

Dusyma Curriculum

Wir machen die pädagogische Sprache sichtbar
Making the Pedagogical Language Visible
Nous rendons visible le langage pédagogique

SOZIAL KOMPETENZ **SOCIAL COMPETENCE** **COMPÉTENCE SOCIALE**



SOZIAL-EMOTIONALE ENTWICKLUNG
SOCIAL-EMOTIONAL DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT SOCIO-AFFECTIF

SACH KOMPETENZ **SUBJECT COMPETENCE** **COMPÉTENCE GÉNÉRALE**



SPRACHLICHE ENTWICKLUNG
LINGUISTIC DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT DU LANGAGE



SPIELE | PUZZLES
GAMES | PUZZLES
JEUX | PUZZLES



ÄSTHETISCHE ENTWICKLUNG
AESTHETIC DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT DU SENS DE L'ESTHÉTIQUE

ICH KOMPETENZ **SELF-AWARENESS** **COMPÉTENCE DU MOI**



SINNESERFAHRUNG | WAHRNEHMUNG
SENSORY EXPERIENCE | PERCEPTION
EXPÉRIENCE SENSORIELLE



KÖRPERLICHE ENTWICKLUNG
PHYSICAL DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT PHYSIQUE

METHODEN KOMPETENZ **METHODOLOGICAL COMPETENCE** **COMPÉTENCE MÉTHODIQUE**



KOGNITIVE ENTWICKLUNG
COGNITIVE DEVELOPMENT
DÉVELOPPEMENT COGNITIF



BÜCHER | MEDIEN
BOOKS | MEDIA
LIVRES | MÉDIAS



Da Lang

Förderung: Raum-Lage Beziehung,
planerisches Vorgehen, logisches
Denken, Problemöseverhalten,
Kommunikation, Konzentration,
erstes Programmieren

Da Lang

Promotes: spatial awareness, planning
skills, logical thinking, problem solving,
communication, concentration, basic
programming

Da Lang

Développement : relation espace-
position, approche planifiée, pensée
logique, résolution de problèmes, com-
munication, concentration, initiation à
la programmation

Da Lang

Inhalt

- 1 Spielbrett
- 7 Vorlagekarten ohne Loop (mit grünem Streifen)
- 7 Vorlagekarten mit Loops (mit blauem Streifen)
- 15 Pfeil-Holzarten beidseitig bedruckt
- 20 Loop-Holzplättchen (2x,3x,4x,5x,6x)
- 6 Start-Ziel Karten (bedruckt mit Farbringen/ Fragezeichen)
- 2 Würfel (1–3)
- 12 Schnüre (6 Farben: Gelb, Orange, Rot, Violett, Blau, Grün)
- 2 Steckstäbe
- 1 Spielanleitung

Spielidee

Luise Starke
in Zusammenarbeit mit der
Dusyma Ideenwerkstatt





Pädagogischer Ansatz

Das Coding- und Steckspiel Da lang ist ein analoges Spiel, bei dem Kinder spielerisch lernen, dass ein Algorithmus eine Handlungsabfolge ist, die ein Computer Schritt für Schritt befolgt – so wie eine Wegbeschreibung. Diese Abfolge wird im Spiel durch Pfeile dargestellt und mit den Schnüren auf dem Spielbrett nachgesteckt.

Dabei üben die Kinder automatisch wichtige Problemlösetechniken wie Strukturierung, Zerlegung in Teilschritte und Mustererkennung.

Auf der Suche nach dem richtigen Weg zum Ziel übernehmen die Spieler entweder die Rolle des Computers (sie folgen einem vorgegebenen Algorithmus) oder die des Programmierers (sie erstellen selbst einen Code).

So werden spielerisch Coding, logisches Denken und Konzentration trainiert. Gleichzeitig stärkt das Stecken die Auge-Hand-Koordination, Kraftdosierung und Feinmotorik.

Einleitung

Wir alle sind umgeben von digitaler Technik, die unser Leben erleichtert. Für Kinder ist die digitale Welt faszinierend.

Wie weiß ein Computer, was er tun soll?

Er bekommt eine Anleitung vom Programmierer. Diese nennt man Algorithmus.

In diesem Spiel ist das eine Wegbeschreibung von einem Startfeld zu einem Zielfeld.

Und was ist ein Code?

Damit der Computer die Wegbeschreibung versteht, wird sie in einer bestimmten Sprache aufgeschrieben. In diesem Spiel ist der Code eine Abfolge von Pfeilen, die die Richtung angeben.

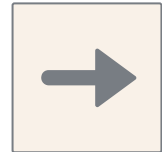
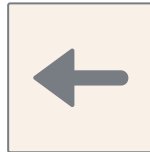
Bedeutung der Pfeile

Vorderseite

Pfeilkarten horizontal bedeuten:



Ein Loch nach oben oder unten stecken



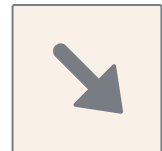
Ein Loch nach links oder rechts stecken

Rückseite

Pfeilkarten diagonal bedeuten:



Ein Loch nach links oder rechts oben stecken



Ein Loch nach links oder rechts unten stecken



Spiel 1 mit Vorlagen

Variante A **Vorlagekarten ohne Loops**

- für 1 Spieler

Spielvorbereitung

Das Spielbrett liegt vor dem Spieler.
Der Spieler wählt eine Vorlage mit grünem Farbstreifen (Variante ohne Loops) und legt sie vor sich ab.
Eine Schnur in der passenden Farbe sowie ein Steckstab werden zur Hand genommen.



Spielablauf

Das Startfeld auf der Vorlagekarte zeigt, wo der Weg beginnt.

Der Startpunkt muss dabei immer an die untere Kante des Steckbretts gedreht werden.

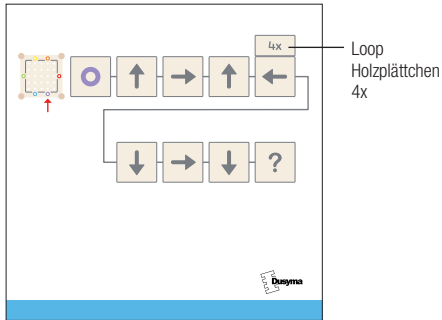
Mit dem Steckstab wird die Schnur in das Startfeld gedrückt.

Nun folgt der Spieler Schritt für Schritt den Pfeilen auf der Karte und steckt entsprechend weiter, bis er bei einem Zielfeld (?) ankommt.

Es darf kein Loch übersprungen werden.

Zur Selbstkontrolle wird die Vorlagekarte umgedreht.

Vorlagekarte mit Loops



Variante B Vorlagekarten mit Loops

- für 1 Spieler

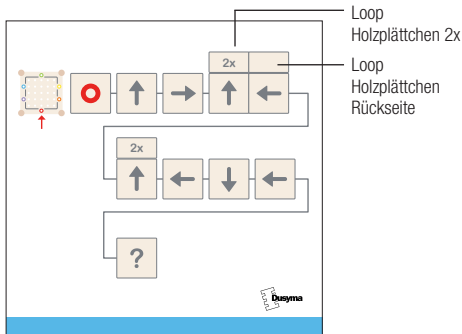
Was sind eigentlich Loops?

Manchmal können Algorithmen sehr lang werden. Loops (Schleifen) fassen wiederholte Schritte zusammen.

