



STEAM SET

Anleitung • Instruction

PolyM[®]
Educational Toys

by **belsduc**



Inhalt:
700 Teile
1 Holzrampe
1 Trichter



Contents:
700 building blocks
1 ramp
1 funnel



Contenu :
700 briques de construction
1 rampe
1 trémie



Contenido:
700 piezas
1 rampa
1 tolva



Inhoud:
700 bouwstenen
1 rijplaat
1 trechter



Contenuto:
700 mattoncini
1 rampa
1 imbuto



游戏配件
700 块建构积木
1 个组合起来的木制跑道
1 个塑料漏斗



Naturwissenschaftliche Bildung: Exploration von verschiedenen Phänomenen, experimentieren
Science Education: Exploring different phenomena, experimenting
Formation scientifique et technique: Explorer différents phénomènes, expérimenter
Conocimiento del medio y desarrollo técnico: Exploración de diferentes fenómenos, experimentar
Natuurwetenschappelijke en technische ontwikkeling: Verkenning van verschillende fenomenen, experimenteren
Educazione tecnica e naturalistic: Esplorazione di diversi fenomeni, sperimentazione
自然科学和技能教育:



Mathematische Bildung: Erkennen von Gesetzmäßigkeiten, räumliches Verständnis
Mathematical Education: Recognising natural laws, spatial understanding
Formation mathématique: Apprendre les lois de la science, compréhension spatiale
Desarrollo matemático: Reconocimiento de leyes físicas, comprensión espacial
Rekenkundige ontwikkeling: Erkennen van wetten, ruimtelijk begrip
Educazione matematica: Riconoscimento delle regole, comprensione spaziale
数学教育: 认知和说出颜色、创造性地搭建



Sprachliche Bildung: Kommunikation und Diskussion über Bauwerke
Linguistic Education: Communication and discussion about constructions
Formation linguistique: Communication et discussion autour du bâtiment
Desarrollo del lenguaje: Comunicación y discusión acerca de construcciones
Taalkundige ontwikkeling: Communicatie en discussie over bouwwerken
Educazione linguistica: Comunicazione e discussione sulle costruzioni
社会教育: 沟通交流和讨论结构



Soziale Bildung: Gemeinsames Bauen, Absprachen treffen
Social Education: Building together, making arrangements
Sociabilisation: Construire ensemble, se mettre d'accord
Desarrollo social: Construcción conjunta, ponerse de acuerdo
Sociale ontwikkeling: Samen bouwen, afspraken maken
Educazione sociale: Costruire insieme, organizzarsi
语言教育: 一起建构、组装



Künstlerische Bildung: Erkennen und Benennen von Farben, kreatives Bauen
Art Education: Recognising and naming colours, creative building
Formation artistique: Reconnaître et nommer les couleurs, construction créative
Desarrollo artístico: Reconocimiento y designación de colores, construcción creativa
Artistieke ontwikkeling: Herkennen en benoemen van kleuren, creatief bouwen
Educazione artistic: Riconoscimento e denominazione dei colori e costruzione creativa
艺术和创新能力发展: 认知自然规律、理解空间结构





20710 STEAM SET POLY-M

STEAM – das steht für Science (Naturwissenschaften), Technology (Technik), Engineering (Ingenieurwissenschaften), Arts (Kunst) und Mathematics (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.

Auch die Kompetenzen, die für das 21. Jahrhundert immer wichtiger werden, werden mit diesem Ansatz gefördert: Kommunikation, Problemlösekompetenz, Zusammenarbeit, Kreativität und Innovation, Selbstkontrolle, Widerstandsfähigkeit, Evaluation des Lernprozesses, kritisches Denken, etwas selbst erschaffen...

