



103 874

Ideen Karussell

Idea Spinner
Le carrousel à idées



1-12

4+

Jahre / years / ans

Ideen Karussell

Inhalt

- 1 Drehplatte aus Birke Multiplex, tafelbeschichtet
- 2 Zeiger
- 30 Stecker aus Holz
- 100 Kunststoffringe in fünf Farben
- 1 rote Schnur, 5 m
- 1 Baumwollbeutel
- 1 Anleitung

Anzahl und Alter der Spieler

Alleine oder bis zu 12 Personen, ab 4 Jahre.

Spielidee

Ingrid Sparks-Burkhardt

Hinweis:
Bei Bedarf können die Stecker mit Holzleim befestigt werden.



Pädagogischer Ansatz

Das tafelbeschichtete Karussell ist flexibel einsetzbar. Es bietet sowohl Kindern als auch pädagogischen Fachkräften zahlreiche Einsatzmöglichkeiten in vielen Bildungsbereichen. Diese drehbare, runde Platte lässt sich mit verschiedensten Materialien bestücken und wird dadurch immer neue Herausforderungen eröffnen. Die Schnur, Stecker und Ringe wie auch die Zeiger helfen dabei, Einteilungen und Ordnungen zu schaffen, Bereiche zu markieren und immer wieder veränderte Spiel- und Lerninhalte zu vermitteln. Das Ideen Karussell kann z.B. zum Üben der Mengen- oder Formwahrnehmung verwendet werden. Muster legen oder Abläufe visualisieren wird mit zusätzlichen Materialien einfach gelingen. Im freien Spiel entfaltet sich die Fantasie und die Kreativität wird gefördert.

Das Ideen Karussell stellt unter anderem auch eine Bereicherung in der ganzheitlichen Sprachförderung dar. Es werden unterschiedliche Aspekte wie z.B. die Wortschatzweiterung und die Grammatik bedient. Auch das Erlernen neuer Sprachen oder das Vertiefen bereits vorhandener Fremdsprachenkenntnisse ist mit dem Ideen Karussell möglich.

Durch die unterschiedlichen Anwendungsmöglichkeiten ist es für alle Entwicklungsstufen geeignet. Somit ist gewährleistet, individuell auf jeden Spieler eingehen zu können.

Die Anzahl der Spieler kann variieren: vom Einzelspiel, über ein Teamspiel in der Kleingruppe bis hin zur Variante Team gegen Team.

Das Ideen Karussell fokussiert sich auf:

- Den Spaß beim Lernen - spielerisches Lernen
- Ganzheitliches Lernen – Lernen mit allen Sinnen - Lernen durch Be-greifen
- Lernen in der Gruppe, Förderung des sozialen Lernens

Anbei finden Sie einige Spielideen. Für das Ideen Karussell können verschiedenste Materialien verwendet werden. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt.



Sprache

Die Ringe können auf die Holzstecker am Rande der Platte aufgesteckt werden.

Die Ringe stehen für Wörter, die folgendermaßen sortiert werden können:

- Anzahl der Silben in jeweiligem Wort
- Genus/Geschlechter der Wörter
- Wortart: Substantive/Nomen (Hauptwörter), Verb (Tätigkeitswörter), Adjektive (Eigenschaftswörter)

- Die Ringe können ebenso Wörter in ganzen Sätzen ersetzen. Oft hören wir Sätze, die nur wie ein langes Wort klingen, doch Sätze werden logischerweise aus mehreren Wörtern gebildet. Die Ringe können die Anzahl der Wörter eines Satzes wiedergeben. Die Spieler können sich die Anzahl der Wörter merken und Sätze mit neuen Wörtern bilden.



Beispiele
Portugiesische Sprache

Mit Bildkarten

Bildkarten oder Gegenstände können auf dem Ideen Karussell mit der passenden Anzahl an Silben (darstellbar z.B. durch verschiedene Stecker oder Ringe) und dem Anfangsbuchstaben platziert werden.

