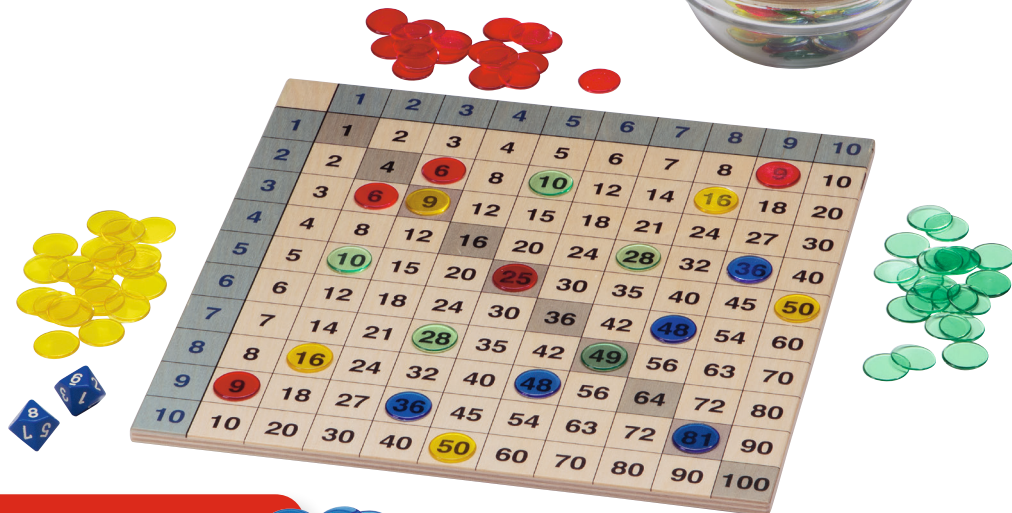




103 899

# Einfach Einmaleins

Easy Multiplication Table  
Tables de multiplication



**6+**  
Jahre / years / ans



# Einfach Einmaleins

## Inhalt

- 1 Spielbrett, Birke Multiplex 8 mm, 27,5 x 27,5 x 0,8 cm, beidseitig bedruckt  
Vorderseite: Einmaleins bis 10 (10er-Feld)  
Rückseite: Einmaleins bis 6 (6er-Feld)
- 2 Schieber unterschiedlicher Höhe für Spalte und Zeile, Birke Multiplex
- 1 Leiste, Birke Multiplex, zum Einschieben
- 2 Augenzwürfel (6er-Würfel)
- 2 Zahlenwürfel (10er-Würfel)
- 1 Spardose, Hartglas, mit Holzdeckel  
Jeweils 100 Chips, transparent, in vier unterschiedlichen Farben (rot/gelb/grün/blau) inkl. Boxen
- 1 Spielanleitung



2 Einfach Einmaleins – Spielanleitung

## Anzahl und Alter der Spieler

Alleine oder in der Kleingruppe bis zu 4 Spieler, ab der zweiten Klasse.

## Spielidee

Design Direct

## Pädagogisches Vorwort

Einfach Einmaleins ist ein Spiel, mit dem das Einmaleins üben mit Spaß und Freude einfach gelingt. Unterschiedliche Varianten und Möglichkeiten helfen den Kindern, das Einmaleins zu vertiefen. Das Spiel ist voller positiver Momente für die Kinder, sie können ihrem Tempo angepasst weiterkommen. So können auch Kinder mit unterschiedlichem Rechen-tempo zusammen spielen. Mit dem Einfach Einmaleins wird das Einmaleins anschaulich für Kinder.

## Reihen üben / Einführung

Für 1 Kind, ab 6 Jahre

### Spielvorbereitung

Benötigt werden die Rückseite des Spielfeldes (6er-Feld), der kleinere Schieber, die Leiste und die beiden 6er-Würfel.

Diese Variante dient gleichzeitig auch der Einführung in das Koordinatensystem der Spielbretter (Spalte und Zeile).

### Aufgabe

Der Spieler würfelt und legt den kleineren Schieber an der gewürfelten Reihe waagrecht an. Wurde z.B. eine 3 gewürfelt, so wird der Schieber waagrecht an der 3er-Reihe angelegt. Dann wird die Leiste in den Schieber eingelegt, so dass die Zahlen verdeckt werden. Nun kann diese Reihe geübt werden, indem das Kind die Zahlen nacheinander aufsagt und zur Kontrolle die Leiste wegzieht, sodass die jeweilige Zahl aufgedeckt wird.