In unserem Spiel nutzen wir Zählschleifen: Loop-Holzplättchen zeigen genau an, wie oft ein Schritt wiederholt wird.

Beispiel:

Liegt ein Loop Holzplättchen mit der Zahl „4“ über einem Pfeil, heißt das wie z.B hier abgebildet: an der Stelle des Weges 4 Mal nach links stecken.



Liegen mehrere Loop Holzplättchen nebeneinander, werden die Schritte nacheinander so oft wiederholt, wie angegeben.

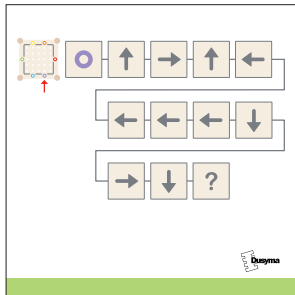
Im Beispiel steht eine 2 auf der Schleife, das bedeutet:

1 Loch nach oben und 1 Loch nach links stecken. Dieser Loop wird direkt im Anschluss, bevor es mit dem Weg weiter geht, ein zweites Mal wiederholt: Noch einmal 1 Loch nach oben und 1 Loch nach links stecken.

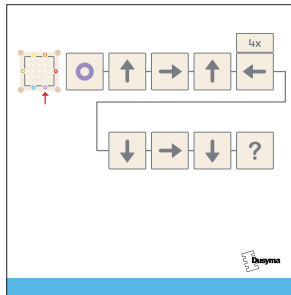
Loops oder keine Loops-das Ergebnis ist das Gleiche

Die Wegbeschreibung wird durch die Loops/ Schleifen kürzer – also werden weniger Pfeilkarten benötigt (siehe Abbildung unten).

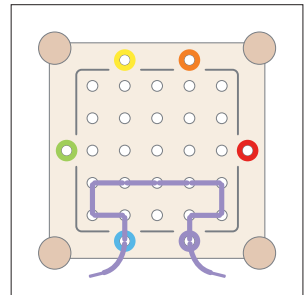
Vorlagekarte ohne Loops



Vorlagekarte mit Loops

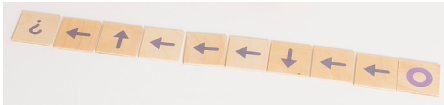


Rückseite zur Selbstkontrolle



Beide Vorlagen beschreiben den gleichen Weg vom violetten zum blauen Kreis. Links ohne Loops, rechts mit Loops. So wird der Code kürzer, auch wenn der Weg gleichbleibt.

Das Ergebnis/ die Lösung ist bei beiden Vorlagen gleich



Variante C:
Eigene Vorlagen erstellen

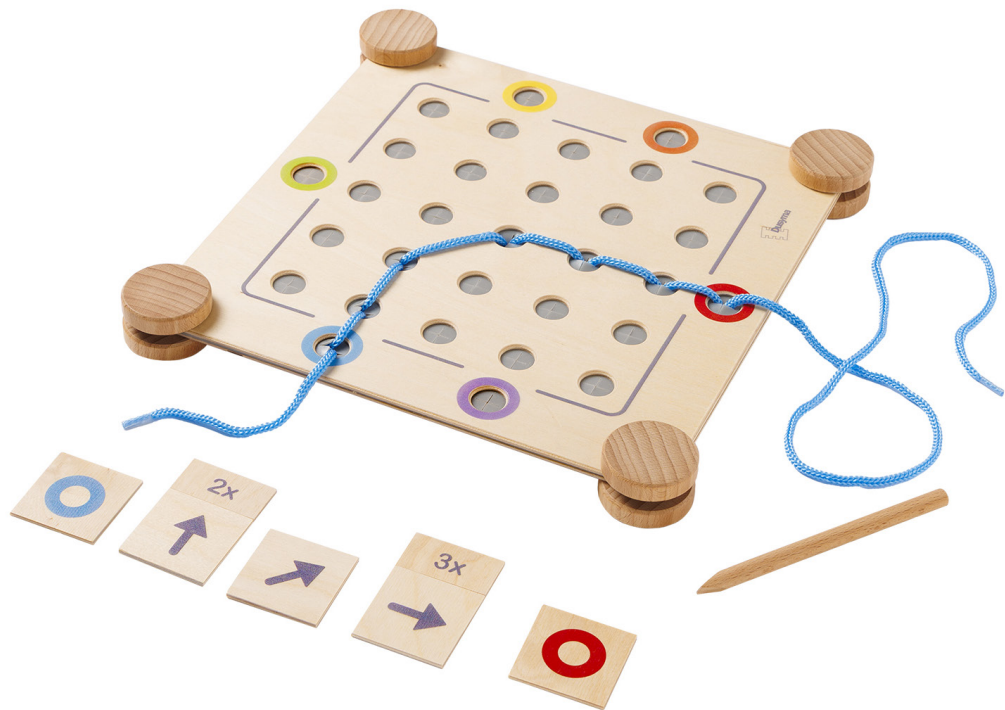
- für 2 Spieler

Spieler 1 ist „Programmierer“: Er wählt Start- und Zielfeld und legt einen eigenen Weg mit den Pfeilkarten aus. Dabei bleibt das Zielfeld für den 2. Spieler verdeckt (? Fragezeichen Karte).



Spieler 2 ist „Computer“: Er steckt die Schnur entsprechend der Anweisungen.

Am Ziel angekommen wird die verdeckte Zielkarte aufgedeckt – beide prüfen, ob der Weg richtig war.



Spiel 2: Würfelspiel Für 2–3 Spieler (auch alleine möglich)

Spielvorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Schnur und zieht verdeckt eine Zielkarte (? Fragezeichen Karte), schaut sie sich an, darf sie aber den Mitspielern nicht zeigen. Ein Würfel wird bereitgelegt.

Ziel des Spiels

Alle Spieler versuchen als erste das eigene Ziel zu erreichen. Dabei ist es wichtig mit genauer Würfelzahl ins Ziel zu gelangen

Spielablauf

Jeder Spieler befestigt seine Schnur am farblich passenden Startfeld. Der erste Spieler würfelt und steckt seine Schnur genauso viele Schritte/ Löcher, wie die Augenzahl vorgibt.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Steht ein Spieler kurz vor seinem Ziel, darf er nur mit der exakten Augenzahl einziehen. Würfelt er eine höhere Augenzahl, muss er eine „extra Schleife“ stecken.



Spielende

Gewonnen hat, wer zuerst sein Ziel erreicht.
Gespielt werden kann bis alle Spieler im Ziel sind.

Spiel 3: Freies Fädeln

Auf der Rückseite des Spielbretts können Motive, Muster oder Formen frei gesteckt werden.

Beispiele für Steckvorlagen sind im hinteren Teil der Anleitung zu finden.



Da Lang

Contents

- 1 Game board
- 7 Template cards without loops (with green stripe)
- 7 Template cards with loops (with blue stripe)
- 15 Arrow wooden cards printed on both sides
- 20 Loop wooden tiles (2x, 3x, 4x, 5x, 6x)
- 6 Start to finish cards (printed with coloured rings/question marks)
- 2 Dice (Numbers 1–3)
- 12 Cords (6 colours: yellow, orange, red, purple, blue, green)
- 2 Wooden-style pens
- 1 Game instructions

Game Idea

Luise Starke
in collaboration with Dusyma Ideenwerkstatt



Educational Approach

The coding and stick game Da lang is an analog game in which children learn in a playful way that an algorithm is a sequence of actions that a computer follows step by step – just like directions. This sequence is represented in the game by arrows and is traced with the cords on the game board.