DER FORSCHUNGSKREISLAUF:



Bevor der Forschungskreislauf beginnt sollten die Kinder sich mit der Lernumgebung beschäftigen, die Materialien kennen gelernt und einen ersten Eindruck von der Raumstruktur bekommen haben. Nur wenn das Kind sich sicher und selbstbewusst im Raum fühlt, kann es mit dem explorieren starten. Nach diesem ersten Kennenlernen setzen sich die Kinder und der Pädagoge gemeinsam in einen Kreis. Der Pädagoge stellt das Thema des Tages vor und es können erste Vermutungen und Ideen zum Material gesammelt werden. Anschließend gibt es Zeit für die Kinder weitere Materialien für Experimente, die sie interessieren, zu suchen. Die Kinder können dabei alleine oder in Teams arbeiten. Dieses Settings wird dazu führen, dass jedes Kind beschäftigt ist, viele verschiedene Dinge ausprobiert, Fehler macht, neue Dinge probiert, über vorläufige Ergebnisse diskutiert und Antworten auf seine Fragen findet. Nach der Experimentierphase kommt die ganze Gruppe wieder in einem Kreis zusammen und jedes Kind kann präsentieren, was es herausgefunden hat. Die Kinder können dabei ihre Ergebnisse anhand von Materialien vorstellen oder mit Worten erklären. Auf diese Weise evaluieren und reflektieren die Kinder ihren eigenen Lernprozess. Nach diesem Informationsaustausch werden die Kinder neue Fragen an das Material bzw. Thema haben und der Forschungskreislauf kann von vorne starten.



FRAGENTREPPE:

Die Fragentreppe beginnt mit relativ einfachen Fragen (Nr. 01) bis hin zu sehr komplexen Fragen (Nr. 05)



Hier finden Sie den Link für 10 Poly-M STEAM Worksheets. Laden Sie sich die Datei einfach herunter und drucken sie diese in der gewünschten Sprache aus:

www.beleduc.de/worksheets





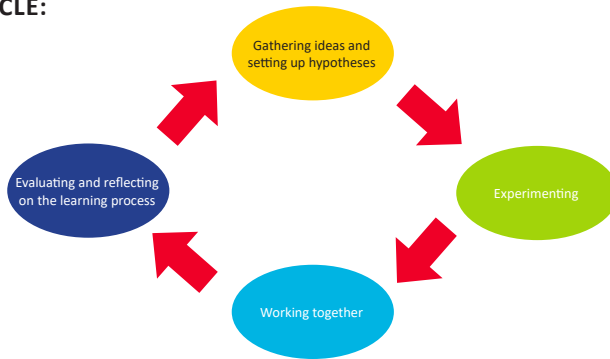
20710 STEAM SET POLY-M

STEAM stands for Science, Technology, Engineering, Arts and 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 self-confident, responsible 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.

This approach encourages the competences that are becoming continually more important in the 21st century: Communication, problem-solving competences, cooperation, creativity and innovation, self-checking, resilience, evaluation of learning processes, critical thinking, creating something oneself...

THE RESEARCH CYCLE:



Before the research cycle begins, the children should take a look at the learning environment, familiarise themselves with the materials and gain a first impression of the room structure. Only when a child feels safe and self-confident in the room can exploration begin.

