

# XXL HAPPY SUBMARINE

Spielanleitung \* Instruction



beleduc

# Das Spiel fördert

The game develops / Le jeu favorise / 多方面发展提升 / El juego fomenta / Gra wspiera / Hra podporuje



## **Mathematische Bildung: Zählen, Lernen von Tausch-, Wert- und Mengenverhältnissen**

**Mathematical education:** counting, learning about exchange, value and quantity ratios

**Formation mathématique:** Compter, apprendre les rapports d'échange, de valeur et de quantité.

数学启蒙: 数数、学习兑换、价值与数量关系

**Desarrollo matemático:** Contar, aprender las relaciones de intercambio, valor y cantidad

**Rozwój matematyczny:** liczenie, porównywanie ilości i wartości

**Matematické vzdelávanie:** počítanie, základy finančnej gramotnosti, hodnoty a výmenného obchodu



## **Somatische Bildung: Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik.**

**Somatic Education:** eye-hand coordination, fine motor skills.

**Formation somatique:** coordination œil-main, motricité fine.

体能发展: 精细动作、手眼协调

**Desarrollo somático:** coordinación ojo-mano, motricidad fina.

**Rozwój motoryczny:** koordynację ręka-oko, sprawność manualną.

**Somatické vzdelávanie:** jemná motorika, koordinácia rúk a očí.



## **Naturwissenschaftliche Bildung: Meeresschutz, Bedeutung von Korallenriffen für das Ökosystem**

**Science education:** marine protection, importance of coral reefs for the ecosystem

**Apport en sciences naturelles:** Protection des océans, importance des récifs coralliens pour l'écosystème

科学教育: 海洋保护、珊瑚礁对生态系统的重要性

**Desarrollo de conocimientos de ciencias naturales:** Protección marina, importancia de los arrecifes de coral para el ecosistema

**Wiedza przyrodnicza:** ochrona mórz, znaczenie raf koralowych dla ekosystemu

**Prírodovedné vzdelávanie:** ochrana morí, význam koralových útesov pre ekosystém.

je 1x/  
each 1x



## Spielinformationen

Game informations / Informations sur le jeu /

游戏信息 / Información sobre el juego /

Informacje o grze / Informácie o hre



**Game Info**

www.beleduc.de/  
xxl-happy-submarine

# XXL HAPPY SUBMARINE

Tauche ein in das U-Boot Abenteuer  
Dive into the submarine adventure



MEHR,  
SEITE 19!  
MORE,  
PAGE 19!



XXL  
GAME

4x U-Boote der 'Green Planet Explorer' Serie |  
Submarines from the 'Green Planet Explorer' series





# 25588 XXL HAPPY SUBMARINE

Die vier tierischen Entdecker helfen, den Ozean zu säubern und Müll zu entfernen. Tief unten im Meer sausen die Tiere mit ihren U-Booten durch das Wasser. Sie unterstützen die Schildkröte Wai, die auf ihrer gemeinsamen Expedition mehr über den Schutz der Meere und die Bedeutung der Korallenriffe erzählt. Am Meeresgrund finden sie viele bunte Muscheln, die man tauschen kann, um sich am Ende des Spieles die besondere Muschel mit der schimmernden Perle anzuschauen. Wer darf als Erstes die Perle bestaunen? Ein kunterbuntes Unterwasser-Abenteuer beginnt.

Beim Sammeln und Tauschen der Muscheln lernen Kinder erstes Zählen und Mengenverhältnisse kennen. Sie üben sich auch in der Feinmotorik und Hand-Augen-Koordination.

## Spielvorbereitung

Die Spielmatte „Meeresboden“ wird auf dem Boden ausgerollt. Das Tauschschild steht im Schildständer für alle gut sichtbar. Die Muscheln (orange, gelb, rot, blau) und der Würfel liegen in der Mitte. Die orange Muschel bleibt bis zum Spielende zugeklappt.

## Tipp

Um es den Kindern zu erleichtern, können die Muscheln vor Spielbeginn nach Farbe sortiert werden.



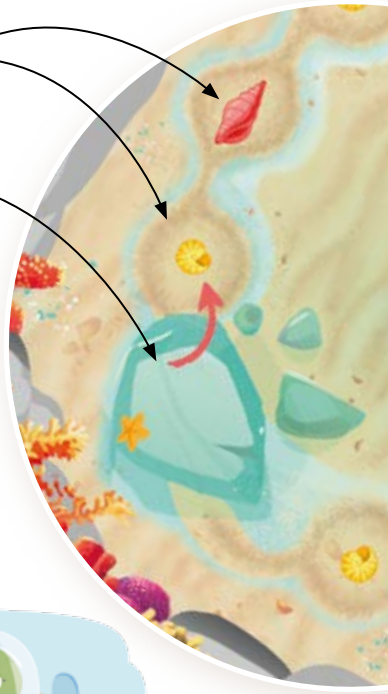
Vor Spielbeginn werden die vier Tierkarten verdeckt gemischt und jeder Spieler zieht eine Karte. Die Karte zeigt, mit welchem Tier der Spieler spielt. Die Tiere nehmen in ihren farblich passenden U-Booten Platz und stellen sich am Start neben dem großen Stein auf.



