

belsduc

# „LogiKit“

Nr.: 21005



(D) (EN) (F) (ES) (NL) (I) (CHN)

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

belsduc



▣ ganzheitlicher Bildungsansatz ▣ Holistic Education ▣ Approche globale de la formation ▣ Enfoque integral ▣ Holistische benadering van de ontwikkeling  
▣ Educazione globale ▣ 全面教育方法



▣ Naturwissenschaftliche und technische Bildung ▣ Science Education ▣ Formation aux sciences naturelles et technique ▣ Conocimiento del medio y desarrollo técnico ▣ Natuurwetenschappelijke en technische ontwikkeling ▣ Educazione tecnica e naturalistica ▣ 自然科学和技能教育



▣ Mathematische Bildung ▣ Mathematical Education ▣ Formation mathématique ▣ Desarrollo matemático ▣ Rekenkundige ontwikkeling  
▣ Elaborazione di quantità ▣ 数学开发



▣ Sprachliche Bildung und Schriftspracherwerb ▣ Linguistic Education ▣ Formation linguistique et acquisition de la langue écrite ▣ Desarrollo del lenguaje y aprendizaje de la lectura ▣ Taalkundige ontwikkeling en begrijpend lezen  
▣ Educazione linguistica e apprendimento della scrittura ▣ 听说读写能力开发



▣ Somatische Bildung ▣ Health Education ▣ Formation somatique ▣ Desarrollo somático ▣ Somatische ontwikkeling  
▣ Formazione somatica ▣ 健康教育



▣ Kognitive Bildung ▣ Cognitive Education ▣ Formation cognitive ▣ Desarrollo cognitivo: ▣ Cognitieve ontwikkeling  
▣ Formazione cognitiva ▣ 认知发展

**Info-Box:** Pädagogische Tipps von der Kindergartenexpertin Katrin Erdmann.

**Info-Box:** Educational tips of kindergarten expert Katrin Erdmann.

**Info-Box:** Eléments pédagogiques l'experte en école maternelle Katrin Erdmann.

**Nota:** Consejos pedagógicos de la experta en guarderías Katrin Erdmann.

**Info-Box:** „Pedagogische tips“ von de deskundige voor kleuterscholen Katrin Erdmann.

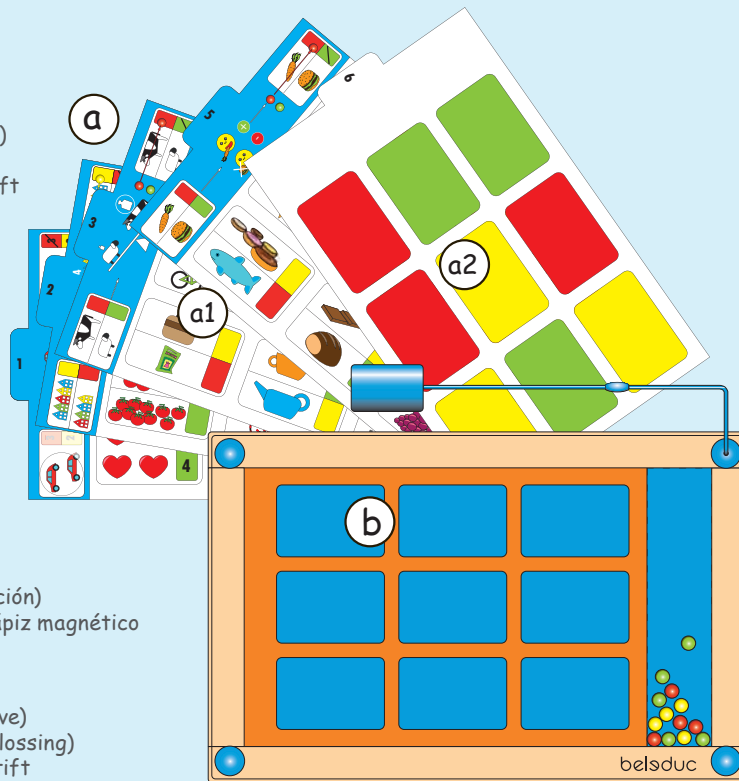
**Info-Box:** Consigli pedagogici di esperta nel settore delle scuole materne Katrin Erdmann.

**Info-Box:** 幼教专家凯特琳·艾德曼的教育小贴士

# „LogiKit“

Nr.: 21005

- 🇩🇪 Inhalt:**
- a) 16 Vorlagekarten
    - a1) Kartenvorderseite (Aufgabe)
    - a2) Kartenrückseite (Lösung)
  - b) 1 Holzrahmen mit Magnetstift
- 🇬🇧 Contents:**
- a) 16 task cards
    - a1) Front of card (task)
    - a2) Reverse of card (solution)
  - b) 1 wooden frame with magnetic tool
- 🇫🇷 Contenu:**
- a) 16 cartes
    - a1) Devant des cartes (mission)
    - a2) Dos des cartes (solution)
  - b) 1 cadre en bois avec crayon magnétique
- 🇪🇸 Contenido:**
- a) 16 cartas
    - a1) Cara frontal (ejercicio)
    - a2) Cara posterior o dorso (solución)
  - b) 1 marco de madera con un lápiz magnético
- 🇳🇱 Inhoud:**
- a) 16 voorbeeldkaarten
    - a1) Voorkant van de kaart (opgave)
    - a2) Achterkant van de kaart (oplossing)
  - b) 1 houten lijst met magneetstift
- 🇮🇹 Contenuto:**
- a) 16 schede
    - a1) Parte anteriore della scheda (esercizio)
    - a2) Parte posteriore della scheda (soluzione)
  - b) 1 Cornice di legno con magnete



- 🇨🇳 游戏配件:**
- a) 16 张纸卡
    - a1) 卡片正面 (任务)
    - a2) 卡片背面 (答案)
  - b) 1 个木制框架带磁铁笔



### Kindergartenexpertin

Dieses Spiel wurde in Zusammenarbeit mit der Kindergartenexpertin Katrin Erdmann auf Spielwert geprüft und mit pädagogischen Tipps erweitert.

Katrin Erdmann wurde 1969 in Gotha geboren. Sie ist staatlich anerkannte Sozialfachwirtin, Krippenpädagogin und staatlich anerkannte Erzieherin mit einer Zusatzqualifizierung in der Montessori-Pädagogik (Diplom). Frau Erdmann war 23 Jahre als Erzieherin tätig. Seit 2010 ist Frau Erdmann bundesweit als freiberufliche Bildungsreferentin in dem Bereich Kindertagespflege sowie in der frühkindlichen Bildung (Kinder bis 3 Jahre) tätig.

### Kindergarten expert

This game has been examined for its entertainment and educational value and enriched by educational tips with the assistance of kindergarten expert Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann was born in Gotha in 1969. She is a state certified social administrator, day care teacher and pre-school educator with an additional diploma qualification in Montessori Pedagogy. Ms Erdmann has worked for 23 years as a day care and kindergarten teacher. Since 2010 Frau Erdmann has been active throughout Germany as a freelance educational consultant in the area of children's day care and early childhood education (children up to age 3).

### Deskundige voor kleuterscholen

Dit spel werd op zijn waarde getest en met 'pedagogische tips' door de deskundige voor kleuterscholen Katrin Erdmann uitgebreid.

Katrin Erdmann werd in 1969 in Gotha geboren. Ze is erkende deskundige op het sociale vlak, pedagoge voor crèches en erkende opvoeder met een extra kwalificatie in de Montessori-pedagogiek (met diploma). Mevrouw Erdmann was 23 jaar werkzaam als kleuterleidster. Sinds 2010 is mevrouw Erdmann in de gehele Bondsrepubliek werkzaam als freelance referent in het onderwijs op het gebied van opvang van kinderen alsmede in de ontwikkeling van zeer jonge kinderen (kinderen tot 3 jaar).

### L'experte en école maternelle

La valeur ludique de ce jeu a été testée et celui-ci a été enrichi grâce à des éléments pédagogiques et à l'aide de l'experte en école maternelle Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann est née en 1969 à Gotha. Elle est spécialiste en sociologie reconnue par l'état, pédagogue en crèche, éducatrice assermentée et a une qualification supplémentaire de la méthode d'éducation Montessori (diplôme). Mme Erdmann a été éducatrice pendant 23 ans. Depuis 2010, Mme Erdmann travaille dans toute l'Allemagne en tant qu'intervenante indépendante en formation dans le domaine des services et de l'éducation à la petite enfance (enfants à partir de 3 ans).

### Esperta delle scuole materne

Il valore ludico di questo gioco è stato controllato e integrato grazie ai consigli pedagogici di Katrin Erdmann, esperta nel settore delle scuole materne.

Katrin Erdmann è nata nel 1969 a Gotha, in Germania. È riconosciuta a livello statale come educatrice, esperta nella gestione aziendale in ambito sociale e nella pedagogia per le scuole per l'infanzia, e ha inoltre ottenuto un diploma in pedagogia secondo il Metodo Montessori. Ha lavorato come educatrice per 23 anni e dal 2010 è attiva su tutto il territorio tedesco come relatrice indipendente per l'educazione, nel settore dell'assistenza diurna dei bambini e dell'educazione per l'infanzia (fino ai tre anni d'età).