### Variante

(zusätzlich wird der größere Schieber benötigt)  
Sollen die einzelnen Zahlen der Reihen gezielt geübt werden, so wird zunächst wieder eine Zahl gewürfelt und der Schieber an der entsprechenden Zeile angelegt. Nun würfelt der Spieler noch einmal und platziert den anderen Schieber an der entsprechenden Spalte (Beispiel: der erste Schieber liegt wieder an der 3er Reihe. Beim nächsten Würfeln wird die 6 gewürfelt. Der zweite Schieber wird nun senkrecht bei der Zahl 6 angelegt, das Ergebnis wird nun deutlich: 18).

Ältere Kinder können diese Variante auch mit dem 10er-Feld und den 10er-Würfeln spielen. Der Spielverlauf ist der gleiche.



## Flächen erkennen

Für 1 oder 2 Spieler, ab 7 Jahre

### Spielvorbereitung

Benötigt werden das Spielbrett, die Chips sowie alle Würfel, je nachdem, ob mit Vorder- (10er-Feld) oder Rückseite (6er-Feld) gespielt wird. Bei der Vorderseite werden die Zahlenwürfel verwendet, bei der Rückseite die Augenzwürfel. Jeder Spieler sucht sich eine Farbe für die Chips aus.

Diese Variante dient der Festigung der Tauschaufgaben und gleichzeitig der Flächenerkennung.

### Aufgabe

Der Spieler würfelt mit beiden Würfeln. Wurde z.B. eine 3 und eine 2 gewürfelt, so legt der Spieler einen Würfel auf die Zeilenangabe des entsprechenden Feldes und einen auf die Spaltenangabe. Ein Würfel kommt auf die Zahl 3 in der Zeile 3 und ein Würfel kommt auf die Zahl 2 in der Spalte 2. Nun werden die jeweiligen Chips auf die Fläche des Zahlenfeldes zwischen den beiden Zahlen gelegt und gezählt (6 Chips). Danach legt der Spieler die Chips auf die Seite und tauscht die beiden Würfel, d.h. der Würfel mit der 3 wird nun auf die Spalte 3 gelegt und der Würfel mit der 2 wird auf die Zeile 2 gelegt.

Nun werden wieder die Chips auf die Fläche des Zahlenfeldes zwischen den beiden Zahlen gelegt, es wird gezählt und es sind wieder 6 Chips.



## Chips-Spiel

Für 2 bis 4 Spieler, ab 8 Jahre

### Spielvorbereitung

Benötigt werden das Spielbrett (Rückseite, 6er-Feld), zwei Sechserwürfel (Augenwürfel) und die Spardose

2 Spieler: jeder erhält 18 Chips von einer Farbe

3 Spieler: jeder erhält 12 Chips von einer Farbe

4 Spieler: jeder bekommt 9 Chips von einer Farbe

### Variante

Großes Spielbrett (10er-Feld), zwei Zehnerwürfel (Zahlenwürfel), Spardose

2 Spieler: jeder erhält 50 Chips von einer Farbe

3 Spieler: jeder erhält 33 Chips von einer Farbe

4 Spieler: jeder erhält 25 Chips von einer Farbe

### Aufgabe

Wer die höhere Zahl würfelt beginnt. Dann werden beide Würfel geworfen und es wird gerechnet (Beispiel:  $3 \times 6 = 18$ ). Hat der Spieler beide Felder gefunden ( $3 \times 6$  und  $6 \times 3$ ), wird jeweils ein Chip auf das Ergebnis gelegt (18). Dieser Spielzug ist nun beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe.