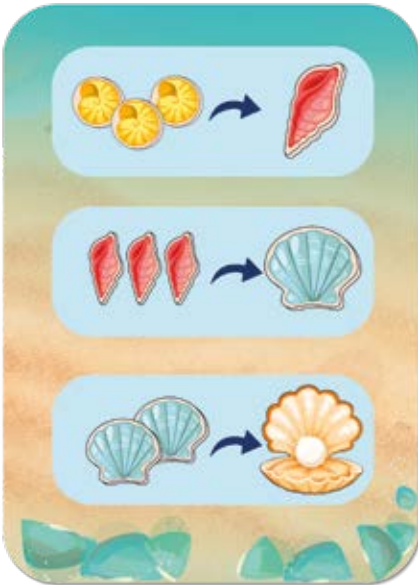
## Spielverlauf

Der Spieler, der zuletzt Muscheln entdeckt hat, darf beginnen. Der erste Spieler würfelt und setzt seine Spielfigur mit U-Boot in Pfeilrichtung entsprechend der gewürfelten Zahl. Nun gibt es folgende Möglichkeiten:

- 1 Der Spieler kommt auf ein Feld mit roter oder gelber Muschel (= Sammelfeld). Er darf sich eine Muschel, mit der entsprechenden Farbe, aus der Mitte nehmen. Ist diese nicht mehr vorhanden, geht er dieses Mal leer aus.
- 2 Bleibt der Spieler auf einem der beiden großen Steine mit Seestern (= Tauschfeld) stehen, kann er seine gesammelten Muscheln entsprechend der Tauschregeln eintauschen. Hat der Spieler die für einen Tausch benötigten Muscheln noch nicht gesammelt, kann er dieses Mal nicht tauschen.
- 3 Würfelt der Spieler das Tauschsymbol, setzt er seine Spielfigur sofort auf den nächsten großen Stein mit Seestern (= Tauschfeld) und darf seine Muscheln tauschen. Sind alle Tauschfelder besetzt, rückt er aufs nächste freie Sammelfeld vor.



### So wird getauscht:



## Hinweis

Bei jedem Tauschvorgang dürfen mehrere Aktionen durchgeführt werden.

Auf jedem Feld darf nur ein Spieler stehen. Landet ein Spieler auf einem bereits besetzten Sammel- oder Tauschfeld, rückt er auf das nächste freie Feld weiter.

## Spielende

Der Spieler, der zuerst zwei blaue Muscheln ertauscht hat, hat die Expedition gewonnen. Er darf die große orange Muschel öffnen, die Perle anschauen und sie danach den anderen zeigen.



# 25588 XXL HAPPY SUBMARINE

The four animal explorers help clean the ocean and remove trash. Deep under the sea, the animals whizz through the water with their little submarines. The animals support Wai the turtle, who tells them more about protecting the oceans and the importance of coral reefs on their joint expedition. At the bottom of the sea, they discover lots of colourful shells that they can swap so that at the end of the game they can look at the special shell with the shiny pearl. Who will be the first to admire the pearl? A colourful underwater adventure begins.

By collecting and exchanging shells, children learn basic counting and quantity ratios. They also practise fine motor skills and hand-eye-coordination.

## Game preparation

The “seabed” play mat is laid out on the floor. The exchange sign is placed in the sign stand so that is clearly visible to everyone. The shells (orange, yellow, red, blue) and the dice are placed in the middle. The orange shell stays closed until the end of the game.

**Tip** 

To make it easier for the children, the shells can be sorted by colour before the game begins.



Before the game begins, the four animal cards are shuffled face-down. Each player draws a card, which shows which animal they will be playing with. The animals sit in their matching submarines and wait at the start next to the large rocks.

