Dusyma

103 738 | 103 739 | 103 740 | 103 741

Lichtspiel

Lightgame

Jeu de lumières



1+

3+

Jahre / years / ans

Lichtspiel



Lichtspiel mini
Inhalt (103 738)

1 Lichtplatte Innenmaß 29,7 x 21,0 cm (A4)
1 Lichtstift, inklusive Batterien
1 Tasche zur Aufbewahrung und Abdunklung
1 Spielanleitung

Lichtspiel midi
Inhalt (103 739)

1 Lichtplatte Innenmaß 42,0 x 29,7 (A3)
1 Lichtstift, inklusive Batterien
1 Tasche zur Aufbewahrung und Abdunklung
1 Spielanleitung

Lichtspiel maxi
Inhalt (103 740)

1 Lichtplatte Innenmaß 59,4 x 42,0 (A2)
2 Lichtstifte, inklusive Batterien
1 Abdunklungsfilz
1 Spielanleitung

Lichtstift
Inhalt (103 741)

1 Lichtstift, inklusive Batterien



Spielidee

Christian Woidschützke

Spuren mit Licht

Es ist immer wieder magisch - Spuren zu hinterlassen und zu beobachten, wie sie langsam verblassen. Der Stein fällt ins Wasser, durchbricht die glatte Oberfläche und ganz allmählich werden die Wellen sachter. Die Spuren im Neuschnee werden langsam vom neuen Schneefall zugedeckt. Gemaltes am Sandstrand wird nach und nach von den Wellen weggespült.
Die scharfen Konturen werden weich, es verblasst, die Form löst sich auf, und macht Platz für einen Neubeginn. Immer wieder kann dieser Vorgang wiederholt werden. Dieses Vorgehen der Natur ist verlässlich, es gibt Sicherheit.

Das Lichtspiel nutzt dieses Prinzip der Natur.
Interpretierte Leuchtspuren werden verfolgt, ergänzt, erraten – bis sie verblassen und wieder Raum geben für Neues. Kinder wie Erwachsene werden sich in das spannende Lichtspiel vertiefen und experimentierend die vielfältig kreativen Erfahrungen ergründen.

Pädagogischer Ansatz

Die phosphoreszierende Lichtplatte ermöglicht es Licht zu speichern und anschließend nachzuleuchten. Mit dem Lichtstift werden Linien, Figuren, Formen oder Flächen erzeugt, die nach und nach wieder verblassen und ganz verschwinden. Die Leuchtintensität lässt sich durch die Belichtungsdauer beeinflussen, ebenso durch den punktuellen oder flächigen Einsatz der Lichtquelle (z.B. Lichtstift).

Das kreative Ausprobieren und Beobachten im freien Spiel mit Licht und Schatten beflügelt die Fantasie und vermittelt ein Gefühl von Dauer und Vergänglichkeit. Im Umgang mit diesem Phänomen wird Bewegung und Zeit optisch erlebbar.
Das Lichtspiel lädt ein zum freien Experimentieren mit verschiedenen Silhouetten.
Formen in positiv und negativ werden entdeckt.
Schreibmotorische Fähigkeiten werden auf besondere Weise angeregt. Schwungübungen und die Arbeit mit Buchstaben lassen sich kreativ auf der Lichtplatte umsetzen.

Wissenschaftlicher Ansatz

Die Phosphoreszenz ist eine besondere Form der Lumineszenz. Sie unterscheidet sich vom ähnlichen Phänomen der Fluoreszenz darin, dass die Fluoreszenz nach Belichtung rasch (innerhalb einer millionstel Sekunde) abklingt. Bei der Phosphoreszenz hingegen kommt es zu einem Nachleuchten, das je nach Dauer der Belichtung von Sekundenbruchteilen bis hin zu Stunden andauern kann. Phosphoreszierende Stoffe werden auch Luminophore genannt, da sie das Licht zu speichern scheinen.

Fluoreszenz: Sobald das Licht aus ist, leuchtet der Stoff nicht mehr (z.B. unter Belichtung mit UV-Licht - Schwarzlicht).

Phosphoreszenz: Leuchtet im Dunkeln je nach Konzentration der Luminophore und nach Anwendungsbereich teilweise sogar mehrere Stunden nach (z. B. Notausgangsschilder).

In der Folie der Lichtplatte laden sich spezielle Pigmente (Erdalkali-Pigmente) energetisch auf und können diese Energie über Zeit als sichtbares Licht wieder abgeben. Diesen Leuchteffekt bezeichnet man heute als Photoluminiszenz, umgangssprachlich auch bekannt als Phosphoreszenz.