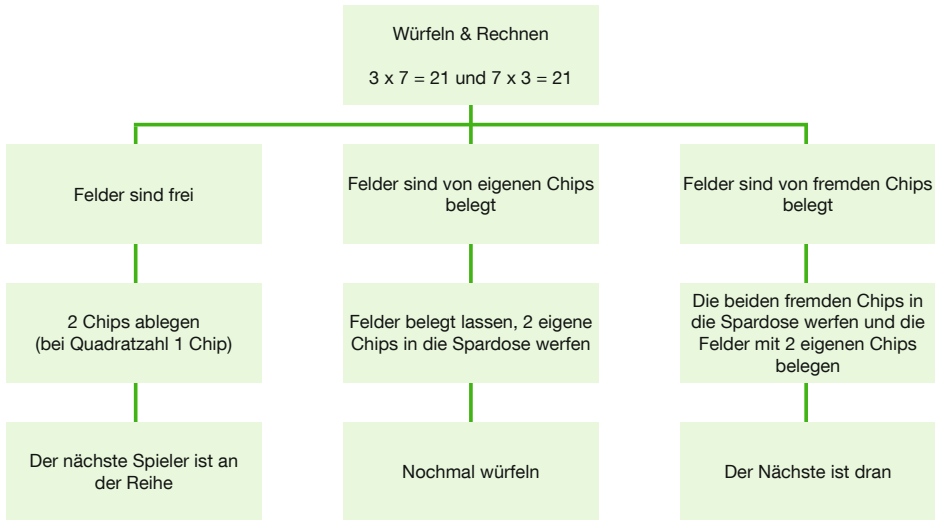
Wird eine Quadratzahl ( $6 \times 6$ ) gewürfelt, kann nur ein Chip abgelegt werden. Sind die gewürfelten Felder schon mit fremden Chips besetzt, so wirft der Spieler die fremden Chips in die Spardose und belegt die freigewordenen Felder mit eigenen Chips.

Sind die Felder bereits mit eigenen Chips besetzt, so darf der Spieler zwei eigene Chips direkt in die Spardose werfen und nochmal würfeln.

Das Spiel endet, wenn der erste Spieler keine Chips mehr hat. Nun werden die jeweiligen Chips auf dem Spielbrett gezählt. Der Spieler mit den meisten Chips auf dem Spielbrett gewinnt.

Bei diesem Spiel gibt es keine Zeitvorgabe, so können auch Kinder mit unterschiedlichem Rechentempo zusammen spielen.





## Divisionsrutsche

Für 2-4 Spieler, ab 8 Jahre

### Spielvorbereitung

Benötigt werden das Spielbrett, die Chips, sowie beide Schieber.

Der größere Schieber wird entlang des oberen Randes des Spielfeldes aufgestellt und dient als Begrenzung. Anhand dieser Variante kann die Division geübt werden, indem man von einer Zahl auf dem Spielfeld ausgeht, und sehen kann, aus welchen Teilern sie besteht. So können auch die Begriffe Divisor (Zahl, durch die bei einer Division geteilt wird), Dividend (Zahl die geteilt wird) und Quotient (Ergebnis der Division) erklärt werden.

### Aufgabe

Der kleinere Schieber wird leicht angehoben und dient als Rutsche. Nun dürfen die Spieler nacheinander einen Chip in ihrer Farbe „rutschen“ lassen. Nun wird die Zahl betrachtet (z.B. 30) und der Spieler schaut nach, aus welchen Teilen diese Zahl besteht, indem er beide Schieber senkrecht und waagrecht an der Zahl anlegt. Nun kann er sehen, durch welche Zahlen sich 30 teilen lässt (z.B. 6 und 5). Die Spieler können auch testen, wie ihre Chips schneller werden, weiter rutschen o.ä.

## Dividieren mit Leiste

Für 1 Spieler, ab 8 Jahre

### Spielvorbereitung

Diese Variante kann mit beiden Seiten gespielt werden.

Benötigt werden das Spielbrett, ein Augens – oder 10er Würfel, je nachdem welche Seite benutzt wird, beide Schieber.

### Aufgabe

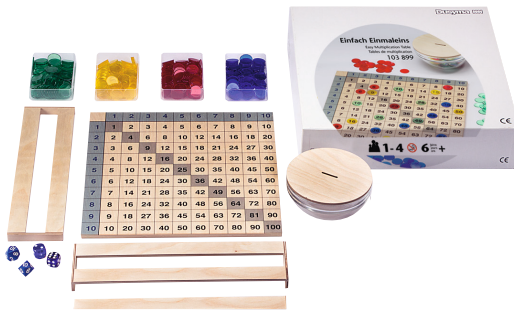
Der Spieler würfelt mit einem Würfel und sucht sich die entsprechende Reihe aus. Nun legt er einen Schieber waagrecht auf der Reihe an und einen Schieber senkrecht darüber auf die gewünschte Zahl. Nun kann das Kind die Aufgaben vorschlagen (z.B. 30 geteilt durch 5 ist 6). So können nacheinander die Reihen geübt werden.