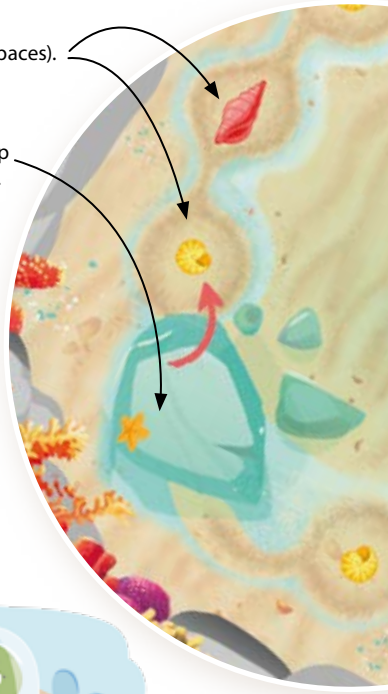




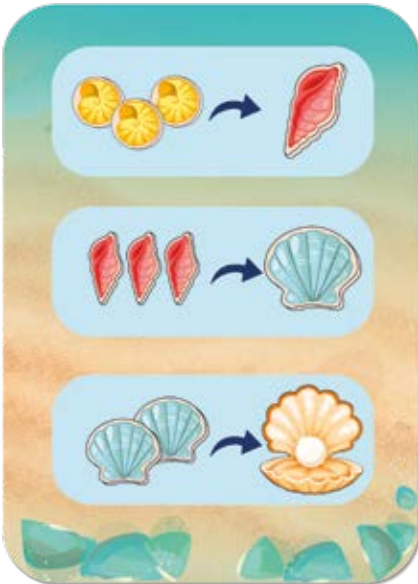
## How to play

The player who most recently discovered shells may start the game. To begin, the first player rolls the dice and moves their figure with the submarine in the direction of the arrow. Now there are the following options:

- 1 The player lands on a space with a red or yellow shell (= collection spaces). They may take a shell of the corresponding colour from the middle. If there are none left, they go away empty-handed this time.
- 2 If the player lands on one of the two large stones with a starfish (= swap spaces), they may swap their collected shells according to the swap rules. If the player has not yet collected the shells required for a swap, they cannot swap this time.
- 3 If the player rolls the swap symbol, they immediately move their figure to the next large stone with a starfish (= swap spaces) and may swap their shells. If all swap spaces are occupied, they move to the next free collection spaces.



## How to swap:



## Note

During each swap process, several actions may be carried out.

Only one player may stand on each space. If a player lands on a collection or on a swap space that is already taken, they move on to the next available space.

## End of the game

The player who swaps two blue shells first has won the expedition. He may open the large orange shell, look at the pearl and then show it to the others.



# 25588 XXL HAPPY SUBMARINE

Les quatre animaux explorateurs aident à nettoyer l'océan et à retirer les déchets. Au fond de la mer, les animaux filent à toute allure dans leurs sous-marins. Ils aident la tortue qui, au cours de leur expédition commune, leur apprend davantage sur la protection des mers et l'importance des récifs coralliens. Au fond de la mer, ils découvrent de nombreux coquillages colorés qu'ils peuvent échanger afin de pouvoir, à la fin du jeu, admirer le coquillage spécial avec la perle scintillante. Qui sera le premier à pouvoir admirer la perle ? Une aventure sous-marine haute en couleur commence !

En ramassant et en échangeant les coquillages, les enfants apprennent les premiers concepts de comptage et de proportionnalité. Ils pratiquent également leur motricité fine et la coordination œil-main.

## Préparation du jeu

Le tapis « fond marin » est étendu sur le sol. Le panneau d'échange est placé sur son support de manière à être visible par tous. Les coquillages (orange, jaune, bleu, vert) et le dé sont posés au centre. Le coquillage orange reste fermé jusqu'à la fin du jeu.

## Conseil

Pour faciliter le jeu aux enfants, les coquillages peuvent être triés par couleur avant de commencer la partie.



Avant de commencer le jeu, les quatre cartes sont mélangées face cachée et chaque joueur tire une carte. La carte indique avec quel animal le joueur va jouer. Les animaux prennent place dans leur sous-marin respectif et se placent à côté de la grande pierre au départ.

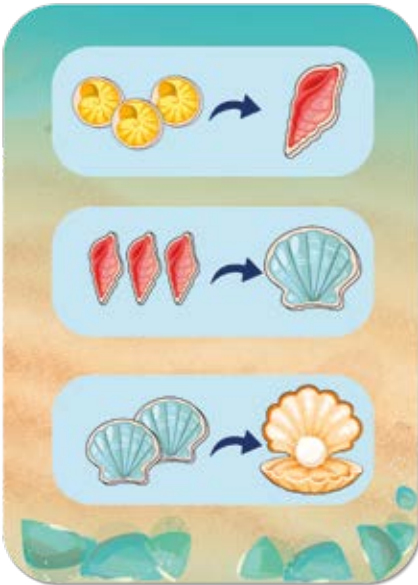


## Déroulement du jeu

Le joueur qui a découvert les derniers coquillages commence. Le premier joueur lance le dé et déplace son sous-marin dans la direction indiquée par la flèche, en fonction du nombre obtenu. Il a alors plusieurs possibilités :

- 1 Si le joueur s'arrête sur une case avec un coquillage jaune ou rouge, il peut prendre un coquillage de la même couleur. S'il n'y en a plus, il repartira cette fois les mains vides.
- 2 Si le joueur s'arrête sur l'une des deux grandes pierres avec une étoile de mer (= cases d'échange), il peut échanger ses coquillages collectés conformément aux règles d'échange. Si le joueur n'a pas encore collecté les coquillages nécessaires à un échange, il ne peut pas échanger cette fois-ci.
- 3 Si le joueur obtient le symbole d'échange, il place immédiatement son pion sur la prochaine grande pierre avec une étoile de mer (= case d'échange) et peut échanger ses coquillages. Si toutes les cases d'échange sont occupées, il avance sur la prochaine case de collecte libre.

