



103 485

Geschichtenwege

Story Lanes
Chemins d'histoires



3+

Jahre / years / ans

Geschichtenwege

Inhalt

- 7 Wegkarten beidseitig bedruckt
- 24 Motivkarten aus verschiedenen Kategorien (Figuren, Orte, Dinge) beidseitig bedruckt
- 4 Spielsteine in unterschiedlichen Farben
- 1 Spielbrett
- 1 Spielanleitung

Anzahl und Alter der Spieler

Für 1-4 Spieler, ab 3 Jahre.

Spielidee

Dusyma Ideenwerkstatt



Pädagogischer Ansatz

Geschichtenwege ist ein vielseitig einsetzbares Sprachmaterial. Verschiedene Motivkarten können durch Wege miteinander verbunden werden und so entstehen nach und nach kurze Geschichten. Die liebevoll gestalteten Motive bieten viele Gesprächsanlässe zu Themen wie Familie, Tiere oder Aktivitäten. Sie regen die Kinder zum freien Erzählen an, wodurch die Möglichkeit besteht, bestimmte Themen in der Einzelbetreuung spielerisch aufzuarbeiten, z.B. schwierige Familiensituationen. Genauso können aber auch lustige Quatschgeschichten oder erfundene Abenteuer entstehen. Sprachliche Fähigkeiten wie das freie Erzählen, Satzbildung sowie Grammatik und Wortschatzerweiterung können mit diesem Spiel trainiert werden. Darüber hinaus fördert es auf humorvolle Weise Spontaneität und Fantasie.



Spielmöglichkeiten

Passend zum Alter und Entwicklungsstand der Nutzer kann der Anspruch des Sprachmaterials durch verschiedene Spielvarianten angepasst werden. Dabei spielt auch die Auswahl der Motivkarten und die Anordnung der Wegekarten eine Rolle. Durch Drehen einer oder mehrerer Wegekarten kann jede Motivkarte erreicht werden. Wie die Geschichte beginnt, wie lange sie wird und wie sie endet entscheidet der Erzähler.

Beim Spielen mit jüngeren Kindern übernimmt beispielsweise die pädagogische Fachkraft die Rolle des Erzählers. Die Kinder dürfen reihum die Wegkarten drehen und nehmen auf diese Weise Einfluss auf die Geschichte, die sie erzählt bekommen. Die Zuhörer können flexibel in die Erzählung, beispielsweise durch gestellte Fragen zum Thema, mit einbezogen werden.



Hinweis: Ausgedachte Geschichten sind kreative Werke der Kinder, die sie mithilfe digitaler Medien (z. B. einem Mikrofon oder Audiostift) aufnehmen können. Über einen längeren Zeitraum ist es so möglich die sprachlichen Entwicklungen, sowie die thematischen Interessen der Kinder zu verfolgen - später ein wertvoller Schatz als Erinnerung an die eigene Kindheit.

Beim Erstellen von Hörspielen sind der Kreativität keine Grenzen gesetzt: Die Modulation der Stimme sowie mit Hilfe verschiedenster Materialien gestaltete Geräusche, können in die Geschichte miteinbezogen werden und das auditive Material bereichern.

Spielvorbereitung

Zu Beginn werden die Weg- und die Motivkarten in das Spielfeld eingelegt. Dabei bilden die zwölf frei gewählten Motivkarten den äußeren Rand. Die sieben Wegkarten werden in der Mitte des Spielfeldes platziert.

Aufbaumöglichkeit 1

Die Wegkarten werden nicht gedreht und alle Motivfelder sind immer erreichbar.



Aufbaumöglichkeit 2

Die Motive werden durch das Drehen der Wegkarten erreicht.



Hinweis: Die Motivkarten können vorab gemeinsam betrachtet und benannt werden.

Spielmöglichkeiten

Grundvariante - Jeder Spieler erzählt eine Geschichte.

Das Spielfeld wird wie in der Vorbereitung beschrieben aufgebaut. Der erste Spieler beginnt seine Erzählung an einer beliebigen Motivkarte. Er folgt einem Weg zum nächsten Motiv und denkt sich dabei einen Satz oder eine Geschichte aus, der die beiden Bilder beinhaltet/verbindet. (z. B. **Junge** und **Hund**: Das ist **Peter**. **Peter** hätte so gerne einen **Hund** als Haustier). Während des Spielzuges können die Wegkarten auch gedreht werden, um eine andere Motivkarte zu erreichen. Beliebige Motive finden so ihren Platz in der Geschichte bis sich der Erzähler zu einem Ende entschließt.