Eine Spielidee kann wie folgt aussehen:

1. Benenne die Gegenstände/Bildkarten und platziere sie auf dem Ideenkarussell.
2. Platziere die Stecker/Ringe entsprechend der Anzahl der Silben neben den Bildern/Gegenständen.
3. Benutze Kastagnetten um die Wörter zu wiederholen und die Silben zu klatschen.

4. Platziere den Anfangsbuchstaben des Wortes neben der Karte/Gegenstand.

5. Drehe das Karussell und nenne das Wort, das vor dir hält.

6. Wurden alle Bildkarten/Gegenstände einmal genannt werden diese, sowie die Buchstaben, vom Karussell entfernt.

7. Anschließend sollen die Karten/Gegenstände benannt werden, indem nur die Stecker /Ringe als Silben sowie das passende Geschlecht als Hinweis benutzt werden.

Personen beschreiben

Verschiedene Figuren oder Fotos werden auf das Karussell gelegt. Jeder Spieler sucht sich eine/s aus und beschreibt die Person in ganzen Sätzen. Hierbei sollen Substantive/ Objekte/ Pronomen verwendet werden.

Weitere Spielideen:

- Die Bildkarten werden auf dem Ideen Karussell platziert, den Spielern können Fragen dazu gestellt werden, z.B.:
 - > Siehst du ein Tier mit einem langen Hals?
 - > Siehst du eine witzige Person?
 - > Ist da etwas zu essen?
 - > ...
- Eine schöne Option ist es, eine bestimmte Karte/Gegenstand mit einer Fliegenklatsche zu treffen, während sich das Karussell dreht.
- Bildkarten werden auf dem Ideen Karussell platziert und dieses wird gedreht. Die Spieler sollen die Karte vor sich nehmen, sobald der Kreisel hält, und damit einen Satz bilden. Anschließend wird die Karte wieder auf das

Karussell gelegt und es wird gedreht. Der nächste Spieler, vor dem die Karte hält, muss sich an den Satz erinnern. Das ist eine großartige Gelegenheit für Fortgeschrittene um die indirekte Rede üben zu können.

- Alle Spieler müssen ihre Augen schließen, während die Bildkarten auf das Ideen Karussell gelegt und mit einem Tuch abgedeckt werden. Danach wird das Karussell gedreht. Die Spieler müssen wieder die Karte vor ihnen nehmen, sobald der Kreisel stoppt, und die Karte imitieren, damit die anderen Teilnehmer erraten können, um welches Wort es sich handelt. Sobald die Karten richtig erraten wurden, werden sie durch eine neue ersetzt, bis alle Karten genutzt wurden.

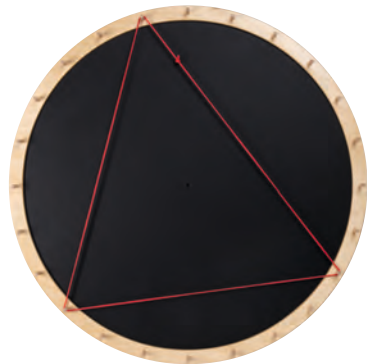




Mathematik

Die beiliegenden Ringe können für mathematische Übungen genutzt werden. Die Spieler legen Zahlen vor sich ab oder bekommen diese von der pädagogischen Fachkraft (als Würfelbild, in geschriebener Form, etc...). Diese Zahl kann nun mit der Anzahl der Ringe auf dem Ideenkarussell vor sich addiert, subtrahiert, geteilt oder multipliziert werden. Verschiedenfarbige Ringe können für Vergleiche benutzt werden.

Mit Hilfe der Holzstecker können mit der langen Schnur unterschiedlichste geometrische Formen auf dem Karussell dargestellt werden





Spielideen mit den Zeigern

Die Zeiger können z.B. dazu verwendet werden, „Freiwillige“ auszusuchen.

Wie viel Uhr ist es?

