**ngineering (bouwkunde)
- **A**rts (kunst)
- **M**athematics (wiskunde)



De **STEAM**-beweging werd opgericht om verschillende relevante disciplines in het onderwijs te verenigen. Het gaat er om dat de kinderen leren om kritisch te denken en een creatieve en wetenschappelijke benadering ontwikkelen voor de uitdagingen uit de echte wereld. De **STEAM**-aanpak bereidt de kinderen voor om *zelfbewuste* en *verantwoordelijke* persoonlijkheden te ontwikkelen die *onafhankelijk* en *creatief* kunnen denken.

De **STEAM**-aanpak biedt de kinderen de mogelijkheid om in hun eigen tempo te leren. Dit betekent dat de kinderen genoeg tijd krijgen om een fenomeen te bestuderen of om aan een experiment te werken. Op die manier kunnen ze hun eigen interesses volgen en vragen beantwoorden die hen zelf interesseren.



De leerkracht kan helpen door de juiste vragen te stellen waarbij de leerkracht de vrijheid geeft in de beantwoording. Deze vragen moeten zo open mogelijk gesteld worden en moet de kinderen aanmoedigen om zelf verder na te denken. Gedurende het hele proces mogen fouten worden gemaakt en kan men nieuwe wegen vinden. Op die manier gaan de kinderen intensiever om met de materialen, gebruiken ze daarbij alle zintuigen en wordt er meer kennis verworven.



24220 Junior Inventor

I bambini sono curiosi per natura e vogliono scoprire il mondo che li circonda. Il banco di lavoro Junior Inventor è stato ideato tenendo bene a mente queste esigenze e offre ai bambini un approccio giocoso a esperimenti scientifici.

Si possono studiare e ulteriormente sviluppare 15 carte esempio con grandi esperimenti su fenomeni fisici e funzioni meccaniche. Non si tratta di ricostruire strutture rigide, ma piuttosto di imparare dall'ambiente e di scoprire cose nuove.



I componenti inclusi nel set sono stati progettati per le mani dei bambini e sono facili da montare. Ciò consente ai bambini di accedere rapidamente al materiale e di interagire con il prodotto. Le possibilità sono infinite: si può costruire, provare, creare e ricercare. Probabilmente i primi tentativi saranno fallimentari ma si può sempre migliorare fino ad ottenere un risultato soddisfacente. Vengono messe in atto idee proprie, promuovendo la creatività dei bambini, nonché l'attitudine alla scoperta.

Questo set propone degli esperimenti sui seguenti argomenti:

- **TRASMISSIONE DI POTENZA**
 - Effetto leva
 - Puleggia folle
 - Pignone
- **MAGNETI**
- **OTTICA** / effetti visivi
- **GIOCO LIBERO:**
abilità nel maneggiare viti, dadi e cacciaviti

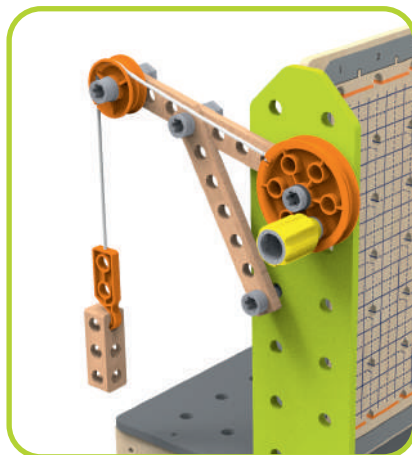


Foto e suggerimenti sono disponibili a pagina 18 - 23.

Le viti per il fissaggio devono essere serrate regolarmente!

STEAM

Sta per:

- **S**cience (Scienza)
- **T**echnology (Tecnologia)
- **E**ngineering (Ingegneria)
- **A**rts (Arte)
- **M**athematics (Matematica)



Il movimento **STEAM** è stato fondato per riunire varie discipline nel campo dell'educazione. È incentrato sull'approccio critico del bambino ai problemi del mondo reale per un apprendimento creativo e allo stesso tempo scientifico. L'approccio **STEAM** prepara i bambini a diventare ***più sicuri*** di sé e ***responsabili***, aiutandoli a pensare in maniera ***indipendente*** e ***creativa***.