In the process, children automatically practice important problem-solving techniques such as structuring, breaking down tasks into smaller steps, and pattern recognition.

In search of the right path to the goal, players either take on the role of the computer (following a given algorithm) or that of the programmer (creating their own code).

This is a fun way to practice coding, logical thinking, and concentration. At the same time, the action of pegging strengthens eye-hand coordination, force control, and fine motor skills.



Introduction

We are all surrounded by digital technology that makes our lives easier. Children find the digital world fascinating.

How does a computer know what to do?

It receives instructions from the programmer. These are called algorithms.

In this game, they are directions from a starting point to a destination.

And what is a code?

The directions are written in a specific language so that the computer can understand them. In this game, the code is a sequence of arrows that indicate the direction.

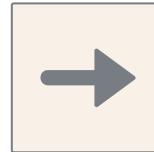
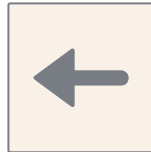
The Meaning of the Arrows

Front

Horizontal arrow cards mean:



Move upwards or downwards with the cord



Move left or right with the cord

Back

Diagonal arrow cards mean:



Move in an upwards direction and either to the left or right



Move in a downwards direction and either to the left or right

Game 1 with templates

Variation A

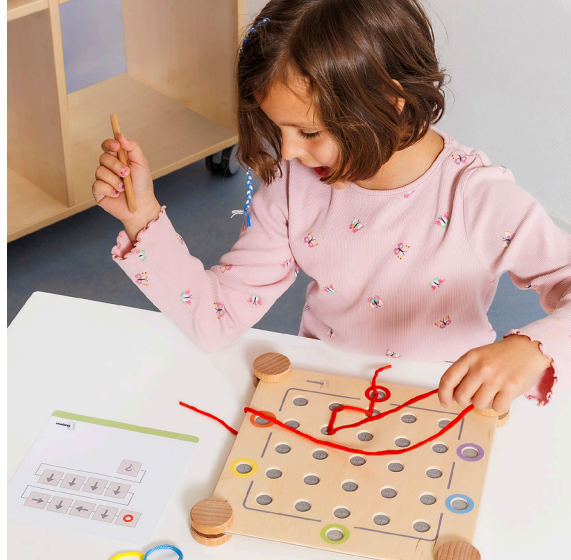
Template cards without loops

- for 1 player

Game Preparation

The game board is placed in front of the player. The player chooses a template with a green stripe (variation without loops).

The player takes a cord in the matching colour and a wooden-style pen.



Game Play

The starting position is shown on the template card. Turn the game board so the starting point is at the bottom of the game board.

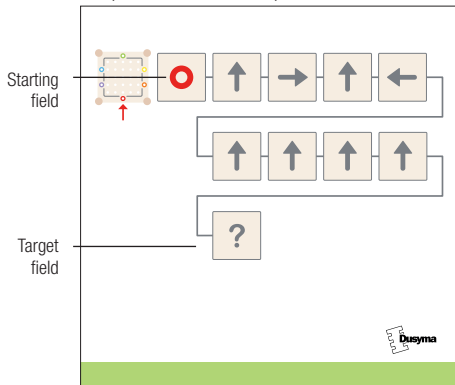
Press the cord into the starting field by using the wooden-style pen.

The player must now follow the arrows on the template card step by step and continue pegging until the target field is reached. No holes may be skipped.

The template card should be turned over for self-checking.

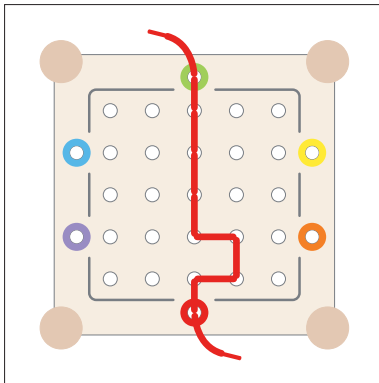


Template card without loops



Front Side

Coded route description:
The grey line indicates the order
in which the arrows are to be
followed.



Reverse Side

Solution for self-checking

Variant B

Template cards with loops

- for 1 player

What exactly are loops?

Sometimes algorithms can become very long. Loops summarize repeated steps.

In our game, we use number loops: wooden loop tiles showing exactly how many times a move is to be repeated.

Example:

If a loop tile with the number “4” is placed above an arrow, this means, as in the example: at this point move left 4 times

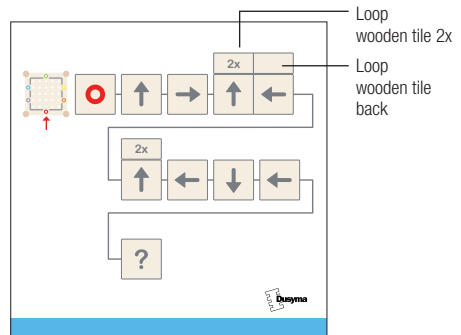
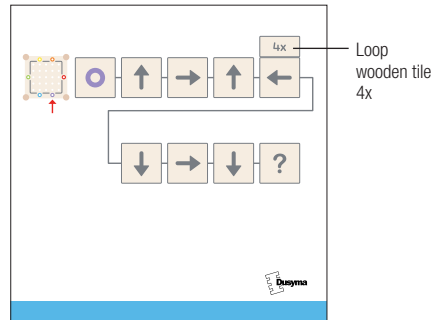
If several loop tiles are placed next to each other, all steps are repeated one after the other as many times as indicated.

In the example, there is a 2 on the loop, which means:

move upwards 1 hole and to the left 1 hole.

This loop is repeated a second time immediately afterwards, before continuing along the path: moving up 1 hole and to the left 1 hole again.

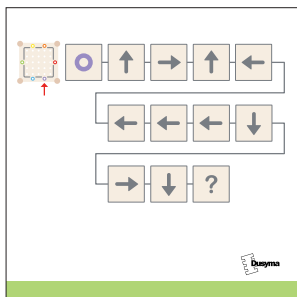
Template card with loops



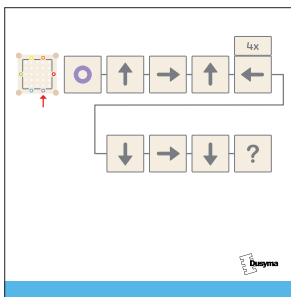
Loops or no loops—the result is the same.

The loops shorten the route, meaning fewer arrow cards are needed (see illustration below).

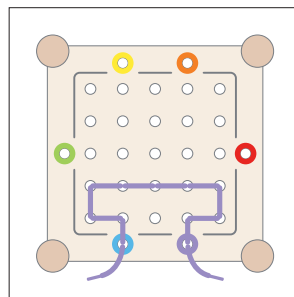
Template card without loops



Template card with loops



Reverse side for self-checking



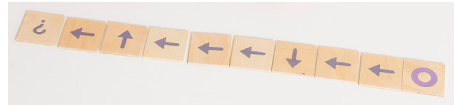
Both template cards describe the same route from the purple circle to the blue circle. The template card on the left without loops, and on the right with loops. Loops make the code shorter, even though the route remains the same.

The answer is the same for both templates.