Die Zeiger werden auf dem Karussell in der Mitte aufgesteckt und dienen nun als Uhrzeiger. Für die älteren Kinder müssen die Zahlen nicht auf der Uhr fixiert sein. Für die jüngeren Kinder können die Holzstecker verwendet und mit einem abwaschbaren Stift/ einer Kreide die Zahlen auf das Karussell geschrieben werden. Ein interessantes und lustiges Spiel ist es, die Zeiger auf der Uhr zu fixieren und das Ideen Karussell zu drehen. Jeder Spieler wird eine andere Uhrzeit vor sich sehen. Nummerierte Stecker

können von jedem Spieler auf den Rand des Kreisels gesetzt werden, falls nötig, um die Uhrzeit einfacher zu bestimmen. Nebenbei können die Figuren, die Wortkarten oder Fotos von Menschen in die Mitte des Kreisels platziert werden, wobei die Teilnehmer erwähnen müssen, was welche Person zu verschiedenen Zeiten macht. Fortgeschrittene können ebenso die verschiedenen Zeiten wie Futur, Präteritum oder Präsens anwenden.

Dinge im Raum finden

Der Spieler, auf den der Zeiger gerichtet ist, soll etwas im Raum finden, z.B. etwas großes Rotes....



Kreideplatte

Das Ideen Karussell besteht unter anderem aus einer hochqualitativen Kreideplatte und kann leicht abgewischt werden.

- Die Kreideplatte kann dafür verwendet werden, sich Bruchzahlen anzueignen
- Auf der Kreideplatte des Ideen Karussell können ebenso Bilder gemalt werden, z.B. verschiedene Abschnitte für die verschiedenen Jahreszeiten, die verschiedenen Monate eines Jahres, ...
- Auf die Kreideplatte können Wörter geschrieben

und das Ideen Karussell anschließend gedreht werden. Wenn die Spieler Wörter lesen können müssen sie schnell ans andere Ende des Raumes laufen und das gesehene Wort dort aufschreiben.

- Alternativ zum Einführen neuer Wörter können diese auf Ideen Karussell geschrieben werden. Während sich der Kreisel dreht, wird ein Chip auf das Karussell geworfen. Sobald dieses anhält sollen die Spieler die Bedeutung des Wortes erraten/vermuten, auf dem der Chip gelandet ist.



Sonstige Spielideen:

Sinne – Spiele um die Sinne und die Unterhaltung anzuregen

Fühlen und Beschreiben verschiedenster Gegenstände, die mit einem Tuch für die Mitspieler verdeckt sind. Diese müssen erraten, was sich unter dem Tuch verbirgt.

Riechen, Probieren und Beschreiben verschiedenster Gegenstände.

Idea Spinner

Contents

- 1 Turning plate made of birch multiplex, panel coated
- 2 Pointers
- 30 Wooden plugs
- 100 Plastic rings in five colours
- 1 Red cord, 5 mts.
- 1 Cotton bag
- 1 Game instructions

Number and age of players

Alone or up to 12 people, from 4 years.

Game Idea

Ingrid Sparks-Burkhardt

Note:
If necessary, the wooden plugs can be glued to the plate with wood glue



Educational approach

The panel-coated Idea Spinner can be flexibly used. It offers many opportunities for children and teachers alike in many educational fields. This rotatable, round plate can be equipped with various materials and will thus always open new challenges. The cord, plugs and rings as well as the pointers help to create divisions and orders, to mark areas and to allow again and again to change the game and learning content. The Idea Spinner can be used e.g. for playful vocabulary and grammar training as well as practicing the awareness of quantities or shapes. Creating patterns or visualizing processes will be easy with additional materials. In free play, the imagination unfolds and creativity is encouraged.

The Idea Spinner represents an enrichment in holistic language development. Different aspects such as for example: the upgrade of the vocabulary and the use of grammar are important issues. Even learning new languages or deepening existing language skills is possible with the Ideas Spinner.

Due to the different application possibilities, it is suitable for all stages of development. Thus, it is guaranteed to be able to respond individually to each player.