Hinweis: Um die Geschichten lebendiger zu gestalten, kann die Erzählung ausgeschmückt werden. (z.B. **Hund** und **Auto**: Peter und sein Papa fahren mit dem Auto ins Tierheim, um sich einen Hund auszusuchen. Peter wünscht sich nämlich schon sehr lange einen Hund. Ein Hund mit besonders großen Ohren wäre schön, weil die immer so lustig wackeln wenn er losrennt. Und wenn er sich ganz arg anstrengt kann er damit sogar fliegen.)



Grundvariante - Alle Spieler erzählen gemeinsam eine Geschichte.

Bei jeder Motivkarte führt ein anderer Erzähler die Geschichte fort. Hier ist Spontanität gefragt da auf immer wieder neue Ausgangssituationen reagiert werden muss.

Variante 1 - mit Hauptfigur

Eine Hauptfigur der Geschichte kann in die Mitte des Spielfeldes gelegt werden. Der Weg zur nächsten Motivkarte ist dann einfacher und kürzer. Immer ausgehend von der Mitte werden die Wege gesucht und dazu eine passende Geschichte erzählt. Ist die Geschichte beendet, werden die Motivkarten neu gelegt. Der nächste Spieler sucht sich eine Hauptfigur aus, legt sie in die Mitte und erzählt seine Geschichte.

Variante 2 - Wege finden

Das Spielfeld wird wie in der Vorbereitung beschrieben aufgebaut. Ein Spielstein wird auf ein beliebiges Motiv gesetzt. Dies ist nun der Ausgangspunkt für die Geschichte des Erzählers. Die anderen Spieler hören aufmerksam zu und verbinden nun reihum die genannten Motive mit den Wegkarten, auf denen dann der Spielstein bis zum Ende weiter wandert.

Variante 3 - verschiedene Zeitformen

Das Spielfeld wird wie in der Vorbereitung beschrieben aufgebaut. Ausgehend von einer Frage der pädagogischen Fachkraft beginnt die Geschichte beispielsweise:

Was hat Max morgen vor?

Was hat Max gestern gemacht?

Was macht Max gerade?

Die Geschichten sollen nun in den entsprechenden Zeitformen erzählt werden.

Variante 4

- Verschiedene Charaktere

Die Spieler wählen eine Figur aus deren Sicht sie die Geschichte erzählen und legen die passende Motivkarte vor sich ab. (z.B. Mann und Frau). Die Spielsteine werden auf die gewählten Karten gestellt. (Je Spieler ein Spielstein.) Das Spielfeld wird wie in der Vorbereitung beschrieben aufgebaut.

Der erste Spieler beginnt und erzählt aus der Perspektive der eigenen Figur, zum Beispiel:

Spieler 1: **Onkel Pi** | Spieler 2: **Tante Lu**

Onkel Pi

„Ich schicke Tante Lu einen Brief“
(Setzt seinen Stein auf den Brief)

Tante Lu

„Oh, Onkel Pi hat mir einen Brief geschickt. Es ist eine Einladung zu seinem Geburtstag. Ich brauche noch ein Geschenk.“
(Setzt seinen Stein auf das Geschenk)

Onkel Pi

„Zum Geburtstag hätte ich gern einen neuen Roller.“
Vielleicht schenkt mir Tante Lu ja einen.“
(Setzt seinen Stein auf den Roller)



Variante 5

- Geschichten vorlesen

Eine Geschichte wird vorgelesen und die Zuhörenden ziehen mit der Spielfigur auf die genannten Motive.

Tom macht einen Ausflug

Tom hat eine Idee. Er möchte mit seiner Freundin **Nele** einen Ausflug machen. Nele **freut** sich sehr und ist sofort einverstanden. Sie packen schnell den **Rucksack**.

Auch an Ihre Badesachen denken die zwei, denn sie wollen in dem **Bergsee** ein kühles Bad nehmen. Und so ziehen Sie dann los. Bald kommen sie an einem Bauernhof vorbei, der einsam auf einer Wiese steht.