Variation C:
Create your own templates

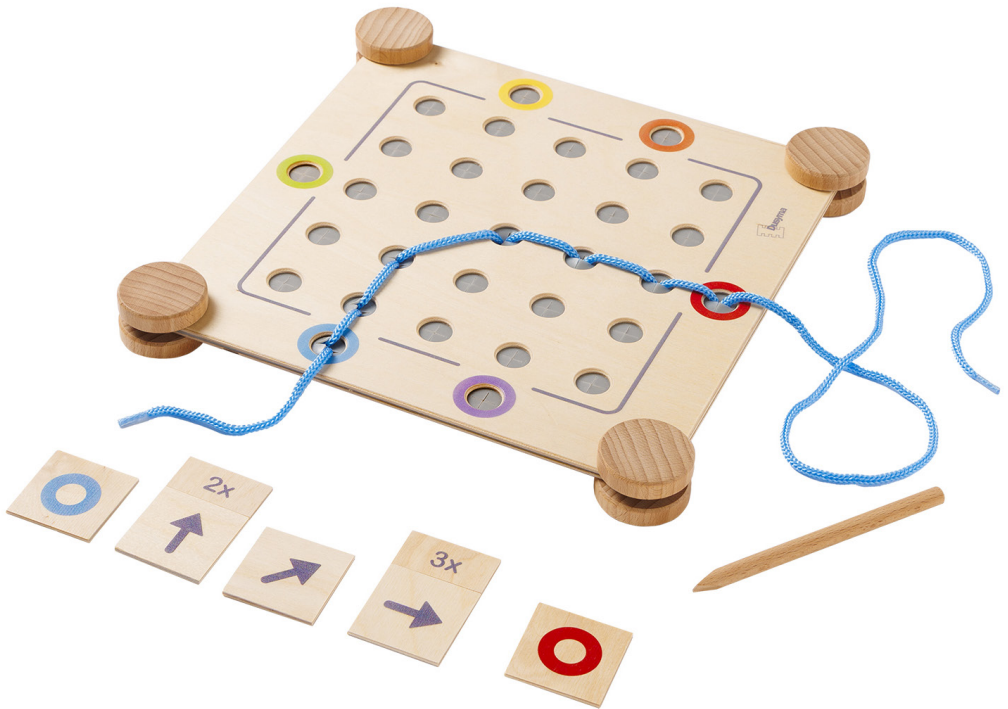
- for 2 players

Player 1 is the “programmer”: player 1 chooses the start and target fields and lay out their own route with the arrow cards. The destination square remains hidden from the second player (Question mark card).



Player 2 is the “computer”: player 2 places the cord according to the instructions given by player 1. Once the destination has been reached, the hidden destination card is revealed – both players check whether the destination is correct.





Game 2: Dice game For 2–3 players or one single player

Game Preparation

Each player chooses a cord and takes a target card face down (Question mark card), looks at it, but is not allowed to show it to the other players. The dice is ready to be used.

Aim of the Game

All players try to be the first to reach their target. It is important to reach the target using the dice and the exact numbers.

Game Play

Each player attaches their cord to the matching coloured starting point. The first player rolls the dice and moves their cord the number of steps/holes indicated by the number rolled on the dice.

Then it is the next player's turn in clockwise order. If a player is close to their goal, they may only move forward with the exact number of spaces shown on the dice. If they roll a higher number, they must make an "extra loop."



End of the Game

The first player to reach their goal wins.
The game can be played until all players have reached their goal.

Game 3: Free Threading

Motifs, patterns, or shapes can be freely pinned on the back of the game board.

Examples of pinning templates can be found at the back of the instructions.



Da Lang

Contenu

- 1 plateau de jeu
- 7 cartes modèles sans boucle (avec une bande verte)
- 7 cartes modèles avec boucles (avec une bande bleue)
- 15 cartes en bois avec des flèches imprimées recto-verso
- 20 cartes en bois avec des boucles (2x, 3x, 4x, 5x, 6x)
- 6 cartes de départ et d'arrivée (imprimées avec des anneaux de couleur/points d'interrogation)
- 2 Dés (1-3)
- 12 lacets (6 couleurs : jaune, orange, rouge, violet, bleu, vert)
- 2 bâtonnets
- 1 règle du jeu

Idée du jeu

Luise Starke
en collaboration avec
Dusyma Ideenwerkstatt





Approche pédagogique

Le jeu de codage et d'assemblage Par ici est un jeu analogique qui permet aux enfants d'apprendre de manière ludique qu'un algorithme est une séquence d'actions qu'un ordinateur suit étape par étape comme un itinéraire. Cette séquence est représentée dans le jeu par des flèches et reproduite à l'aide des lacets sur le plateau de jeu.

Les enfants s'entraînent ainsi automatiquement à des techniques de base de résolution de problèmes telles que la structuration, la décomposition en étapes partielles et la reconnaissance de modèles.

Les joueurs sont à la recherche du bon chemin vers l'objectif et ils endossent soit le rôle de l'ordinateur (ils suivent un algorithme prédéfini), soit celui du programmeur (ils créent eux-mêmes un code).

Ils s'entraînent ainsi de manière ludique au codage, à la pensée logique et à la concentration. En même temps, le placement des lacets stimule la coordination œil-main, la maîtrise de la force et la motricité fine.

Introduction

Nous sommes tous entourés de technologies numériques qui nous facilitent la vie. Pour les enfants, le monde numérique est fascinant.

Comment un ordinateur sait-il ce qu'il doit faire ?

Il reçoit des instructions du programmeur. On appelle cela un algorithme.

Dans ce jeu, il s'agit d'un itinéraire allant d'une case de départ à une case d'arrivée.

Et qu'est-ce qu'un code ?

Pour que l'ordinateur comprenne l'itinéraire, celui-ci est écrit dans un langage spécifique. Dans ce jeu, le code est une série de flèches qui indiquent la direction à suivre.

Signification des flèches

Recto

Les cartes avec des flèches horizontales signifient :



Insérer dans un trou vers le haut ou vers le bas.



Insérer dans un trou vers la gauche ou vers la droite.

Verso

Les cartes avec des flèches diagonales signifient :



Insérer dans un trou en haut, vers la gauche ou vers la droite.



Insérer dans un trou en bas, vers la gauche ou vers la droite



Variante A

Cartes modèles sans boucles

- pour 1 joueur

Préparation du jeu

Le plateau de jeu est placé devant le joueur. Le joueur choisit un modèle avec une bande verte (variante sans boucles) et il le pose devant lui. Il prend un lacet de la couleur correspondante et un bâtonnet.



Déroulement du jeu

La case de départ sur la carte modèle indique où débute le parcours.

Le point de départ doit toujours être tourné vers le bord inférieur du plateau.

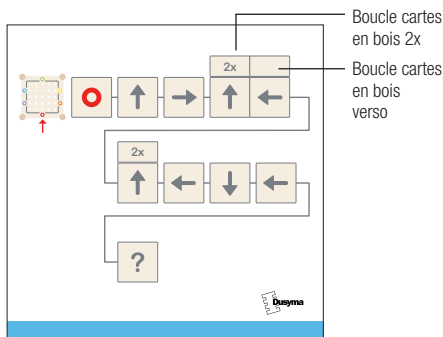
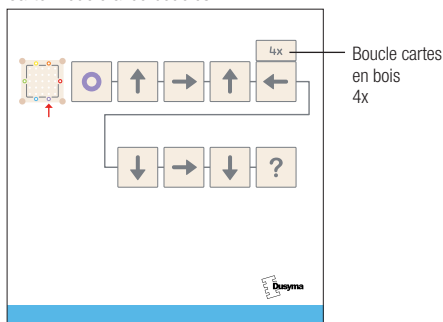
À l'aide du bâtonnet, le joueur enfonce le lacet dans la case de départ.