# Easy Multiplication Table

## Contents

- 1 game board, birch plywood 8 mm,  
27.5 x 27.5 x 0.8 cm, printed on both sides  
Front side: multiplication table to 10 (10 fields)  
Reverse side: multiplication table to 6 (6 fields)
- 2 slides of varying heights for columns and rows,  
birch plywood
- 1 bar, birch plywood
- 2 dice (6 digits)
- 2 number dice (10 digits)
- 1 money-box, tempered glass, with wooden lid  
100 chips, transparent, in four different colours  
(red/ yellow/ green/ blue) including boxes.



## Number / age of the players

To be played alone or in small groups of up to 4 players, from the second grade.

## Game idea

Design Direct

## Pedagogical approach

The easy multiplication table is a game, where multiplication can be learnt and practiced with fun and joy. The different variants and options help children to deepen their multiplication basics.

The game is full of positive moments for the children, they can play by adjusting it to their own pace. The game can be played by children with different paces. With this easy multiplication table children will form a clear picture of the multiplication table



## Practicing rows/Introduction

For 1 child, from 6 years of age.

### Game preparation

We need the back of the playing field (6 fields), both slides and the 6-figure dice. This variant also serves as an introduction into the coordination system of the game boards (columns and rows).

### Task

The player rolls the dice and then sets the smaller tab on the thrown number horizontally. If, for example, a 3 is rolled, then the slide is set horizontally to the third row. Then, the bar is inserted into the slide so that the numbers are hidden. These rows can now be learnt by the children, by sequentially reciting the numbers and then controlling it with the bar so that the respective numbers are revealed.

### Variant / Options

If single numbers of pre-defined rows are to be practised, a dice is thrown and the slide is placed on the respective number. Now, the player rolls again and places the other tab on the corresponding column (example: the first slide is again on the third row). The next time the 6 digit dice will be rolled. The second slider will be applied perpendicularly on the number 6, the result will be clearly 18). Older children can use this variant with the 10 fields board-side and playing with the 10 digit cubes. The game is the same.



## Recognizing surface areas

For 1 or 2 players, from 7 years on

### Game preparation

For the game it is necessary to have the game board, the chips and all the dice, depending on how it will be played, whether with the front (10) field or reverse (6) field.

For the front side the dice with the numbers should be used for the reverse side the dice with the dots. Each player chooses their own colour for their chips.

This variant is used for strengthening the skill of position changes and at the same time surface areas.

### Task

The player rolls two dice. If, for example, a 3 and a 2 is rolled, the player places a dice on the line item for the corresponding field and one on the column.

One dice goes onto the number 3 in row 3 and another dice goes onto number 2 in column 2. Now the respective chips are positioned on the field numbers between the two numbers and counted (i.e. 6 chips). Then the player places the chips on the side and exchanges the two dice, i.e. the dice with the 3 is now placed on the column 3 and the dice with the 2 is now placed on row 2. Once again, the chips are placed on the number fields and between the two numbers, when counted once again there are 6 chips.



## Chips game

For 2 and up to 4 players, from 8 years on

### Game preparation

For the game it is necessary to have the game board (reverse-side - 6 fields), two six-digit dice and the moneybox