Davor steht **Hans**. Er hat eine **Leiter** in der Hand und stellt sie gerade an die Hauswand. „Meine **Katze** wollte unbedingt das Eichhörnchen fangen, das ihr immer die Körner aus ihrem Fressen stibitzt“, sagt er, „und nun sitzt sie auf dem Dach und traut sich nicht

mehr runter“. Die zwei Freunde halten die Leiter und Hans klettert auf das Dach. Doch die Katze hat nun auch **Angst** vor Hans.

Immer wieder entwischt sie ihm und es dauert über eine Stunde bis er die verängstigte Katze einfangen und vom Dach holen kann. Inzwischen ist es schon spät geworden, zu spät für den geplanten Ausflug. „Macht Euch nichts draus“, meint Hans, „kommt ich mach Euch ein **Geschenk** weil ihr mir so geholfen habt“. Und so gehen sie durch die **Tür** ins Haus wo sie dann bald zusammen den Picknickkorb leeren und sich Geschichten erzählen bis der **Mond** leuchtet und die Sterne funkeln.



Tipp: Testen Sie auch mal KI-Möglichkeiten um Geschichten zu generieren. Inspiriert durch eine KI ist beispielsweise die Geschichte:

Katzenmusik

Es war einmal ein **Mädchen**, das hatte eine besondere **Katze**. Charlie war der Name der Katze und sie war gutherzig und sehr musikalisch. Sie liebte es im **Haus**, in dem sie wohnte, Musik zu hören oder ab und zu selbst Musik zu machen. Dazu ging sie besonders gerne in den **Wald**. Dort konnte man wunderbar singen. Ein bisschen ähnelte ihr Gesang einer quiet-schenden **Säge**.

Eines Nachts, als der **Mond** besonders hell schien, beschloss Charlie ein Instrument zu lernen.

Sie machte sich auf den Weg in die **Stadt**. Hinter einem **blauen Auto** entdeckte sie das Schaufenster eines Musikgeschäfts. Es gab dort viele verschiedene Instrumente und Charlie entschied sich für ein **Saxofon**. Die Besitzerin des Geschäfts **Frau Klangfroh** war beeindruckt und bot ihr an das Instrument zum Üben mitzunehmen. Seitdem übt Charlie jeden Tag am **Fluss auf dem Berg**. Die **Bienen** hören ihr gespannt dabei zu und summen manchmal auch ein bisschen mit.



Story Lanes

Contents

- 7 Path Cards (printed on both sides)
- 24 Motif cards of different categories
(Figures, places, things) (printed on both sides)
- 4 Playing stones in different colours
- 1 Game board
- 1 Game Instructions

Number and age of players

For 1 up to 4 players, from 3 years.

Game Idea

Dusyma Ideenwerkstatt



Educational Approach

Story lanes is an universal versatile language material. Different motif cards can be linked by paths, and thus short stories are created. The lovingly designed motives offer many conversation occasions, on topics such as family, animals or activities. They encourage children to tell stories, which makes it possible to playfully deal with certain topics in individual care, such as difficult family situations. But it also can create funny nonsense stories or invented adventures. Linguistic skills such as free storytelling, sentence formation as well as grammar and vocabulary expansion can be trained with this game. In addition, it humorously encourages spontaneity and fantasy.



Game Options

In order to keep up with the age and level of development of the users, the requirements of the language material can be adjusted by different game variants. The selection of motif cards and the arrangement of the path cards also play a role. By turning one or more path cards, any motif card can be reached. How the story begins, how long it takes and how it ends decides is up to the narrator.

When playing with younger children, for example, the educator takes on the role of the narrator. The children are allowed to turn the path cards around and thus influence the story they are being told. Listeners can be flexibly involved in the narrative, for example through questions asked about the topic.



Note: Made up stories are creative works by the children, which they can capture using digital media (such as a microphone or audio pen). Over a longer period of time, it is thus possible to follow the linguistic developments as well as the thematic interests of the children - later it will be a valuable treasure as a reminder of one's own childhood.

There are no limits to creativity when creating radio plays: The modulation of the voice as well as sounds designed with the help of various materials can be incorporated into the story and enrich the auditory material.