Le joueur suit ensuite pas à pas les flèches sur la carte et continue à enfonce le lacet jusqu'à ce qu'il arrive à une case d'arrivée (?).

Il n'est pas permis de sauter de trous.

Auto-contrôle : on retourne la carte modèle.

Carte modèle avec boucles



Variante B Cartes modèles avec boucles

- pour 1 joueur

Que sont les boucles ?

Les algorithmes peuvent parfois être très longs. Les boucles regroupent des étapes qui se répètent.

Dans notre jeu, nous utilisons des boucles de comptage : les jetons en bois Loop indiquent exactement combien de fois une étape est répétée.

Exemple :

Si un jeton en bois Loop portant le chiffre « 4 » se trouve au-dessus d'une flèche, cela signifie comme illustré ici, qu'il faut se déplacer 4 fois vers la gauche à cet endroit du parcours.

Si plusieurs jetons en bois Loop se trouvent les uns à côté des autres, on répète les étapes les unes après les autres autant de fois qu'indiqué.

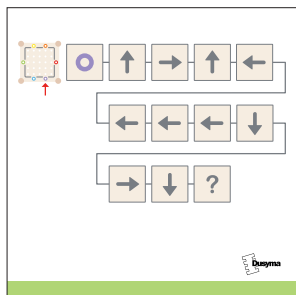
Dans l'exemple, il y a un 2 sur la boucle, ce qui signifie :

Insérer dans 1 trou vers le haut et 1 trou vers la gauche. Cette boucle est répétée une deuxième fois tout de suite après, avant de poursuivre le chemin : insérer à nouveau dans 1 trou vers le haut et dans 1 trou vers la gauche.

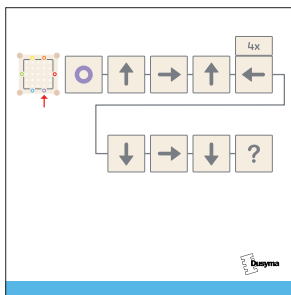
Avec ou sans boucles, on arrive au même résultat.

Les boucles raccourcissent le chemin ce qui réduit le nombre de cartes avec des flèches utilisées (voir illustration ci-dessous).

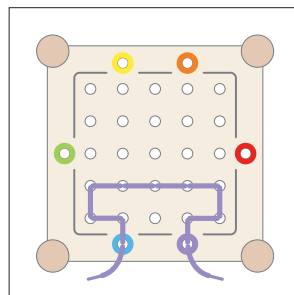
Carte modèle sans boucles



Carte modèle avec boucles



Verso pour l'auto-contrôle



Les deux modèles décrivent un chemin identique entre le cercle violet et le cercle bleu. À gauche sans boucles, à droite avec des boucles. Le code est ainsi plus court même si le chemin reste le même.

Le résultat/la solution est le/la même pour les deux modèles



Variante C :
Créer ses propres modèles

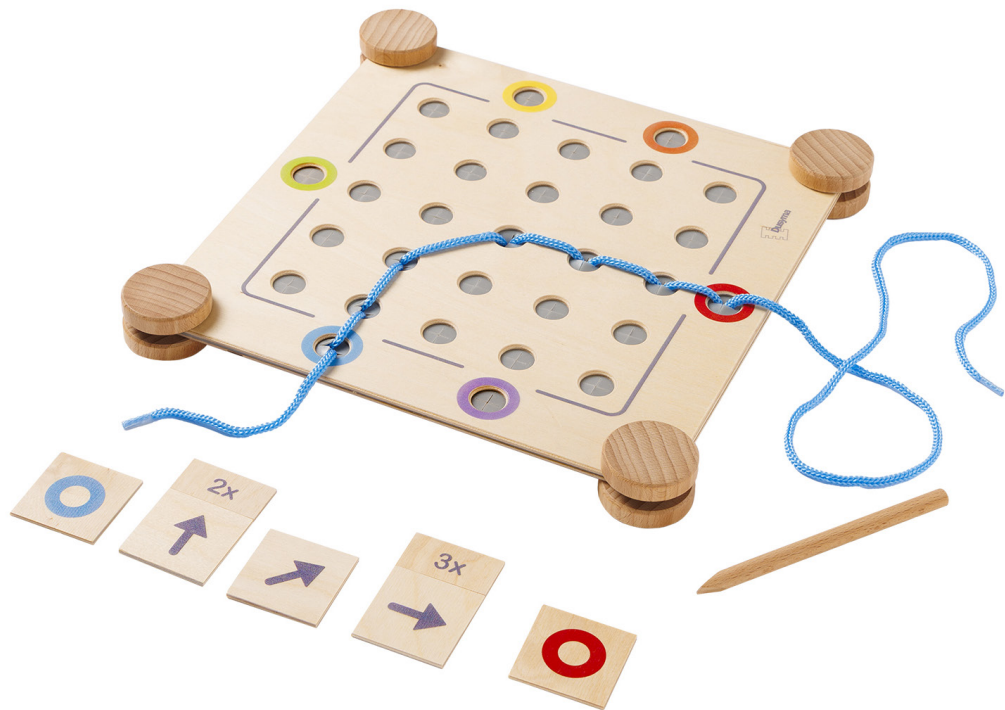
- pour 2 joueurs

Le joueur 1 est le « programmeur » : il choisit le champ de départ et le champ d'arrivée et trace son propre chemin avec les cartes fléchées. Le champ d'arrivée reste caché pour le deuxième joueur (? Carte point d'interrogation).



Le joueur 2 est « l'ordinateur » : il place le lacet conformément aux instructions.

Une fois arrivé à destination, la carte d'arrivée cachée est dévoilée – les deux joueurs vérifient si le chemin était correct.



Jeu 2 : jeu de dés pour 2 à 3 joueurs (peut également se jouer seul)

Préparation du jeu

Chaque joueur choisit un lacet et tire une carte objectif cachée (? Carte point d'interrogation), la regarde, mais ne doit pas la montrer aux autres joueurs. On prépare un dé.

But du jeu

Tous les joueurs essaient d'atteindre leur objectif en premier. Il est important d'atteindre l'objectif avec le nombre exact de points obtenus sur le dé.

Déroulement du jeu

Chaque joueur attache son lacet à la case de départ de la couleur correspondante. Le premier joueur lance le dé et avance son lacet d'autant de cases/de trous que le nombre de points obtenus sur le dé.

C'est ensuite au tour du joueur suivant en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Si un joueur est sur le point d'atteindre son objectif, il ne peut avancer que du nombre exact de cases indiqué sur le dé. S'il obtient un nombre plus élevé, il attende son tour.



Fin du jeu

Le premier joueur qui a atteint son objectif gagne la partie.