Voraussetzungen

- abgedunkelte Umgebung
- abgedunkelte Lichtplatte

Vor Gebrauch wird empfohlen die Lichtplatte komplett abzudunkeln, das erhöht den Effekt beim Beleuchten (dazugehörige Tasche bzw. Abdeckung).

Zu Beachten ist, dass schon ein kurzes Anschalten der Raumbeleuchtung die Wirkung des Lichtstiftes und die Leuchtkraft der Lichtplatte reduzieren kann.

Anregungen & Anwendungen

Mit dem Lichtstift wird die Platte beleuchtet.

Durch die Belichtung in mehreren Etappen und mit verschiedenen Belichtungszeiten entwickeln sich mehrschichtige Bilder, die ihren Charakter stetig wechseln können. Durch direktes „Bestrahlen“ der Fläche entstehen abgegrenzte Linien und Flächen. Wird der Stift von der Platte weiter entfernt gehalten, entstehen mehr Streuungen.

In Verbindung mit zusätzlichen Materialien können beeindruckende, sogar räumlich wirkende Fotogramme entstehen.

Spielmöglichkeiten

Die Lichtplatten bieten bereits für Kinder ab 3 Jahre eine Vielzahl an Möglichkeiten für experimentelles Arbeiten und fantasievolles Gestalten:

Experimentieren, Malen oder Zeichnen mit dem Lichtstift begeistert alle Kinder und auch die Erwachsenen. Je nachdem wie der Lichtstift geführt wird, entstehen andere Effekte, Linien oder Schatten. Ob von oben, von der Seite, dicht an der Oberfläche oder mit Distanz, die Wirkung und Dauer der Lichtspuren variieren stets.

Folien, Figuren, Formen, Spitzen, Bordüren, Bänder, Gitter, Musterplatten und alle möglichen Gegenstände können als Schablonen genutzt werden. In mehreren Schichten übereinandergelegt entstehen faszinierende Lichtcollagen.

Es können Geschichten und Bildbotschaften gemalt oder mit Schablonen gestaltet werden, geheimnisvolle Leuchtgeschichten regen zum Erzählen an und beflügeln die Fantasie. Gegenstände und Figuren, deren Spuren auf dem Lichtspiel festgehalten wurden, müssen erkannt und benannt oder im Raum gefunden werden, solange sie noch sichtbar sind.

Leuchtende Buchstaben und Zahlen können das Spiel anregen: Solange die Buchstaben oder Zahlen leuchten, müssen möglichst viele Gegenstände mit dem jeweiligen Anlaut gefunden und benannt werden, oder jedes Kind sucht die Menge an Gegenständen passend zur Leuchtzahl.

So wird der Dunkelraum zu einem fantasieanregenden Ort des Experimentierens, des Rätselns und des Staunens.

Mit etwas Geduld und Fantasie können mit Hilfe der Digitalkamera Leuchtgeschichten erstellt werden.

Spielvorschläge

- Schablonen aus verschiedenen Materialien wie Acrylplatten, Folien, Moosgummi, Transparentpapier, Butterbrotpapier, Netze und Gewebe, (z.B. Orangen-, Zitronen-, Kartoffelschalen), Luftpolsterfolie, Alufolie, Spiegel
- Naturmaterialien wie Blätter und Zweige (Abb 1)
- Mit Alltagsmaterialien wie Gabeln, Gläser etc.
- Mit Händen und Füßen
- Für Schwungübungen/ Formenzeichen, Vorübungen zur Schreibschrift (Abb 2)
- Mit Dusymaprodukten:
  Harlekino (Abb 3),
  Murmeln,
  Glasnuggets (Abb 4),
  Luxys in allen Formen (Abb 5),
  Aufstelltiere (Abb 6),
  Fröbelgaben

