

CLIMB

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



beleduc

Das Spiel fördert

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



Somatische Bildung: Feinmotorik: Auge-Hand-Koordination; Halten des Kugel-Lifters, um die Kugeln nach oben zu befördern; Geschicktes Balancieren und Konzentration beim Bewegen der Kugel durch das Labyrinth

Health Education: Fine motor skills; hand-eye-coordination, holding the hammer to lift the ball upwards; Skilful balancing and coordination when guiding the ball through the labyrinth

Formation somatique: Aptitudes motrices fines; coordination œil-main, en tenant le marteau pour soulever la bille vers le haut; aptitude à l'équilibre et à la coordination pour guider la bille dans le labyrinthe

Desarrollo somático: Motricidad fina; coordinación manos-ojos, sosteniendo el martillo para llevar la bola hacia arriba; buen equilibrio y coordinación al guiar la bola a través del laberinto

Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek; oog-handcoördinatie, het vasthouden van de hamer om de bal omhoog te brengen; Behendig balanceren en coördinatie bij het leiden van de bal door het labirint

Educazione somatica: Esercizio della motricità fine, coordinazione occhio-mano, esercizio nel reggere il martello per portare la pallina in alto; abilità nel bilanciamento e coordinazione per guidare la pallina attraverso il labirinto

健康教育：锻炼精细动作和手眼协调能力。拿着小木槌控制小球沿着迷宫路径向上移动。



Künstlerische Bildung: Erkennung und Benennung der verschiedenen Farben, Kreativität beim Herausfinden des Lösungsweges, freies Spiel

Art Education: Recognising and naming different colours; creativity when finding different paths; free play

Formation artistique: Reconnaître et nommer les différentes couleurs; faire preuve de créativité pour trouver des chemins différents; jouer librement

Desarrollo artístico: Reconocer y nombrar diferentes colores; creatividad para encontrar diferentes caminos; juego libre

Artistieke ontwikkeling: Herkennen en benoemen van verschillende kleuren; creativiteit bij het vinden van verschillende paden; vrij spel

Educazione artistica: Riconoscimento e denominazione di diversi colori, creatività nel trovare percorsi diversi, gioco libero

艺术教育：认知和命名多种颜色，培养创造力，自由发挥创意。



Soziale Bildung: Kooperative Zusammenarbeit im Gruppenspiel, Sozialverhalten und Gruppenkommunikation werden gestärkt

Social Education: Cooperation during group play; strengthening social behaviour and communication skills

Sociabilisation: Coopération pendant les jeux en groupe ; renforcement du comportement social et des aptitudes à la communication

Desarrollo social: Cooperación durante el juego en grupo; refuerzo del comportamiento social y de las habilidades de comunicación

Sociale ontwikkeling: Samenwerking tijdens het groepsspel; versterking van sociaal gedrag en communicatievaardigheden

Educazione sociale: Cooperazione durante il gioco di gruppo, rafforzamento del comportamento sociale e della capacità di comunicazione

社会教育：分组协作能力，社会交往能力和沟通能力

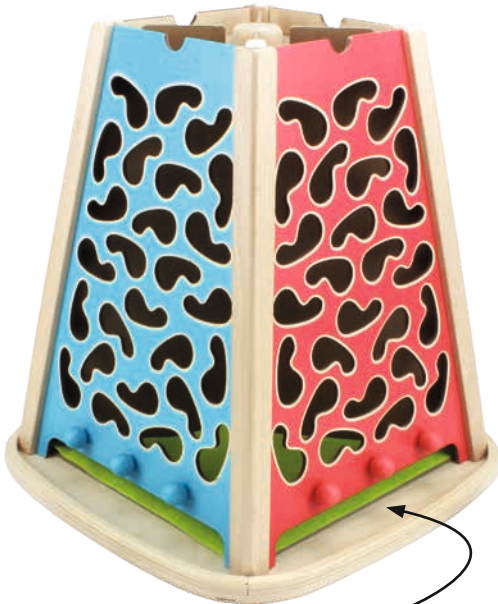
CLIMB

Erohere als Erster den Climb-Turm!

Be the first to climb the tower!