### Voici comment échanger :



## Remarque

Plusieurs actions peuvent être effectuées lors de chaque opération d'échange.

Un seul joueur peut se trouver sur chaque case. Si un joueur atterrit sur une case déjà occupée ou sur une case de collecte ou d'échange, il avance vers la prochaine case libre.

## Fin du jeu

Le joueur qui a échangé en premier deux coquillages bleus remporte l'expédition. Il peut ouvrir le grand coquillage orange, regarder la perle et la montrer ensuite aux autres.



## 25588 XXL HAPPY SUBMARINE

四位动物探险家帮助清理海洋垃圾。在深海之中，动物们驾驶小潜水艇穿梭前行。探险途中，乌龟Wai会向大家讲解海洋保护和珊瑚礁的重要性。他们在海底发现了许多彩色贝壳，通过交换贝壳，最终有机会观赏藏有闪亮珍珠的特殊贝壳。谁会成为第一个欣赏到珍珠的玩家？一场缤纷的海底冒险即将开始！

通过收集和交换贝壳，孩子们可以学习基础数数、数量关系，同时锻炼精细动作和手眼协调能力。

### 游戏准备

将“海底”游戏垫铺在地上。将兑换标识牌插入底座，确保所有玩家都可清晰看到。所有贝壳（橙、黄、红、蓝色）和骰子放在中央区域。橙色珍珠贝壳需保持关闭直至游戏结束。

### 游戏

为降低难度，可在游戏开始前按颜色预先分类贝壳。



游戏开始前，将四张动物卡牌背面朝上洗混。每位玩家抽取一张卡牌，确定扮演的动物角色。动物人偶需乘坐对应颜色的潜水艇，在大岩石旁的起始点等待。

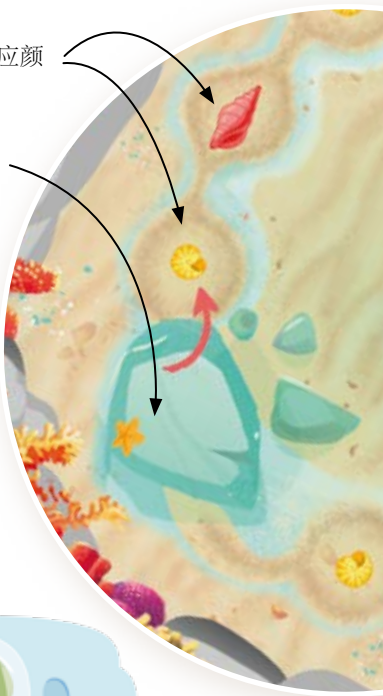




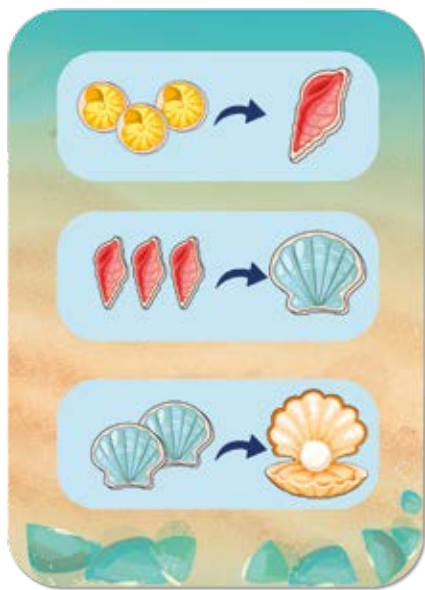
## 游戏规则

最近捡过贝壳的玩家可率先开始。首轮玩家掷骰子，按箭头方向移动潜水艇和人偶。后续行动根据停留的格子类型决定：

- 1 停留在贝壳收集格（红色或黄色格子）时，可从中央区拿取对应颜色的贝壳一枚。若该颜色贝壳已取完，则本轮无收获。
- 2 停留在兑换格（带有海星的两大岩石格子），可根据兑换规则交换已收集的贝壳。若未满足兑换所需贝壳数量，则本轮不可兑换。
- 3 如果掷出兑换符号骰面，立即移动人偶至最近的带海星的大岩石（即兑换格）进行贝壳兑换。若兑换格都已被占，则顺延移动到下一个空闲收集格。



## 兑换规则：



## 注意

单次兑换可执行多次兑换操作

每个格子仅允许一名玩家停留。若目标格已被占据，则顺延移至下一个空闲格。

## 换规则

最先兑换到两枚蓝色贝壳的玩家赢得探险胜利，可打开橙色珍珠贝壳欣赏珍珠，并向其他玩家展示。



# 25588 XXL HAPPY SUBMARINE

Los cuatro animales exploradores ayudan a limpiar el océano y a retirar la basura. En las profundidades del mar, los animales se deslizan por el agua con sus submarinos. Ayudan a la tortuga Wai, en su expedición conjunta les enseña más cosas sobre la protección de los mares y la importancia de los arrecifes de coral. En el fondo del mar encuentran muchas conchas de colores que se pueden intercambiar para ver, al final del juego, la concha especial con la perla brillante. ¿Quién será el primero en admirar la perla? Comienza una colorida aventura submarina.

