

ÉLECTRICITÉ EXPERT

17

modèles - modellen
modelos
modelli

137

pièces - stukken
elementos
Pezzi

EXPERT
ELECTRICITEIT

EXPERTO EN
ELECTRICIDAD

ELETTRICITA'
ESPERTO

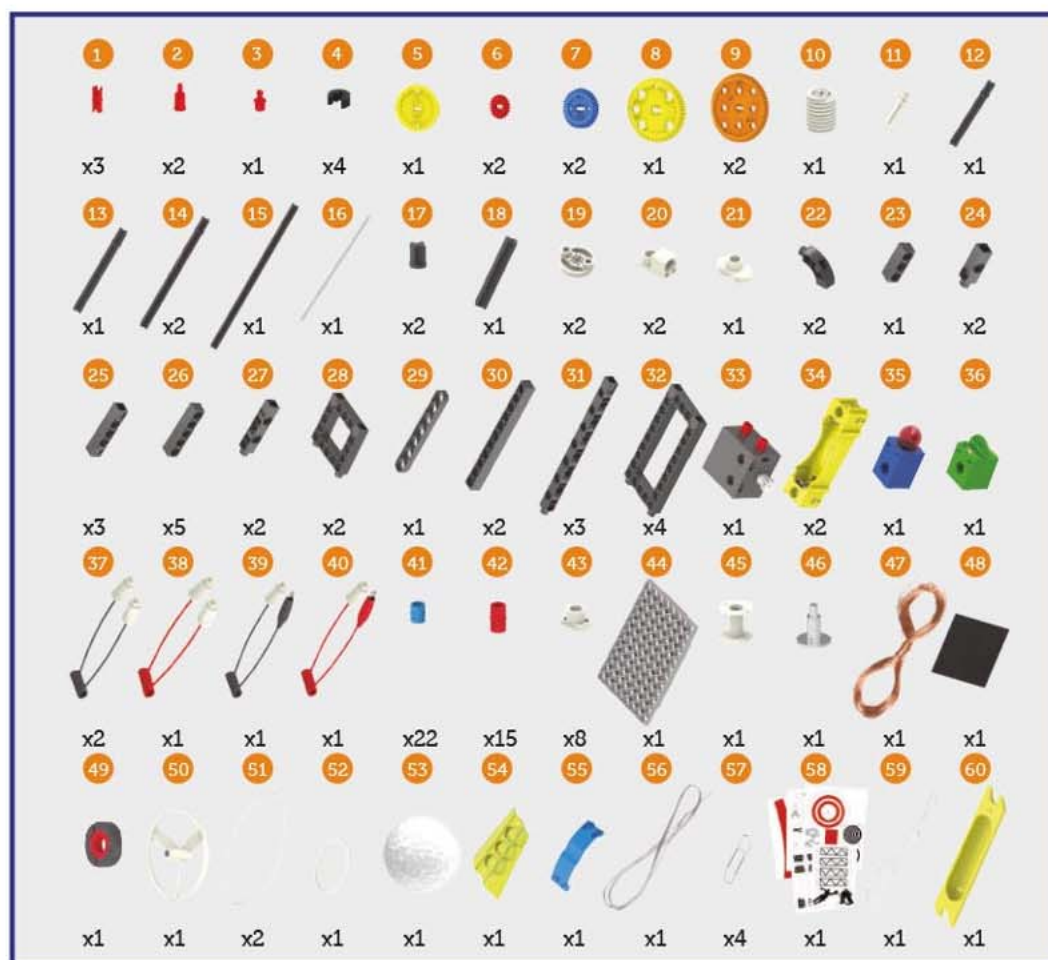


8+

Jeu de construction électrique
Set voor elektrische constructies
Kit de construcción de circuitos eléctricos
Gioco di costruzione elettrica

Buki
France
SCIENCES

CONTENU - INHOUD CONTENIDO - CONTENUTO



1	Connecteur d'essieu	Asconnector	Conector de ejes	Connettore assale	1
2	Connecteur de came	Nokconnector	Conector de levas	Connettore di camma	2
3	Essieu	As	Eje	Asse	3
4	Joint	Koppeling	Unión	Guarnizione	4
5	Poulie (jaune)	Riemschijf (geel)	Polea (amarilla)	Puleggia (gialla)	5
6	Roue à dents – petite	Tandwiel - klein	Piñón (pequeño)	Ruota dentata – piccola	6
7	Roue à dents – moyenne	Tandwiel - medium	Piñón (mediano)	Ruota dentata – media	7
8	Roue à dents – grande	Tandwiel - groot	Piñón (grande)	Ruota dentata – grande	8
9	Roue à dents – XXL	Tandwiel - XXL	Piñón (extragrande)	Ruota dentata – XXL	9
10	Vis sans fin	Wormschroef	Tornillo sinfín	Vite senza fine	10
11	Essieu pour moteur	Motoras	Eje para motor	Asse per motore	11
12	Essieu – petit (6 cm)	As - klein (6 cm)	Eje pequeño (6 cm)	Asse – piccolo (6 cm)	12
13	Essieu – moyen (7 cm)	As - medium (7 cm)	Eje mediano (7 cm)	Asse – medio (7 cm)	13
14	Essieu – grand (10 cm)	As - groot (10 cm)	Eje grande (10 cm)	Asse – grande (10 cm)	14
15	Essieu – XXL (15 cm)	As - XXL (15 cm)	Eje extragrande (15 cm)	Asse – XXL (15 cm)	15
16	Baguette en fer	IJzeren staafje	varilla de hierro	Bacchetta in ferro	16
17	Essieu double – Petit	Dubbele as - Klein	Eje doble (pequeño)	Asse doppio – Piccolo	17