The number of players can vary: from the individual game, over a team game in the small group up to the variant team against team.

The Idea Spinner focuses on:

- The fun of learning - playful learning
- Holistic learning - learning with all the senses - learning through touch
- Learning in the group, promoting social learning

Here are some game ideas. For the Idea Spinner various materials can be used. There are no limits for the fantasy.



Language

The rings can be attached to the wooden plugs on the edge of the table.

The rings represent words that can be sorted as follows:

- Number of syllables in the respective word
 - Gender / Gender of words
 - Part of speech: Substantives/nouns, (main words), verb (professional activity words), adjectives (property words)
- The rings can also replace words in whole sentences. We often hear sentences that sound like a long word, but sentences are logically made up of several words. The rings can represent the number of words in a sentence. Players can remember the number of words and form sentences with new words.



Example:
Portugese language

With picture cards

1. Name the items / picture cards and place them on the Idea Spinner.
2. Place the plugs / rings according to the number of syllables next to the images / objects.
3. Use castanets to repeat the words and clap the syllables.
4. Place the first letter of the word next to the card / item.
5. Turn the spinner and call the word that stops in front of you.
6. Once all picture cards / items have been named these are removed from the spinner, as well as the letters.
7. Then the cards / items should be named by using only the plugs / rings as syllables and the matching gender as a hint.

Describing people

Various figures or photos are placed on the spinner. Each player selects one and describes the person in complete sentences. Here nouns/objects and pronouns should be used.

Other game ideas:

- The picture cards are placed on the Idea Spinner, the players can ask questions about it, for example: Do you see an animal with a long neck? Do you see a funny person? Is there something to eat?
- A nice option is to hit a certain card / object with a flyswatter as the spinner rotates.
- Picture cards are placed on the Idea Spinner and this is rotated. The players should take the card in front of them as soon as the top stops and form a sentence with it. Then the card is put back on the spinner and it is turned. The next player in front of the card must remember the sentence. This is a great opportunity for advanced learners to practice indirect speech.

All players must close their eyes while the picture cards are placed on the Idea Spinner and covered with a cloth. Then the spinner is turned. The players must again take the card in front of them as soon as the top stops, and imitate the card, so that the other participants can guess what the word is. Once the cards have been correctly guessed, they will be replaced with a new one until all cards have been used.

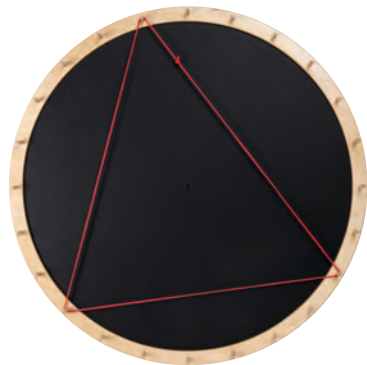




Mathematics

The enclosed rings can be used for mathematical exercises. The players put numbers in front of them or get them from the teachers (as a dice image, in written form, etc ...). This number can now be added, subtracted, split, or multiplied by the number of rings on the Idea Spinner. Different coloured rings can be used for comparisons.

With the help of wooden plugs, the long cord can be used to display a wide variety of geometric shapes on the spinner.





Game idea with the pointers

The pointers may be used for example to select „volunteers“.

What time is it?

The pointers are placed in the middle of the spinner and now work as a clock. For older children, the numbers do not have to be fixed on the clock. For the younger children, the wooden plugs can be used and the numbers written on the spinner with a washable pen / chalk. An interesting and fun game is to fix the pointers on the clock and rotate the Idea Spinner. Each player will see a different time in front of him. Numbered plugs can be placed by each player on the edge of the top, if necessary to make the time easier

to determine. Incidentally, the figures, the word cards or photos of people can be placed in the center of the spinner, whereby the participants must mention what is each person doing at different times. Advanced students can also apply the different times such as future, past tense or present tense.

Find objects in the room

The player who has the pointer in front of him, has to find something in the room, e.g. something red and big.