XL GESCHICKLICH-
KEITSSPIEL
BALANCE GAME

1 x



4x Filz-Einleger |
felt pieces



4 x

1x Ersatz-Kugel
pro Farbe |
spare ball of
each colour

Erklär-Video

Explain-Video

www.beleduc.de/videos



Spielinformationen

Game informations/Informations sur le jeu/
Información sobre el juego/Spelinformatie/
Informazioni sul gioco/ 游戏信息



Autör & Illustration

Entwicklung und Umsetzung des Spiels und der Illustration
durch internen beleduc Designer/in.

Author & Illustration

Development and implementation of the game and the illustration
by internal beleduc design.



25582 CLIMB

Climb ist ein spannendes Geschicklichkeitsspiel, bei dem du allein oder mit deinen Freunden die Kugeln mit Geschick und Feingefühl zur Spitze des Turms balancierst.

Das Ziel des Spieles ist es, zuerst alle drei Kugeln mit Hilfe des Kugel-Lifters auf das obere Plateau zu befördern. Am besten ist es natürlich, wenn keine Kugel dabei herunterfällt oder durch eines der Labyrinthlöcher verloren geht.

Es gibt drei Hauptspielvarianten:

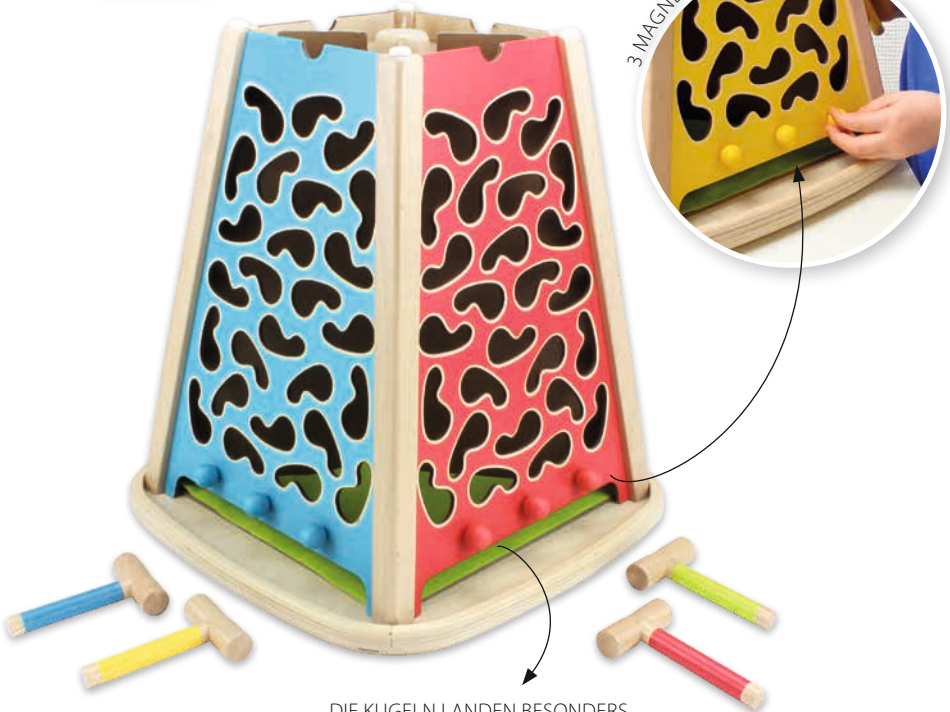
Gruppenspiel mit bis zu 4 Spielern, **kooperatives Gruppenspiel** mit 3 Kindern pro Gruppe, **freies Balancieren** unter Einbezug der Spielbasis (CLIMB Turm) allein oder in der Gruppe.

Spielvorbereitungen

Vor Spielbeginn wird die Basis aufgestellt und jedem Farbbereich ein Kugel-Lifter und jeweils die drei Kugeln der passenden Farbe zugeteilt.