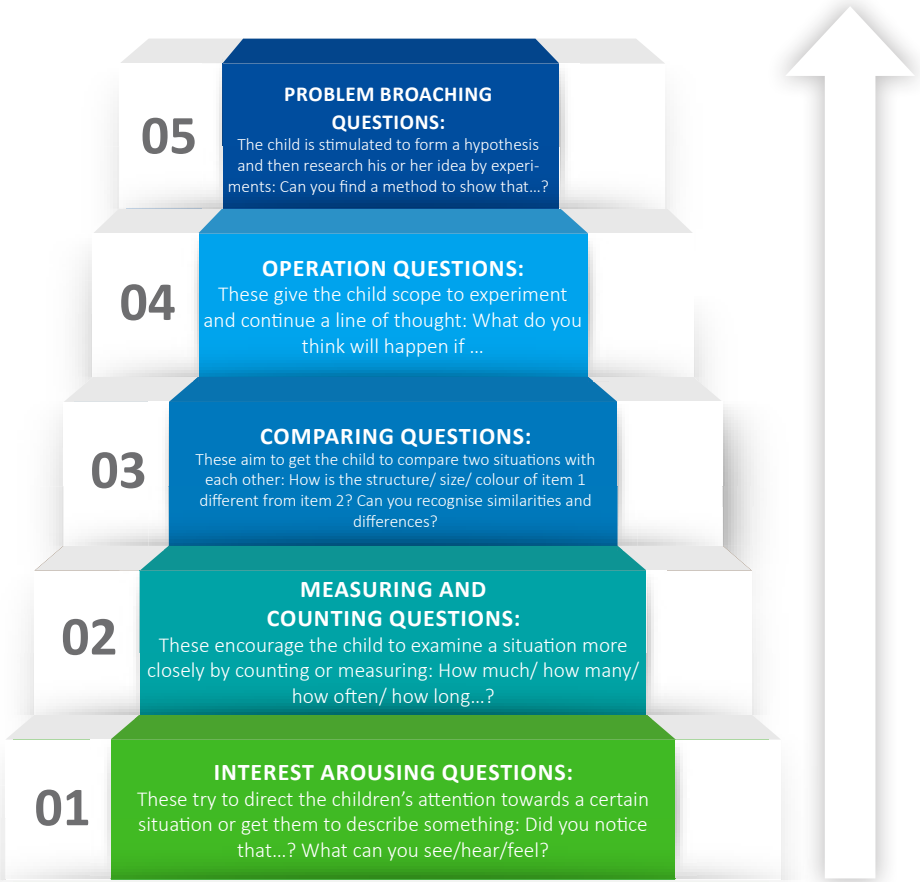
After this first familiarisation the children and the teacher sit in a circle together. The teacher presents the topic for the day and first suppositions and ideas about the material can be collected, after this, time is available for the children to seek out more materials for experiments that interest them. The children can do this individually or in teams. This setting will ensure that each child is busy, will try out many different things, will discuss the results so far and will find answers to their questions.

After the experimental phase the whole group forms a circle again together, and each child can present what they have found out so far. The children can use materials to describe their results or can describe them verbally, in this way the children evaluate and reflect on their own learning process. When this information has been exchanged, the children will have new questions about the material and the topic, and the research cycle can start over again.



LADDER OF QUESTIONS:

The ladder of questions starts with quite easy questions (no. 01) to more complex questions (no. 05)



Here you can find the link for 10 Poly-M STEAM worksheets. Simply download this file and print it out in the language you require:

www.beleduc.de/worksheets





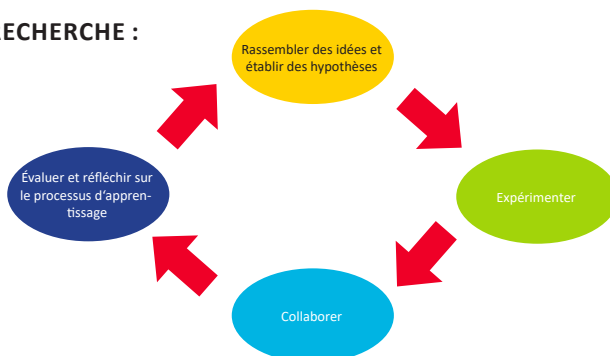
20710 STEAM SET POLY-M

STEAM signifie Science (sciences de la nature), Technology (technique), Engineering (ingénierie), Arts et Mathematics (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 à 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.

Cette approche permet également de favoriser les compétences qui prennent de plus en plus d'importance dans la société du 21ème siècle : Communication, capacité à résoudre les problèmes, collaboration, créativité, maîtrise de soi, résilience, évaluation des processus d'apprentissage, pensée critique, créer quelque chose soi-même...

LE CERCLE DE LA RECHERCHE :



Avant que le cercle de la recherche ne commence, les enfants devraient s'occuper de l'environnement d'apprentissage, connaître le matériel et avoir reçu un premier aperçu de la structure de la pièce. L'enfant ne peut commencer l'exploration que quand il se sent en confiance et en sécurité dans la pièce. Après cette première prise de connaissance, les enfants et le pédagogue se disposent en cercle. Le pédagogue présente le thème du jour et on peut commencer à rassembler des idées et des hypothèses autour du matériel. Ensuite, on laisse du temps aux enfants pour chercher plus de matériel relatif aux expériences qui les intéressent. Les enfants peuvent faire cela seuls ou en groupes. Grâce à ces paramètres, chaque enfant est occupé, essaie plusieurs choses différentes, fait des erreurs, essaie de nouvelles choses, discute des résultats précédents et trouve des réponses à ses questions. Après la phase d'expérimentation, l'ensemble du groupe se remet en cercle et chaque enfant peut présenter ce qu'il a trouvé. Les enfants peuvent présenter leurs résultats en s'aidant du matériel ou bien l'expliquer avec des mots. De cette façon, les enfants évaluent et réfléchissent sur leur propre processus d'apprentissage. Après cet échange d'information, les enfants se poseront de nouvelles questions sur le matériel ou sur le thème et le cercle de recherche peut reprendre depuis le début.