Chalk board

The Idea Spinner consists among other things of a high quality chalk board and can be easily wiped off.

- The chalk board can be used to acquire fractions
 - Images can also be painted on the chalk board of the Idea Spinner, e.g. different sections for the different seasons, the different months of a year, ...
 - Words can be written on the chalk board and the Idea Spinner can be turned afterwards. If the players can read words, they must quickly walk
- to the other end of the room and write down the word seen there.
 - As an alternative to introduce new words, these can be written on the Idea Spinner. As the circular board turns, a chip is thrown on the spinner. Once this stops, players should guess / assume the meaning of the word where the chip landed on.



Other game ideas

Senses - games to stimulate the senses and the conversation.

Feeling and describing various objects that are covered with a cloth for the other players. These must guess what is hidden under the cloth.

Smelling, tasting and describing various objects.

Le carrousel à idées

Contenu

- 1 plaque tournante en multiplex bouleau, laminée
- 2 aiguilles
- 30 connecteurs en bois
- 100 anneaux en plastique, de 5 couleurs
- 1 cordon rouge, 5 m
- 1 sac en coton
- 1 notice de jeu

Nombre et âge des joueurs

Tout seul ou jusqu'à 12 personnes, à partir de 4 ans.

Idée de jeu

Ingrid Sparks-Burkhardt

Note:

S'il est nécessaire on peut fixer les connecteurs en bois avec de la colle à bois.



Objectif pédagogique

Le carrousel est très polyvalent. Il sert aussi bien aux enfants qu'aux éducateurs et propose de nombreuses possibilités de mise en place dans différents secteurs. Ce plateau pivotant peut être doté de différents matériaux, ce qui ouvre toujours de nouvelles perspectives aux enfants. Le cordon, les connecteurs, les anneaux et les aiguilles aident à créer une structure, marquer des espaces et transmettre différentes informations. Par exemple, on peut l'utiliser pour développer la perception des quantités ou des formes. Avec d'autres matériaux, on peut visualiser des modèles ou des déroulements. Le libre jeu laisse la place à l'imagination et à la créativité.

Le carrousel des idées est également d'une précieuse aide en matière de développement du langage. Il permet d'élargir le vocabulaire et les capacités en matière de grammaire. Par ailleurs, il peut être utilisé dans l'apprentissage de nouvelles langues ou dans son approfondissement.

Grâce à ses nombreuses possibilités d'utilisation, il est adapté à tous les niveaux de développement. Cela permet de travailler individuellement avec les joueurs.

Le nombre de joueurs peut varier : vous pouvez jouer avec un seul enfant, en groupe ou même avec plusieurs équipes.

Les points forts du carrousel d'idées sont :

Apprendre tout en s'amusant

Une approche intégrale de l'apprentissage - apprendre avec tous les sens - comprendre par le biais d'expériences

Apprendre en groupe, développement des capacités sociales

Vous trouverez ici quelques idées de jeu. Vous pouvez utiliser différents matériaux avec le carrousel des idées. Il n'y a pas de limites à la créativité des enfants et à la votre.



Langue

Les anneaux peuvent être placés sur les connecteurs en bois au bord du plateau.

Les anneaux représentent les mots qui peuvent être triés de la manière suivante:

- Nombre de syllabes dans le mot en question
 - Genre et nombre des mots
 - Type de mot : substantifs/noms, verbes, adjectifs
- Les anneaux peuvent également remplacer des mots dans des phrases. Souvent, nous entendons des phrases qui semblent être composées d'un seul mot, mais logiquement, une phrase se compose de plusieurs mots. Par exemple, les anneaux peuvent représenter le nombre de mots d'une phrase. Les joueurs peuvent mémoriser le nombre de mots et créer des phrases avec des nouveaux mots.



Exemple:
langue portugaise

Avec des cartes illustrées

Vous pouvez placer des cartes illustrées ou des objets sur le carrousel à idées (avec le nombre correspondant de syllabes pouvant être symbolisés par différents connecteurs ou anneaux) et les placer en fonction de la première lettre du mot.