L'approccio **STEAM** offre ai bambini l'opportunità di apprendere seguendo i propri ritmi, concedendo loro il tempo necessario per studiare un fenomeno e approfondirne la conoscenza. In questo modo saranno in grado di perseguire i propri interessi, rispondendo alle domande che suscitano la loro curiosità.



L'educatore può offrire il proprio supporto, ponendo le giuste domande che prevedono una certa flessibilità di risposta. Queste domande dovrebbero essere il più possibile aperte per stimolare la riflessione nei bambini. Durante tutto il processo è permesso commettere errori e sperimentare nuovi metodi. In questo modo i bambini si concentrano maggiormente sull'impiego dei materiali, utilizzando tutti i sensi e acquisendo così una maggiore conoscenza.



24220 Junior Inventor

孩子们天生好奇，渴望去发现他们周围的世界。科学物理实验台可以满足孩子们的这些需求，并为他们提供一种有趣的方式去探索科学试验的世界。

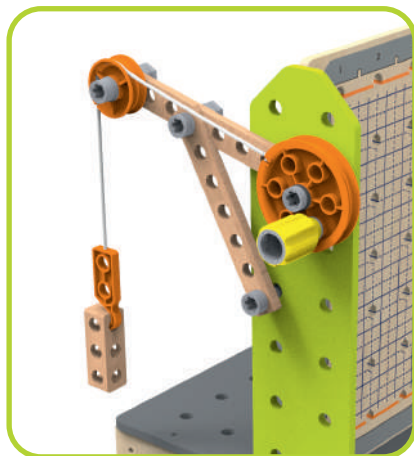
它有15张模板卡片，上面的实验步骤引导孩子们在操作台上进行活动。这套装置的重点不是让孩子们模仿已经预先设计好的空间结构，而是通过操作过程来帮助他们了解周围的环境并且发现新鲜事物。



科学物理实验台的组成部件在设计上符合孩子们的小手尺寸，这样可让他们快速地搭建元件，并与产品互动，创造更多的探索机会。在这个实验台上，孩子们可以搭建、可以做试验，或者可以创造性地探索一些新的想法。孩子们可能会遇到意想不到的情况，为了能得到一个满意的结果，孩子们会不断探索改进。这套装置鼓励着他们把自己的想法付诸实践，培养孩子的创造力，促进他们的探索性学习。

这套装置允许您用以下主题来进行实验：

- 送電
 - 杠杆作用
 - 惰輪
 - 齒輪
- 磁
- 視覺 / 視覺效果
- 自由玩法：
运用螺丝，螺帽以及螺丝刀提高技能



翻到18—23页查看相关照片和想法。

定期将螺丝拧紧！



STEAM

這代表：

- **S**cience (科学)
- **T**echnology (技术)
- **E**ngineering (工程)
- **A**rts (艺术)
- **M**athematics (数学)



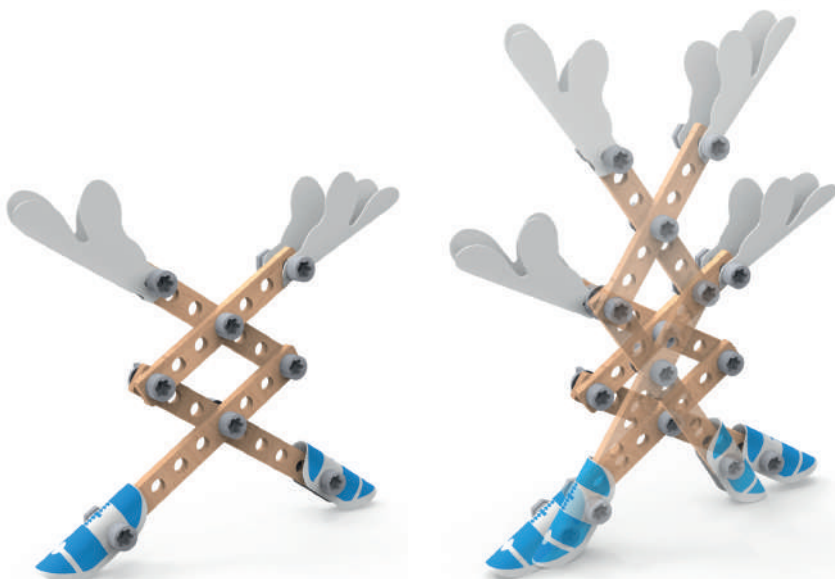
STEAM 旨在整合各个与教育相关的学科知识，让孩子用批判性的思维方式思考，让他们能用创造性的和科学的方式去解决现实中出现的问题。STEAM教育方法能够让孩子成为一个自信、有责任心的人，让他们能独立地、创造性地进行思考。