### La experta en guardería

Se ha probado el valor educativo de este juego y se han aportado consejos pedagógicos con ayuda de la experta en guarderías Katrin Erdmann.

Katrin Erdmann nació en Gotha en 1969. Posee el título oficial de técnico en educación social, pedagoga especializada en jardín infantil y posee el título oficial para ejercer como educadora, con titulación adicional en pedagogía Montessori. Katrin Erdmann ha trabajado como educadora durante 23 años. Desde 2010 ejerce de forma independiente y se ha convertido, a escala nacional, en referente formativo en el ámbito del cuidado infantil y la formación en el jardín de infancia (niños menores de 3 años).

### 幼教专家

此款游戏的娱乐及教育价值都已经过相关测试，幼教专家凯特琳，德曼的教育小贴士使得游戏内容更为丰富。

凯特琳 艾德曼, 1969 年出生于德国哥达。她是一名经国家认证的社会管理者, 日托教师, 及拥有蒙台梭利教学法文凭资格的学前教育专家。艾德曼女士从事日托和幼教工作 23 年, 从 2010 年开始, 艾德曼女士作为一名在儿童日托及早教领域 (三岁及三岁以下的幼儿) 教育顾问而活跃在整个德国。

 **Autoren: Angelika und Jürgen Lange**

Die Neugier der Kinder auf das Entdecken und Erforschen von neuen Dingen und Phänomenen ist für uns faszinierend und ihre strahlenden Augen sind eine besondere Freude.

Daher ist es unsere Intention, Kinder im Spiel zu fördern. Seit 25 Jahren kreieren wir deshalb Kinderspiele und didaktische Lernmaterialien. Bei Beleduc erschienen bisher „Captain Kidd“ und „Combino“. Beide Spiele waren auf der Auswahlliste zum Kinderspiel des Jahres in Deutschland.

 **Authors: Angelika und Jürgen Lange**

Children's curiosity in discovering and investigating new objects and phenomena fascinates us, and their sparkling eyes are an especial joy.

This is why we formed the intention of helping children to develop in play. For 25 years now we have been creating games and didactic materials. Two of our games have appeared with Beleduc so far: "Captain Kidd" and "Combino". Both games were shortlisted for Children's Game of the Year in Germany.

 **Auteurs: Angelika & Jürgen Lange**

De nieuwsgierigheid van de kinderen naar het ontdekken en onderzoeken van nieuwe dingen en fenomenen is voor ons fascinerend en hun stralende ogen zijn een bijzondere vreugde.

Daarom is het onze intentie om kinderen in het spel te stimuleren. Sinds 25 jaar ontwerpen we daarom kinderspelletjes en didactisch leer materiaal.

Bij beleduc verschenen tot dusver „Captain Kidd“ en „Combino“. Beide spelletjes stonden op de keuzelijst voor het kinderspel van het jaar in Duitsland.

 **Auteurs: Angelika et Jürgen Lange**

Nous sommes fascinés par la curiosité des enfants face à des objets ou des phénomènes nouveaux. Le rayonnement de leur regard est une joie de chaque instant.

C'est ce qui nous motive pour les aider enfants à s'épanouir dans le jeu. C'est également la raison pour laquelle voici 25 ans que nous créons des jeux et des supports didactiques pour les enfants.

D'ailleurs, Beleduc distribue déjà nos jeux « Captain Kidd » et « Combino ». En Allemagne, ces deux jeux ont déjà figuré dans la sélection du jury pour le Jeu de l'année.

 **Autori: Angelika e Jürgen Lange**

Siamo affascinati dalla curiosità che accompagna i bambini durante la scoperta e la ricerca di nuove cose e nuovi fenomeni: i loro occhi raggianti ci danno una gioia speciale.

Per questo, il nostro scopo è stimolarli attraverso il gioco, ed è questo il motivo per il quale da 25 anni creiamo giochi per bambini e materiale didattico.

Finora, con Beleduc abbiamo realizzato „Captain Kidd“ e „Combino“. Entrambi questi giochi sono stati nominati in Germania per il titolo di gioco per bambini dell'anno

 **Autores: Angelika y Jürgen Lange**

Siempre nos ha fascinado la curiosidad que muestran los niños cuando descubren o exploran objetos y fenómenos nuevos.

Nos encanta el brillo de sus ojos en tales momentos, de ahí que estemos dedicados a fomentar el desarrollo de los niños a través de juegos. Llevamos 25 años creando juegos infantiles y materiales didácticos.

En Beleduc se han publicado hasta ahora "Captain Kidd" y "Combino". Ambos juegos han formado parte de la lista de favoritos del año en Alemania.

 **幼教专家**

凯特琳 艾德曼, 1969 年出

生于德国哥达。她是一名经 国家认证的社会管理者, 日托教师, 及拥有蒙台梭利教学文凭资格的学前教育专家。艾德曼女士从事日托和幼教工作 23 年, 从 2010 年开始, 艾德曼女士作为一名在 儿童日托及早教领域 (三岁及三岁以下的幼儿) 教育顾问而活跃在整个德国。



LogiKit ist ein Magnetspiel, welches sich besonders für Kinder im Alter von 3 bis 8 Jahren eignet. Da es aber völlig ohne verbale Erklärung auskommt, kann es bereits im Bereich der Frühförderung eingesetzt werden. Das Spiel vereint die unterschiedlichsten Entwicklungsbereiche wie visuelle Wahrnehmung, Feinmotorik, Sprachentwicklung und Wortschatzerweiterung, Ernährung und Gesundheit, Natur und Kreativität. Des Weiteren fördert LogiKit die kognitive Entwicklung und die Konzentration der Kinder. Somit stellt LogiKit eine ganzheitliche Bildung und Entwicklung sicher.

Das Magnetspiel eignet sich hervorragend für den Einsatz im Kitaalltag bis hin zum Förderunterricht im Grundschulalter. Auch für Kinderecken in Arztpraxen oder Hotels bietet LogiKit vielseitige Beschäftigungsmöglichkeiten. Auf Grund seiner kompakten Ausstattung ist wenig Aufwand bezüglich des Aufräumens notwendig.

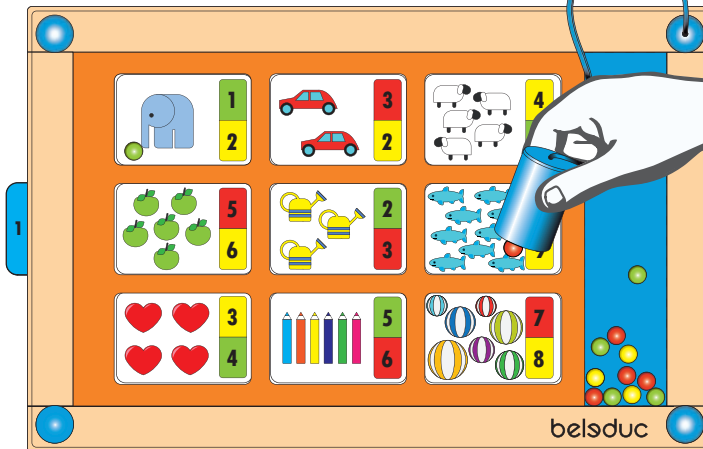
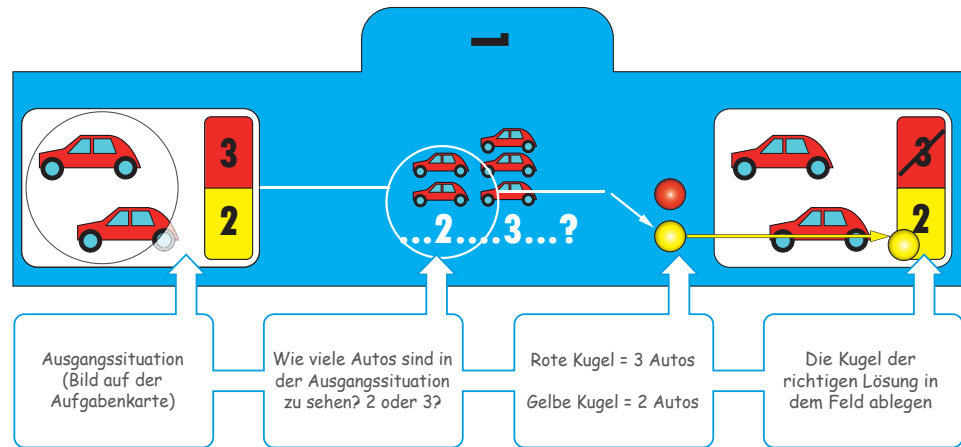
Neben den verschiedenen Bildungsbereichen wird beim Erarbeiten der Karten auch der Wortschatz erweitert. Es werden beispielsweise durch das Benennen der Farben, Formen und Zahlen sowie von Gegenständen und das Bilden von Kategorien neue Begriffe erarbeitet. Das Benennen von Unterschieden, Merkmalen oder geometrischen Körpern ermöglicht den Kindern ebenfalls die Aneignung bisher unbekannter Wörter. Erste grammatikalische Besonderheiten wie die Verwendung von Substantiven, Adjektiven und Präpositionen aber auch die Verwendung von Artikeln finden in diesem Spiel Berücksichtigung.