2 players: each will receive 18 chips - one colour only

3 players: each will receive 12 chips - one colour only

4 players: each will receive 9 chips - one colour only

### Variant

Big game board (10 fields), two 10 sided-dice (number dice) and money-box

2 players: each will receive 50 chips from one colour

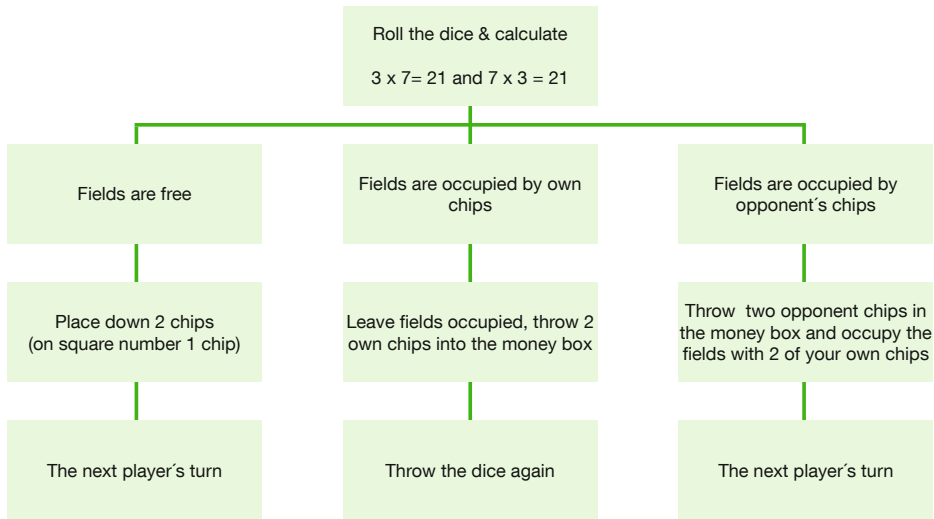
3 players: each will receive 33 chips from one colour

4 players: each will receive 25 chips from one colour

### Task

Whoever rolls the highest number starts. Then both dice are thrown and the numbers are multiplied. (Example:  $3 \times 6 = 18$ ) When the player has found both fields ( $3 \times 6$  and  $6 \times 3$ ), a chip is set on each result (18). This move has now been completed and it is the next player's turn. If a perfect square ( $6 \times 6$ ) is rolled, then only one chip can be placed on the board. In case the fields are occupied, the player throws the opponent's chips in the moneybox and occupies the now vacant fields with his own chips. If the fields are already occupied with the player's own chips, the player may throw two chips directly into the money box and roll the dice again. The game ends when the first player has no more chips. The respective chips are then counted on the game board and the player with the most chips on the board wins. In this game there is no timing, therefore children with different paces can play together.





## Division slide

For 2-4 players, from 8 years on

### Game preparation

It is necessary to have the game board, the chips, and both slides. The larger slide is positioned at the top of the playing field and serves as a boundary. On the basis of this variant, division can be practiced, where the player can go from one number in the game to the playing field and can also see from where the divider is obtained. Thus, the terms divisor (number, which is divided by the a division), dividend (Number which is shared) and quotient (result of the division) will be explained.

### Task

The smaller slide is slightly raised and serves as a slide. Now the players may let a chip „slip“ successively in their colours. Now, the number is considered (e.g. 30) and the player tries to find out, from what parts this number was obtained from, by setting both slides vertically and horizontally on the number. It is then clear with what numbers 30 can be divided by (e.g. 6 and 5). The players can also test how much faster their chips can go, and continue to slide etc.

## Divide with bar

For 1 player, from 8 years of age onwards

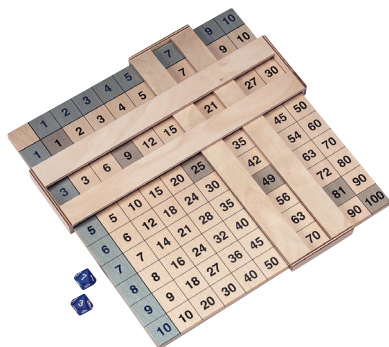
### Game preparation

This version can be played with both board sides.

For the game it is necessary to have the board, one of the two types of dice, depending on which side is used and both slides

### Task

The player rolls a dice and chooses the corresponding row. Then he puts a slide horizontally on the row and a slide vertically on top of the desired number. Now the child can recite the tasks (for example, 30 divided by 5 is 6). The rows can then be practiced successively.



# Tables de multiplication

## Contenu

- 1 plateau de jeu, en bois de bouleau, multiplex 8 mm, 27,5 x 27,5 x 0,8 cm, imprimé recto-verso  
Recto: tables de multiplication jusqu'à 10 (champ de 10)  
Verso: tables de multiplication jusqu'à 6 (champ de 6)
- 2 coulisses de différentes hauteurs pour la colonne et la ligne, en bois de bouleau multiplex
- 1 barre, en bois de bouleau multiplex
- 2 dés à points (dé de 6)
- 2 dés à chiffres (dé de 10)
- 1 tirelire en verre trempé, avec couvercle en bois respectivement 100 pions transparents, de 4 couleurs transparentes (rouge, jaune, vert, bleu), boîtes incluses.



## Nombre et âge des joueurs

Jeu individuel ou en groupe, jusqu'à 4 joueurs, à partir du CE1.