STEAM 教育方法为孩子提供了一个以自己的速度学习的方法——这意味着他们有足够的¹时间去专注一种现象并深入地探究和实验。通过这种方式他们能根据自己的兴趣去找出问题的答案。

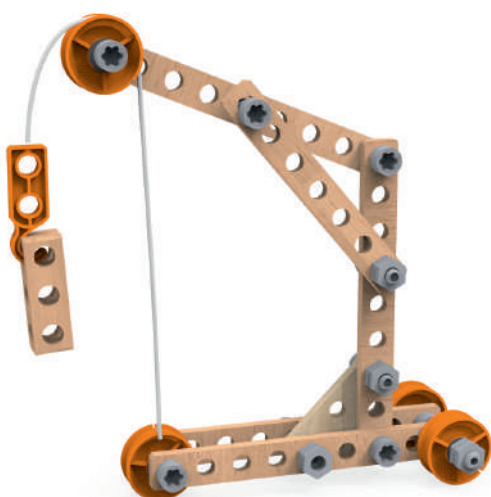


老师则通过提问正确的问题来提供支持——一个问题可以有多种答案。尽可能深入地去提出这些问题，这样能促进孩子进一步思考。在整个过程中，要允许孩子犯错，这样才能找到新的方法。通过这种方式孩子能更多地接触材料，运用他们所有的感官，从而获取更多的知识。

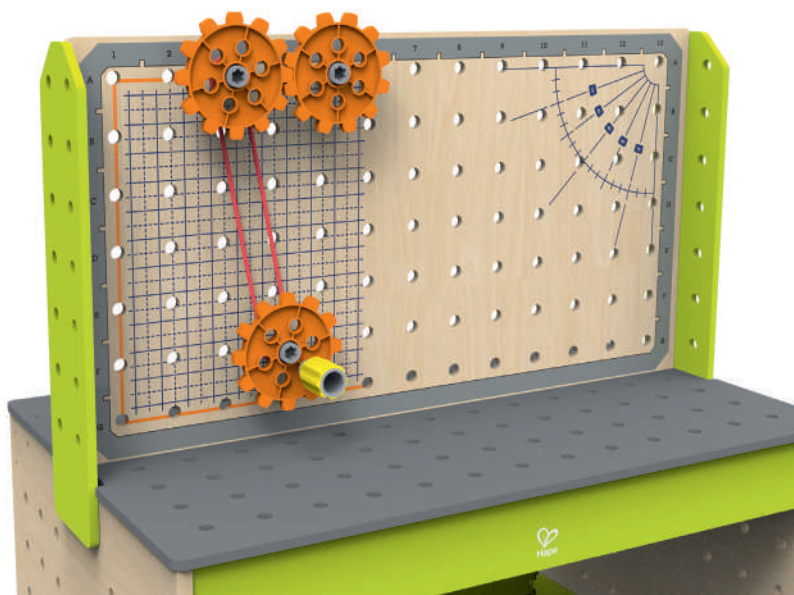
KRAFTÜBERTRAGUNG • Hebelwirkung
TRANSMISSION • Leverage
TRANSMISSION DE PUISSANCE • Effet de levier
TRANSMISIÓN DE ENERGÍA • Efecto de palanca
KRACHTOVERBRENGING • Hefboomwerking
TRASMISSIONE DI POTENZA • Effetto leva
送電 • 杠杆作用