### Praxistipps für Erzieher / -innen:

Durch seinen ganzheitlichen Ansatz bietet LogiKit vielseitige Einsatzmöglichkeiten in Kita-Projekten. Beispielsweise lässt sich LogiKit mit folgenden Themen verknüpfen:

- „Gesunde Ernährung“
- „Tiere im Wald, auf der Wiese und im Wasser“
- „Tiere im Zoo und zu Hause“
- „Tiere in der Wüste und im Dschungel“
- „Wir entdecken die geometrischen Formen“
- „Transportmittel auf Schienen, zu Wasser und in der Luft“.

Logikit besteht aus einem Holzrahmen, an dem ein Magnetstift befestigt ist und einem Kartenset mit 16 verschiedenen Aufgabenstellungen. Auf der Kartenvorderseite sind die Aufgaben abgebildet. Die farbigen Felder auf der Rückseite dienen bei der Lösung zur Selbstkontrolle. Der Schwierigkeitsgrad der Karten erhöht sich von Aufgabe 1 bis 16. Bei der Lösung der Aufgaben helfen die 12 farbigen Kugeln in den Farben rot, gelb und grün.



Zunächst wird eine Karte ausgewählt und die blau markierte Aufgabenstellung angeschaut. Danach wird die Karte mit der Aufgabenstellung nach oben in den Holzrahmen eingesteckt. Kästchen für Kästchen beantwortet das Kind nun die Aufgaben und legt zur Lösung mit Hilfe des Magnetstiftes immer eine farbige Kugel (rot, gelb oder grün) in einem der neun Fenster ab. Achtung: Immer nur eine Farbe pro Fenster - so sind am Ende immer noch drei Kugeln übrig. Danach kann die Aufgabenkarte herausgezogen, gewendet und wieder eingeschoben werden. Hat das Kind alle Aufgaben richtig beantwortet, stimmt die Farbe der Kugel im Fenster immer mit der Farbe der Karte überein. Somit wird den Kindern eine eigenständige Kontrolle ermöglicht.



LogiKit is a magnetic game, especially suitable for children aged 3 to 8. However, since no verbal explanation is necessarily required, it can already be used in early learning. The game combines a wide range of different developmental areas such as visual perception, fine motor skills, speech development and enlarging vocabulary, nutrition and health, nature, and creativity. LogiKit also supports cognitive development and children's powers of concentration. Thus LogiKit promotes holistic education and development.

The magnetic game is ideal for use in kindergarten up to remedial teaching at primary age. LogiKit also offers a wide range of activities for the children's corner in doctor's waiting rooms or hotels. Thanks to its compact design, it does not take long to put away. As well as developing various educational areas, working with the cards also expands vocabulary. For instance, the naming of colours, shapes, numbers and objects, and the forming of categories, fosters the acquisition of new concepts. Naming differences, characteristics and geometrical bodies also enables children to acquire previously unknown words. This game also offers an approach to the first particularities of grammar, such the use of nouns, adjectives and prepositions, and the use of articles ('a' and 'the').

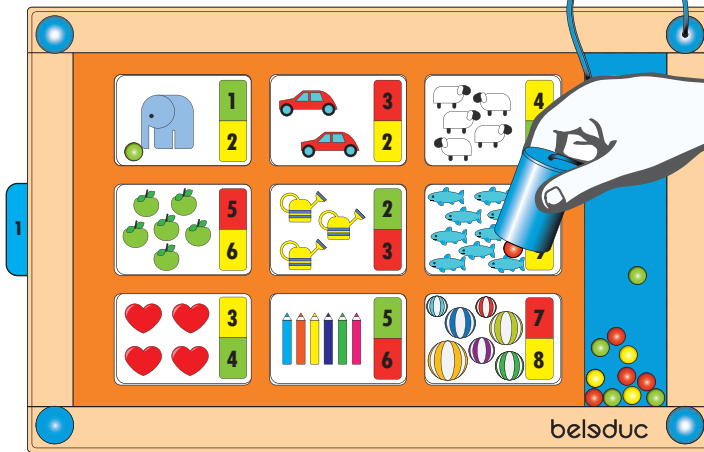
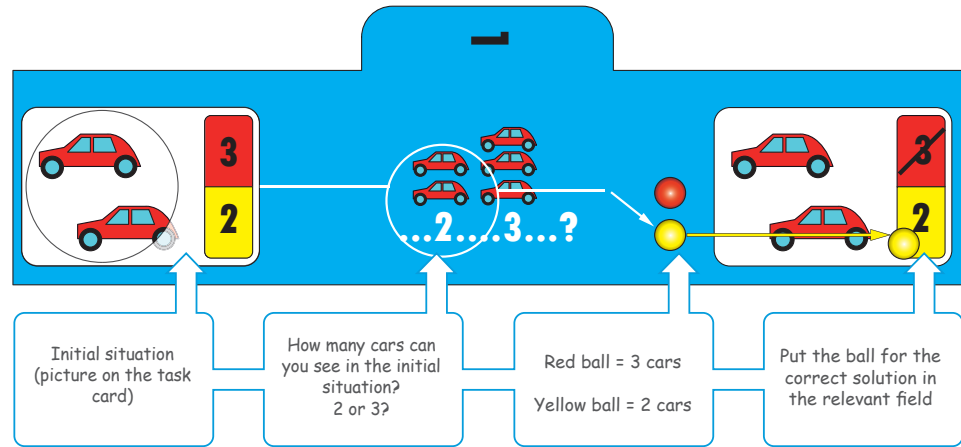
### Practical tips for kindergarten teachers:

Because of its holistic approach, LogiKit can be used in a wide range of kindergarten projects. For instance, LogiKit can be linked with the following topics:

- "Healthy eating",
- "Wildlife in woods, fields and water",
- "Animals in the zoo and at home",
- "Wildlife in the desert and the jungle",
- "We discover geometrical shapes",
- "Transport by rail, water and air".



Logikit consists of a wooden frame with a magnetic tool attached to it, and a set of 16 cards with different tasks. The tasks are depicted on the front of the cards. The coloured fields on the back are used by players to check the results. The tasks on the cards become successively more difficult from card 1 to card 16. The 12 coloured balls in red, yellow and green are used when solving the tasks.



First a card is selected, and the child looks at the blue top section explaining the task. Then the card is inserted into the wooden frame with the task section at the top. The child now answers the tasks in the boxes one by one, and using the magnetic tool places one coloured ball (red, yellow or green) in each of the nine windows. Careful: only one ball per window - this means that at the end you should always have three balls left over. Then remove the card from the frame, turn it back to front and insert it again. If the child has answered all the questions correctly, then the colour of the ball in each window will be the same as the colour that now appears in each box. This enables the children to check the answers themselves.



LogiKit est un jeu magnétique particulièrement bien adapté aux enfants de 3 à 8 ans. Ne nécessitant pas d'explication verbale, il peut être pratiqué dès le plus jeune âge. Il réunit des aspects très divers du développement, tels que la perception visuelle, la motricité fine, le développement du langage et l'acquisition de vocabulaire, l'alimentation et la santé, la nature et la créativité. En outre, LogiKit favorise le développement cognitif et la faculté de concentration des enfants. LogiKit assure ainsi une formation et un développement complets.

Ce jeu magnétique est parfait pour une utilisation quotidienne à la crèche, mais également dans l'enseignement primaire. Il sera également apprécié dans les salles d'attente des médecins ou les espaces enfants des hôtels. Peu encombrant, il sait se faire discret à l'heure du rangement. Outre leurs diverses applications didactiques, les cartes permettent d'acquérir du vocabulaire. Par exemple, attribuer un nom aux couleurs, aux formes et aux nombres, ainsi qu'aux objets, permet l'acquisition de nouvelles notions et de les ranger dans diverses catégories. De même, le fait de nommer les différences, les caractéristiques ou les formes géométriques permet aux enfants de s'approprier des mots encore inconnus.