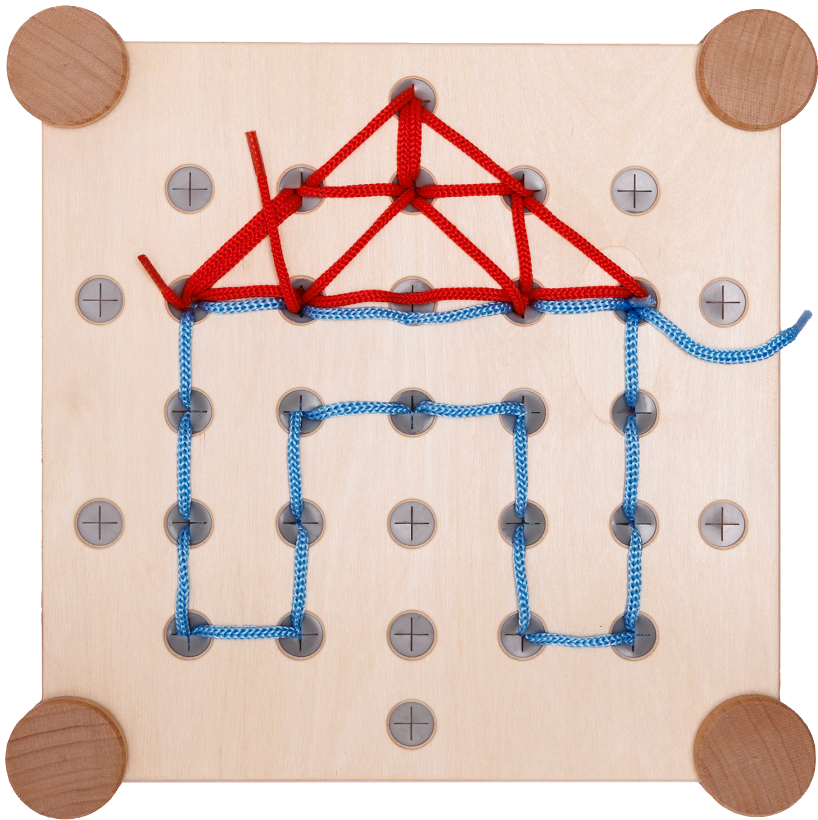
Le jeu se poursuit jusqu'à ce que tous les joueurs aient atteint leur objectif.

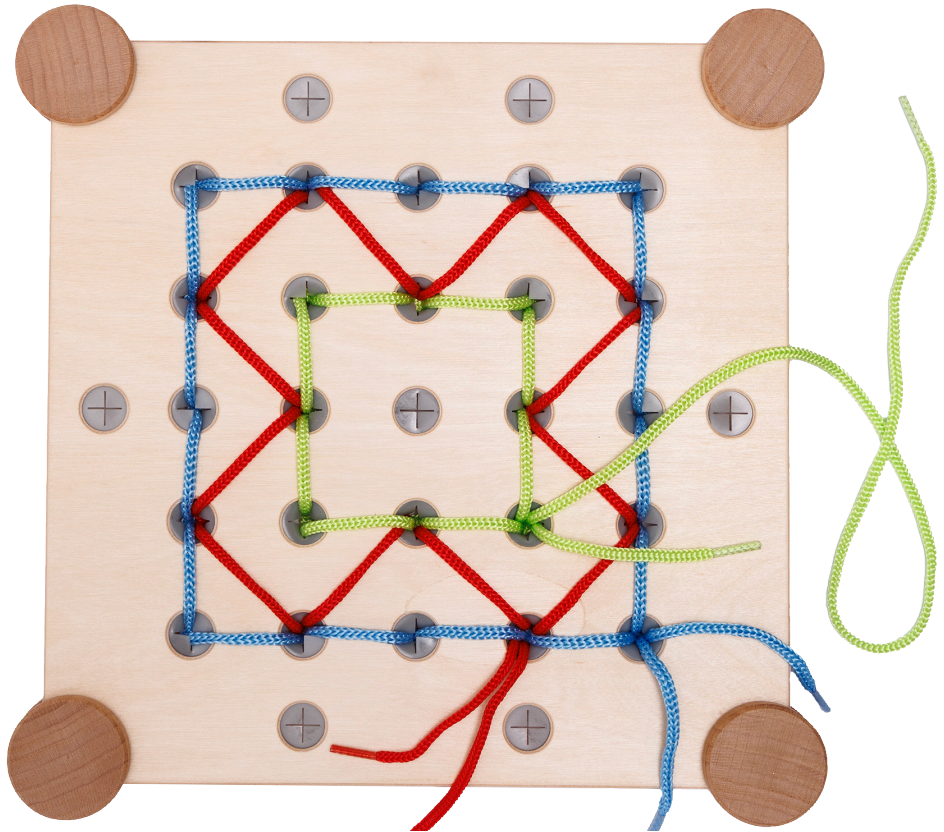
Jeu 3 : enfilage libre

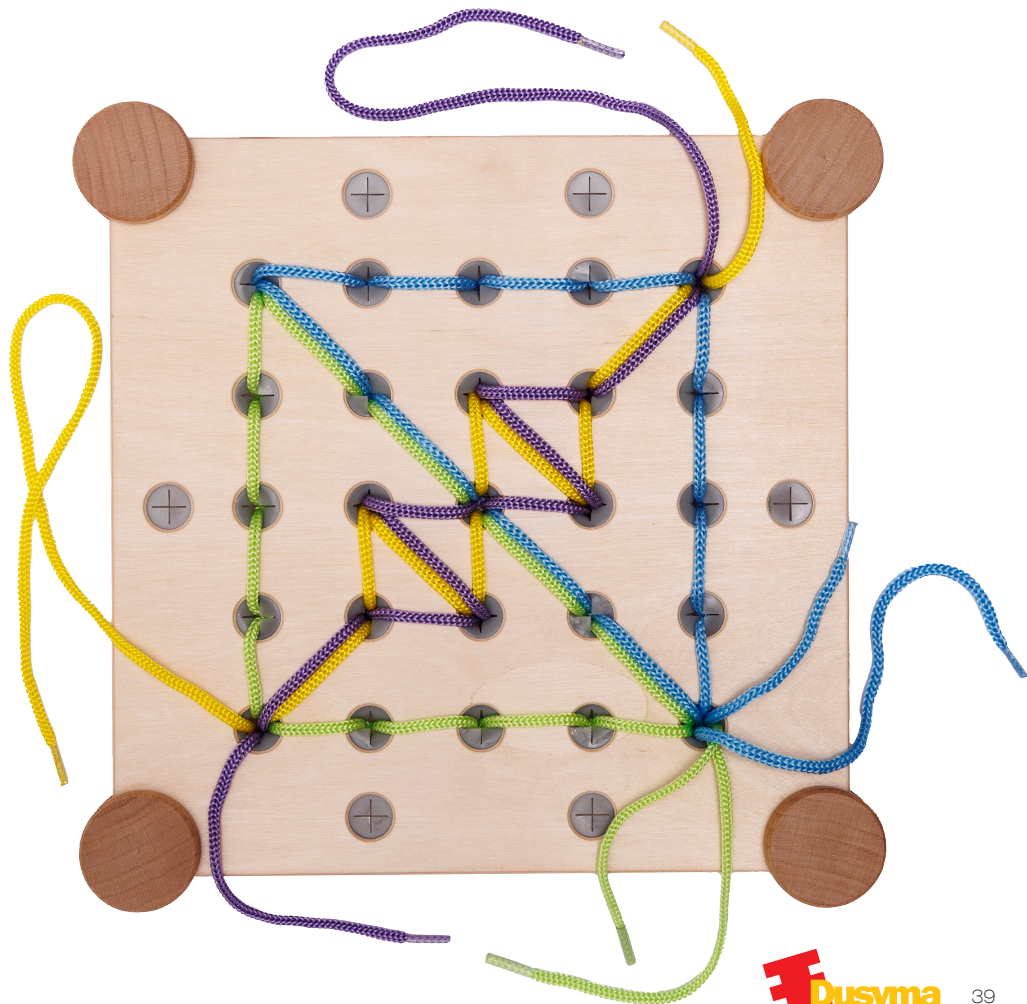
Au dos du plateau de jeu, on peut enfiler librement des motifs, des dessins ou des formes.