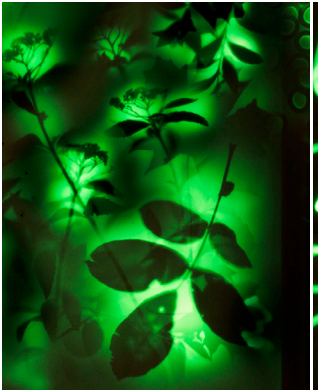


Abb. 1

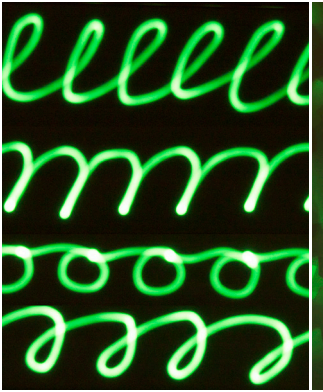


Abb. 2

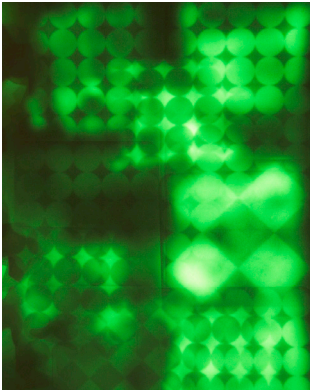


Abb. 3

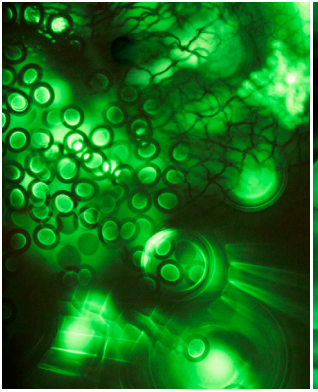


Abb. 4

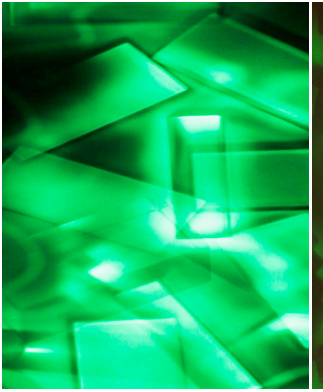


Abb. 5

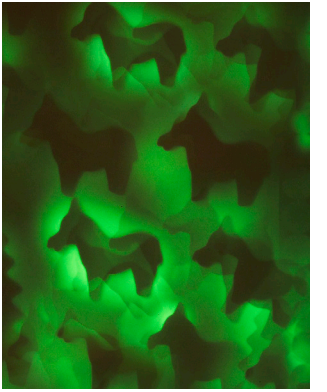
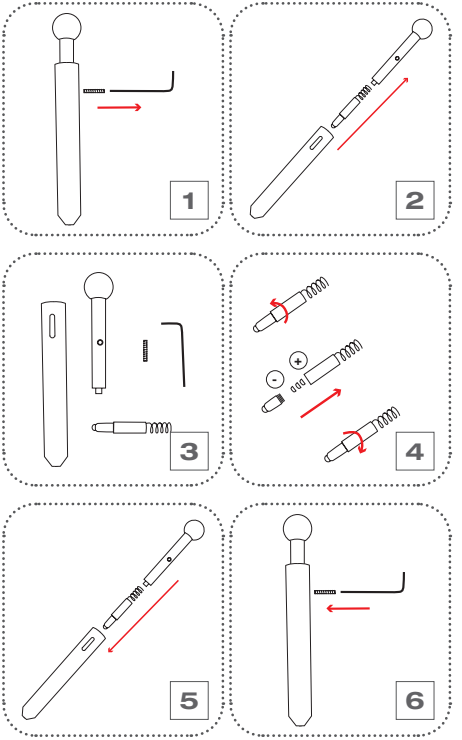


Abb. 6

Batteriewechsel des Lichtstifts

Batterietyp: LR41 - benötigte Anzahl: 3 Stück



Warnung

Mit dem Lichtstift soll ausschließlich die Lichtplatte beleuchtet werden.

Niemals direkt in den Lichtstrahl schauen oder auf Menschen oder Tiere richten.

Dieses muss auch den Kindern ausdrücklich kommuniziert werden.

Der Lichtstift darf nicht für Kinder frei zugänglich aufbewahrt werden. Den Lichtstift nur unter Aufsicht eines Erwachsenen benutzen!



Lightgame

Lightgame mini
Contents (103 738)

1 Lighting plate
inner dimension 29,7 x 21,0 cm (A4)
1 Lightpen, incl. battery
1 felt bag
1 Game Instruction

Lightgame midi
Contents (103 739)

1 Lighting plate
inner dimension 42,0 x 29,7 (A3)
1 Lightpen, incl. battery
1 felt bag
1 Game Instruction

Lightgame maxi
Contents (103 740)

1 Lighting plate
inner dimension 59,4 x 42,0 (A2)
1 Lightpen, incl. battery
1 felt bag
1 Game Instruction

Lightpen
Contents (103 741)

1 Lightpen, incl. battery
1 Game Instruction





Game Idea

Christian Woidschützke

Tracks with light

It is always magical - to leave traces and watch them fade slowly. The stone falls into the water, breaks through the smooth surface and gradually the waves become calmer. The tracks in the snow are slowly covered by the new snowfall. Paintings on the sandy beach are gradually washed away by the waves.

The sharp contours become soft, the form dissolves and makes room for a new beginning. This procedure can be repeated again and again. This approach of nature is reliable, there is security.

The lightgame uses this principle of nature.
Interpreted traces of light are tracked, supplemented, guessed - until they fade and give way to something new again. Children and adults alike will immerse themselves in this exciting play of light and experiment with the diverse creative experiences.