## Idée de jeu

Design Direct

## Objectif pédagogique

Les tables de multiplication sont un jeu qui permet aux enfants de s'exercer tout en s'amusant. Différentes variantes et possibilités permettent aux enfants d'approfondir les tables de multiplication.

Ce jeu permet aux enfants de passer de bons moments, ils avancent en fonction de leur propre rythme. Cela permet à des enfants de différents niveaux de jouer ensemble. Grâce à ce jeu, les tables de multiplication n'auront plus aucun secret pour les enfants.

## S'entraîner à faire des séries / introduction

Pour 1 enfant, à partir de 6 ans

### Préparation de jeu

Le verso du champ de jeu est requise (champ de 6), les deux coulisses et les deux dés de 6.

Cette variante permet également aux enfants de faire l'apprentissage du système de coordonnées du plateau de jeu (colonne et ligne).

### Tâche

Le joueur jette le dé et place la petite coulisse dans la rangée obtenue lors du lancer, au niveau horizontal. Si par exemple le résultat du lancer de dé est un 3, alors la coulisse est placée à l'horizontale au niveau de la rangée des 3. Ensuite, la barre est placée dans la coulisse, de manière à ce que les chiffres soient recouverts. Maintenant, l'enfant peut s'exercer en répétant les chiffres et en retirant la barre pour vérifier s'il ne s'est pas trompé.

### Variante

S'il s'agit plutôt de s'exercer à trouver les différents résultats des rangées, il existe une variante intéressante : tout d'abord, un chiffre est déterminé grâce au dé, puis la coulisse est placée au niveau de la ligne correspondante. Maintenant, le joueur relance le dé et place l'autre coulisse au niveau de la colonne correspondante (Exemple: la première coulisse est placée au niveau de la troisième rangée. Lors du prochain lancer de dé, c'est le 6 qui est déterminé. La deuxième coulisse est placée au niveau du chiffre 6, au niveau vertical, le résultat est alors bien visible: le résultat est le 18). Les enfants plus âgés peuvent également jouer cette variante avec le champ des 10 et le dé de 10. Le déroulement de jeu est le même.



## Reconnaître les surfaces

Pour 1 ou 2 joueurs, à partir de 7 ans

### Préparation de jeu

Le plateau de jeu, les pions ainsi que tous les dés sont requis, en fonction du recto (champ de 10) ou du verso (champ de 6). Si vous jouez avec le recto, c'est le dé de chiffres qui est requis, et si vous jouez avec le verso, il s'agit du dé à points. Chaque joueur choisit une couleur pour les pions. Cette variante permet d'approfondir les tâches de permutation et en même temps la reconnaissance des espaces.

### Exercice

Le joueur joue avec les deux dés. Si le lancer de dés a pour résultat un 3 et un 2 par exemple, alors le joueur place un dé sur la ligne du champ correspondante, aussi bien sur le champ que sur la colonne. Les pions correspondants sur placés sur la surface du champ de chiffre entre les deux chiffres, puis ils sont comptés (6 pions). Ensuite, le joueur met les pions de côté, cela signifie que le dé avec le 3 est placé sur la colonne 3 et que le dé avec le 2 est placé sur la ligne 2.

Maintenant, les pions sont placés sur la surface du champ de chiffre entre les deux chiffres, l'on compte, puis l'on poursuit avec 6 pions.