**EROBERE ALS
ERSTER DEN
CLIMB-TURM!**

3 MAGNETISCHE STARTFELDER



DIE KUGELN LANDEN BESONDERS
LEISE DURCH DEN INTEGRIERTEN
FILZ-EINLEGER

Spielverlauf

■ Gruppenspiel mit bis zu 4 Spielern:

Für diese Hauptspielversion sucht sich jedes Kind eine farbige Spielfläche aus. Jeder Spieler erhält jeweils drei farbig passende Kugeln sowie einen Kugel-Lifter und „heftet“ die Kugeln an die **Startmagnete**. Alle Spieler beginnen das Spiel gleichzeitig, ein Erwachsener oder ein Kind gibt das Startkommando: „Auf die Plätze, fertig, CLIMB!“.

Nun versuchen alle Spieler gleichzeitig ihre drei Kugeln zur Spitze des Turms zu befördern.

Fällt eine Kugel in eine Öffnung, muss man wieder von einem der Startmagnete neu beginnen.

Das Spiel endet, wenn ein Spieler alle drei Kugeln bis oben an die Spitze balanciert hat.



■ Kooperatives Gruppenspiel:

Für diese Spielvariante verwenden die Spieler ebenfalls die Spielbasis (Climb-Turm), drei Kugeln und einen Kugel-Lifter pro Farbfeld. Es gibt pro Farbe ein Team von drei Spielern.

Ziel ist es, als Team zuerst die Kugeln seiner Farbe sicher auf das Plateau zu bringen.

Jedes Kind befördert eine Kugel zur Spitze. Die Teams starten gleichzeitig. Auch hier kann ein Erwachsener oder ein Kind das Startkommando: „Auf die Plätze, fertig, CLIMB!“ geben.

Wenn das erste Kind mit seiner Kugel auf dem Plateau angekommen ist, gibt es den Kugel-Lifter an das nächste Kind weiter. Hier sind eine gute Kommunikation und Abstimmung in der Gruppe gefragt.

Fällt eine Kugel in eine Öffnung, muss man auch hier wieder von einem der Startmagnete neu beginnen.

Das Spiel endet, wenn eine Gruppe es geschafft hat, alle drei Kugeln bis oben an die Spitze zu balancieren.

■ Freies Spiel unter Einbezug der Spielbasis allein oder in der Gruppe:

Die Kinder können, jedes für sich, als Einzelbeschäftigung das Balancieren der Kugel üben und hierbei verschiedene Wege ausprobieren. Dabei können sie herausfinden, welcher Weg der Beste ist, um die Kugel sicher und möglichst schnell ans Ziel zu bringen.

CLIMB eignet sich auch, um sowohl die rechte als auch die linke Hand zu trainieren.

MIT DEM KUGEL-LIFTER LASSEN SICH DIE KUGELN SICHER DURCH DAS LÖCHER-LABYRINTH STEUERN



Sollte doch einmal eine Kugel verloren gehen, dann wenden Sie sich gerne an:
info@beleduc.de



25582 CLIMB

Climb is an exciting balancing game, where you have to balance the ball to the top of the tower either alone or as a team using finesse and dexterity.

The aim of the game is to be the first player to guide all three balls of the same colour to the top plateau of the tower. Ideally no ball should fall down or get lost in the holes of the labyrinth on the way up.

There are three main game variations:

Group play with up to 4 players, cooperative group play with 3 children each per team or free play using the Climb Tower either alone or as a group.

Game Preparations

Before beginning to play, the basis has to be build and the three balls and lifter of the same colour should be placed before the side of the tower in the corresponding colour.

BE THE FIRST
TO CLIMB
THE TOWER!



3 MAGNETIC STARTING POINTS

THE BALLS WILL LAND QUIETLY
DUE TO A INTEGRATED FELT-INLAY



How to play:

■ Group play with up to 4 players:

For this main game variation each child will choose one coloured side of the tower. Each player then receives the corresponding balls and lifter and “attaches” the balls to the **start magnets**. All players start at the same time when someone gives the start signal: “Ready, set, CLIMB!”

Now all players try to guide their three balls to the top of the tower as fast as possible.

If one ball falls through a hole in the labyrinth, the player has to start over.

The game ends when the first player has guided all three has guided all three balls to the top of the tower.



■ Cooperative Group play:

For this game variation the Climb Tower is also used as well as three balls and a ball-lifter of each colour. The aim of the game is to be the first team to guide the balls of your own colour to the top plateau.

Each child will balance one ball to the top. All teams start at the same time at the start signal “Ready, set CLIMB!”. When the first player of a team reaches the plateau with his/her ball, the ball-lifter will be handed to the next player. Good communication and coordination within each team are important.

