



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

D EN F ES NL I CHN

Nr. 22315



belsduc



Art. Nr. 22315

## ZigZag

Bei diesem Spiel haben kleine Schneiderlein viel Spaß mit Nadel und Faden, Schere und Knöpfen. Aufmerksamkeit, Farberkennung und Geschicklichkeit werden gefördert.

Inhalt:	1 Holz-Hemd 16 Holz-Knöpfe 1 Holznadel mit Faden 1 Schere zum Drehen 10 Gewinnchips
Alter:	4+
Mitspieler:	2-4
Autor:	Udo Peise für Daniel

Leni und Luca hatten Langeweile. Draußen war es kalt und es regnete schon seit Stunden. Nachdem die beiden alle ihre Spiele gespielt hatten, brachte ihnen die Mama ein großes Glas mit Knöpfen. Sie durften sie ordnen und mit einer dicken Nadel auf ein Stück alten Stoff nähen. Was für ein großer Spaß! Nach ein bisschen Übung war der Stoff bald voll mit Knöpfen, und die beiden waren sehr stolz, dass sie so prima nähen konnten.

**Kurzanleitung:** Die Schere wird gedreht. Die beiden Spitzen zeigen auf je eine Farbe. Die Spieler dürfen wählen und einen Knopf in einer der beiden Farben an sich nehmen. Hat ein Spieler das zweite Mal die Farbe, in der er bereits einen Knopf besitzt, darf er diesen "annähen" und erhält danach einen Chip. Wer als Erster drei Chips hat, gewinnt das Spiel.

**Das Nähen:** Das Hemd wird auf den Tisch gelegt. Daran ist die Nadel mit dem Faden bereits von unten durch das erste Loch gesteckt worden. Ein Knopf wird nun mit der farbigen Seite nach oben in eine Hand genommen. Mit der anderen Hand wird die Nadel mit dem Faden von unten durch ein Knopfloch gezogen. Danach wird sie von oben in das zweite Knopfloch und das zweite Loch im Hemd gesteckt. Nadel und Faden werden unten aus dem Hemd heraus gezogen und damit ist der Knopf am Hemd "angenäht".  
Um die Ausgangsposition für den nächsten Spieler zu schaffen, wird nun noch die Nadel mit dem Faden von unten durch das nächste Loch im Hemd gezogen. Damit kann der nächste Spieler den zweiten Knopf annähen. Die Spieler können das vor Spielbeginn zunächst etwas üben.





- Spielvorbereitung:** Das Hemd wird auf den Tisch gelegt. Nadel und Faden sind daran befestigt und von unten durch das erste Loch gezogen. Alle Knöpfe werden mit der farbigen Seite nach oben auf dem Tisch verteilt. Die Vorlage mit der drehbaren Schere und die Holzchips werden bereit gelegt.
- Spielverlauf:** Der jüngste Spieler dreht die Schere. Die beiden Scherenspitzen zeigen auf zwei Farben, oder wenigstens eine der Spitzen auf eine Farbe. Der Spieler darf nun einen Knopf in einer der beiden Farben vor sich ablegen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Ab der zweiten Runde heißt es aufgepasst, denn wer jetzt die Knopffarbe entsprechend wählt bekommt schneller einen Gewinnpunkt.  
Zeigt eine Scherenspitze auf eine Knopffarbe, die der Spieler bereits vor sich liegen hat, nimmt er keinen zweiten Knopf der gleichen Farbe, sondern näht den ersten dieser Farbe an das Hemd an.  
Für diesen angenähten Knopf nimmt er sich einen Holzchip und legt ihn vor sich ab.  
Nun ist der Nächste an der Reihe. Ist kein Knopf in der erdrehten Farbe mehr vorhanden, ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Spielende:** Wer bei vier Mitspielern als Erster drei Chips vor sich liegen hat, hat das Spiel gewonnen. Bei weniger Mitspielern kann die Anzahl erhöht werden.
- Variante:** Es kann auch ohne Anleitung gespielt werden. Einfach die Knöpfe an das Hemd nähen und danach wieder abfädeln. Das trainiert die Feinmotorik und macht auch ohne Regeln viel Spaß. Ggf. können die Knöpfe auch nach Farben sortiert angenäht werden.