Pedagogical Value

The phosphorescent light plate makes it possible to store light and then luminesce it. The light pen is used to create lines, figures, shapes or surfaces that gradually fade away and disappear completely. The luminous intensity can be influenced by the exposure time, as well as by the punctiform or planar use of the light source (e.g. light pen).

Creative experimentation and observation in free play with light and shadow inspires the imagination and conveys a feeling of permanence and transience. In dealing with this phenomenon, movement and time can be experienced optically.

The lightgame invites you to freely experiment with different silhouettes.

Forms in positive and negative are discovered.
Writing motor skills are stimulated in a special way. Swing exercises and working with letters can be creatively implemented on the light panel.

Scientific Approach

Phosphorescence is a special form of luminescence. It differs from the similar phenomenon of fluorescence in that the fluorescence decays rapidly after exposure (within one millionth of a second). Phosphorescence, on the other hand, causes afterglow that can last from fractions of a second to hours, depending on the duration of the exposure. Phosphorescent substances are also called luminophores because they seem to store light.

Fluorescence: As soon as the light is off, the fabric no longer glows (e.g. when exposed to UV light - black light).

Phosphorescence: Glows in the dark depending on the concentration of the luminophores and sometimes even for several hours depending on the application (e.g. emergency exit signs). In the foil of the light plate, special pigments (alkaline earth pigments) charge up energetically and can release this energy over time as visible light again. This luminous effect is known today as photoluminescence or phosphorescence.

Prerequisites

- darkened environment
- darkened light panel

Before use, it is recommended to darken the light plate completely, this increases the effect when lighting (matching bag or cover).

It should be noted that even a brief switch-on of the room lighting can reduce the effect of the light pen and the luminosity of the light plate.

Suggestions & Applications

The light pen illuminates the panel.

Through the exposure in several stages and with different exposure times, multi-layered images develop, which can constantly change their character. Direct „irradiation“ of the surface creates delimited lines and areas. If the pin is held further away from the plate, more scattering occurs.

In combination with additional materials, impressive, even spatial photograms can be created.

Playing Options

The light panels offer children from the age of 3 a multitude of possibilities for experimental work and imaginative design:

Experimenting, painting or drawing with the light pen inspires all children and adults alike. Depending on how the light pen is guided, different effects, lines or shadows are created. Whether from above, from the side, close to the surface or at a distance, the effect of the traces of light and the length of stay always vary.

Foils, figures, shapes, lace, borders, ribbons, grids, pattern plates and all kinds of objects can be used as templates. Fascinating light collages are created in several layers on top of each other.

Stories and pictorial messages can be painted or stencilled, mysterious light stories inspire narration and inspire the imagination. Objects and figures whose traces were recorded on the play of light must be recognized and named or found in the room as long as they are still visible.

Luminous letters and numbers can stimulate the game: as long as the letters or numbers are luminous, as many objects as possible must be found and named with the respective initial sound, or every child looks for the amount of objects matching the luminous number.

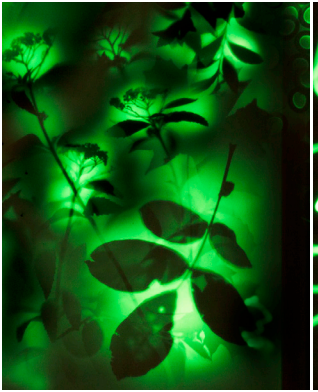
The dark room thus becomes a fantasy-stimulating place of experimentation, riddles and amazement.

With a little patience and imagination, light stories can be created with the help of the digital camera.

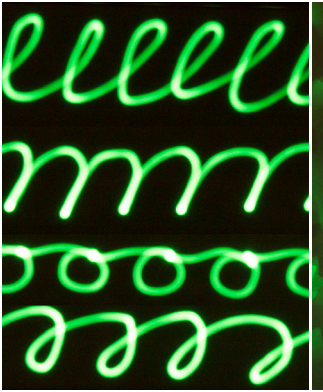
Game Suggestions

- Stencils made of various materials such as acrylic sheets, foils, foam rubber, transparent paper, sandwich paper, nets and fabrics (e.g. orange, lemon and potato peelings), bubble wrap, aluminium foil, mirrors.
- Natural materials such as leaves and twigs (Ill 1)
- With everyday materials such as forks, glasses..
- With hands and feet

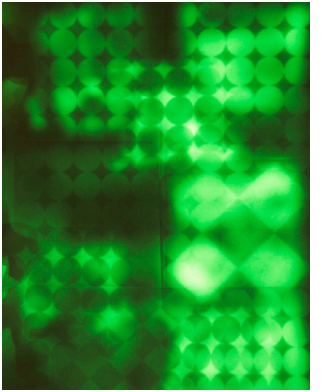
- For swing exercises/form signs, preparatory exercises for handwriting (Ill 2)
- Dusyma-Products:
  Harlekino (Ill 3), marbles, glas nuggets (Ill 4), Luxys (Ill 5), Standing figures (Ill 6), Fröbel Gift