If a ball falls through a hole, the player has to start again from the start magnet.

The game ends when the first team manages to balance all three balls to the top of the tower.

■ Free play using the Climb Tower either alone or as a group:

All children can individually practice balancing the balls and finding different paths up the tower. This helps them find the best way to transport the ball safely and quickly to the plateau. CLIMB is also suitable to train both the right and left hand equally.

THE BALLS CAN BE SAFELY GUIDED THROUGH THE LABYRINTH WITH THE BALL-LIFTER



Should a ball get lost, please contact: info@beleduc.de



25582 CLIMB

Climb est un jeu d'équilibre passionnant, où vous devez tenir la bille en équilibre jusqu'au sommet de la tour, soit seul, soit en équipe, en faisant preuve de sensibilité et de dextérité.

Le but du jeu est d'être le premier joueur à acheminer les trois billes de la même couleur au plateau supérieur de la tour. Idéalement, aucune bille ne doit tomber ou se perdre dans les trous du labyrinthe en montant.

Il existe trois principales variantes de jeu :

Jeu en groupe jusqu'à 4 joueurs, jeu coopératif en groupe avec 3 enfants par équipe ou jeu libre en utilisant la Tour Climb, soit seul, soit en groupe.

Préparatifs du jeu

Avant de commencer à jouer, il faut construire la base et placer les trois billes et le lève-bille de même couleur devant le côté de la tour de la couleur correspondante.

SOYEZ LE PREMIER
À ESCALADER
LA TOUR !



3 POINTS DE DÉPART MAGNÉTIQUES

LES BILLES ATTERRISSENT EN
DOUCEUR GRÂCE À UNE COUCHE
DE FEUTRE INTÉGRÉE

Comment jouer :

■ Jeu en groupe avec jusqu'à 4 joueurs :

Pour cette principale variante du jeu, chaque enfant devra choisir un côté coloré de la tour. Chaque joueur reçoit ensuite les billes et le lève-bille correspondants et «fixe» les billes aux aimants de départ. Tous les joueurs commencent en même temps lorsque quelqu'un donne le signal de départ :

«A vos marques, prêts, GRIMPEZ!»

Tous les joueurs vont maintenant s'efforcer d'acheminer leurs trois billes au sommet de la tour aussi vite que possible. Si une bille tombe dans un trou du labyrinthe, le joueur doit recommencer.



Le jeu se termine lorsque le premier joueur a acheminé ses trois billes jusqu'au sommet de la tour.

■ Jeu coopératif en groupe :

Pour cette variante du jeu, la tour Climb est également utilisée, ainsi que trois billes et un lève-bille de chaque couleur. Le but du jeu est d'être la première équipe à acheminer les billes de sa propre couleur jusqu'au plateau supérieur.

Chaque enfant doit mettre en équilibre une bille sur le sommet. Toutes les équipes démarrent en même temps au signal de départ «A vos marques, prêts, GRIMPEZ!».

Lorsque le premier joueur d'une équipe atteint le plateau avec sa bille, le lève-bille est alors remis au joueur suivant. Une bonne communication et une bonne coordination au sein de chaque équipe sont importantes.

Si une bille tombe dans un trou, le joueur doit recommencer à partir de l'aimant de départ. Le jeu se termine lorsque la première équipe réussit à mettre en équilibre les trois billes au sommet de la tour.

■ Jeu libre en utilisant la Tour Climb, soit seul, soit en groupe :

Tous les enfants peuvent s'entraîner individuellement à mettre les billes en équilibre et à trouver différents chemins pour accéder au sommet de la tour. Cela les aide à trouver le meilleur moyen de transporter la bille en toute sécurité et rapidement jusqu'au plateau.

CLIMB convient également pour entraîner aussi bien la main droite que la main gauche.

LES BILLES PEUVENT
ÊTRE GUIDÉES EN
TOUTE SÉCURITÉ À
TRAVERS LE LABYRINTHE
GRÂCE AU LÈVE-BILLE



Si une bille est perdue, veuillez contacter : info@beleduc.de



25582 CLIMB

Climb es un emocionante juego de equilibrio en el que tendrás que equilibrar la bola hasta lo más alto de la torre, ya sea solo o en equipo, utilizando sensibilidad y destreza.