Art. no. 22315

## ZigZag

Little tailors have a lot of fun with the needle and thread, pair of scissors and buttons as they play the game.

ZigZag trains attention, colour recognition and skill.

Contents:	1 wooden shirt 16 wooden buttons 1 wooden needle with thread 1 pair of scissors for spinning 10 winning chips
Age:	4+
Number of players:	2-4
Author:	Udo Peise for Daniel

Leni and Luca are bored. It's cold outside and it has been raining for hours. They have finished playing all their games and so Mama brings them a large jar with buttons. They may put them in order and sew them with a thick needle onto a piece of old material. It's great fun! After a bit of practice the material is covered with buttons and the two children are very proud of being able to sew so well.

**Instructions in brief:** The pair of scissors is spun. Each of the two tips points to a colour. The players may choose a button in one of the two colours and take it. If a player gets a button in the same colour as one of the buttons (s)he already has, (s)he may sew on this button and (s)he is then given a chip. The first player to have three chips wins the game.

**Sewing:** The shirt is put on the table. The needle with thread is already inserted upwards through the first hole. The player uses one hand to hold a button with the coloured side upwards. With his/her other hand (s)he pulls the needle with thread upwards through a buttonhole and then downwards into the second hole in the button and the second buttonhole in the shirt. The needle and thread are then pulled downwards out of the shirt and the button is "sewn on" the shirt. The needle with the thread is then pulled upwards through the next hole in the shirt to produce the starting position for the next player so that the next player can sew on the second button. The players can practise a bit before they start the game.





**Game preparation:**

The shirt is put on the table. The needle and thread are attached to it and pulled upwards through the first hole. All buttons are spread out on the table with the coloured side facing upwards. The wooden board with the rotatable scissors and the wooden chips are laid out.

**Rules of the game:**

The youngest player spins the scissors. Each scissor tip points to a colour, or at least one of the tips points to a colour. The player may now pick a button in one of the two colours and put it out in front of him/herself. After that, it's the next player's turn.

The players need to pay attention from the second round on because whoever chooses the right button colour now will acquire a winning point more quickly.

If a scissor tip points to a button colour which the player has in front of him/her already, (s)he does not take a second button in the same colour but instead sews the first button of that colour onto the shirt.

For this sewn-on button, (s)he takes a wooden chip and puts it down in front of him/her.

It is now the next player's turn. If there is no other button in the colour pointed to, it is the next player's turn.

**End of the game:**

The winner is the first of four players to have collected three chips. The number of chips needed to win the game can be increased if there are fewer players.

**Variant:**

The children can also play as they like with the game and simply sew the buttons on the shirt and pull out the thread again. This trains fine motor skills and is fun even without following any game rules. The buttons can also be sorted according to colour and sewn on in that order.



Art. no. 22315

## ZigZag

Dans ce jeu les petits tailleurs s'amuseront avec une aiguille, du fil, une paire de ciseaux et des boutons.

ZigZag fait travailler l'attention, la reconnaissance des couleurs et l'habileté manuelle.

Contenu:	1 chemise en bois 16 boutons colorés en bois 1' aiguille en bois et du fil 1 paire de ciseaux 10 jetons de victoire
Âge:	4+
Nombre de joueurs:	2-4
Auteur:	Udo Peise

Il fait froid dehors et il n'arrête pas de pleuvoir, Leni et Luca s'ennuient car ils ont joué à tous leurs jeux. Afin de les occuper leur Maman leur apporte un grand pot avec des boutons. Ils peuvent alors les mettre en ordre et les coudre avec une aiguille épaisse sur une vieille chemise. C'est grand amusement! Après un peu d'entraînement la chemise est couverte de jolis boutons colorés et les deux enfants sont très fiers de savoir si bien coudre.