ESCALIER DES QUESTIONS :

L'escalier des questions commence avec des questions relativement faciles (n°01), jusqu'aux plus complexes (n°05)



Vous trouverez ici un lien vers les fiches de travail 10 Poly-M-STEAM. Téléchargez simplement ces fichiers et imprimez-les dans la langue de votre choix :

www.beleduc.de/worksheets





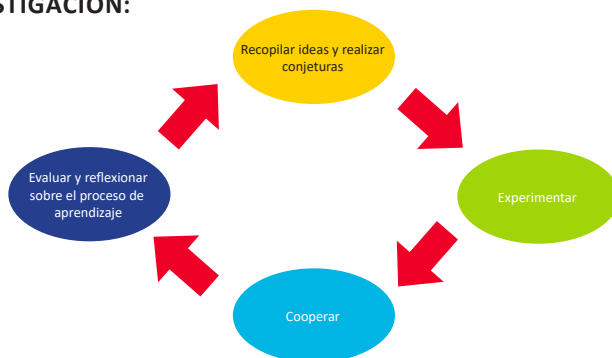
20710 STEAM SET POLY-M

STEAM: significa Science (Ciencias), Technology (Tecnología), Engineering (Ingeniería), Arts (Arte) y Mathematics (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.

Con este enfoque también se fomentan las competencias que cada vez son más importantes para el siglo 21: comunicación, capacidad de resolución de problemas, cooperación, creatividad e innovación, autocontrol, resiliencia, evaluación del proceso de aprendizaje, pensamiento crítico, creación de algo por sí mismos...

EL CICLO DE INVESTIGACIÓN:



Antes de que comience el ciclo de investigación, los niños deben haberse familiarizado con el entorno de aprendizaje, conocer los materiales y tener una primera impresión de la estructura del espacio. Tan solo cuando el niño se sienta seguro y confiado en un espacio, podrá comenzar la exploración.

Después de esta primera toma de contacto, los niños y el pedagogo se sientan juntos formando un círculo. El pedagogo presenta el tema del día y pueden recogerse las primeras conjeturas e ideas acerca del material. A continuación se deja tiempo para que los niños busquen otros materiales para los experimentos que les interesen. Para ello, los niños pueden trabajar solos o en equipos. Este escenario suscitará que cada niño esté ocupado, pruebe muchas cosas diferentes, cometa errores, pruebe cosas nuevas, discuta sobre los primeros resultados y encuentre respuestas a sus preguntas.

Después de la fase de experimentación, todo el grupo se reúne de nuevo en un círculo y cada uno de los niños presenta lo que ha descubierto. Los niños pueden presentar sus resultados con la ayuda de materiales o explicarlos con palabras. De este modo, los niños evalúan y reflexionan sobre su propio proceso de aprendizaje. Tras este intercambio de información, los niños tendrán nuevas preguntas sobre el material o el tema y el ciclo de investigación podrá comenzar desde el principio.



ESCALERA DE PREGUNTAS:

La escalera de preguntas comienza con preguntas relativamente fáciles (n.º 01) hasta llegar a preguntas muy complejas (n.º 05)



Aquí se encuentra el enlace de 10 hojas de trabajo Poly-M STEAM. Solo tiene que descargar este archivo e imprimirlo en el idioma que desee:

www.beleduc.de/worksheets





20710 STEAM SET POLY-M

STEAM- dit staat voor science (natuurwetenschappen), technology (techniek), engineering (bouwkunde), arts (kunst), en mathematics (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.

Deze aanpak bevordert ook vaardigheden die steeds belangrijker worden voor de 21e eeuw: Communicatie, probleemoplossende vaardigheden, samenwerking, creativiteit en innovatie, zelfbeheersing, veerkracht, evaluatie van het leerproces, kritisch denken, zelf iets creëren...