El objetivo del juego consiste en ser el primero en guiar las tres bolas del mismo color hasta la parte más alta de la torre. Lo ideal es que, al subir, ninguna bola se caiga o pierda por los agujeros del laberinto.

Este juego tiene tres variantes principalmente:

Juego en grupo con hasta 4 jugadores, juego cooperativo en grupo con 3 niños por equipo o juego libre utilizando la torre de escalada solo o en grupo.

Preparación del juego:

Antes de empezar a jugar, se debe construir la base y colocar las tres bolas y el martillo del mismo color delante del lado de la torre del color correspondiente.

¡SÉ EL PRIMERO EN SUBIR LA TORRE!



LAS BOLAS CAEN **SILENCIOSAMENTE** GRACIAS A UNA CAPA DE FIELTRO INTEGRADA

Cómo se juega:

■ Juego en grupo con hasta 4 jugadores:

Para esta variante principal del juego, cada uno de los niños elegirá un lado de color de la torre; a continuación, cada jugador recibirá las bolas y el martillo correspondientes y colocará las bolas en los **imanes de salida**. Todos los jugadores comienzan al mismo tiempo cuando alguien dé la señal de salida: «¡Preparados, listos, a escalar!»

Ahora, todos los jugadores intentan guiar sus tres bolas hasta lo más alto de la torre lo más rápido posible.

Si una bola cae por un agujero del laberinto, el jugador tendrá que volver a empezar.

El juego termina cuando uno de los jugadores haya guiado sus tres bolas hasta la parte más alta de la torre.



■ Juego cooperativo en grupo:

Para esta variante del juego también se utiliza la torre de escalada, además de las tres bolas y un martillo del mismo color. El objetivo del juego consiste en ser el primer equipo en guiar las bolas de su color hasta lo más alto.

Cada uno de los niños debe equilibrar una bola hasta arriba. Todos los equipos comienzan al mismo tiempo a la señal de salida «¡Preparados, listos, a escalar!». Cuando el primer jugador de un equipo llega a lo más alto con su bola, se le entregará el martillo al siguiente jugador. Resulta importante comunicarse y coordinarse bien dentro de cada equipo.

Si una bola cae por un agujero, el jugador tiene que volver a empezar desde el imán de salida. El juego termina cuando el primer equipo consiga equilibrar las tres bolas hasta lo más alto de la torre.

■ Juego libre utilizando la torre de escalada solo o en grupo:

Todos los niños pueden practicar individualmente el equilibrio de las bolas y encontrar diferentes caminos para subir la torre; esto les ayuda a encontrar la mejor manera de transportar las bolas de forma segura y rápida hasta el punto más alto de la torre. CLIMB también es adecuado para entrenar tanto la mano derecha como la izquierda por igual.

LAS BOLAS PUEDEN
GUIARSE CON SEGURIDAD
A TRAVÉS DEL LABERINTO
UTILIZANDO EL MARTILLO



Si se pierde una bola, póngase en contacto con nosotros enviando un correo electrónico a la siguiente dirección: info@beleduc.de



25582 CLIMB

Klim is een spannend evenwichtsspel, waarbij je de bal naar de top van de toren moet balanceren. Dit doe je alleen of in teamverband waarbij je gevoeligheid en behendigheid gebruikt.

Het doel van het spel is om de eerste speler te zijn die alle drie de ballen van dezelfde kleur naar het bovenste plateau van de toren leidt. In het ideale geval mag er geen bal naar beneden vallen of verloren raken in de gaten van het labirint op weg naar boven.

Er zijn drie spelvarianten:

Groepsspel met maximaal 4 spelers, coöperatief groepsspel met 3 kinderen per team of vrij spel met de klimtoren alleen of in groepsverband.

Spelvoorbereiding

Voor het begin van het spel moet de basis worden opgebouwd en moeten de drie ballen en de lifter van dezelfde kleur voor de kant van de toren in de overeenkomstige kleur worden geplaatst.

BEKLIM ALS
EERSTE
DE TOREN!