### Aperçu du jeu:

On fait tourner la paire de ciseaux par un coup sec sur le plateau de jeu. Chacune des deux lames de la paire de ciseaux pointe alors une couleur. Le joueur peut choisir et prendre un bouton d'une des deux couleurs désignée. Si le joueur qui vient de faire tourner la roue possède déjà un bouton d'une des deux couleurs, il peut coudre sur ce bouton sur la chemise et gagne ainsi un jeton de victoire. Le premier joueur avoir gagné trois jetons de victoire remporte la partie.

### Coudre:

La chemise est mise sur la table. On insère l'aiguille avec le fil à travers le premier trou de la chemise vers le haut.

Pour coudre un bouton, le joueur utilise une main pour tenir le coté coloré du bouton vers le haut. Avec son autre main il tire l'aiguille avec le fil vers le haut et la passe à travers le premier trou du bouton puis vers le bas dans le deuxième trou du bouton et le deuxième trou de la chemise.

Le bouton est alors cousu.

Ensuite le joueur tire l'aiguille avec le fil vers le haut à travers le prochain trou de la chemise pour le prochain joueur. Les joueurs peuvent s'exercer un peu avant de commencer à jouer.



**Préparation du jeu:** La chemise est posée sur la table. L'aiguille et le fil sont attachés dessus et traversent le premier trou de la chemise vers le haut. Tous les boutons sont posés sur la table côté coloré. Le plateau de jeu en bois avec les ciseaux et les jetons de victoire en bois sont posés à côté de la chemise sur la table.

**Règles du jeu:** Le plus jeune joueur fait tourner les ciseaux. En s'arrêtant, ils pointeront une ou deux couleurs. Le joueur choisit alors un bouton d'une des deux couleurs montrées par les ciseaux et le pose devant lui. Ensuite, on passe au joueur suivant. A partir du deuxième tour d'un joueur, les ciseaux peuvent pointer une couleur de bouton que le joueur possède déjà. Dans ce cas, il ne prend pas de deuxième bouton de la même couleur, à la place il va coudre le bouton de cette couleur sur la chemise. Après avoir cousu un bouton, il prend un jeton de victoire et le pose devant lui. S'il ne reste plus aucun bouton de la couleur pointée, on passe directement au joueur suivant.

**Fin du jeu:** A quatre joueurs le premier à avoir gagné trois jetons de victoire est déclaré vainqueur. Le nombre de jetons de victoire à remporter peut être augmenté s'il y a moins de joueurs.

**Variante:** Les enfants peuvent aussi jouer comme ils le souhaitent, simplement en cousant les boutons sur la chemise par exemple. Les boutons peuvent aussi être assortis selon les couleurs et être cousus dans cet ordre. Ils exerceront ainsi leur habileté manuelle tout en s'amusant.



Ref. nº 22315

## ZigZag

Con este juego, los pequeños sastrecillos se divertirán mucho cosiendo con aguja, hilo, tijera y botones.

El juego estimula la atención y desarrolla la discriminación de los colores y la destreza manual.

Contenido:	1 camisa de madera 16 botones de madera 1 aguja de madera con hilo 1 tijera giratoria 10 fichas de premio
Edad:	4+
Jugadores:	2-4
Autor:	Udo Peise

Leni y Luca están aburridos. Hace frío en la calle, y no ha parado de llover desde hace horas. Ya han jugado con todos los juegos que tienen, cuando su mamá les trae un frasco lleno de botones, proponiéndoles que los ordenen y los cosan con una aguja grande sobre un trozo de tela vieja. ¡Qué divertido! Tras un poco de práctica, la tela se va llenando rápidamente de botones, y los dos se ponen muy contentos al ver lo bien que saben coser.