DE ONDERZOEKSCYCLUS:



Voordat de onderzoekscyclus begint, moeten de kinderen de leeromgeving bestuderen, het materiaal leren kennen en een eerste indruk krijgen van de ruimtelijke structuur. Pas als het kind zich veilig en zelfverzekerd in de ruimte voelt, kan hij of zij beginnen met het verkennen.

Na deze eerste ontmoeting zitten de kinderen en de leerkracht in de kring bij elkaar. De leerkracht introduceert het onderwerp van de dag en de eerste aannames en ideeën over het materiaal kunnen worden verzameld. Daarna is er tijd voor de kinderen om op zoek te gaan naar andere materialen voor experimenten die hen interesseren. De kinderen kunnen alleen of in groepsverband werken. Deze omgeving zal ervoor zorgen dat elk kind bezig is, veel verschillende dingen probeert, fouten maakt, nieuwe dingen probeert, voorlopige resultaten bespreekt en antwoorden op hun vragen vindt.

Na de experimentfase komt de hele groep weer samen in de kring en kan elk kind presenteren wat ze gevonden hebben. De kinderen kunnen hun resultaten presenteren met materialen of uitleggen met woorden. Op deze manier evalueren en reflecteren de kinderen hun eigen leerproces. Na deze informatieuitwisseling zullen de kinderen nieuwe vragen over het materiaal of onderwerp hebben en kan de onderzoekscyclus weer beginnen.



VRAGENLIJST:

De vragenlijst begint met relatief eenvoudige vragen (nr. 01) en eindigt met zeer complexe vragen (nr. 05)



Hier vindt u de link voor 10 Poly-M STEAM-werkbladen. Download dit bestand en druk het af in de gewenste taal:

www.beleduc.de/worksheets





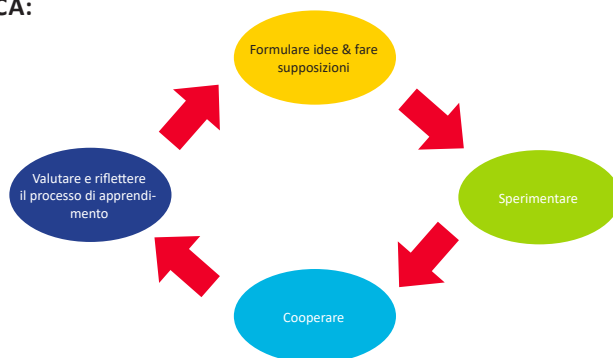
20710 STEAM SET POLY-M

L'acronimo STEAM sta per Science (Scienza), Technology (Tecnologia), Engineering (Ingegneria), Arts (Arte) e Mathematics (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.

Con questo approccio inoltre vengono incentivate quelle che sono le competenze maggiormente richieste nel 21° secolo: comunicazione, problem-solving, cooperazione, creatività e innovazione, autocontrollo, resilienza, valutazione del processo di apprendimento, pensiero critico, capacità di creare qualcosa da soli...

IL CICLO DI RICERCA:



Prima di iniziare il ciclo di ricerca, i bambini dovrebbero interagire con l'ambiente di apprendimento, conoscere i materiali ed avere una prima impressione della struttura spaziale. Una volta che il bambino avrà acquisito sicurezza all'interno della stanza, potrà iniziare ad esplorare.