3 MAGNETISCHE STARTPUNTEN



DE BALLEN ZULLEN **STIL** LANDEN
DANKZIJ EEN VILTEN INLEG

Spelverloop:

■ Groepsspel met maximaal 4 spelers:

Voor deze variant kiest elk kind een gekleurde zijde van de toren. Elke speler krijgt dan de corresponderende ballen en lifter en “bevestigt” de ballen aan de **startmagneten**. Alle spelers beginnen tegelijk wanneer iemand het startsein geeft: “Klaar voor de start, KLIM!”

Nu proberen alle spelers hun drie ballen zo snel mogelijk naar de top van de toren te leiden.

Als een bal door een gat in het labryrint valt, moet de speler opnieuw beginnen.

Het spel eindigt als de eerste speler alle drie zijn ballen naar de top van de toren heeft geleid.



■ Coöperatief groepsspel:

Voor deze spelvariant heb je nodig: de klimtoren, drie ballen en een ballen-lifter van elke kleur. Het doel van het spel is om als eerste team de ballen van je eigen kleur naar het bovenste plateau te leiden.

Elk kind balanceert één bal naar de top. Alle teams starten tegelijk bij het startsein “Klaar voor de start, KLIM!”. Wanneer de eerste speler van een team met zijn/haar bal het plateau bereikt, wordt de lifter aan de volgende speler overhandigd. Goede communicatie en coördinatie binnen elk team zijn belangrijk.

Als een bal door een gat valt, moet de speler opnieuw beginnen vanaf de startmagneet. Het spel eindigt als het eerste team erin slaagt alle drie de ballen naar de top van de toren te balanceren.

■ Vrij spel met de klimtoren, alleen of in groep:

Alle kinderen kunnen individueel oefenen met het balanceren van de ballen en het vinden van verschillende paden omhoog in de toren. Dit helpt hen de beste manier te vinden om de bal veilig en snel naar het plateau te brengen. KLIM is ook geschikt om zowel de rechter- als de linkerhand gelijkmatig te trainen.

DE BALLEEN KUNNEN
VEILIG DOOR HET
LABYRINT GELEID
WORDEN MET DE
LIFTER



Mocht een bal zoekraken, neem dan contact op met: info@beleduc.de



25582 CLIMB

Climb è un emozionante gioco di equilibrio, in cui si deve bilanciare la pallina fino alla cima della torre, giocando da soli o in squadra e usando abilità e destrezza.

Lo scopo del gioco è di essere il primo giocatore a guidare le 3 palline dello stesso colore fino al piano superiore della torre. Idealmente nessuna pallina dovrebbe cadere o andare persa nei buchi del labirinto durante il percorso verso l'alto.

Ci sono tre principali versioni del gioco:

Gioco di gruppo fino a 4 giocatori, gioco cooperativo con 3 bambini per ogni squadra o gioco libero usando la torre Climb sia da soli che in gruppo.

Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare è necessario costruire la base e tre palline ed il martello dello stesso colore devono essere posizionati a lato della torre, secondo il colore della parete corrispondente

**RAGGIUNGI PER
PRIMO LA CIMA
DELLA TORRE!**



LE PALLINE ATTERRANO **SILENZIOSAMENTE** GRAZIE ALL'INSERTO IN FELTRO

Come si gioca:

■ Gioco di gruppo fino a 4 giocatori:

Per questa versione del gioco ogni bambino sceglie un lato colorato della torre. Ogni giocatore riceve quindi le palline ed il martelletto corrispondenti ed "attacca" le palline ai punti magnetici di partenza.

Tutti i giocatori iniziano nello stesso momento quando qualcuno lancia il segnale di partenza "Pronti, partenza, SALIRE!". Ora tutti i giocatori cercano di guidare le loro tre palline fino alla cima della torre il più velocemente possibile. Se una pallina cade in uno dei fori del labirinto, il giocatore deve ricominciare. La partita termina quando il primo giocatore ha guidato tutte e tre le sue palline fino in cima alla torre.



■ Gioco di gruppo cooperativo:

Per questa versione del gioco la torre Climb è sempre usata con le tre palline ed il martelletto per ogni colore. Lo scopo del gioco è essere la prima squadra a guidare le proprie tre palline fino al piano superiore. Ogni bambino guiderà una pallina fino in cima. Tutte le squadre iniziano nello stesso momento al segnale di partenza "Pronti, partenza, SALIRE!". Quando il primo giocatore di una squadra raggiunge la cima con la sua pallina, il martelletto passa al giocatore successivo.