**Instrucciones breves:** Se hace girar la tijera. Las dos puntas señalan un color cada una. El jugador elige y coge un botón del color que más le gusta. Si en la siguiente tirada la tijera señala el mismo color del que el jugador ya tiene un botón, puede "coser" éste en la camisa y recibe una ficha de premio. Gana el primero que reúna tres fichas.

**Coser:** Se coloca la camisa sobre la mesa. Antes se debe haber insertado la aguja con el hilo desde abajo a través del primer agujero de la camisa. A continuación, se coge con una mano un botón con el lado de color señalando hacia arriba. Con la otra mano se pasa la aguja con el hilo desde abajo por uno de los agujeros del botón. Después, se introduce la aguja desde arriba en el segundo agujero del botón y a través del segundo agujero de la camisa. Finalmente, la aguja con el hilo se saca por debajo de la camisa, con lo que el botón queda "cosido". Para preparar la posición de partida para que el siguiente jugador pueda coser el segundo botón, se pasa la aguja con el hilo desde abajo por el siguiente agujero de la camisa. Antes de comenzar a jugar, conviene que los jugadores practiquen un poquito.





**Preparación del juego:** Se coloca la camisa sobre la mesa. La aguja con el hilo, atada a la camisa, se pasa desde abajo por el primer agujero de la camisa. Todos los botones se reparten sobre la mesa con el lado de color señalando hacia arriba. Asimismo, se dejan preparados el tablero con la tijera giratoria y las fichas de madera.

**Cómo se juega:** Comienza el jugador más joven haciendo girar la tijera. Las dos puntas señalan un color cada una o, al menos, una de las puntas señala un color. El jugador puede escoger un botón en uno de los colores que marca la tijera y colocarlo delante de sí. Después, el turno pasa al siguiente jugador.

A partir de la segunda vuelta hay que prestar atención, porque el que ahora elige el color adecuado, puede hacerse rápidamente con una ficha de premio.

Si una de las puntas de la tijera señala el color del botón que el jugador ya tiene delante de sí, no debe coger un segundo botón del mismo color, sino que puede coser el primer botón de este color en la camisa.

Por este botón cosido, el jugador puede tomar una ficha de madera y colocarla delante de sí.

Ahora le toca al siguiente jugador. Si ya no quedan botones del color que marca la tijera, el turno pasa al siguiente jugador.

**Fin de la partida:** Si juegan cuatro jugadores, gana la partida el primero en conseguir tres fichas. Si hay menos de cuatro jugadores, puede aumentarse el número de fichas correspondientemente.

**Variante:** También se puede jugar sin instrucciones. En este caso, se trata simplemente de coser los botones en la camisa para después volver a quitarlos. Este ejercicio entrena la motricidad fina y aporta mucha diversión, incluso sin reglas de juego. Si se desea, los botones pueden coserse ordenados por colores.





Art.-nr. 22315

## ZigZag

Bij dit spel beleven kleine kleermakertjes veel plezier met naald en draad, schaar en knopen.

Aandacht, kleurherkenning en handigheid worden bevorderd.

Inhoud:	1 houten hemd 16 houten knopen 1 houten naald met draad 1 schaar om te draaien 10 houten jetons
Leeftijd:	4+
Aantal spelers:	2-4
Auteur:	Udo Peise

Leni en Luca vervelen zich. Buiten is het koud en het regent al uren lang. Nadat zij al hun spellen gespeeld hadden bracht mama hen een groot glas vol met knopen. Zij mochten ze rangschikken en met een dikke naald op een stuk oude stof naaien. Dat was pas plezierig! Na een beetje oefening was het stuk stof al gauw vol met knopen en zij waren heel erg trots dat ze zo goed konden naaien.