Al recoger e intercambiar las conchas, los niños aprenden a contar y a comprender las proporciones. También practican la motricidad fina y la coordinación mano-ojo.

## Preparación del juego

El tapete de juego "Fondo marino" se extiende sobre el suelo. El escudo de intercambio se coloca en el soporte para que todos lo vean bien. Las conchas (naranja, amarilla, roja y azul) y el dado se colocan en el centro. La concha naranja permanece cerrada hasta el final del juego.

## Consejo

Para facilitarles la tarea a los niños, las conchas se pueden clasificar por colores antes de comenzar el juego.



Antes de comenzar el juego, se barajan las cuatro cartas de animales boca abajo y cada jugador roba una carta. La carta indica con qué animal juega el jugador. Los animales se sientan en sus submarinos del color correspondiente y se colocan en la salida, junto a la piedra grande.

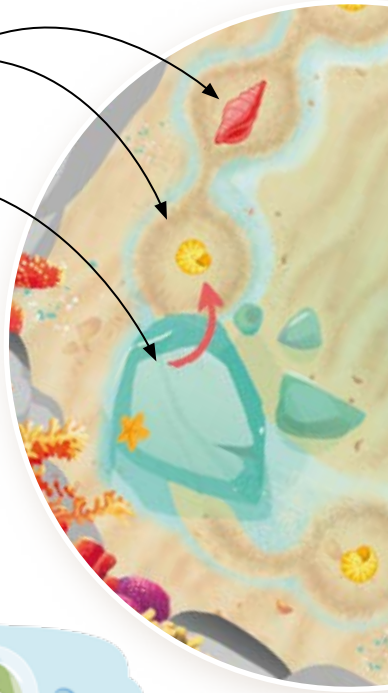




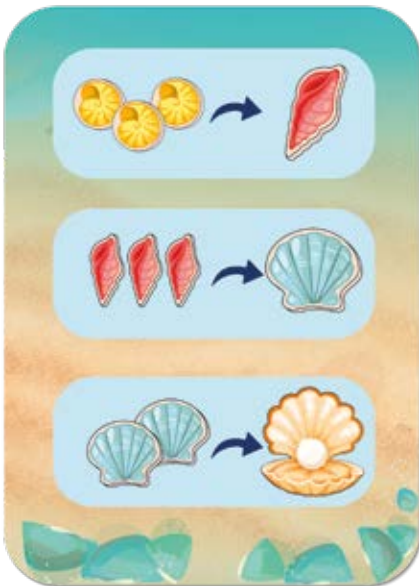
## Desarrollo del juego

El jugador que haya descubierto las últimas conchas puede comenzar. El primer jugador tira el dado y mueve su submarino en la dirección de la flecha según el número que haya salido. Ahora hay las siguientes posibilidades:

- 1 El jugador llega a una casilla con una concha roja o amarilla (= casilla de recolección). Puede coger una concha del color correspondiente del centro. Si ya no hay ninguna, se queda sin nada esta vez.
- 2 Si el jugador se detiene en una de las dos piedras grandes con una estrella de mar (= casilla de intercambio), puede intercambiar las conchas que ha recogido según las reglas de intercambio. Si el jugador aún no ha recogido las conchas necesarias para un intercambio, no puede intercambiar esta vez.
- 3 Si el jugador saca el símbolo de intercambio, coloca inmediatamente su ficha en la siguiente piedra grande con estrella de mar (= casilla de intercambio) y puede intercambiar sus conchas. Si todas las casillas de intercambio están ocupadas, avanza a la siguiente casilla de recolección libre.



### Así se intercambia:



### Nota

En cada proceso de intercambio se pueden realizar varias acciones.

Solo puede haber un jugador en cada casilla. Si un jugador cae en una casilla de recolección o intercambio ya ocupada, avanza a la siguiente casilla libre.

### Final del juego

El jugador que haya intercambiado primero dos conchas azules habrá ganado la expedición. Podrá abrir la gran concha naranja, mirar la perla y luego mostrársela a los demás.