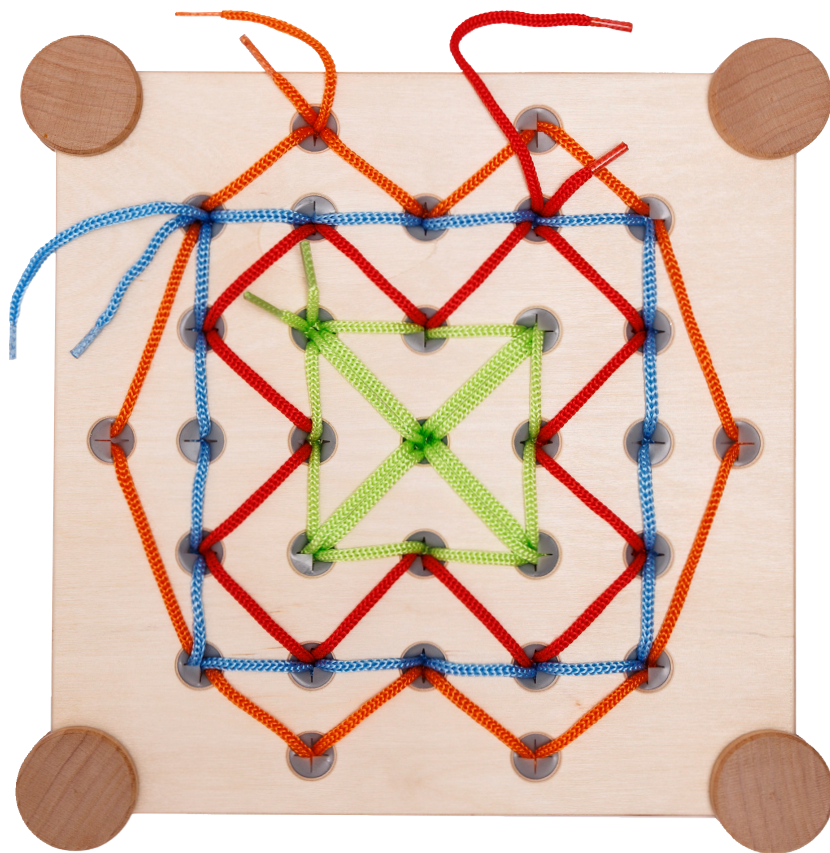
Vous trouverez des exemples de modèles à enfiler à la fin de la règle du jeu.