**Korte gebruiksaanwijzing:** De schaar wordt gedraaid. De twee punten wijzen ieder op een kleur. De spelers mogen kiezen en een knoop nemen in één van de twee kleuren. Wanneer een speler voor de tweede keer die kleur heeft, waarin hij reeds een knoop bezit, dan mag hij deze „eraan naaien" en krijgt daarna een jeton. Wie als eerste drie jetons heeft is de winnaar van het spel.

**Het naaien:** Het hemd wordt op tafel gelegd. De naald met de draad is daaraan al onderaan vastgemaakt door het eerste gaatje. Een knoop wordt nu in één hand genomen met de gekleurde kant naar boven. Met de andere hand wordt de naald met de draad van onder door een knoopsgat getrokken. Daarna van boven in het tweede knoopsgat en het tweede gaatje in het hemd gestoken. Naald en draad worden van onder uit het hemd getrokken, daarmee is de knoop aan het hemd "vastgenaaid". Om de uitgangspositie voor de volgende speler te realiseren wordt nu nog de naald met de draad van onder door het volgende gaatje in het hemd getrokken. Daarmee kan de volgende speler de tweede knoop eraan naaien. De spelers mogen dit eerst een beetje oefenen vooraleer het spel begint.





**Vorbereitung van het spel:**

Het hemd wordt op tafel gelegd. Naald en draad zijn eraan bevestigd en van beneden door het eerste gaatje getrokken. Alle knopen worden op tafel verdeeld met de gekleurde kant naar boven. De draaibare schaar en de houten jetons worden klaargelegd.

**Spelverloop:**

De jongste speler laat de schaar draaien. De twee punten van de schaar wijzen op twee kleuren, of tenminste één van de punten op één kleur. De speler mag nu een knoop vóór zich leggen in één van die twee kleuren. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Vanaf de tweede ronde moet er opgelet worden, want wie nu de overeenstemmende knoopkleur kiest, krijgt sneller een winstpunt.

Wanneer een punt van de schaar naar een knoopkleur wijst, die de speler reeds vóór zich heeft liggen, dan neemt hij geen tweede knoop van dezelfde kleur maar naait de eerste knoop van deze kleur aan het hemd.

Voor deze aangenaide knoop neemt hij een houten jeton en legt deze vóór zich op tafel.

Nu is de volgende aan de beurt. Als er geen knoop meer voorhanden is in de gedraaide kleur, dan is de volgende speler aan de beurt.

**Einde van het spel:**

Wie bij vier spelers als eerste drie jetons vóór zich heeft liggen is de winnaar van het spel. Bij minder dan vier spelers kan het aantal jetons verhoogd worden.

**Variante:**

Er kan ook gespeeld worden zonder aanleiding. Gewoon de knopen aan het hemd naaien en er daarna weer afdoen. Dat oefent de fijne motoriek en is ook zonder regels erg plezierig. Eventueel kunnen de knopen er ook aangenaaid worden volgens kleur gesorteerd.





Cod. art. 22315

## ZigZag

In questo gioco, i piccoli sarti si divertono con ago e filo, forbici e bottoni. Vengono stimulate l'attenzione, il riconoscimento dei colori e l'abilità.

Contenuto:	1 camicia di legno 16 bottoni di legno 1 ago di legno con filo 1 forbice per ruotare 10 gettoni vincenti
Età:	4+
Giocatori:	2-4
Autore:	Udo Peise

Laura e Luca si stanno annoiando. Fuori fa freddo e piove già da ore. Dopo aver giocato con tutti i loro giochi, hanno ricevuto dalla mamma un grosso bicchiere con dei bottoni, che hanno potuto ordinare e cucire su un vecchio pezzo di stoffa con un grosso ago. Che divertimento! Dopo esserci esercitati un po', la stoffa è piena di bottoni e i due sono orgogliosi di aver saputo cucire così bene.

**Istruzioni in breve:** Le forbici vengono ruotate. Le due punte indicano ognuna un colore. I giocatori possono scegliere un bottone di uno dei colori. Se ad un giocatore tocca per la seconda volta il colore di cui possiede già un bottone, lo può "cucire" e riceve un gettone. Vince il gioco il giocatore che accumula per primo tre gettoni.