1. Nomme les objets/cartes illustrées et place-les sur le carrousel à idées.
2. Place les connecteurs/anneaux à côté des images/objets, en fonction du nombre de syllabes.
3. Utilise des castagnettes pour répéter les mots et tape dans les mains en fonction du rythme du mot.

4. Place la première lettre du mot à côté de la carte/ de l'objet

5. Tourne le carrousel et nomme le mot qui s'arrête devant toi.

6. Retire toutes les cartes illustrées/les objets qui ont été nommés, ainsi que les lettres correspondantes, du carrousel.

7. Ensuite, nomme les cartes illustrées/les objets en utilisant seulement les connecteurs/anneaux et le genre correspondant en tant qu'indices.

Décrire des personnes

Différentes figures ou photos sont placées sur le carrousel. Chaque joueur choisit une figure ou une photo et décrit la personne. Les enfants doivent utiliser des substantifs/des objets/des pronoms.

Autres idées de jeu:

- Les cartes illustrées sont placées sur le carrousel d'idées, et vous pouvez poser des questions aux joueurs, par exemple:
 - > vois-tu un animal avec un long cou ?
 - > vois-tu une personne drôle ?
 - > vois-tu quelque chose à manger ?
 - > ...
- Une option intéressante est de taper sur une carte précise avec une tapette à mouches pendant que le carrousel tourne.
- Les cartes illustrées sont placées sur le carrousel d'idées, et celui-ci tourne. Les joueurs doivent prendre la carte qui se montre à eux, et former une phrase avec cette carte.

Ensuite, la carte est placée sur le carrousel, que vous faites tourner. Le prochain joueur devant lequel s'arrête la carte doit se rappeler de la phrase. Pour les enfants un peu plus âgés, c'est une occasion parfaite pour s'entraîner au discours indirect.

- Tous les joueurs doivent fermer leurs yeux, pendant que les cartes illustrées sont placées sur le carrousel, et recouvertes d'un tissu. Ensuite, le carrousel se met à tourner. Les joueurs doivent prendre la carte se trouvant devant eux, dès que le carrousel s'arrête, et imiter ce qu'il voit afin que les autres joueurs devinent de quel terme il s'agit. Une fois qu'ils ont trouvé, une autre carte est sélectionnée, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été utilisées.

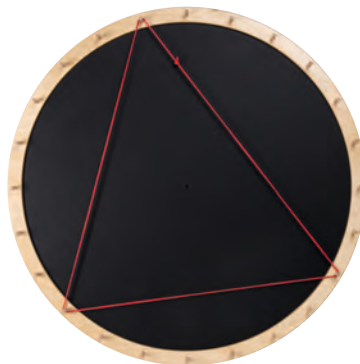




Mathématiques

Les anneaux peuvent être utilisés pour des exercices mathématiques. Les joueurs proposent des chiffres ou bien l'éducateur leur donne un chiffre (dé, sous forme écrite etc.) Maintenant, ce chiffre peut être additionné, soustrait, divisé ou multiplié avec le nombre d'anneaux se trouvant sur le carrousel des idées. Des anneaux de différentes couleurs peuvent être utilisés pour faire des comparaisons.

Avec le long cordon et les connecteurs en bois, différentes formes géométriques peuvent être représentées sur le carrousel.





Idées de jeu avec les aiguilles

Par exemple, les aiguilles peuvent être utilisées pour chercher des volontaires.

Quelle heure est-il ?