## 25588 XXL HAPPY SUBMARINE

Czwórka dzielnych odkrywców wyrusza w niezwykłą misję – chcą oczyścić ocean i przywrócić mu dawny blask. W swoich kolorowych łodziach podwodnych przemierzają morskie głębiny, a towarzyszy im mądry żółw Wai, który opowiada im o tajemnicach przyrody i uczy, jak troszczyć się o morza i rafy koralowe. Podczas ekspedycji bohaterowie natrafiają na błyszczące, kolorowe muszki. Mogą je zbierać i wymieniać, by krok po kroku zbliżyć się do największej nagrody – niezwykłej pomarańczowej muszki, w której ukryta jest lśniąca perła. Kto pierwszy dotrze do skarbu i będzie mógł go podziwiać? Tak zaczyna się barwna, pełna przygód podróż w głąb oceanu!

Dzięki tej grze dzieci w naturalny sposób uczą się liczenia, porównywania ilości i prostych zasad wymiany, a jednocześnie rozwijają sprawność manualną i koordynację wzrokowo-ruchową.

### Przygotowanie do gry

Najpierw rozłóż na podłodze dużą matę przedstawiającą dno morskie. W widocznym miejscu ustaw tablicę wymiany w specjalnym stojaku, aby każdy gracz mógł z niej swobodnie korzystać. Na środku maty połóż wszystkie muszki: żółte, czerwone i niebieskie. Obok połóż również kostkę do gry. Pamiętaj, że pomarańczowa muszka pozostaje zamknięta aż do samego końca zabawy – to ona kryje w sobie największą tajemnicę.

### Wskazówka

Aby ułatwić dzieciom grę, przed rozpoczęciem można posortować muszki według kolorów.



Następnie potasuj karty zwierząt i połóż je zakryte. Każdy gracz losuje jedną kartę, która wskazuje, jakim bohaterem będzie grał. Odpowiednia figurka zajmuje miejsce w kolorowej łodzi podwodnej i ustawia się na polu startowym obok wielkich kamieni.

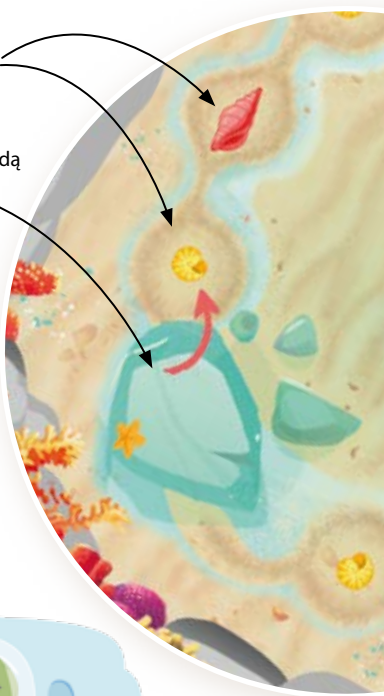




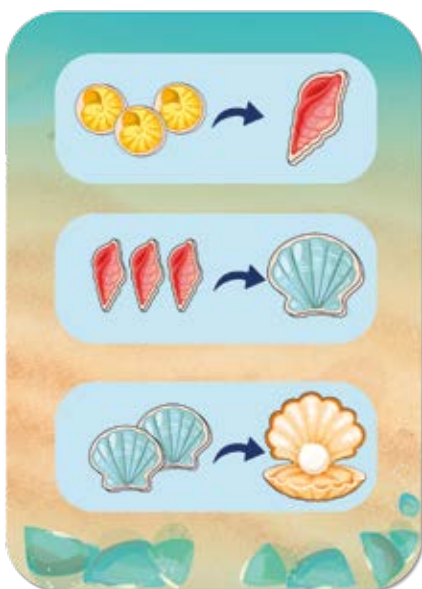
## Przebieg gry

Gracz, który jako ostatni odkrył muszki, może rozpocząć grę. Pierwszy gracz rzuca kostką i przesuwa swoją figurkę z łodzią podwodną w kierunku strzałki zgodnie z wyrzuconą liczbą oczek. Teraz istnieją następujące możliwości:

- 1 Gracz trafia na pole z czerwoną lub żółtą muszelką (= pole zbierania). Może on wziąć muszelkę w odpowiednim kolorze ze środka. Jeśli jednak nie ma już takiej muszki, to nie dostaje nic.
- 2 Jeśli gracz zatrzyma się na jednym z dwóch dużych kamieni z rozgwiazdą (= pole wymiany), może wymienić zebrane muszki zgodnie z zasadami wymiany. Jeśli gracz nie zebrał jeszcze muszerek potrzebnych do wymiany, nie może tym razem dokonać wymiany.
- 3 Jeśli gracz wyrzuci symbol wymiany, natychmiast przesuwa swoją pionek na następny duży kamień z rozgwiazdą (= pole wymiany) i może wymienić swoje muszki. Jeśli wszystkie pola wymiany są zajęte, przesuwa się na następne wolne pole zbierania.