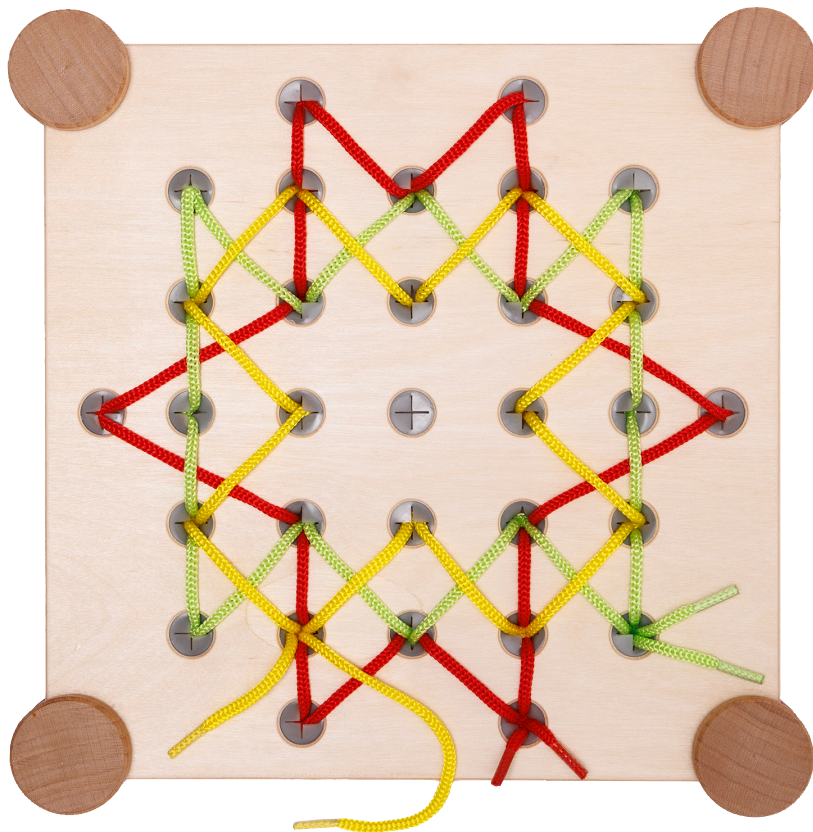


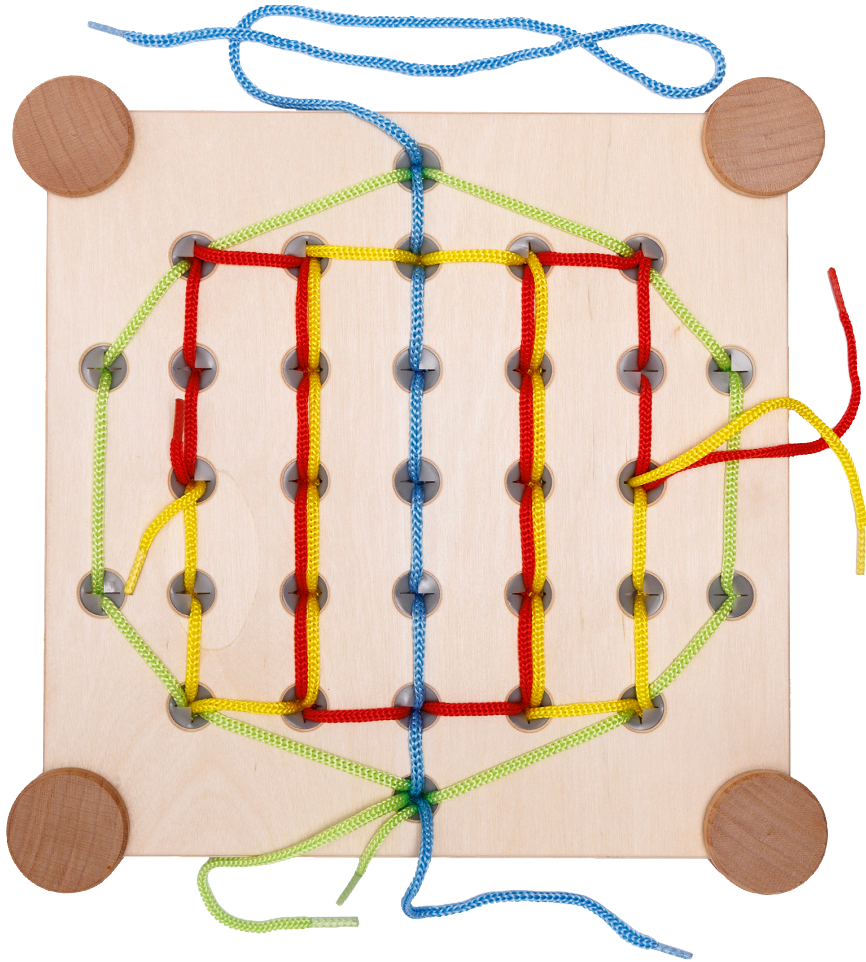


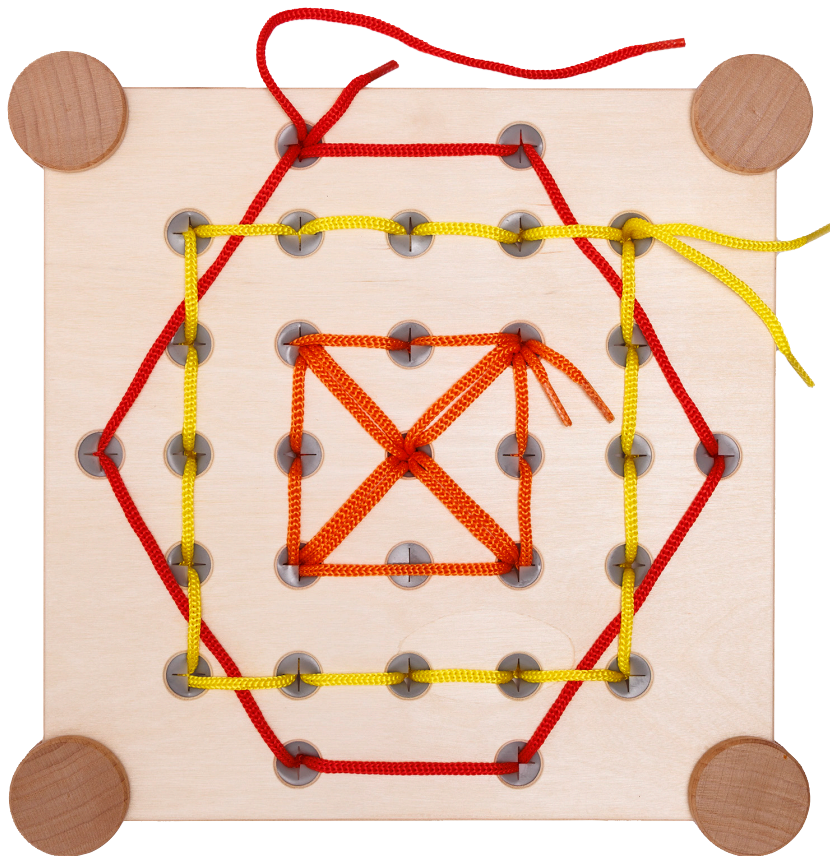














DEU - Achtung!	Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.	Erstickungsgefahr! Kleine Teile!	Strangulationsgefahr.
GBR - Warning!	Not suitable for children under 36 months.	Choking hazard! Small parts!	Strangulation hazard.
BGR - Внимание!	Неподходящо за деца под 36 месеца.	Опасност от задавяне! Малки части!	Опасност от удушаване.
HR - Uprozorenje!	Igračka nije prikladna za djecu mlađu od 36 mjeseci.	Opasnost od gušenja! Mali dijelovi!	Opasnost od davljenja.
CZE - Uprozornění!	Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců.	Nebezpečí zalknutí! Malé části!	Nebezpečí úskrcení.
DNK - Advarsel!	Ikke egnet for børn under 36 måneder.	Kvælningsfare! Små dele!	Stranguleringsfare.
NLD - Waarschuwing!	Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.	Verstikkingsgevaar! Kleine onderdelen!	Verwurgingsgevaar.
EST - Hoiatusi!	Ei ole sobiv alla 36 kuu vanustele lastele.	Kägistamisoht! Väikesed osad!	Poomisoht.
FIN - Varoitusti!	Ei sovelly alle 36 kuukauden ikäisille lapsille.	Tukehtumisvaara! Pieniä osia!	Kuristumisvaara.
FRA - Attention.	Convient pas aux enfants de moins de 36 mois.	Danger d'étouffement! Petits éléments!	Danger de strangulation.
GRC - Προειδοποίηση!	Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών.	Κίνδυνος πνιγμού! Μικρά μέρη!	Κίνδυνος στραγγυλιομού.
HUN - Figyelmeztetés!	Csak 36 hónaposnál idősebb gyermekek számára alkalmas.	Fulladásveszély! Kis alkatrészek!	Fojtásveszély.
ISL - Viðvarning!	Ekki hentugur fyrir börn yngri en 36 mánuði.	Kæfingarhættu. Litlir hlutir.	Hengingarhættu.
ITA - Attenzione!	Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.	Rischio di soffocamento! Piccole parti!	Rischio di strangolamento.
LVA - Brīdinājums!	Nav piemērots bērniem, kas jaunāki par 36 mēnešiem.	Aizrīšanās risks! Sikas detaļas!	Nožņaugšanās risks.
LTU - Įspėjimas!	Netinka vaikams iki 36 mėnesių.	Pavojus užspringti! Smulkios detalės!	Pavojus pasismaugti.
MKD - Предупреудање!	Не е погодно за деца под 36 месеци.	Оваа играчка има остри функционални точки.	Опасност од гушење.
MLT - Twissija!	Mhux adattat għal tfal taht is-36 xahar.	Periklu li wieħed jifga! B'ejjeċ zghar!	Periklu ta' strangulazzjoni.
NOR - Advarsel!	Ikke egnet for barn under 36 måneder.	Kvelningsfare. Små deler.	Kvelningsfare.
POL - Ostrzeżenie!	Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy.	Niebezpieczeństwo udławienia się! Małe części!	Niebezpieczeństwo zadzierżgnięcia.
PRT - Atenção!	Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses.	Risco de asfixia! Pequenas partes!	Risco de estrangulamento.
ROU - Avertisment!	Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni.	Pericol de sufocare internă! Părți mici!	Pericol de strangulare.
SVK - Upozornenie!	Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov.	Nebezpečenstvo dusenia! Malé časti!	Nebezpečenstvo úskrtenia.
SLO - Opozorilo!	Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev.	Nevarnost zadušitve zaradi! Tujka! Majhni deli!	Nevarnost zadavitve.
ESP - Advertencia!	No conviene para niños menores de 36 meses.	Peligro de atragantamiento! Partes pequeñas!	Peligro de estrangulamiento.
SWE - Varning!	Inte lämplig för barn under 36 månader.	Kvävningensrisk! Små delar!	Risk för strypning.
TUR - Uyarı!	36 ayın altındaki çocuklar için uygun değildir.	Boğulma Tehlikesi (Tikanma). Küçük Parçalar.	Boğulma Tehlikesi (Düğümlenme).

Follow us #dusyma



/dusyma



Dusyma Kindergartenbedarf



dusyma_official



/dusyma



dusyma.com/newsletter

Da Lang

103 607



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!