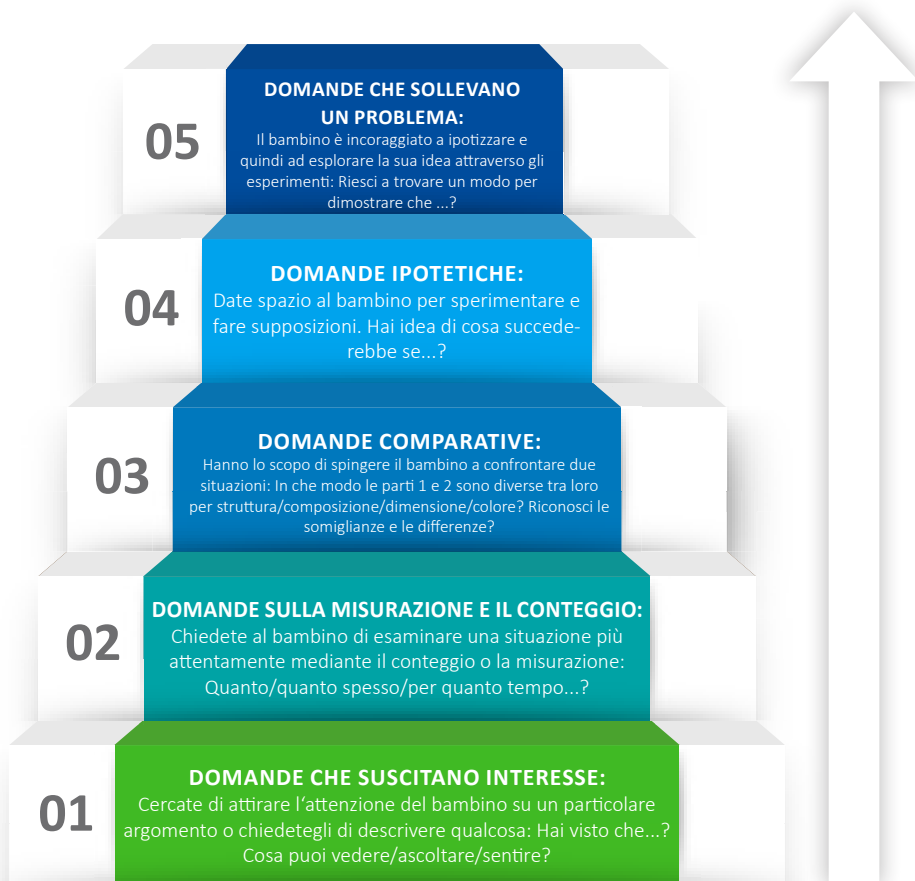
Dopo questo primo incontro conoscitivo, i bambini e l'educatore si riuniscono in cerchio. L'educatore introduce il tema del giorno e si iniziano a raccogliere le prime idee e ipotesi sul materiale. Successivamente, i bambini avranno il tempo di cercare ulteriori materiali per effettuare i loro esperimenti. I bambini possono lavorare sia da soli che in gruppo. In questo modo ciascun bambino sarà impegnato a sperimentare diverse cose, commetterà errori, proverà cose nuove, discuterà i primi risultati e troverà una risposta alle proprie domande.

Dopo la prima fase di sperimentazione, l'intero gruppo si riunisce di nuovo in cerchio e ciascun bambino può esporre la propria scoperta. I bambini possono illustrare i risultati partendo dai materiali o semplicemente a parole. In questo modo potranno valutare e riflettere sul proprio processo di apprendimento. Dopo questo primo scambio di informazioni, i bambini potranno porre ulteriori domande sul materiale o sul tema e il ciclo di ricerca ricomincerà.



QUESTIONARIO:

Il questionario inizia con domande relativamente semplici (N.1) e prosegue con quelle più complesse (N.5)



Qui è disponibile il link ai 10 fogli di lavoro Poly-M STEAM. Basta scaricare questo file e stamparlo nella lingua desiderata:

www.beleduc.de/worksheets





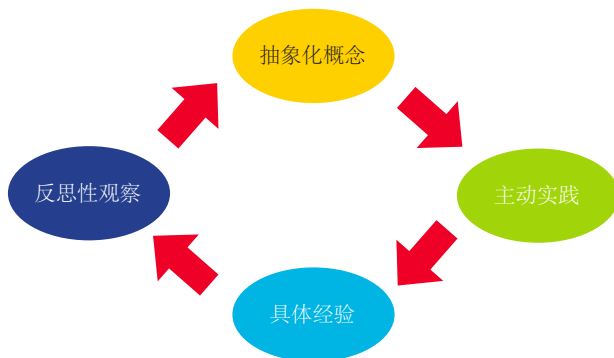
20710 STEAM SET POLY-M 套装

STEAM代表科学、技术、工程、艺术和数学。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——这就意味着他们有足够的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。