**Cucire:** si stende la camicia sul tavolo. L'ago con il filo è già infilato nel primo foro dal basso. Un bottone viene preso con una mano con il lato colorato rivolto verso l'alto. Con l'altra mano si tira l'ago con il filo attraverso un foro del bottone, dopodiché dall'alto nel secondo foro del bottone e nel secondo bottone della camicia. L'ago con il filo vengono infilati dalla camicia verso il basso, dopodiché il bottone è "cucito" alla camicia. Per creare la posizione di partenza per il secondo giocatore, l'ago viene infilato con il filo dal basso nel secondo foro della camicia. In questo modo, il giocatore successivo può cucire il secondo bottone. I giocatori possono esercitarsi prima di iniziare il gioco.



**Preparazione del gioco:** si stende la camicia sul tavolo. L'ago con il filo è già infilato nel primo foro della camicia dal basso. Tutti i bottoni vengono distribuiti sul tavolo con il lato colorato rivolto verso l'alto. Si preparano la tavola con le forbici girevoli e i gettoni di legno.

**Svolgimento del gioco:** il giocatore più giovane ruota le forbici. Le due punte delle forbici indicano due colori o almeno una delle punte un colore. Il giocatore può quindi posare davanti a sé un bottone di uno dei due colori. Dopodiché tocca al giocatore successivo. A partire dal secondo giro, bisogna fare attenzione, perché chi sceglie il colore di bottone giusto, riceve più velocemente un punto vincente. Se una punta delle forbici indica un colore di bottone che il giocatore ha già davanti a sé, non prende un secondo bottone dello stesso colore, bensì cuce il primo di questo colore alla camicia. Per questo bottone cucito riceve un gettone di legno, che posa davanti a sé. A questo punto tocca al giocatore successivo. Se i bottoni del colore indicato dalle punte delle forbici sono esauriti, tocca al giocatore successivo.

**Fine del gioco:** vince il gioco il primo dei quattro giocatori che accumula davanti a sé tre gettoni. Se i giocatori sono di un numero inferiore, si può aumentare il numero di gettoni.

**Variante:** si può giocare anche senza istruzioni cucendo semplicemente i bottoni alla camicia e scuocendoli di nuovo. In questo modo si allenano le capacità motorie fini e ci si diverte anche senza regole. Eventualmente i bottoni possono essere cuciti anche ordinandoli per colore.





货号 22315

## 缝扣子游戏

小裁缝们用他们的针线，剪刀和钮扣来做游戏，玩得不亦乐乎。这个游戏不仅能提高孩子们的注意力，而且能够锻炼孩子们的颜色辨析能力和动手能力。

游戏配件：	1件木制衬衫 16个木制钮扣 1根带线的木质针棒 1个可以旋转的剪刀盘 10个赢点
适合年龄：	4岁以上
游戏人数：	2-4人
游戏作者：	乌德·佩斯

这是一个阴冷的下雨天，莱尼和卢卡感觉很无聊。他们已经把所有的游戏都玩遍了。这时妈妈拿来了一个装满钮扣的罐子，他们可以将这些钮扣按顺序排好，然后用针把它们缝在一块旧布料上，非常有趣噢！经过多次反复的练习，旧布块上缝满了钮扣。两个孩子感到很自豪，因为现在他们已经缝的很不错的了。

**游戏简介：** 首先旋转剪刀，剪刀的两头各指向一种颜色。游戏者可以选择并拥有与其中一种颜色相同的钮扣。如果之后游戏者再获得一个同他（她）已经获得的钮扣颜色相同的钮扣，他（她）就可以将这个钮扣缝在木制衬衫上，并获得一个赢点。第一个获得三个赢点的人，就是赢家。