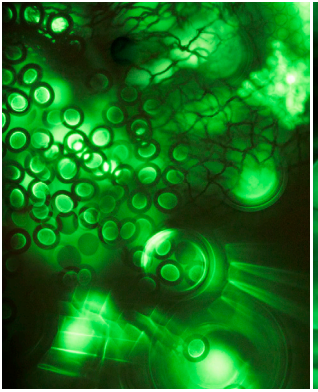
Ill. 1



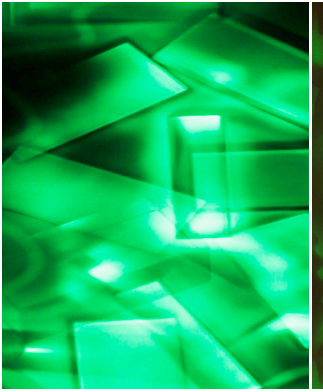
Ill. 2



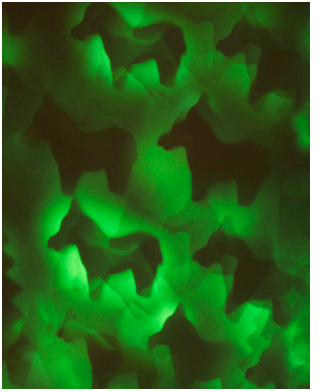
Ill. 3



Ill. 4



Ill. 5



Ill. 6

Warning

Only the light plate is to be illuminated with the light pen.

Never look directly at the light beam or point it at people or animals.

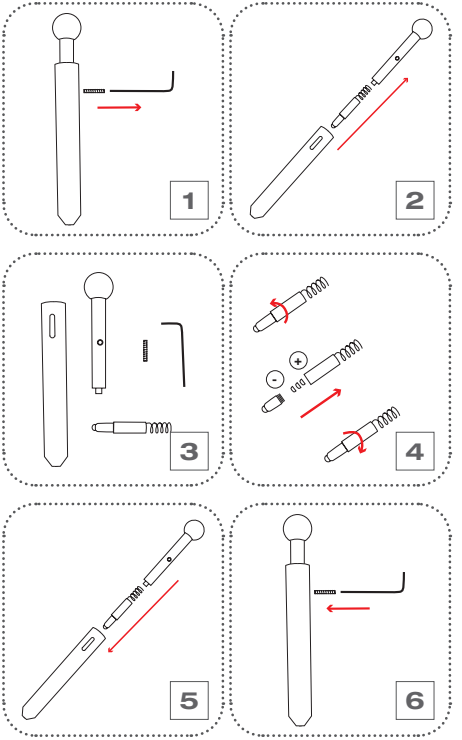
This must also be expressly communicated to the children.

The light pen must be kept out of the reach of children. Only use the light pen under adult supervision!



Changing the battery of the light pen

Battery type: LR41 - required quantity: 3 pieces



Jeu de lumières

Jeu de lumières mini
Contenu (103 738)

1 plateau de lumière,
dimension intérieure 29,7 x 21,0 cm (A4)
1 crayon, batteries incluses
1 sac pour conserver et obscurcir
1 notice

Jeu de lumières midi
Contenu (103 739)

1 plateau de lumière
dimension intérieure 42,0 x 29,7 (A3)
1 crayon, batteries incluses
1 sac pour conserver et obscurcir
1 notice

Jeu de lumières maxi
Contenu (103 740)

1 plateau de lumière
dimension intérieure 59,4 x 42,0 (A2)
1 crayon, batteries incluses
1 sac pour conserver et obscurcir
1 notice

Crayon
Contenu (103 741)

1 crayon, batteries incluses
1 notice



Idée de jeu

Christian Woidschützke

Laisser des traces de lumière

C'est toujours magique de laisser des traces et d'observer comment elles disparaissent. Une pierre tombe dans l'eau, elle vient casser la surface lisse, puis les vagues deviennent plus petites, pour ensuite disparaitre complètement. Les traces que nous laissons dans la neige sont, petit à petit, recouvertes par la neige qui tombe. Ce que nous dessinons dans le sable est mangé par les vagues.

Les contours précis deviennent plus flous, deviennent plus pâles, les formes disparaissent, tout cela laisse de la place pour un renouvellement. Ce cycle peut être répété à l'infini. Ce comportement de la nature est fiable, il nous donne de l'assurance.

Notre jeu de lumière se base sur ce principe de la nature.