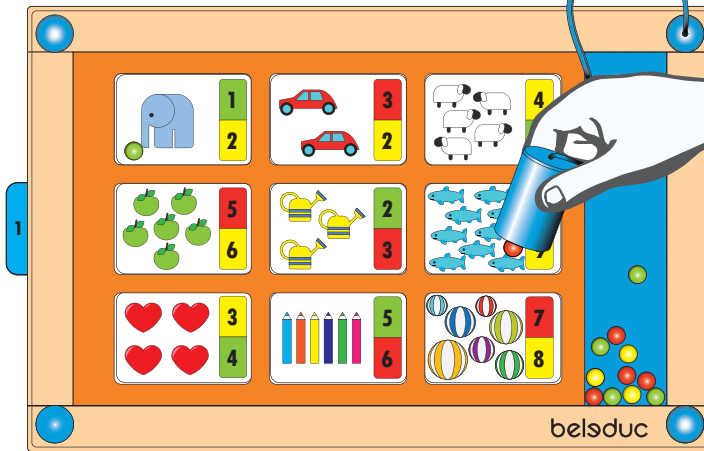
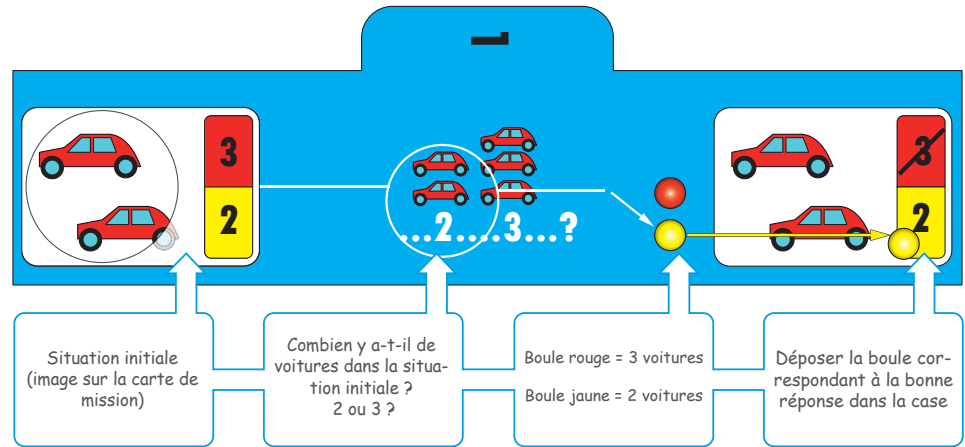
Quant aux particularités grammaticales telles que l'utilisation des substantifs, des adjectifs et des prépositions, ou encore des articles, elles ne sont pas oubliées non plus.

### **Conseils pratiques pour les éducatrices:**

De par sa polyvalence, LogiKit offre de multiples possibilités d'utilisation dans les crèches. LogiKit trouve notamment son application dans les domaines suivants:

- « alimentation saine »
- « les animaux de la forêt, des prés et aquatiques »
- « les animaux du zoo et de compagnie »
- « les animaux du désert et de la jungle »
- « découverte des formes géométriques »
- « transports sur rails, maritimes et aériens ».

LogiKit comprend un cadre en bois auquel un crayon magnétique est fixé et un jeu de cartes avec 16 missions différentes. Les missions sont représentées sur le devant des cartes. Les cases colorées au verso servent à déterminer la maîtrise de soi lors de la résolution. Le niveau de difficulté des cartes va de 1 à 16. Les 12 boules rouges, jaunes et vertes facilitent la résolution des problèmes.



Ensuite, on choisit une carte et on lit la mission indiquée en bleu. On insère alors la carte indiquant la mission en haut du cadre en bois. Une case après l'autre, l'enfant répond aux questions et place une boule de couleur (rouge, jaune ou verte) en la poussant au moyen du crayon magnétique dans l'une des neuf fenêtres. Attention : une seule couleur par fenêtre. À la fin, il ne doit rester que trois boules. On peut alors retirer la carte de mission, la retourner puis la remettre dans la pile. Si l'enfant a répondu correctement à toutes les questions, la couleur de la boule qui se trouve dans une fenêtre doit toujours correspondre à celle de la carte. Les enfants peuvent ainsi prendre eux-mêmes les choses en main.



LogiKit es un juego magnético especialmente apropiado para niños de 3 a 8 años. Al no requerir expresión verbal, se puede utilizar también en centros de preasistencia pedagógica. El juego combina las distintas áreas del desarrollo, tales como la percepción visual, la motricidad fina, el desarrollo del lenguaje y la ampliación del vocabulario; aborda temas como la alimentación y la salud, el conocimiento del medio y la creatividad. LogiKit fomenta, además, el desarrollo cognitivo y la concentración de los niños. El juego está dotado así de lo necesario para una formación y desarrollo integrales.

Por sus características, resulta idóneo para su aplicación tanto en guarderías como en clases de educación especial en la enseñanza primaria. LogiKit ofrece también posibilidades de entretenimiento en salas de espera de consultas o en hoteles. Su diseño compacto permite prescindir de quebraderos de cabeza en lo que respecta al espacio.

Además de las distintas áreas de desarrollo, el trabajo con las cartas permite ampliar el vocabulario. La designación de colores, formas y números, así como objetos, y la construcción de categorías permiten asimilar nuevos conceptos. Asimismo, el hecho de identificar diferencias, características o figuras geométricas permite a los niños apropiarse de palabras hasta entonces desconocidas.

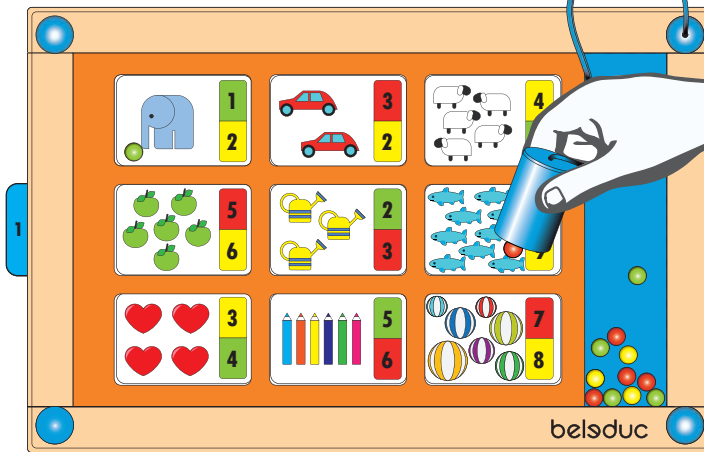
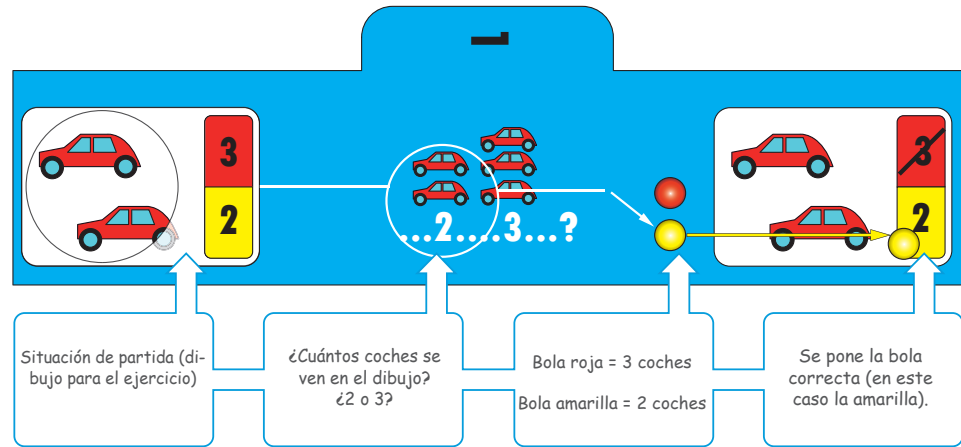
Este juego aborda las primeras cuestiones gramaticales como el uso de sustantivos, adjetivos y preposiciones, así como también el uso de artículos.

### Consejos para educadores:

Gracias a su enfoque integral, LogiKit se puede utilizar en gran variedad de proyectos en guarderías. Se puede relacionar LogiKit, por ejemplo, con los siguientes temas:

- "Alimentación sana"
- "animales que viven en el bosque, la pradera y el agua"
- "animales domésticos y del zoológico"
- "animales que viven en el desierto y la jungla"
- "descubriendo figuras geométricas"
- "medios de transporte sobre raíles, por mar o aire".

LogiKit se compone de un marco de madera al que está fijado un lápiz magnético y de un juego de cartas con 16 ejercicios diferentes. En la cara frontal de las cartas se ilustra el ejercicio. En la cara posterior hay casillas de colores que sirven para autoevaluar las respuestas. Las cartas tienen un nivel de dificultad creciente de la 1 a la 16. Para resolver los ejercicios se utilizan las 12 bolas de colores (rojo, amarillo y verde).



Primero se elige una carta y se observa sólo la parte azul. Después se inserta la carta en el marco de madera con el ejercicio hacia arriba. El niño irá resolviendo el ejercicio para cada uno de los recuadros y, con ayuda del lápiz magnético, va depositando la bola de color que corresponda (rojo, amarillo o verde) en cada una de las nueve ventanas. Cuidado: Se coloca sólo un color por ventana, de modo que al final siempre sobrarán tres bolas. Después se puede sacar la carta, girar y volver a insertar (con el lado de los colores hacia arriba). Si el niño ha hecho bien el ejercicio, el color de la bola que haya dejado en la ventana coincidirá con el color en la carta. De esa manera los niños pueden controlar ellos mismos sus resultados.



LogiKit is een magneetspel dat bijzonder geschikt is voor kinderen met een leeftijd van 3 tot 8 jaar. Daar er verbaal niets moet worden uitgelegd, kan het reeds in het bereik van de vroegstimulering worden ingezet. Het spel verenigt de meest uiteenlopende bereiken in de ontwikkeling zoals visuele waarneming, fijne motoriek, taalontwikkeling en uitbreiding van de woordenschat, voeding en gezondheid, natuur en creativiteit. Verder stimuleert LogiKit de cognitieve ontwikkeling en de concentratie van de kinderen. Op deze manier garandeert LogiKit een alomvattende scholing en ontwikkeling.