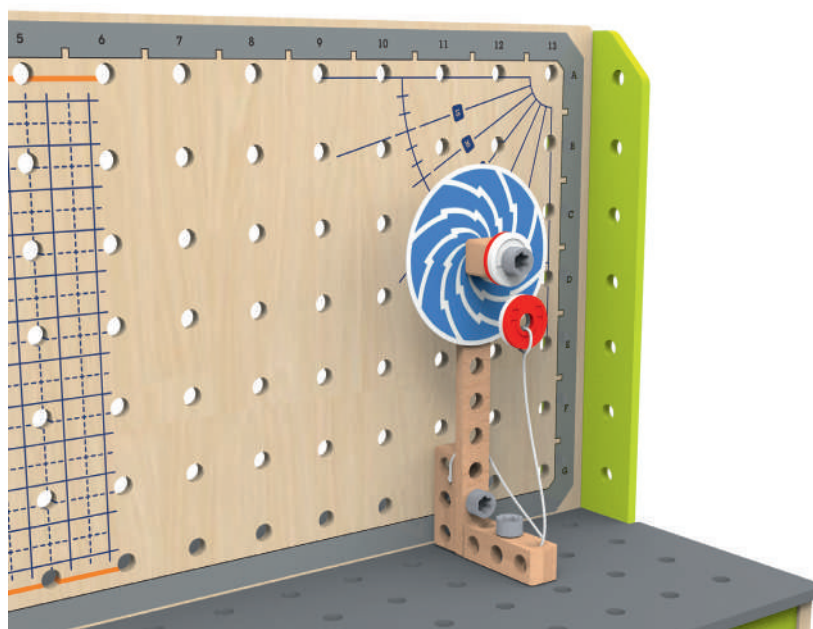
KRAFTÜBERTRAGUNG • Umlenkrolle
TRANSMISSION • Idler pulley
TRANSMISSION DE PUISSANCE • Poulie folle
TRANSMISIÓN DE ENERGÍA • Polea loca
KRACHTOVERBRENGING • Spanrol
TRASMISSIONE DI POTENZA • Puleggia folle
 送電・惰輪



KRAFTÜBERTRAGUNG • Zahnrad
TRANSMISSION • Gear wheel
TRANSMISSION DE PUISSANCE • Rouage
TRANSMISIÓN DE ENERGÍA • Engranaje
KRACHTOVERBRENGING • Tandwiel
TRASMISSIONE DI POTENZA • Pignone
 送電・齒輪



MAGNETISMUS | MAGNETISM | MAGNÉTISME | MAGNETISMO
MAGNETISME | MAGNETISMO | 磁



OPTIK • visuelle Effekte | OPTICS • visual effects | OPTIQUE • effets visuels
ÓPTICA • efectos visuales | OPTICA • visuele effecten
OTTICA • effetti visivi | 光學 • 視覺效果





beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Fax: 0049 37360 162 29
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2020



Dieses Produkt wird in Kooperation mit Hape auf den Markt gebracht und in Kindergärten vertrieben.
This product was launched in cooperation with Hape and is distributed in kindergartens.
Ce produit est commercialisé en coopération avec Hape et distribué dans les jardins d'enfants.
Este producto se comercializa y distribuye en escuelas infantiles en cooperación con Hape.
Dit product wordt in samenwerking met Hape op de markt geïntroduceerd en in kleuterscholen verkocht.
Questo prodotto viene commercializzato in collaborazione con Hape e distribuito negli asili.
这款产品是和Hape品牌一起合作推出的，并推广到了各个幼儿园中。

Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations á conserver.
Guardar esta información para futuras referencias.
Informatie te bewaren.
Conservare per future referenze.
请保留包装材料上的产品信息。

Achtung! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Warning! Not suitable for children under 3 years. Small parts. Choking hazard.
Avertissement! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Risque d'ingestion de petits éléments.
¡Atención! No apto para menores de 3 años. Peligro de atragantarse. Contiene pequeñas piezas.
Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Verstikkingsgevaar. Bevat kleine onderdelen.
Attenzione! Non adatto ai bambini di età inferiore a 3 anni. Rischio di ingestione. Piccole parti.
注意! 不适合3岁以下儿童，产品包含小配件，小孩可能吞咽。