Game Preparation

At the beginning, the path and motif cards are inserted into the playing field. The twelve freely selected motif cards form the outer edge. The seven path cards are placed in the middle of the playing field.

Possibility 1

The path cards are not rotated and all motif fields are always accessible.



Possibility 2

The motifs are reached by turning the route cards.



Note: The motif cards can be viewed and named together in advance.

Game Options

Basic variant - Every player tells a story

The playing field is set up as described in the preparation. The first player starts his narrative on any motif card. He follows a path to the next motif, thinking up a phrase or story that connects the two images. (For example, boy and dog: This is Peter. Peter would love to have a dog as a pet). During the turn, the path cards can also be rotated to reach another motif card. Any number of motives thus find their place in history until the narrator decides to come to an end.

Note: To make the stories more lively, the narrative can be embellished. (E.g. dog and car: Peter and his daddy drive to the shelter to pick a dog. Peter has been wishing for a dog for a very long time. A dog with particularly big ears would be nice, because they always wobble so funny when they run off. And when he makes a very hard effort



Game options - All players tell a story together.

With each motif card, a different narrator continues the story. Here spontaneity is required because a new starting situation is to be reacted to again and again.

Game option 1 - with main figure

A main figure of the story can be placed in the middle of the playing field. The path to the next motif card is then easier and shorter. Always starting from the middle, the paths are searched and a suitable story is told. When the story is finished, the motif cards are relaid. The next player picks a main figure, puts it in the middle and tells his story.

Game Option 2

- Finding paths

The playing field is set up as described in the preparation. A playing stone is placed on any motif. This is now the starting point for the narrator's story. The other players listen carefully and now connect the aforementioned motifs with the waycards, on which the playing stone then continues to wander until the end.

Game Option 3

- Different time forms

The playing field is set up as described in the preparation. Starting from a question of the educators, the story begins, for example:

What does Max plan to do tomorrow?

What did Max do yesterday?

What is Max doing right now?

The stories are now to be told in the corresponding tense.

Game Option 4 - Different Characters

The players choose a figure at their disposal and of their view and put the appropriate motif card in front of them. (e.g. husband and wife). The playing stones are placed on the selected cards. (One playing stone each player.) The playing field is set up as described in the preparation. The first player starts and tells from the perspective of his own figure, for example:

player 1: **Uncle Pi** | player 2: **Aunt Lu**

Uncle Pi

„I sent Aunt Lu a letter „
(Puts his stone on the letter)

Aunt Lu

„Oh, Uncle Pi sent me a letter. It is an invitation to his birthday. I need another present.“
(Puts his stone on the present)

Uncle Pi

„I would like to have a new scooter for my birthday. Maybe Auntie Lu will give me one.“
(Puts his stone on the scooter)

and so on ...



Game Option 5

- Read out stories

A story is read aloud and the listeners move the game piece to the motifs mentioned.

Tom goes on an excursion

Tom has an idea. He wants to go on a trip with his friend **Nele**. Nele is very **happy** and immediately agrees. They quickly pack their **backpack**.

The two of them also think about their swimming gear, because they want to take a cool dip in the **mountain lake**. And so they set off. Soon they pass a farmhouse standing alone in a meadow.

Hans is standing in front of it. He has a **ladder** in his hand and is putting it up against the wall of the house. „My **cat** really wanted to catch the squirrel that always steals the grains from her food,“ he says, „and now she's sitting on the roof and doesn't dare go down.

The two friends hold the ladder and Hans climbs onto the roof. But the cat is now also **afraid** of Hans.

It keeps getting away from him and it takes him over an hour to catch the frightened cat and get it off the roof. By now it's getting late, too late for the planned excursion. „Don't worry about it“, says Hans, „I'll give you a **present** because you've helped me so much“. And so they go through the door into the house where they soon empty the picnic basket together and tell each other stories until the **moon** shines and the stars twinkle.



Note: Try out AI possibilities to generate stories. For example, the story is inspired by an AI:

Cat music

Once upon a time there was a **girl** who had a special **cat**. Charlie was the cat's name and she was kind-hearted and very musical. She loved to listen to music in the **house** where she lived or to make music herself from time to time. She particularly enjoyed going into the **forest** to do this. It was a wonderful place to sing. Her singing was a bit like a screeching **saw**.