## Wymiana odbywa się w następujący sposób:



## Wskazówka



Podczas każdej wymiany można wykonać kilka czynności.

Na każdym polu może stać tylko jeden gracz. Jeśli gracz wylądjuje na polu zbierania lub wymiany, które jest już zajęte, przechodzi do następnego wolnego pola.

## Zakończenie gry

Gracz, który jako pierwszy wymienił dwie niebieskie muszki, wygrywa wyprawę. Może otworzyć dużą pomarańczową muszlę, obejrzeć perłę, a następnie pokazać ją pozostałym graczom.



# 25588 XXL HAPPY SUBMARINE

Štyria zvierací objavitelia pomáhajú čistiť oceán a odstraňovať odpadky. V hĺbkach mora sa zvieratá preháňajú vo svojich ponorkách. Pomáhajú korytnačke Wai, ktorá počas spoločnej expedície rozpráva viac o ochrane morí a význame koralových útesov. Na dne mora nájdu veľa farebných mušlí, ktoré môžu vymieňať, aby si na konci hry mohli pozrieť špeciálnu mušľu s trblietavou perlou. Kto bude prvý obdivovať perlu? Začína sa pestrofarebné podmorské dobrodružstvo.

Pri zbieraní a vymieňaní mušlí sa deti naučia počítať a spoznávajú hodnotu a množstvo. Cvičia si tiež jemnú motoriku a koordináciu rúk a očí.

## Príprava hry

Hracia podložka „Morské dno“ sa rozloží na podlahe. Výmenný symbol sa umiestni na stojan tak, aby bol dobre viditeľný pre všetkých. Mušle (oranžové, žlté, červené, modré) a kocky ležia uprostred. Oranžová mušľa zostane zatvorená až do konca hry.

## Tip



Aby to deti mali ľahšie, mušle sa môžu pred začiatkom hry roztriediť podľa farieb.



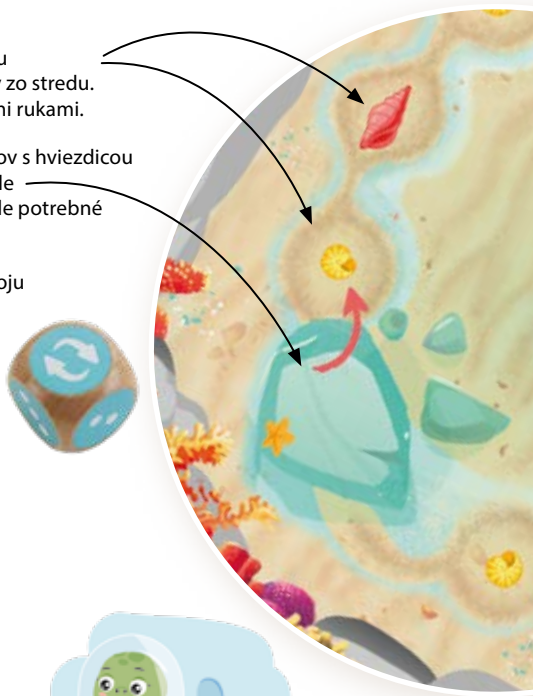
Pred začiatkom hry sa štyri karty so zvieratami zamiešajú a každý hráč si vytiahne jednu kartu. Karta ukazuje, s ktorým zvieratom hráč hrá. Zvieratá si sadnú do svojich farebne zodpovedajúcich ponoriek a postavia sa na štart vedľa veľkého kameňa.



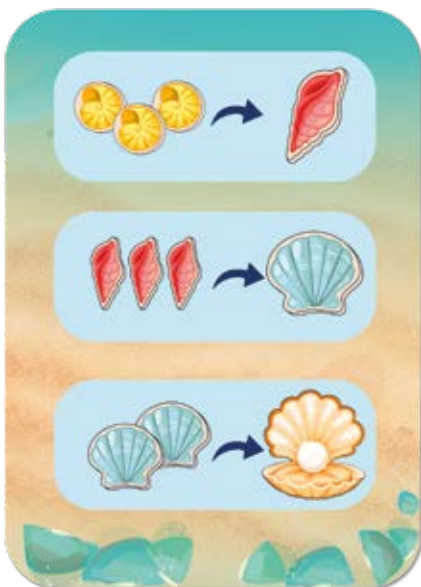
## Priebeh hry

Hráč, ktorý ako posledný objavil mušle, môže začať. Prvý hráč hodí kockou a posunie svoju figúrku s ponorkou v smere šípky podľa hodu kockou. Teraz má nasledujúce možnosti:

- 1 Hráč príde na políčko s červenou alebo žltou mušľou (= zberné políčko). Môže si vziať mušľu príslušnej farby zo stredu. Ak už nie je k dispozícii, tentoraz odchádza s prázdnyimi rukami.
- 2 Ak hráč zostane na jednom z dvoch veľkých kameňov s hviezdicou (= pole výmeny), môže vymeniť svoje nazbierané mušle podľa pravidiel výmeny. Ak hráč ešte nenazbieral mušle potrebné na výmenu, tentoraz si ich nemôže vymeniť.
- 3 Ak hráč hodí symbol výmeny, okamžite presunie svoju figúrku na najbližší veľký kameň s hviezdicou (= výmenné pole) a môže vymeniť svoje mušle. Ak sú všetky výmenné polia obsadené, posunie sa na najbližšie voľné zberné políčko.