Les traces laissées par la lumière sont poursuivies, complétées, devinées – jusqu'à ce qu'elles disparaissent pour faire de la place à un renouveau. Les enfants et les adultes vont se plonger dans un jeu fascinant et faire des expériences diversifiées et créatives.

Objectif pédagogique

Le plateau de lumière phosphorescent permet d'enregistrer la lumière, puis de la faire revivre. Grâce au crayon, les enfants peuvent créer des lignes, des figures, des formes ou des surfaces qui s'estompent avant de disparaitre complètement. L'intensité peut influencer le temps d'exposition, tout comme la mise en place de la source de lumière ponctuelle ou sur toute la surface (par exemple, le crayon).

L'expérimentation et l'observation de la lumière et de l'ombre développe l'imagination des enfants d'une manière particulièrement créative. Les enfants font l'expérience de la durée d'une part, et d'autre part, du caractère éphèmère des choses. Ces phénomènes de lumière et d'ombre leur font vivre concrètement les notions du mouvement et du temps.

Le jeu de lumières les invite à faire de nombreuses expériences avec différentes silhouettes. Les formes sont observées aussi bien en positif qu'en négatif.

Les capacités de motricité fine, notamment en ce qui concerne l'écriture, sont stimulées. Les enfants peuvent s'exercer à écrire ou à esquisser des mouvements de préparation à l'apprentissage de l'écriture sur le plateau de lumière.

Valeur scientifique

La phosphorescence est une forme particulière de la luminescence. La différence apparente entre ces deux phénomènes est que la fluorescence s'estompe rapidement, en l'espace d'une milliseconde. Au contraire, la phosphorescence reste pendant un certain temps. En fonction du temps d'exposition, elle peut rester une fraction de secondes, ou même quelques heures. Les substances phosphorescentes sont également nommées luminophores, étant donné qu'elles donnent l'impression de pouvoir stocker la lumière.

Fluorescence: Dès que la lumière est éteinte, l'élément ne brille plus (par exemple sous exposition avec lumière uv).

Phosphorescence: Brille dans le noir selon la concentration des luminophores et l'espace exposé, pendant plusieurs heures (par exemple les panneaux des sorties d'urgences).

Des pigments spéciaux se chargent énergétiquement parlant sur la feuille transparente (pigments alcalins), et ils sont en mesure de renvoyer cette lumière. Ce phénomène est nommé photoluminiscence, dans le langage familier nous parlons de phosphorescence.

Conditions préliminaires

- Environnement obscurci
- Plateau de jeu obscurci

Avant de commencer, nous vous recommandons d'obscurcir complètement le plateau, afin d'intensifier l'effet lors de l'éclairement (veuillez utiliser le sac mis à disposition à cet effet).

Idées

Le crayon permet d'illuminer le plateau de lumière.

Grâce à l'illumination en plusieurs étapes et avec différents temps d'exposition, des images juxtaposées sont créées; et leur caractère peut incessamment évoluer. En illuminant directement la surface, différentes lignes et surfaces sont créées. Si le crayon est placé un peu plus loin du plateau, les illuminations se dispersent.

Si vous travaillez avec d'autres matières, vous pouvez créer des photogrammes réellement impressionants. Vous aurez même l'impression qu'ils sont en trois dimensions.

Possibilités de jeu

Les plateaux de lumière proposent de nombreuses variantes et possibilités aux enfants, à partir de 3 ans. Place à la créativité et aux expériences !

Faire des expériences, dessiner ou colorier avec le crayon, cela enthousiasme aussi bien les enfants que les adultes. Selon la trace qui suis le crayon, différents effets, lignes ou ombres sont créés. Les traces laissées par la lumière et leur durée varient en fonction de la manière de faire.

Différentes figures, formes, bordures, pochoirs et tous les objets imaginables peuvent être utilisés en tant que modèles. Vous pouvez les juxtaposer pour créer des „collages“ fascinants.

Les enfants peuvent esquisser des messages lumineux ou raconter des histoires, cela nourrit leur imagination. Les objets et figures esquissés avec la lumière doivent être connus et dénominés ou ils doivent être trouvés tant qu'ils sont visibles.

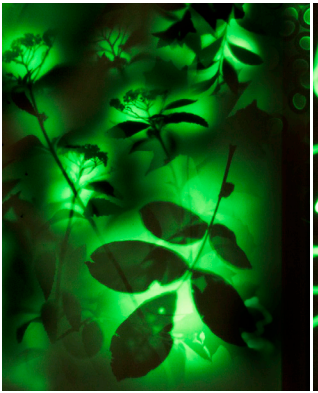
Des chiffres et des lettres lumineux peuvent animer le jeu et stimuler l'imagination des enfants : tant que les lettres et les chiffres brillent, les enfants peuvent, par exemple, nommer le plus d'objets dont le nom commence par la lette en question. Ou encore, l'enfant essaie de trouver le nombre d'objets correspondant exactement au chiffre représenté.