One night, when the **moon** was particularly bright, Charlie decided to learn to play an instrument.

She made her way into **town**. **Behind a blue car**, she spotted the window of a music store. There were many different instruments there and Charlie decided on a **saxophone**. The owner of the store, **Mrs. Klangfroh**, was impressed and offered to take the instrument for her to practice. Since then, Charlie has practiced every day by the **river on the mountain**. The **bees** listen to her intently and sometimes even hum along a little.



Chemins d'histoires

Contenu

- 7 cartes de chemins
- 24 cartes de motifs provenant de différentes catégories (figures, lieux, objets)
- 4 pions de différentes couleurs
- 1 plateau de jeu
- 1 notice de jeu

Nombre et âge des joueurs

Pour 1-4 joueurs, à partir de 3 ans

Idée de jeu

Atelier d'idées Dusyma



Objectif pédagogique

Ce jeu est très polyvalent. Différentes cartes de motifs peuvent être reliées, ce qui permet de créer différentes histoires courtes. Les jolis motifs permettent de dialoguer à de nombreux sujets, notamment la famille, les animaux et les activités. Elles encouragent les enfants à parler et à raconter. De cette manière, il est également possible d'aborder des sujets sensibles, par exemple des situations familiales difficiles. Il est également possible d'inventer des histoires et aventures drôles. Ce jeu permet de développer les capacités linguistiques des enfants, notamment la formation de phrases, la grammaire et le vocabulaire. De plus, il laisse place à la spontanéité et à l'imagination.



Possibilités de jeu

En fonction de l'âge de l'enfant et de son développement, on peut adapter la difficulté de ce jeu. Dans ce contexte, le choix des cartes peut influencer la difficulté. En retournant une ou plusieurs cartes de chemins, il est possible d'atteindre toutes les cartes de motif. C'est le narrateur qui décide du début, de la fin et de la longueur de l'histoire.

Si les enfants sont très jeunes, c'est l'éducateur qui est le narrateur. Les enfants retournent les cartes de chemin et peuvent, de cette manière, influencer le cours de l'histoire. Les enfants peuvent être impliqués dans l'histoire, notamment, en leur posant des questions.



Remarque: les histoires inventées sont souvent très créatives et nous vous suggérons de les enregistrer (par exemple, avec un micro). Cela permet de suivre et d'observer le développement de la parole et les centres d'intérêt d'un enfant. Plus tard, cela sera un véritable trésor de leur enfance.

Il n'y a réellement aucune limite dans la création de ces histoires : la modulation de la voix et l'utilisation de différents bruitages peuvent enrichir l'enregistrement.

Préparation de jeu

Au début, les cartes de chemins et les cartes de motifs sont placés sur le plateau de jeu. Les 12 cartes de motifs librement choisies forment les bords. Les sept cartes de chemins sont placées au milieu.

Possibilité 1

Les cartes de chemin ne sont pas tournées et toutes les cases de motif sont toujours accessibles.



Possibilité 2

Les motifs sont obtenus en faisant tourner les cartes de chemin.



Remarque: es cartes de motifs peuvent être observées et nommées ensemble au préalable.

Possibilités de jeu

Variante de base - chaque joueur raconte une histoire.

Le jeu est structuré comme nous l'avons décrit dans la préparation de jeu. Le premier joueur commence à raconter son histoire avec une carte de motif de son choix. Il suit un chemin vers le prochain motif et invente une histoire qui relie les deux images. (par exemple garçon et chien : c'est Julien. Julien aimerait tant avoir un chien comme animal domestique). Il est également de retourner les cartes de chemin pour atteindre une autre carte de motif. De cette manière, le narrateur utilise autant de cartes de motifs qu'il le souhaite, jusqu'à la fin de son histoire.

Remarque: utilisez le plus de détails possibles pour rendre les histoires encore plus passionnantes. (par exemple chien et auto : Julien et son papa prennent la voiture pour choisir un chien dans un élevage. Cela fait très longtemps que Julien aimerait avoir un chien. Il aimerait avoir un chien avec de grandes oreilles, c'est rigolo. Et s'il se donne beaucoup de mal ces oreilles lui permettraient peut-être de voler.)



Possibilités de jeu - tous les enfants racontent une histoire ensemble.