## Le jeu de pions

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans

### Préparation de jeu

Le plateau de jeu (verso, champ de 6), deux dés de 6 et la tirelire

2 joueurs: chaque joueur obtient 18 pions d'une seule et même couleur

3 joueurs: chaque joueur obtient 12 pions d'une seule et même couleur

4 joueurs: chaque joueur obtient 9 pions d'une seule et même couleur

### Variante

Grand plateau de jeu (champ de 10) deux dés de dix, tirelire

2 joueurs: chaque joueur obtient 50 pions d'une seule et même couleur

3 joueurs: chaque joueur obtient 33 pions d'une seule et même couleur

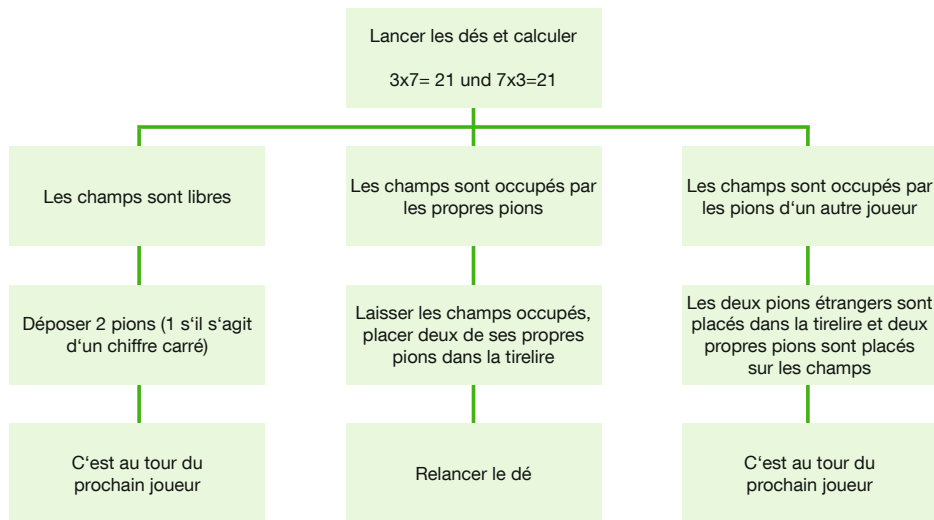
4 joueurs: chaque joueur obtient 25 pions d'une seule et même couleur

### Exercice

Le joueur ayant obtenu le chiffre le plus élevé commence. Ensuite, les deux dés sont lancés et les enfants commencent à calculer (exemple:  $3 \times 6 = 18$ ). Si le joueur a trouvé les deux champs ( $3 \times 6$  und  $6 \times 3$ ), un pion est posé sur le résultat (18). Maintenant, c'est au tour du prochain joueur. Si l'on obtient un carré parfait ( $6 \times 6$ ), l'on peut seulement placer un chiffre. Si les champs sont déjà occupés, le joueur doit placer ces pions dans la tirelire et placer ses propres pions sur la surface en question. Si ses propres pions se trouvent déjà sur la surface, il a le droit de placer deux de ses propres pions dans la tirelire et de relancer le dé. Le jeu est terminé une fois que le premier joueur n'a plus de pions. Le joueur possédant le plus de pions sur le plateau de jeu a gagné.

Ce jeu ne comporte pas de course contre la montre, les enfants peuvent jouer à leur rythme et en fonction de leurs connaissances.





## Toboggan des divisions

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans

### Préparation de jeu

Le plateau de jeu, les pions et les deux coulisses sont requis. La grande coulisse est placée en haut du jeu et sert de délimitation.

Cette variante de jeu permet de s'exercer à faire des divisions. L'on commence à partir d'un chiffre sur le champ de jeu et en regardant de quelles parties il se compose. Les adultes peuvent expliquer ce qu'est un diviseur (le chiffre utilisé pour diviser), un dividende (le chiffre divisé) et le quotient (résultat de la division).

### Exercice

La plus petite coulisse est placée de manière à servir de toboggan. Maintenant, les joueurs ont le droit de faire glisser un pion. L'on regarde le chiffre (par exemple, 30) et le joueur regarde de quelles parties se compose le chiffre, tout en posant les coulisses au niveau vertical et au niveau horizontal. Maintenant, il peut voir avec quels chiffres l'on peut diviser le 30 (par exemple 6 et 5). Les joueurs peuvent également tester comment faire glisser les pions plus rapidement, plus loin, etc.

## Diviser avec la barre

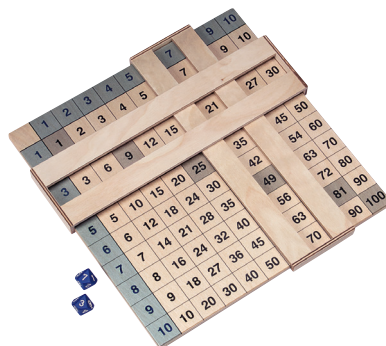
Pour 1 joueur, à partir de 8 ans

### Préparation de jeu

Cette variante peut être jouée avec les deux côtés. Le plateau de jeu, un dé (en fonction du côté utilisé) et les deux coulisses.