Het magneetspel is uitstekend geschikt voor het gebruik op kleuterscholen t/m het zog. Stimulerende onderwijs voor kinderen op de lagere school. Ook voor zones voor kinderen in artspraktijken of hotels biedt LogiKit veelzijdige mogelijkheden om de kinderen bezig te houden. Op grond van zijn compacte uitrusting neemt het opruimen maar weinig tijd in beslag.

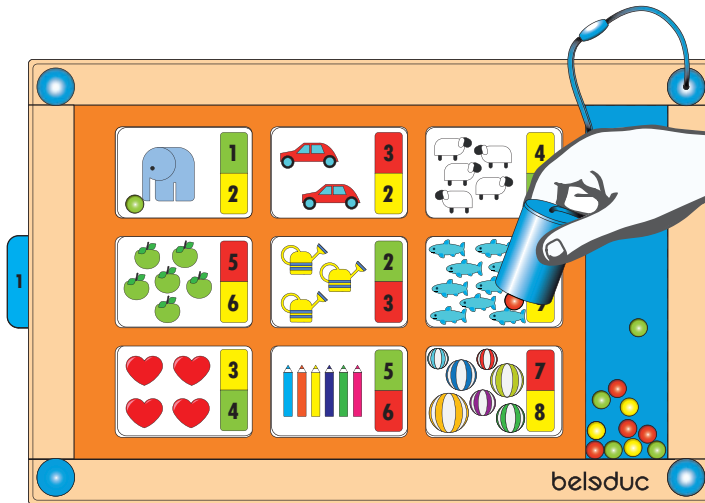
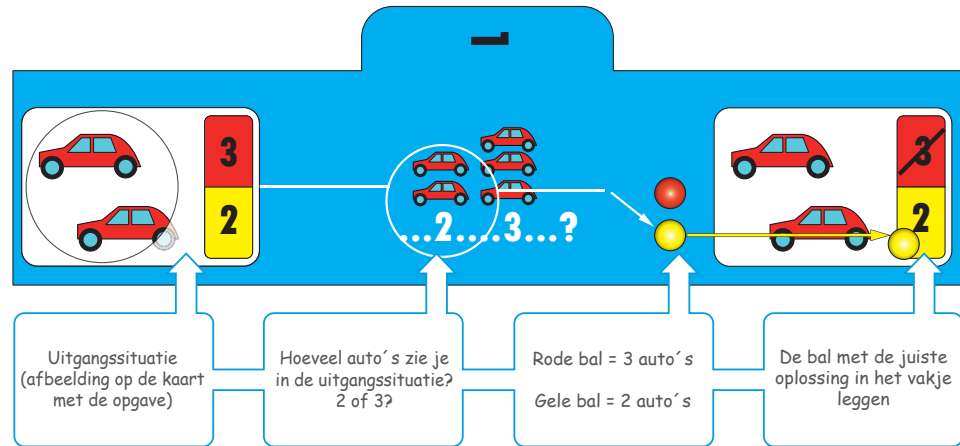
Naast de verschillende bereiken in de ontwikkeling wordt bij het werken met de kaarten ook de woordenschat uitgebreid. Er worden bijvoorbeeld door het benoemen van de kleuren, vormen en getallen alsmede van voorwerpen en het vormen van categorieën nieuwe begrippen ontwikkeld. Het benoemen van verschillen, kenmerken of geometrische lichamen geeft de kinderen tevens de mogelijkheid om zich tot dusver onbekende woorden eigen te maken. Met eerste grammaticale bijzonderheden zoals het gebruik van zelfstandige naamwoorden, bijvoeglijke naamwoorden en voorzetsels wordt in dit spel rekening gehouden.

### Tips voor de praktijk voor opvoeders:

Door zijn holistische benadering biedt LogiKit veelzijdige gebruiksmogelijkheden in kleuterschoolprojecten. LogiKit kan bijvoorbeeld met volgende thema's worden verbonden:

- „Gezonde voeding“
- „Dieren in het bos, op de wei en in het water“
- „Dieren in de dierentuin en thuis“
- „Dieren in de woestijn en in het oerwoud“
- „Wij ontdekken de geometrische vormen “
- „Transportmiddelen op rails, over het water en in de lucht “.

LogiKit bestaat uit een houten bord met een rand, waaraan een magneetstift is bevestigd, en een kaartenset met 16 verschillende opdrachten. Op de voorkant van de kaart zijn de opgaven afgebeeld. De gekleurde vakjes op de achterkant zijn voor zelfcontrole bij de oplossing. De moeilijkheidsgraad van de kaarten wordt steeds hoger van opgave 1 tot 16. Bij de oplossing van de opgaven helpen de 12 gekleurde ballen in de kleuren rood, geel en groen.



Eerst wordt een kaart uitgekozen en de blauw gemarkeerde opgave bekeken. Daarna wordt de kaart met de opgave naar boven in het houten frame gestoken. Hokje voor hokje beantwoordt het kind nu de opgaven en legt voor de oplossing met behulp van de magneetstift steeds een gekleurde bal (rood, geel of groen) in een van de negen vensters. Let op: steeds maar één kleur per venster - zo zijn er op het eind nog altijd drie ballen overgebleven. Daarna kan de kaart met de opgave eruit getrokken, omgekeerd en er weer ingeschoven worden. Heeft het kind alle opgaven juist beantwoord, stemt de kleur van de bal in het venster altijd overeen met de kleur van de kaart. Op die manier kunnen de kinderen zelf controleren of ze de opgaven juist hebben beantwoord.



LogiKit è un gioco magnetico, particolarmente adatto per bambini di età compresa fra 3 e 8 anni. Tuttavia, non richiedendo alcun tipo di spiegazione verbale, il gioco può essere proposto già nelle prime fasi dell'educazione. Il gioco riunisce gli ambiti educativi più disparati, come percezione visiva, abilità motorie di precisione, sviluppo linguistico, ampliamento del vocabolario, nutrizione, salute, natura e creatività. LogiKit promuove inoltre lo sviluppo cognitivo e la concentrazione dei bambini. Per questo motivo, LogiKit è in grado di assicurare un'educazione e uno sviluppo completi.

Questo gioco magnetico si adatta perfettamente all'utilizzo dalla scuola per l'infanzia fino alla primaria e può fornire molteplici possibilità di intrattenimento anche negli angoli dedicati ai bambini delle sale d'aspetto dei medici o negli spazi comuni degli hotel. Grazie ai suoi accessori compatti, l'impegno richiesto per il riordino è minimo.

L'attività ludica con le schede non si limita a promuovere i diversi ambiti educativi, ma consente anche di ampliare il vocabolario. Ad esempio, nominare colori, forme, numeri e oggetti e formare categorie consente di elaborare nuovi concetti. Anche elencare differenze, caratteristiche e forme geometriche consente ai bambini di appropriarsi di parole finora sconosciute.

In questo gioco vengono prese in considerazione anche le prime caratteristiche grammaticali, come l'utilizzo di sostantivi, aggettivi, preposizioni e articoli.

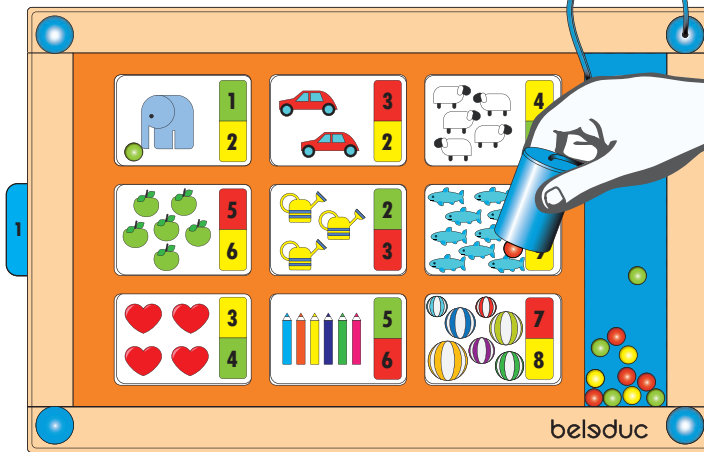
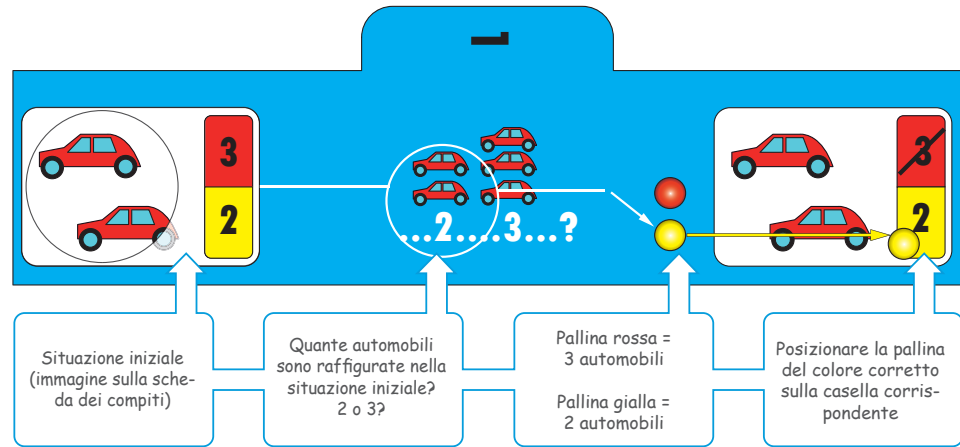
### Consigli pratici per gli educatori:

Grazie al suo approccio completo, LogiKit si adatta a diversi tipi di utilizzo nelle scuole materne. Ad esempio, è possibile sfruttare LogiKit per i temi seguenti:

- „alimentazione sana“
- „animali del bosco, da pascolo o acquatici“
- „animali domestici e selvatici“
- „animali del deserto e della giungla“
- „alla scoperta delle forme geometriche“
- „mezzi di trasporto su rotaie, acquatici e volanti“.