De cette manière, l'obscurité se transforme en endroit de découverte et de partage dans lequel les enfants peuvent rêver, deviner et s'étonner de ces phénomènes impressionants.

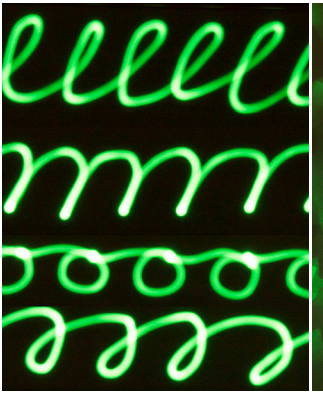
Avec un peu de patience et d'imagination, les enfants peuvent raconter des histoires lumineuses avec la caméra.

Propositions de jeu

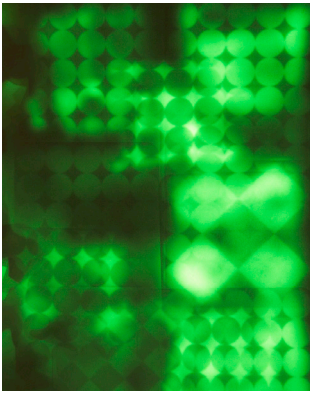
- Différents modèles composés de différentes matières, comme des plateaux en verre acrylique, en caoutchouc mousse, en papier transparent, en papier sulfurisé, des filets, des tissus, ou encore des épluchures d'oranges, de citrons ou de pommes de terre, du papier bulle, du papier aluminium, des miroirs etc.
- Des matériaux provenant de la nature, comme des feuilles, des branches (ill 1)
- Des objets de la vie quotidienne, comme des fourchettes, des verres etc.
- Avec les pieds et les mains
- Pour apprendre et s'exercer à écrire (ill 2)
- Avec des produits Dusyma: Harlekino (ill 3), les billes, Glasnuggets (ill 4), Luxys (ill 5), Aufstelltiere (ill 6), Fröbelgaben



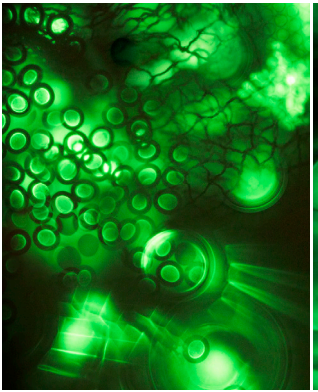
ill 1



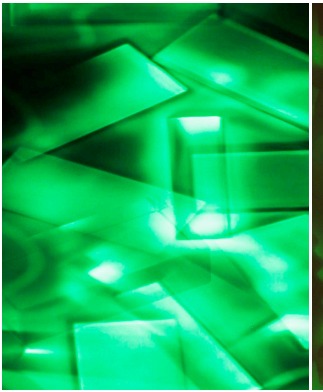
ill. 2



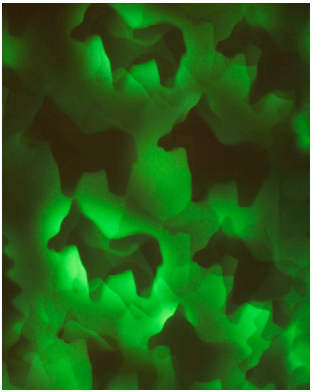
ill. 3



ill. 4



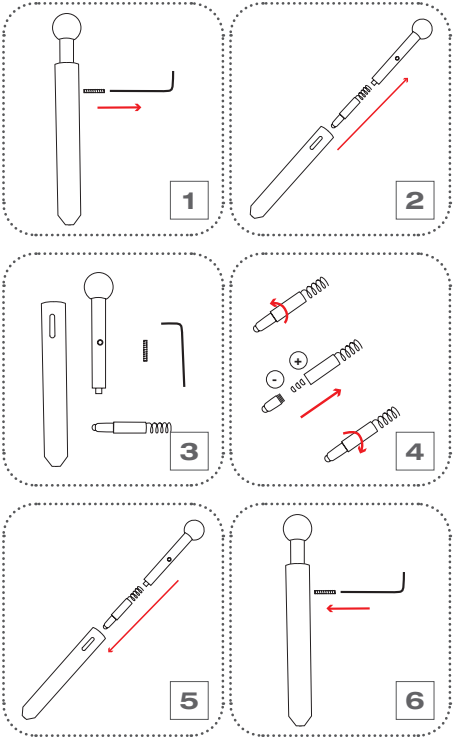
ill. 5



ill. 6

Remplacement de la batterie

Type de batterie: LR41 - nombre requis: 3



Avertissement

Le crayon n'est destiné qu'à illuminer le plateau lumineux.