### Exercice

Le joueur lance le dé et cherche la rangée correspondante. Maintenant, il place une coulisse au niveau horizontal, sur le chiffre souhaité. Maintenant, l'enfant peut dire le résultat à voix haute (par exemple, 30 divisé par 5 est 6). Cela permet de s'exercer à réciter toutes les rangées.





DEU - <b>Achtung!</b>	Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.	Erstickungsgefahr! Kleine Teile!
GBR - <b>Warning!</b>	Not suitable for children under 36 months.	Choking hazard! Small parts!
BGR - <b>Внимание!</b>	Неподходящо за деца под 36 месеца.	Опасност от задавяне! Малки части!
HR - <b>Upozorenje!</b>	Igračka nije prikladna za djecu mlađu od 36 mjeseci.	Opasnost od gušenja! Mali dijelovi!
CZE - <b>Upozornění!</b>	Nevhodné pro děti mladší 36 měsíců.	Nebezpečí zalknutí! Malé části!
DNK - <b>Advarsel!</b>	Ikke egnet for børn under 36 måneder.	Kvælningfare! Små dele!
NLD - <b>Waarschuwing!</b>	Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden.	Verstikkingsgevaar! Kleine onderdelen!
EST - <b>Hoiatust!</b>	Ei ole sobiv alla 36 kuu vanustelega lastele.	Kägistamisoht! Väikesed osad!
FIN - <b>Varoitust!</b>	Ei sovelletä alle 36 kuukauden ikäisille lapsille.	Tukehtumisvaara! Pieniä osia!
FRA - <b>Attention.</b>	Convient pas aux enfants de moins de 36 mois.	Danger d'étouffement! Petits éléments!
GRC - <b>Προειδοποίηση!</b>	Δεν είναι κατάλληλο για παιδιά κάτω των 36 μηνών.	Κίνδυνος πνιγμού! Μικρά μέρη!
HUN - <b>Figyelmeztetés!</b>	Csak 36 hónaposnál idősebb gyermekek számára alkalmas.	Fulladásveszély! Kis alkatrészek!
ISL - <b>Víðvarun!</b>	EKKI hentugur fyrir börn yngri en 36 mánuði.	Kæfingarhætta. Litill hlutir.
ITA - <b>Attenzione!</b>	Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi.	Rischio di soffocamento! Piccole parti!
LVA - <b>Bridinājums!</b>	Nav piemērots bērniem, kas jaunāki par 36 mēnešiem.	Aizīšanās risks! Sikas detaļas!
LTU - <b>Įspėjimas!</b>	Netinka vaikams iki 36 mėnesių.	Pavojus užspringti! Smulkios detalės!
MKD - <b>Предупредување!</b>	Oваа играчка има остри функционални рабови.	Oваа играчка има остри функционални точки.
MLT - <b>Twissija!</b>	Mhux adattat għal tfal taht is-36 xahar.	Periklu li wieħed jifga! Bcejjeċ żgħar!
NOR - <b>Advarsel!</b>	Ikke egnet for barn under 36 måneder.	Kvelningsfare. Små deler.
POL - <b>Ostrzeżenie!</b>	Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 36 miesięcy.	Niebezpieczeństwo udławienia się! Małe części!
PRT - <b>Atenção!</b>	Contra-indicado para crianças com menos de 36 meses.	Risco de asfixia! Pequenas partes!
ROU - <b>Avvertiment!</b>	Contraindicat copiilor mai mici de 36 de luni.	Pericol de sufocare internă! Părți mici!
SVK - <b>Upozornenie!</b>	Nevhodné pre deti vo veku do 36 mesiacov.	Nebezpečenstvo dusenia! Malé časti!
SLO - <b>Opozorilo!</b>	Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev.	Nevarnost zadušitve zaradi tujska! Majhni deli!
ESP - <b>Advertencia!</b>	No conviene para niños menores de 36 meses.	Peligro de atragantamiento! Partes pequeñas!
SWE - <b>Varning!</b>	Inte lämplig för barn under 36 månader.	Kvävningsrisk! Små delar!
TUR - <b>Uyar!</b>	36 ayın altındaki çocuklar için uygun değildir.	Boğulma Tehlikesi (Tikanma). Küçük Parçalar.

## Einfach Einmaleins 103 899

Easy Multiplication Table  
Tables de multiplication



Dusyma Kindergartenbedarf GmbH  
Haubersbrunner 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](http://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!