Chaque joueur raconte une partie de l'histoire en fonction d'une carte de motif. Les enfants doivent faire preuve de spontanéité, étant donné qu'ils doivent réagir à ce qui a été raconté auparavant.

Possibilité 1 - avec personnage principal

La figure principale de l'histoire peut être posée au milieu. Ainsi, le chemin vers la prochaine carte de motif sera plus simple et plus court. Le narrateur part du milieu, recherche son chemin et raconte une histoire correspondante. Une fois l'histoire terminée, les cartes de motifs sont retriées. Le prochain joueur choisit un personnage principal, le pose au milieu et raconte son histoire.

Possibilité 2

- Trouver des chemins

Le jeu est structuré comme nous l'avons décrit dans la préparation de jeu. Un pion est placé sur un motif quelconque. C'est le point de départ pour l'histoire du narrateur. Les autres joueurs écoutent attentivement et relient, à tour de rôle, les motifs avec les cartes de chemin, sur lesquelles le pion évolue jusqu'à la fin.

Possibilité 3

- Différents temps

Le jeu est structuré comme nous l'avons décrit dans la préparation de jeu. Partant d'une question posée par l'éducateur, l'histoire peut commencer de la manière suivante:

Que compte faire Max demain?

Qu'a fait Max hier?

Que fait Max actuellement?

Les histoires devraient être racontées dans le temps correspondant (présent, futur, passé).

Possibilité 4

- différents personnages

Les joueurs sélectionnent un personnage. L'histoire sera racontée de leur point de vue, alors que la carte de motifs est placée devant eux. (par exemple homme et femme). Les pions sont placés sur les cartes sélectionnées. (un pion par joueur.) Le jeu est structuré comme nous l'avons décrit dans la préparation de jeu. Le premier joueur commence et raconte une histoire depuis le point de vue de sa propre figure, par exemple :

joueur 1 - **Oncle Bernard**

„Je vais envoyer une lettre à ma tante Marie“ (le joueur pose un pion sur la lettre)

joueur 2 - **Tante Marie**

„Oh, oncle Bernard m'a envoyée une lettre. C'est une invitation à son anniversaire. Il me faut un cadeau.“ (pose un pion sur le cadeau)

joueur 1 - **Oncle Bernard**

„J'aimerais bien avoir une nouvelle trottinette pour mon anniversaire. Tante Marie va peut-être m'en offrir une.“ (le joueur pose un pion sur la trottinette)



Possibilité 5

- Lire des histoires à haute voix

Une histoire est lue à haute voix et les auditeurs se déplacent avec le pion sur les motifs mentionnés.

Tom fait une excursion

Tom a une idée. Il aimerait faire une excursion avec son amie **Nele**. Nele est **très contente** et accepte tout de suite. Ils préparent rapidement leur **sac à dos**.

Tous deux pensent aussi à leur maillot de bain, car ils veulent prendre un bain frais dans le **lac de montagne**. Et c'est ainsi qu'ils partent. Bientôt, ils passent devant une ferme isolée dans une prairie.

Hans se tient devant. Il tient **une échelle** à la main et vient de la poser contre le mur de la maison. „Mon **chat** voulait absolument attraper l'écureuil qui lui pique toujours les graines de sa nourriture“, dit-il,

„et maintenant il est sur le toit et n'ose plus monter. Elle ne veut plus descendre“. Les deux amis tiennent l'échelle et Hans grimpe sur le toit. Mais le chat a **désormais** peur de Hans.

Il lui échappe sans cesse et il lui faut plus d'une heure pour attraper le chat apeuré et le faire descendre du toit. Entre-temps, il se fait tard, trop tard pour l'excursion prévue. „Ne vous en faites pas“, dit Hans, „venez, je vais vous faire **un cadeau** parce que vous m'avez tellement aidé“. Et c'est ainsi qu'ils passent la porte de la maison où ils ne tardent pas à vider ensemble le panier de pique-nique et à se raconter des histoires jusqu'à ce que **la lune** brille et que les étoiles scintillent.