**缝钮扣的方法：** 首先，将木制衬衫放在桌面上，针线已经向上穿过衬衫上的第一个孔。第一个游戏者用一只手拿着一个钮扣，钮扣有颜色的一面朝上。另一只手拿着针线，穿过钮扣的一个孔，先向上拉，然后往下再让针线穿过这个钮扣和衬衫上的第二个孔。游戏者将针线往下拉，使这个钮扣缝在衬衫上，最后将针线再往上穿过衬衫上的第三个孔，做好第二个游戏者开始缝钮扣的准备。参加者可以在游戏开始前先进行练习。



### 游戏准备:

将木制衬衫放在桌面上，针线先向上穿过衬衫上的第一个孔。将所有的纽扣颜色朝上平铺在桌面上。最后将可旋转的剪刀盘和赢点放在桌面上。

### 游戏规则:

从最年轻的游戏者开始旋转剪刀。两个剪刀头各指向一种颜色，或者至少有一个剪刀头指向一种颜色。根据剪刀头指向的两个颜色，游戏者可以选择一个相同颜色的纽扣，将它摆在自己面前。接下去轮到下一个游戏者。

从第二个回合起，游戏者就要集中注意力了，如果有一个剪刀头指向的一种颜色，正好同游戏者所获得的其中一个纽扣颜色相同，他（她）不需再次去拿这个颜色的纽扣，但可以将第一个纽扣缝在衬衫上。当缝好这个纽扣后，他（她）能获得一个赢点。然后轮到下一个游戏者转，以此类推，但在游戏的过程中，如果他（她）找不到和所指向颜色相同的纽扣，那就轮到下一个游戏者。

### 游戏结束:

四个参加者当中，第一个获得三个赢点的人就是赢家。如果游戏人数少的话，可以适当增加获得赢点的数量。

### 不同的游戏方法:

孩子们也可以以自己的方法来玩这个游戏，可以将纽扣缝在衬衫上，然后将针线拉出。这样反复进行能够锻炼孩子们的动手能力，这也是很有趣的练习。另外，孩子们也可以将不同颜色的纽扣分类，按照次序将它们缝在衬衫上。

贝乐多祝愿小朋友玩得开心并有所收获！



# beleduc

beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
D- 09526 Olbernhau  
[www.beleduc.de](http://www.beleduc.de)

Tel. + 49 37360 162 0  
Fax + 49 37360 162 29  
[beleduc@t-online.de](mailto:beleduc@t-online.de)

© 2010



**Warnung!** Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Strangulierungsgefahr wegen langer Schnüre. Diese Angaben bitte aufbewahren. Farbliche und technische Änderungen vorbehalten.

**Warning!** Not suitable for children under 3 years. Contains little pieces, which can be swallowed by a small child. Risk of strangulation due to long cords. Please retain address. Subject to technical modifications and variations in colour.

**Avertissement!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Contient des petites pièces pouvant présenter un risque d'étouffement. Risque d'étranglement dû aux longs cordons. Conservez les informations, s'il vous plaît. Sous réserve de modifications de couleurs et techniques.

**Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar i.v.m. kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar i.v.m. het lange koord. Deze informatie goed bewaren. Kleur- en technische wijzigingen voorbehouden.

**¡Atención!** No apto para menores de 3 años. Contiene piezas pequeñas que podrían ser tragados o inhalados por niños pequeños. Riesgo de estrangulamiento por contener cuerdas largas. Roga mos guarde esta información. Salvo modificaciones técnicas y/o de color.

**Attenzione!** Non adatto ai bambini di età inferiore a tre anni. Le parti piccole potrebbero essere ingerite o aspirate. Pericolo di strangolamento con spago lungo. Conservare il presente documento. Con riserva di modifiche di colore e tecniche.

注意! 不适合3岁以下儿童, 产品包含小配件和长绳, 小孩可能吞咽。以上信息非常重要, 请予以保留。  
本公司对产品的技术修改和颜色差异保留最后的解释权!