LogiKit è composto da una cornice di legno, alla quale è applicato un magnete, e da un set di schede con 16 compiti diversi. I compiti sono raffigurati sul lato anteriore delle schede, mentre i campi colorati sul retro sono utili per il controllo personale dopo la soluzione del compito. Il grado di difficoltà aumenta gradualmente con la progressione delle schede da 1 a 16. Le 12 palline nei colori rosso, giallo e verde aiutano a trovare una soluzione.



Per prima cosa, selezionare una scheda e osservare la spiegazione del compito indicata in blu. In seguito, la scheda con la descrizione del compito viene inserita nella cornice di legno, rivolta verso l'alto. Ora il bambino deve risolvere i compiti casella per casella e servirsi del magnete per spostare una pallina colorata (rossa, gialla o verde) in una delle nove finestre, allo scopo di risolvere il compito. Attenzione: Utilizzare solo un colore per ciascuna finestra, in modo che al termine rimangano sempre tre palline. In seguito, la scheda dei compiti può essere estratta, girata e reinserita. Se il bambino ha risposto correttamente a tutti i compiti, il colore della pallina nella finestra corrisponde sempre a quello della scheda. In questo modo i bambini possono verificare personalmente le soluzioni.



逻辑板是一款带磁性的游戏，特别适合3到8岁的幼儿，并且这款产品不需要有文字的解释，也可以用于早期学习使用。这款游戏涵盖了幼儿很多不同发展领域的的能力锻炼要求，例如视觉感知，精细动作技巧，演讲能力培养，以及扩大词汇量，营养学和健康知识，认知创造力。逻辑板这款游戏同样可以训练幼儿的认知发展和集中注意力。因此逻辑板这款产品促进幼儿的全面教育和发展。

磁性游戏这个想法是为了给幼儿园孩子在初学阶段做矫正指导。逻辑板同样也可以更广泛的在一些儿童区角使用，例如医生的候诊室，酒店的等室。由于产品的紧凑设计，整理储存不会耗费太多时间。

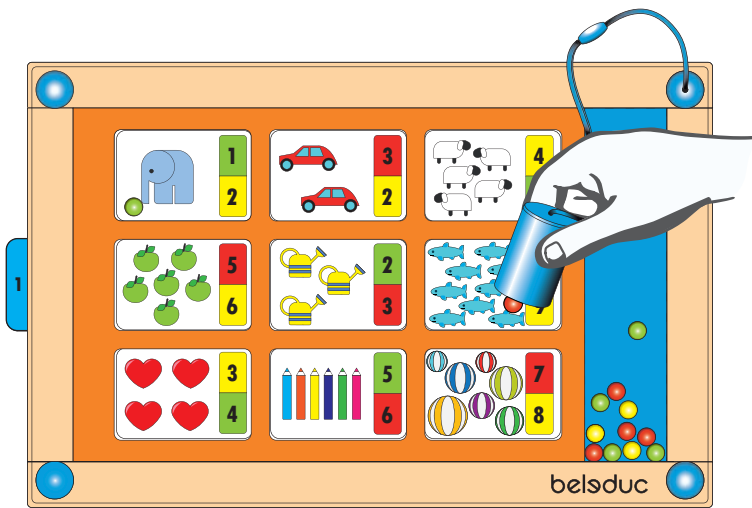
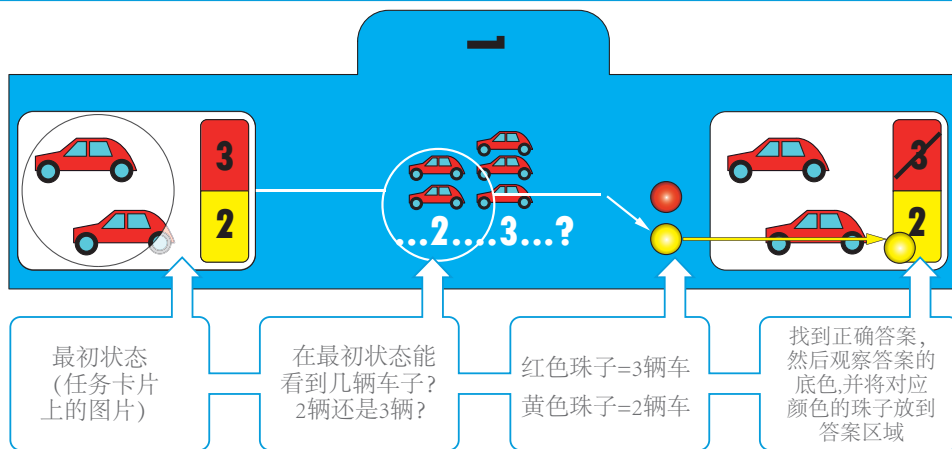
同样的在多种教育领域开发中，这款游戏也应用了卡片的学习来扩大词汇。例如，颜色，形状，数字和物体的命名以及类别的形成，促进幼儿对新概念的理解认知。对相应的差异，特性和几何体的命名同样能够在卡片的学习上让幼儿在不识字之前了解和获得信息。

### 给幼儿园教师的小建议:

从产品整体分析，逻辑板可以广泛的应用于幼儿园，例如，逻辑板可以和以下的一些主题相关联

- “健康饮食”，
- “森林，陆地和水生的野生动植物”，
- “动物园和家里的动物”
- “沙漠和丛林的野生动植物”，
- “几何形状的认知”，
- “铁路，水运和空运的运输工具”

逻辑板包括一个木制框架，同时附带一个磁铁木头配件，16张有不同玩法的卡片。卡片正面描述了游戏玩法。卡片背面的颜色用于核对游戏结果是否正确。卡片从第1张到第16张难度相继递增。根据游戏玩法在卡片上找到不同的颜色，然后用12个带红色，黄色和绿色的珠子移动到对应的图案上。

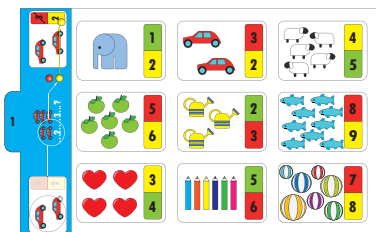


首先，选择一张卡片，幼儿可以在卡片顶部蓝色区域了解到这张卡片玩法的解释。然后幼儿将卡片插入木制框架内，在框架顶部可以看到游戏玩法部分。幼儿可以根据卡片上的图案任务一一做解答，同时使用磁性笔将带颜色的珠子（红，黄或者绿）分别移到9个窗口中。注意：1个窗口只能放1颗珠子，这就意味着当你完成任务时，始终有3颗珠子会留下来未使用。然后将卡片抽出木制框架，将卡片转个面，然后再插入木制框架内。如果幼儿已经正确的完成了所有的卡片任务，那么幼儿移动在窗口内的珠子颜色会和卡片上显示的颜色一致。这样幼儿自己就可以检查答案是否正确。



- Mathematische Bildung □ Mathematical Education □ Formation mathématique □ Desarrollo matemático
- Rekenkundige ontwikkeling □ Elaborazione di quantità □ 教学开发

- Erarbeitung von Mengen ■ Work on quantities ■ Nombres ■ Trabajar con cantidades ■ Uitwerken van hoeveelheden
- Elaborazione di quantità ■ 数量的学习



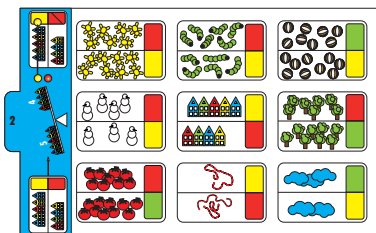
Karte 1: Die Kinder haben die Aufgabe, die angezeigte Menge zu erkennen und den richtigen Zahlenwert zuzuordnen.  
 Card 1: The children have the task of recognising the quantity shown and assigning it to the appropriate written number.

Carte 1: Les enfants doivent identifier une quantité et lui associer la valeur numérique correcte.

Carta 1: El ejercicio consiste en reconocer la cantidad indicada y asignarle el número correcto.

Kaart 1: De kinderen hebben de opgave om de aangegeven hoeveelheid te herkennen en hierbij het juiste getal aan te geven.

Scheda 1: I bambini hanno il compito di riconoscere la quantità raffigurata e assegnare il valore numerico corretto to.  
 卡片1: 幼儿的任务是根据卡片上物体显示的数量, 指出恰当的数字



Karte 2: Die Kinder haben die Aufgabe, die größere Menge zu ermitteln.