Sono molto importanti una buona comunicazione e coordinazione all'interno di ogni squadra.

Se una pallina cade all'interno di un foro, il giocatore deve ricominciare. Il gioco termina quando la prima squadra riesce a portare tutte e tre le sue palline in cima alla torre.

■ Gioco libero usando la torre Climb da soli o in gruppo:

Tutti i bambini possono fare pratica individualmente nel bilanciamento delle palline, sperimentando nuovi percorsi per guidarle fino in cima alla torre. Questo li aiuta a trovare la via migliore per trasportare la pallina in modo sicuro e veloce fino al piano superiore. Climb permette inoltre di allenare la mano destra e sinistra allo stesso modo.

LE PALLINE VENGONO GUIDATE IN MODO SICURO ATTRAVERSO IL LABIRINTO USANDO IL MARTELLETTO



Se una pallina dovesse andare persa, si prega di rivolgersi a: info@beleduc.de



25582 CLIMB

攀爬塔是一款非常有趣的游戏，你需要非常灵活和精巧地将球平衡托举到顶部，游戏可以单人完成也可以组队完成。

游戏的目标是率先将手中的三个球托到塔顶。最理想的状态是任何一个球在上升的过程都不会掉落或掉入迷宫内。

游戏有三种玩法：

最多可与4名“球员”进行小组比赛，每组可由三个孩子一起轮流玩耍。也可以自由玩耍。

游戏准备：

在开始游戏前，请搭建好攀爬塔并将相同颜色的小球和木槌放置在与塔的颜色相对应的一面。

率先抵达
塔顶！



由于底部添加了毛毡垫，
因此小球可以安静地着陆。



如何玩：

■ 与最多4位游戏者进行小组比赛：

每个游戏者选择塔的一面，然后他们便会获得对应颜色的木槌和小球，将小球吸附在起点处的磁铁上。当听到指令，“准备！开始！”后，所有游戏者同时开始比赛。

每个游戏者尝试以最快速度将他们的小球引导到塔的顶部。

如果小球从迷宫的孔中掉落，则游戏者需要重新开始。

当有游戏者将全部小球抵达塔的顶部时，游戏结束。



■ 合作小组赛：

游戏的目标是成为第一支将全部小球引导到塔顶的小队。

每个游戏者都需要将小球平衡托举到最高处。当听到指令“准备！开始！”后，所有小组同时开始比赛。当每个队伍的第一个游戏者完成后，将小木槌交给下一个小伙伴。沟通和协作在这个玩法中是至关重要的。

如果小球掉落，游戏者需要重新开始。当第一个队伍率先将所有球托举到塔顶时，游戏结束。

■ 单独或组队自由玩耍：

所有游戏者都可以单独练习平衡球并在塔上寻找不同的路径。这有助于他们找到安全快速的方法将球运送到最高处。该游戏适用于训练孩子们左右手的协调性。

可以使用小木槌将小球进行安全地引导。



如果丢失球，请联系：info@beleduc.de

FOLLOW US...



LIKE US ON FACEBOOK!
BELEDUC.PLAY.EXPERIENCE.LEARN



MORE INFORMATION UNDER:
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!
[@BELEDUC_LERNSPIELWAREN](https://www.instagram.com/beleduc_lernspielwaren)



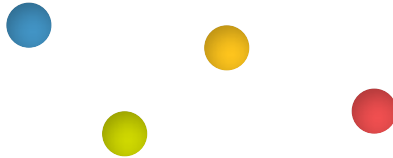
GAME VIDEOS ON YOUTUBE!
[YOUTUBE.COM/PLAYEXPERIENCELEARN](https://www.youtube.com/playexperiencelearn)

beleduc



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

© beleduc 2021



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



EN71 and ASTM tested

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。

The logo for beleduc, featuring the brand name in a bold, blue, lowercase sans-serif font. The letters 'e' and 'e' contain small yellow and red accents respectively. The logo is set against a white, rounded rectangular background.