这种教育方法能鼓励和激发幼儿的各项能力：沟通交流、解决问题、协同合作、创造力和创新力、自我检测、适应力、学习过程反馈能力、批判性思维、创新自己的作品……这些能力在21世纪越来越重要。

体验式学习环：



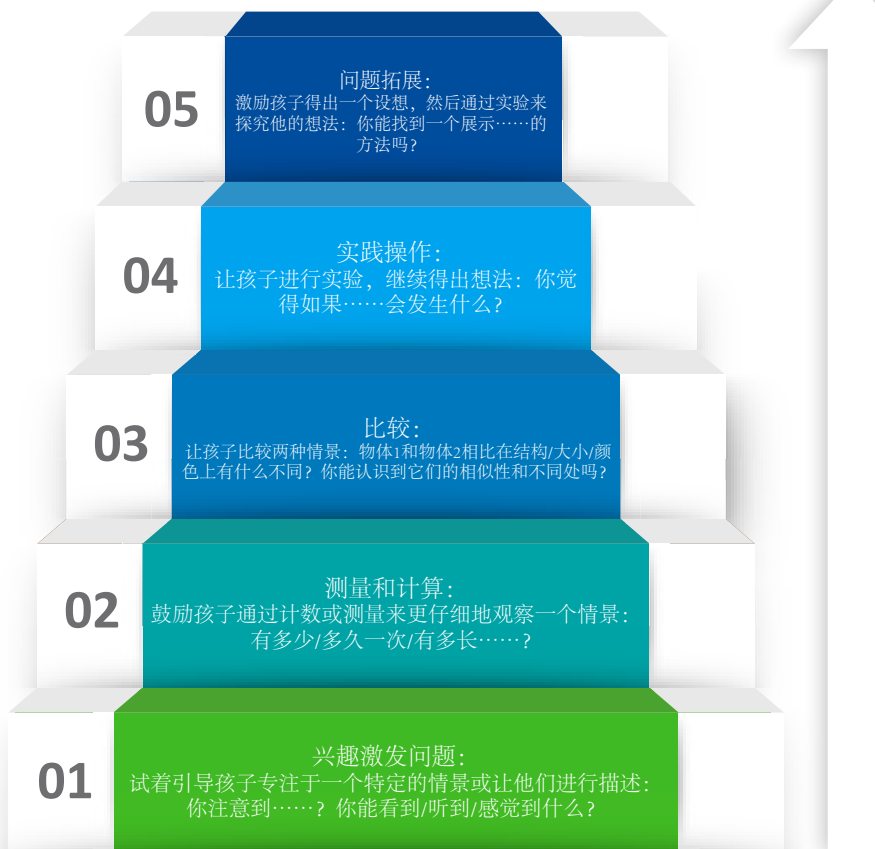
在体验式学习循环开始之前，幼儿先要观察学习环境，熟悉实验材料并对房间构造有初步印象。幼儿只有在一个空间中感到安全和自信时他才会开始探索。

在熟悉学习环境之后老师和孩子们围坐成一圈。老师根据已有的材料提出初步的设想并给孩子们一个主题。接下来，孩子们就可以去搜寻他们感兴趣的关于这个实验的材料了。这个过程中，孩子们可以独自进行探索，也可以团队合作。每个孩子在这个环节中都会很忙碌，会尝试许多不同的材料到过程中。。最后，孩子们一起讨论结果并找出自己需要的答案。

在探索阶段结束后，大家再次围坐在一起，请每个孩子展示自己的发现。孩子可以使用材料来描述实验结果也可以直接口头描述，通过这种方式孩子可以自我评价和反馈他们的学习过程。孩子们互相交换信息，会对材料和主题产生新的探索性问题，于是新的学习循环又可以开始了。



问题阶梯:



这里你可以找到Poly-M在STEAM方法上应用的10个案例。可以简单地下载这个文件, 打印你需要的语言:

www.beleduc.de/worksheets





by The "beleduc" logo consists of the word "beleduc" in a lowercase, rounded, sans-serif font, enclosed within a thin black oval border.

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/poly-m

© beleduc 2018



Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.
Please retain for information.
Informations à conserver.

Guardar esta información para futuras referencias.
De details en de kleuren van de inhoud kunnen verschillen.
Informatie te bewaren.

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。