Card 2: The children have the task of finding the larger quantity.

Carte 2: Les enfants doivent indiquer la quantité la plus grande.

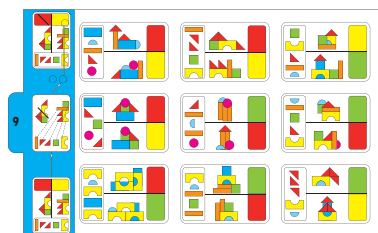
Carta 2: El ejercicio consiste en calcular qué cantidad es mayor.

Kaart 2: De kinderen hebben de opgave om de grotere hoeveelheid te berekenen.

Scheda 2: I bambini hanno il compito di individuare la quantità più elevata.

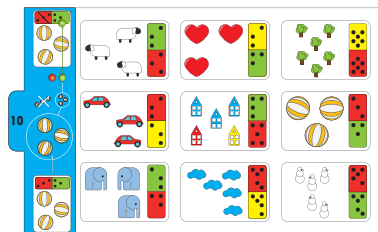
卡片2: 幼儿的任务是找出卡片上数量较多的物体及对应的数字

- Erarbeitung geometrischer Körper ■ Work on geometrical shapes ■ Formes géométriques ■
- Trabajar con figuras geométricas ■ Uitwerken van geometrische lichamen ■ Elaborazione di forme geometriche ■ 几何形状的学习



- Karte 9: Die Kinder haben die Aufgabe, aus den vorgegebenen Bausteinen das richtige Motiv zu ermitteln.  
 Card 9: The children have the task of working out which motif the given components make.  
 Carte 9: Les enfants doivent indiquer le motif correct à partir des éléments fournis.  
 Carta 9: El ejercicio consiste en identificar el dibujo que se forma a partir de las piezas que se dan.  
 Kaart 9: De kinderen hebben de opgave om uit de aangegeven bouwstenen het juiste motief te vinden.  
 Scheda 9: I bambini hanno il compito di individuare la figura corretta che può essere costruita partendo dagli elementi assegnati.  
 卡片9: 幼儿的任务是要找出一个完整的形状图是由几个部分组成的

- Erfassung von Mengen / Raum-Lage-Orientierung ■ Identifying quantities / Space-position orientation ■ Appréhension des nombres / orientation dans l'espace et appréhension des situations ■ Trabajo con cantidades / orientación espacial ■ Begrijpen van hoeveelheden / ruimte-ligging-oriëntatie ■ Comprensione di quantità/spazio-posizione-orientamento ■ 数量识别/空间方位

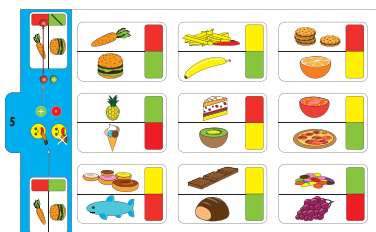


- Karte 10: Die Kinder haben die Aufgabe, dem Motiv das passende Würfelbild zuzuordnen.  
 Card 10: The children have the task of assigning the corresponding configuration of dots to the motif.  
 Carte 10: Les enfants doivent faire correspondre le motif à l'image figurant sur le dé.  
 Carta 10: El ejercicio consiste en relacionar el dibujo con la ficha de dominó que le corresponde según la disposición de puntos.  
 Kaart 10: De kinderen hebben de opgave om aan het motief de passende afbeelding op de dobbelsteen toe te wijzen.  
 Scheda 10: I bambini hanno il compito di associare all'immagine il motivo corrispondente sul dado.  
 卡片10: 幼儿的任务是根据卡片上物体的摆放位置, 找出一致的用圆点表示的位置配置图



□ Somatische Bildung □ Health Education □ Formation somatique □ Desarrollo somático □ Somatische ontwikkeling  
 □ Formazione somatica □ 健康教育

■ Ernährung/ Gesundheit ■ nutrition/health ■ Alimentation/santé ■ Alimentación y salud  
 ■ Thema voeding/gezondheid ■ Tema alimentazione/salute ■ 营养/健康



Karte 5: Die Kinder haben die Aufgabe, zwei verschiedene Lebensmittel zu vergleichen und das gesunde Lebensmittel herauszufinden.

Card 5: The children have the task of comparing two different foods and deciding which one is healthier.

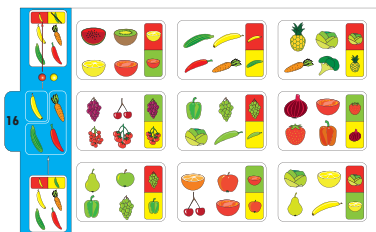
Carte 5: Les enfants doivent comparer deux aliments différents et trouver celui qui est bon pour la santé.

Carta 5: El ejercicio consiste en comparar dos alimentos diferentes y determinar cuál de ellos es más sano.

Kaart 5: De kinderen hebben de opgave om twee verschillende levensmiddelen te vergelijken en het gezonde levensmiddel te vinden.

Scheda 5: I bambini hanno il compito di comparare due alimenti differenti e individuare quello sano.

卡片5: 幼儿的任务是比较卡片上显示的不同食物，并选择出比较健康的一种食物



Karte 16: Die Kinder haben die Aufgabe, Obst- und Gemüsesorten zu vergleichen und dabei diejenige Sorte auszuwählen, die nicht zu den anderen Sorten passt.

Card 16: The children have the task of comparing kinds of fruit and vegetables and identifying the kind that does not belong with the others.

Carte 16: Les enfants doivent comparer les sortes de fruits et de légumes, et sélectionner celle qui ne correspond pas aux autres.

Carta 16: El ejercicio consiste en comparar tipos de fruta y verdura e identificar la pieza que no pertenece a la misma categoría.

Kaart 16: De kinderen hebben de opgave om fruit- en groentesoorten te vergelijken en daarbij dat soort uit te kiezen dat niet bij de andere soorten past.

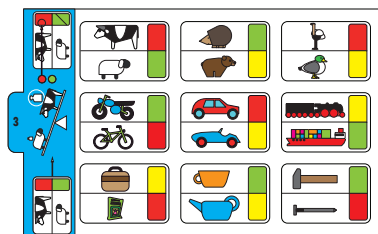
Scheda 16: I bambini hanno il compito di comparare varietà di frutta e verdura e scegliere quella che non si adatta alle altre.

卡片16: 幼儿的任务是比较不同种类的水果和蔬菜，并识别出不属于同一个类别的一种



□ Sprachliche Bildung und Schriftspracherwerb □ Linguistic Education □ Formation linguistique et acquisition de la langue écrite □ Desarrollo del lenguaje y aprendizaje de la lectura: □ Taalkundige ontwikkeling en begrijpend lezen □ Educazione linguistica e apprendimento della scrittura □ 听说读写能力开发

Erarbeitung von Gegensätzen □ Considering opposites □ repérage de différences □ Trabajar los opuestos □  
Uitwerken van tegenstellingen □ Elaborazione di contrasti □ 反义词的思考



Karte 3: Die Kinder haben die Aufgabe Gewichtsunterschiede zu erarbeiten und dabei das schwerere Motiv auszuwählen.

Card 3: The children have the task of considering differences in weight and selecting the heavier motif.

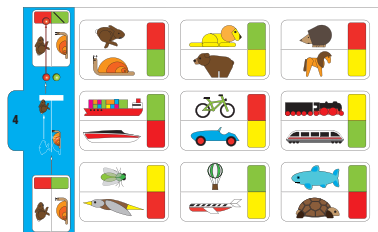
Carte 3: Les enfants doivent repérer les différences de poids et choisir le motif le plus lourd.

Carta 3: El ejercicio consiste en ver diferentes pesos y elegir la figura que más pesa.

Kaart 3: De kinderen hebben de opgave om verschillen in gewicht uit te werken en daarbij het zwaardere motief te kiezen.

Scheda 3: I bambini hanno il compito di elaborare le differenze di peso e scegliere l'immagine corrispondente all'oggetto più pesante.

卡片3: 幼儿的任务是需要思考图案上不同物体的重量, 并选择出重量偏重的一个



Karte 1: Die Kinder haben die Aufgabe Geschwindigkeitsunterschiede zu erarbeiten und dabei das schnellere Motiv auszuwählen.

Card 4: The children have the task of considering differences in speed and selecting the faster motif.

Carte 4: Les enfants doivent repérer les différences de vitesse et choisir le motif le plus rapide.

Carta 4: El ejercicio consiste en reconocer distintas velocidades y elegir la figura más rápida.

Kaart 4: De kinderen hebben de opgave om verschillen in snelheid uit te werken en daarbij het snellere motief te kiezen.

Scheda 4: I bambini hanno il compito di elaborare differenze di velocità e scegliere l'immagine corrispondente all'oggetto più veloce.