Les aiguilles sont placées au milieu du carrousel et servent comme les aiguilles d'une montre. Si vous jouez avec des enfants plus âgés, il n'est pas nécessaire de placer les chiffres sur la montre. Si vous jouez avec des enfants plus jeunes, vous pouvez utiliser les connecteurs en bois et écrire les chiffres sur le carrousel avec un stylo non permanent ou de la craie. Un jeu intéressant et drôle est de fixer les aiguilles sur la montre et de tourner le carrousel. Chaque joueur verra une autre heure devant lui. Les connecteurs

numérotés peuvent être utilisés par chaque joueur pour déterminer l'heure plus simplement. Par ailleurs, on peut placer des figures, des cartes de mots ou des photos de personnes au milieu du carrousel - les enfants doivent aller décrire les activités aux différents moments de la journée. Les enfants plus âgés s'exprimeront au présent, au futur ou à l'imparfait.

Trouver des objets dans une pièce

Le joueur sur lequel pointe l'aiguille doit trouver quelque chose dans la pièce, quelque chose de rouge par exemple.



Plaque en ardoise

Le carrousel d'idées se compose entre autres d'une plaque en ardoise de haute qualité qui peut être essuyée très simplement.

La plaque en ardoise peut être utilisée pour comprendre les fractions

- Sur la plaque en ardoise du carrousel d'idées, il est également possible de faire des dessins, par exemple, les quatre saisons, les mois de l'année...
- Il est également possible d'écrire des mots sur la plaque en ardoise, puis de tourner le carrousel. Si les joueurs savent lire, ils doivent vite courir au bout de la pièce et écrire le mot.
- Pour introduire de nouveaux mots, on peut les noter sur le carrousel. Pendant que le carrousel tourne, on peut jeter un jeton sur celui-ci. Dès que celui-ci s'arrête, les joueurs doivent deviner la signification du mot sur lequel est tombé le jeton.



Autres idées de jeu :

Les sens - des jeux permettant d'éveiller les sens et de créer une discussion

Toucher et décrire différents objets qui sont recouverts par un tissu. Ils doivent devenir ce qui se cache sous le tissu.

Sentir, goûter et décrire différents objets.

Ein weiteres Dusyma Produkt / Further Dusyma products / Plus de produits Dusyma



 Original
Dusyma

103 870
Sacky

Ideen Karussell

103872 | 103 873



BG - ВНИМАНИЕ - Опасност от задавяне! Малки части!
CS - Upozornění - Nebezpečí zalknutí! Malé části!
DA - Advarsel - Kvælningssfare! Små dele!
DE - Achtung - Erstickungsgefahr! Kleine Teile!
GRC - Προειδοποίηση - Κίνδυνος πνιγμού! Μικρά μέρη!
EN - Warning - Choking hazard! Small parts!
ES - Advertencia - Peligro de atragantamiento! Partes pequeñas!
ET - Hoiatus - Kägistamisohut! Väikeesed osad!
FI - Varoitus - Tukehtumisvaara! Pieniä osia!
FR - Attention - Danger d'étouffement! Petits éléments!
HR - Upozorenje - Opasnost od gušenja! Mali dijelovi!
HU - Figyelmeztetés - Fulladásveszély! Kis alkatrészek!
IT - Avvertenza - Rischio di soffocamento! Piccole parti!
LT - Įspėjimas - Pavojus užspringti! Smulkios detalės!
LV - Brīdinājums - Aizrīšanās risks! Sīkas detaļas!
MT - Twissija - Periklu li wiehed jifga! Bćejjec żghar!
NL - Waarschuwing - Verstikkingsgevaar! Kleine onderdelen!
PL - Ostrzeżenie - Niebezpieczeństwo udławienia się! Małe części!
PT - Atenção - Risco de asfixia! Pequenas partes!
RO - Avertisment - Pericol de sufocare internă! Părți mici!
SK - Upozornenie - Nebezpečnosť dusenia! Malé časti!
SL - Opozorilo - Nevarnost zadušitve zaradi tujska! Majhni deli!
SV - Varning - Kvävningssrisk! Små delar!



Dusyma Kindergartenbedarf GmbH
Haubersbrunner Straße 40
73614 Schorndorf / Germany
Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0
Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41
E-mail: info@dusyma.de



Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!
Please keep the instruction manual safe for future consultation!
Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour consultation ultérieure!

www.dusyma.com