Conseil: testez aussi les possibilités offertes par les IA pour créer des histoires. Inspiré par une IA Est par exemple l'histoire :

Musique de chat

Il était une fois une jeune **fil**le qui avait un **chat** spécial. Charlie était le nom du chat, il avait bon cœur et était très musical. Elle aimait écouter de la musique dans **la maison** où elle vivait ou en faire elle-même de temps en temps. Pour cela, elle aimait particulièrement aller dans **la forêt**. On pouvait y chanter merveilleusement bien. Son chant ressemblait un peu à celui d'**une scie** qui grince.

Une nuit, alors que **la lune** était particulièrement brillante, Charlie décida d'apprendre à jouer d'un instrument.

Elle se mit en route pour la ville. Derrière **une voiture bleue**, elle découvrit la vitrine d'un magasin de musique. Il y avait là de nombreux instruments différents et Charlie décida d'acheter **un saxophone**. La propriétaire du magasin, **Madame Klangfroh**, fut impressionnée et lui proposa de prendre l'instrument pour s'entraîner. Depuis, Charlie s'entraîne tous les jours près de **la rivière sur la montagne**. Les **abeilles** l'écoutent avec attention et fredonnent parfois un peu avec elle.









DEU - Achtung!	Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.	Erstickungsgefahr! Kleine Teile!
GBR - Warning!	Not suitable for children under 36 months.	Choking hazard! Small parts!
BGR - Внимание!	Неподходящо за деца под 36 месеца.	Опасност от задавяне! Малки части!
HR - Upozorenje!	Igračka nije prikladna za djecu mlađu od 36 mjeseci.	Opasnost od gušenja! Mali dijelovi!
CZE - Upozornění!	Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců.	Nebezpečí zalknutí! Malé části!
DNK - Advarsel!	Ikke egnet for børn under 36 måneder.	Kvælningsfare! Små dele!
NLD - Waarschuwing!	Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.	Verstikkingsgevaar! Kleine onderdelen!
EST - Hoiatus!	Ei ole sobiv alla 36 kuu vanuste lastele.	Kägistamisoht! Väikesed osad!
FIN - Varoitus!	Ei soveltu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille.	Tukehtumisvaara! Pieniä osia!
FRA - Attention.	Convient pas aux enfants de moins de 36 mois.	Danger d'étouffement! Petits éléments!
GRC - Προειδοποίηση!	Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών.	Κίνδυνος πνιγμού! Μικρά μέρη!
HUN - Figyelmeztetés!	Csak 36 hónaposnál idősebb gyermekek számára alkalmas.	Fulladásveszély! Kis alkatrészek!
ISL - Viðvarn!	Ekki hentugur fyrir börn yngri en 36 mánuði.	Kæfingarhætta. Litlir hlutir.
ITA - Attenzione!	Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.	Rischio di soffocamento! Piccole parti!
LVA - Bīdinājums!	Nav piemērots bērniem, kas jaunāki par 36 mēnešiem.	Aizrišanās risks! Sikas detaļas!
LTU - Įspėjimas!	Netinka vaikams iki 36 mėnesių.	Pavojus užspringti! Smulkios detalės!
MKD - Предупреудање!	Оваа играчка има остри функционални рабови.	Оваа играчка има остри функционални точки.
NLT - Twisjiss!	Mhux adaat ghal tfa! taht is-36 kaha.	Periklu li wiehed jifga! Bõejeç zghar!
MOR - Advarsel!	Ikke egnet for barn under 36 måneder.	Kvelningsfare. Små deler.
POL - Uwaga!	Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy.	Niebezpieczeństwo udławienia się! Małe części!
PRT - Atenção!	Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses.	Risco de asfixia! Pequenas partes!
ROU - Avertisment!	Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni.	Pericol de sufocare internă! Părți mici!
SVK - Upozornenie!	Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov.	Nebezpečenstvo dusenia! Malé časti!
SLO - Opozorilo!	Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev.	Nevarnost zadušitve zaradi tujkaj! Majhni deli!
ESP - Advertencia!	No conviene para niños menores de 36 meses.	Peligro de atragantamiento! Partes pequeñas!
SWE - Varning!	Inte lämplig för barn under 36 månader.	Kvävningssrisk! Små delar!
TUR - Uyarı!	36 ayın altındaki çocuklar için uygun değildir.	Boğulma Tehlikesi (Tikanma). Küçük Parçalar.

Geschichtenwege

103 485

Story Lanes
Chemins d'histoires



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!