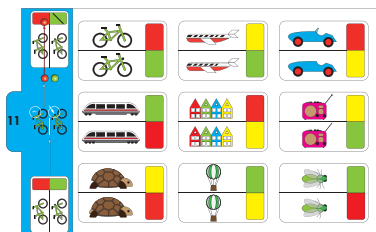
卡片4: 幼儿的任务是需要思考图案上不同物体速度的快慢, 并选择出速度快的其中一个



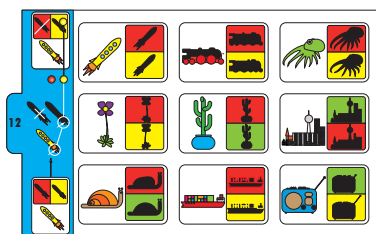
□ Kognitive Bildung □ Cognitive Education □ Formation cognitive □ Desarrollo cognitivo: □ Cognitieve ontwikkeling □ Formazione cognitiva □ 认知发展



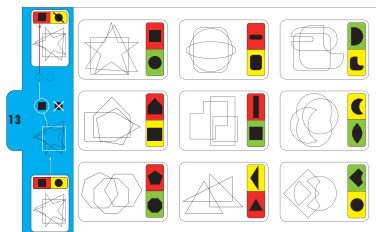
4-6



Karte 11: Die Kinder haben die Aufgabe, beide Motive zu vergleichen und das unvollständige Motiv zu ermitteln.  
 Card 11: The children have the task of comparing both motifs and identifying the one which is incomplete.  
 Carte 11: Les enfants doivent comparer les deux motifs et indiquer lequel est incomplet.  
 Carta 11: El ejercicio consiste en comparar los dos dibujos e identificar cuál de ellos está incompleto.  
 Kaart 11: De kinderen hebben de opgave om beide motieven te vergelijken en het onvolledige motief te vinden.  
 Scheda 11: I bambini hanno il compito di comparare due immagini e individuare quella incompleta.  
 卡片11: 幼儿的任务是比較物体图案，然后找到哪个是不完整的

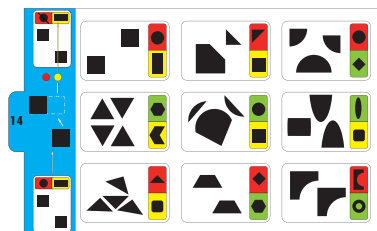


Karte 12: Die Kinder haben die Aufgabe, dem Motiv den passenden Schatten zuzuordnen.  
 Card 12: The children have the task of assigning the right shadow to each motif.  
 Carte 12: Les enfants doivent faire correspondre l'ombre au motif.  
 Carta 12: El ejercicio consiste en relacionar el dibujo con la sombra que le corresponde.  
 Kaart 12: De kinderen hebben de opgave om aan het motief de passende schaduw toe te wijzen.  
 Scheda 12: I bambini hanno il compito di associare all'immagine la sagoma corretta.  
 卡片12: 幼儿的任务是找到每个物体图案的正确影子图



Karte 13: Die Kinder haben die Aufgabe, die Umrisse zu erkennen und einem den dazu passenden Schatten zuzuordnen.  
 Card 13: The children have the task of recognising an outline and matching it with one of two possible silhouettes.  
 Carte 13: Les enfants doivent identifier les contours et leur faire correspondre une ombre.  
 Carta 13: El ejercicio consiste en observar el contorno de las figuras y elegir la sombra que corresponde a una de ellas.  
 Kaart 13: De kinderen hebben de opgave om de omtrek te herkennen en aan een daarbij passende schaduw toe te wijzen.  
 Scheda 13: I bambini hanno il compito di riconoscere i contorni delle figure e associare una di esse alla sagoma corrispondente.  
 卡片13: 幼儿的任务是识别几何图案的外形轮廓，在2个可能的轮廓中找到其中1个匹配的几何图案





Karte 14: Die Kinder haben die Aufgabe, zu erkennen, welche geometrische Form aus den gegebenen Einzelteilen entsteht.

Card 14: The children have the task of recognising which geometrical shape the given components form.

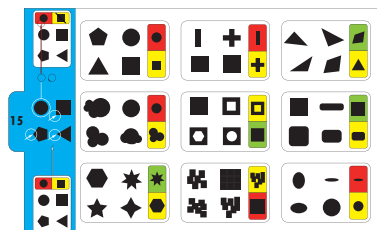
Carte 14: Les enfants doivent reconnaître la forme géométrique représentée par les pièces.

Carta 14: El ejercicio consiste en ver qué figura se puede formar con las piezas que se dan.

Kaart 14: De kinderen hebben de opgave om te herkennen welke geometrische vormen uit de gegeven afzonderlijke delen ontstaat.

Scheda 14: I bambini hanno il compito di riconoscere la forma geometrica creata unendo i singoli pezzi disponibili.

卡片14: 幼儿的任务是已经组合好的形状识别出是由哪些几何形状组成



Karte 15: Die Kinder haben die Aufgabe, die Schattenbilder zu erkennen und das Schattenbild, welches nicht in die Gruppe passt, auszuschließen.

Card 15: The children have the task of recognising the silhouettes and deciding which one does not belong in the group.

Carte 15: Les enfants doivent identifier les images ombrées et d'exclure celle qui ne fait pas partie du groupe.

Carta 15: El ejercicio consiste en observar el grupo de figuras y descartar la que no pertenece al grupo.

Kaart 15: De kinderen hebben de opgave om de schaduwbeelden te herkennen en het niet in de groep passende schaduwbeeld uit te sluiten.

卡片15: 幼儿的任务是识别出图案轮廓，然后选择出哪个是不属于同一个组的形状

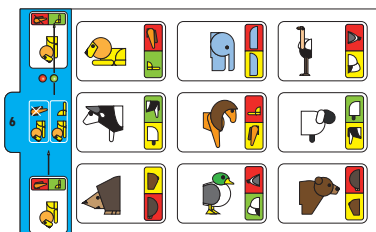


- Naturwissenschaftliche und technische Bildung □ Science Education □ Formation aux sciences naturelles et technique □ Conocimiento del medio y desarrollo técnico □ Natuurwetenschappelijke en technische ontwikkeling
- Educazione tecnica e naturalistica □ 自然科学和技能教育

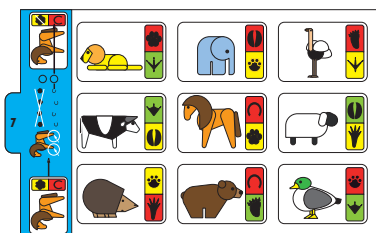
- Erarbeitung der Thematik Tiere und ihre Merkmale ■ Work on the topic of animals and their characteristics ■ Les animaux et leurs caractéristiques ■ Los animales y sus características ■ Uitwerking van de thematiek dieren en hun kenmerken ■ Elaborazione del tema animali e loro caratteristiche ■ 动物和动物特性的学习



3-6

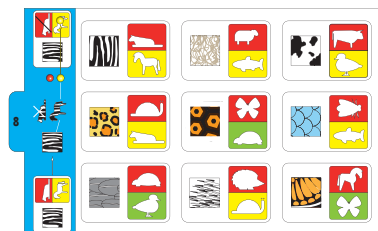


- Karte 6: Die Kinder haben die Aufgabe, dem vorgegebenen Tier den fehlenden Körperteil zuzuordnen.  
 Card 6: The children have the task of assigning the right missing part to the bird or animal.  
 Carte 6: Les enfants doivent faire correspondre la partie du corps manquante à l'animal présenté.  
 Carta 6: El ejercicio consiste en relacionar el animal con la parte del cuerpo que le falta.  
 Kaart 6: De kinderen hebben de opgave om aan het aangegeven dier het ontbrekende lichaamsdeel toe te wijzen.  
 Scheda 6: I bambini hanno il compito di associare ad ogni animale la parte del corpo mancante.  
 卡片6: 幼儿的任务是指出图案上的鸟或者动物缺失的正确部位



- Karte 7: Die Kinder haben die Aufgabe, dem vorgegebenen Tier den passenden Fußabdruck zuzuordnen.  
 Card 7: The children have the task of matching the right footprint with the bird or animal.  
 Carte 7: Les enfants doivent faire correspondre l'empreinte de pied à l'animal présenté.  
 Carta 7: El ejercicio consiste en relacionar el animal con la huella correspondiente.  
 Kaart 7: De kinderen hebben de opgave om aan het aangegeven dier de passende voetafdruk toe te wijzen.  
 Scheda 7: I bambini hanno il compito di associare ad ogni animale la relativa impronta.  
 卡片7: 幼儿的任务是找出鸟或者动物正确的脚印

## Uitleg van de kaarten □ Descrizione delle schede □ 单独的卡片注释



- Karte 8: Die Kinder haben die Aufgabe, die vorgegebene Musterung dem richtigen Tier zuzuordnen.  
Card 8: The children have the task of assigning the right pattern to the right creature.  
Carte 8: Les enfants doivent faire correspondre le dessin présenté à l'animal correct.  
Carta 8: el ejercicio consiste en relacionar el dibujo con el animal correspondiente.  
Kaart 8: de kinderen hebben de opgave om het aangegeven patroon aan het juiste dier toe te wijzen.  
Scheda 8: I bambini hanno il compito di associare ogni motivo all'animale di appartenenza.  
卡片8: 幼儿的任务是指出动物身上的纹路图案

beleduc

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

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

© beleduc 2014



**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。