Ne jamais regarder dans le faisceau lumineux, ne jamais pointer le faisceau sur des personnes ou des animaux.

Cela doit absolument être communiqué aux enfants.

Le crayon ne doit pas se trouver à la portée des enfants. Le crayon ne peut être utilisé par les enfants que sous la surveillance d'un adulte!





DEU - Achtung!	Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.	Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen.
GBR - Warning!	Not suitable for children under 36 months.	To be used under the direct supervision of an adult.
BGR - Внимание!	Неподходящо за деца под 36 месеца.	Да се употребява само при пряк надзор от възрастен.
HR - Upozorenje!	Igračka nije prikladna za djecu mlađu od 36 mjeseci.	Koristiti samo pod izravnim nadzorom odraslih.
CZE - Upozornění!	Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců.	Používat pouze pod dohledem dospělé osoby.
DNK - Advarsel!	Ikke egnet for børn under 36 måneder.	Må kun anvendes under opsyn af en voksen.
NLD - Waarschuwing!	Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.	Gebruiken onder direct toezicht van een volwassene.
EST - Hoiatus!	Ei ole sobiv alla 36 kuu vanustele lastele.	Kasutada ainult täiskasvanu otsese järelevalve all.
FIN - Varoitus!	Ei sovellu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille.	Lelua saa käyttää vain aikuisen välittömässä valvonnassa.
FRA - Attention.	Convient pas aux enfants de moins de 36 mois.	À utiliser sous la surveillance d'un adulte.
GRC - Προειδοποίηση!	Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών.	Να χρησιμοποιείται υπό την άμεση επίβλεψη ενηλίκου.
HUN - Figyelmeztetés!	Csak 36 hónaposnál idősebb gyermekek számára alkalmas.	Csak felnőtt közvetlen felügyelete mellett használható.
ISL - Viðvörun!	Ekki hentugur fyrir börn yngri en 36 mánuði.	Notist aðeins undir eftirliti fullorðinna.
ITA - Attenzione!	Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.	Da usare sotto la diretta sorveglianza di un adulto.
LVA - Brīdinājums!	Nav piemērots bērniem, kas jaunāki par 36 mēnešiem.	Izmantot vienīgi tiešā pieaugušo uzraudzībā.
LTU - Įspėjimas!	Netinka vaikams iki 36 mėnesių.	Galima naudoti tik prižiūrint suaugusiesiems.
MKD - Предупредување!	Оваа играчка има остри функционални рабови.	Да се користи под директен надзор на возрасно лице.
MLT - Twissija!	Mhux adattat għal tfal taħt is-36 xahar.	Għandu jintuża biss taħt is-superviżjoni diretta ta' adult.
NOR - Advarsel!	Ikke egnet for barn under 36 måneder.	Må kun brukes under tilsyn av en voksen.
POL - Ostrzeżenie!	Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy.	Do użytku pod bezpośrednim nadzorem osoby dorosłej.
PRT - Atenção!	Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses.	A utilizar sob a vigilância directa de adultos.
ROU - Avertisment!	Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni.	A se folosi sub directa supraveghere a unei persoane adulte.
SVK - Upozornenie!	Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov.	Používať pod priamym dohľadom dospelej osoby.
SLO - Opozorilo!	Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev.	Igrača se sme uporabljati samo pod neposrednim nadzorom odrasle osebe.
ESP - Advertencia!	No conviene para niños menores de 36 meses.	Utilícese bajo la vigilancia directa de un adulto.
SWE - Varning!	Inte lämplig för barn under 36 månader.	Ska användas under tillsyn av vuxen.
TUR - Uyarı!	36 ayın altındaki çocuklar için uygun değildir.	Sadece yetişkin gözetiminde kullanılmalıdır.

Follow us **#dusyma**

/dusyma

Dusyma Kindergartenbedarf

dusyma_official

/dusyma

dusyma.com/newsletter

Lichtspiel

Lightgame
Jeu de lumières

103 738 | 103 739 | 103 740 | 103 741

Dusyma Kindergartenbedarf GmbH
Haubersbronner Straße 40
73614 Schorndorf / Germany
Telefon: 00 49 (0) 7181 / 6003-0
Fax: 00 49 (0) 7181 / 6003-41
E-mail: info@dusyma.de

www.dusyma.com

Anleitung zum späteren Nachschlagen bitte aufbewahren!
Please keep the instruction manual safe for future consultation!
Merci de bien vouloir conserver le manuel d'utilisation pour consultation ultérieure!

11/2025 99.66.45