## Takto sa vymieňa:



## Poznámka

Pri každej výmene je možné vykonať viacero akcií.

Na každom poli môže stáť len jeden hráč. Ak hráč pristane na už obsadenom zbernom alebo výmennom poli, posunie sa na najbližšie voľné pole.

## Koniec hry

Hráč, ktorý ako prvý vymenil dve modré mušle, vyhral expedíciu. Môže otvoriť veľkú oranžovú mušľu, pozrieť sa na perlu a potom ju ukázať ostatným.



## Illustration

## Autor Author

Entwicklung und Umsetzung  
durch internen beleduc Designer/in.

*Development and implementation  
by internal beleduc design.*



In cooperation  
with Hape



## TIPPS FÜR ERZIEHER/-INNEN · TIPS FOR EDUCATORS



### **Künstlerische Bildung: Erkennen, Sortierspiel und Benennen der Farben**

Lassen Sie die Kinder die Muscheln nach Farben sortieren. Die Kinder können die Farben und Unterschiede benennen und die Muschelarten zählen.

#### **Art education: Colour recognition, sorting and naming colours**

*Let the children sort the shells by colour. The children can name the colours and differences and count the types of shells.*



### **Sprachliche Bildung: Freies Spiel und Geschichten erzählen**

Die Figuren eignen sich für freies Spiel.

Achtung: U-Boote und Spielfiguren sind nicht für das Spiel mit Wasser geeignet.

#### **Linguistic education: Free play and telling stories**

*The figures are suitable for free play.*

*Please note: The submarines and figures are not suitable for playing with water.*



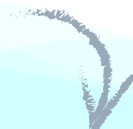
### **Naturwissenschaftliche Bildung: Wissen rund um Korallenriffe**

Sprechen Sie mit den Kindern über Korallenriffe. Welche Tiere leben dort?

Welche Bedeutung haben Korallen für das Ökosystem?

#### **Science education: Knowledge about coral reefs**

*Talk to the children about coral reefs. What animals live there? What significance do corals have for the ecosystem?*



SCAN ME!



Mehr interessantes Wissen  
rund um Korallenriffe findet  
ihr online:

You can find more interesting  
facts about coral reefs online:

Mehr zur Produktlinie |  
More about the product line:



SPIELERISCH  
NACHHALTIGKEIT  
LERNEN!  
LEARN SUSTAIN-  
ABILITY THROUGH  
PLAY



In cooperation  
with Hape



ENTDECKE  
DIE SPIELSETS  
DISCOVER THE  
PLAYSETS



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

© beleduc 2026



EN71 and ASTM tested

Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.

Please retain for information.

Informations à conserver.

请保留包装材料上的产品信息。

Informatie te bewaren.

Conservare per future referenze.

Guardar esta información para futuras referencias.



**DE: Achtung!** Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **EN: Warning!** Not suitable for children under three years. Choking hazard. Small parts. **FR: Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Risque d'étouffement – contient des petites pièces. **ES: ¡Advertencia!** No conviene para niños menores de tres años. Contiene piezas pequeñas que pueden ser tragadas. Peligro de asfixia. **NL: Waarschuwing!**

Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar. Bevat kleine onderdelen die verstikkingsgevaar kunnen opleveren. **IT: Avvertenza!** Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni. Parti di dimensioni ridotte. Pericolo di soffocamento. **CS: Upozornění!**

Nevhodné pro děti do tří let. Malé díly. Nebezpečí udušení. **PL: Ostrzeżenie!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Ryzyko zadławienia. **SK: Upozornenie!** Nevhodné pre deti do troch rokov. Malé časti. Nebezpečenstvo udusenía.

**HU: Figyelmeztetés!** Csak három éves vagy annál idősebb gyermekek számára alkalmas. Kis alkatrészek. Fulladásveszély. **NO: Advarsel!** Ikke egnet for barn under tre år. Små deler. Kvelningsfare. **SV: Varning!** Inte lämplig för barn under tre år. Små delar. Risk för kvävning.

**FI: VAROITUS!** Ei sovellet alle 3-vuotiaalle lapsille. Sisältää pieniä osia. Tukehtumisvaara. **DA: Advarsel!** Ikke egnet for børn under tre år. Små dele. Fare for kvælning. **CN: 注意!** 内含小零件，不适合3岁以下儿童使用，以免窒息。