18	Essieu double – Grand	Dubbele as - Groot	Eje doble (grande)	Asse doppio – Grande	18
19	Connecteur de barres	Staafkoppeling	Conector de barras	Connettore di barre	19
20	Convertisseur 90 degrés	90 graden-converter	Convertidor a 90 grados	Convertitore 90 gradi	20
21	Convertisseur 2 en 1	2 in 1-converter	Convertidor 2 en 1	Convertitore 2 in 1	21
22	Barre courbée	Gebogen staaf	Barra curva	Barra curva	22
23	Barre à 3 trous	Staaf met 3 gaten	Barra de 3 orificios	Barra a 3 fori	23
24	Barre double	Dubbele staaf	Barra doble	Barra doppia	24
25	Barre à 5 trous (avec trous)	Staaf met 5 gaten (met gaten)	Barra de 5 orificios (perforada)	Barra a 5 fori (con fori)	25
26	Barre à 5 trous (sans trous)	Staaf met 5 gaten (zonder gaten)	Barra de 5 orificios (sin perforar)	Barra a 5 fori (senza fori)	26
27	Barre double à 3 trous	Dubbele staaf met 3 gaten	Barra doble de 3 orificios	Barra doppia a 3 fori	27
28	Cadre carré	Vierkant kader	Marco cuadrado	Telaio quadrato	28
29	Barre plate arrondie à 7 trous	Afgeronde platte staaf met 7 gaten	Barra plana redondeada de 7 orificios	Barra piatta arrotondata a 7 fori	29
30	Barre noir (sans trou)	Zwarte staaf (zonder gat)	Barra negra (sin perforar)	Barra nera (senza foro)	30
31	Barre noir XXL	Zwarte staaf XXL	Barra negro extragrande	Barra nera XXL	31
32	Grand cadre carré	Groot vierkant kader	Marco cuadrado grande	Telaio grande quadrato	32
33	Moteur (avec pignon)	Motor (met rondsel)	Motor (con piñón)	Motore (con pignone)	33
34	Support à pile	Batterijbakje	Cajetín para pila	Supporto per pila	34
35	Ampoule rouge	Rode lamp	Bombilla roja	Lampadina rossa	35
36	Interrupteur	Schakelaar	Interruptor	Interruttore	36
37	Fil noir	Zwarte draad	Cable negro	Filo nero	37
38	Fil rouge	Rode draad	Cable rojo	Filo rosso	38
39	Fil noir à pince	Zwarte elektriciteitsdraad	Cable negro con pinza	Filo nero per pinza	39
40	Fil rouge à pince	Rode elektriciteitsdraad	Cable rojo con pinza	Filo rosso per pinza	40
41	Pignon bleu	Blauw rondsel	Piñón azul	Pignone blu	41
42	Pignon rouge	Rood rondsel	Piñón rojo	Pignone rosso	42
43	Bouton-pression	Drukknop	Pulsador	Pulsante a pressione	43
44	Grille à deux faces	Tweezijdig rooster	Rejilla de dos caras	Griglia a due facce	44
45	Dérouleur	Afroller	Carrete	Svolgitore	45
46	Pièce aimantée en fer	IJzeren stuk magneet	Pieza imantada de hierro	Pinza magnetica in ferro	46
47	Fil émaillé	Geëmailleerde draad	Hilo de cobre esmaltado	Filo smaltato	47
48	Papier de verre	Schuurpapier	Papel de lija	Carta vetrata	48
49	Aimants ronds	Ronde magneten	Imanes redondos	Magneti rotondi	49
50	Hélice	Schroef	Aspa	Elica	50
51	Courroie – grande	Riem - groot	Gomilla larga	Cinghia – grande	51
52	Courroie – petite	Riem - klein	Gomilla corta	Cinghia – piccola	52
53	Balle en mousse	Bal in schuim	Pelota de gomaespuma	Balla di schiuma	53
54	Armature verte	Groen onderstel	Bastidor verde	Armatura verde	54
55	Armature bleue	Blauw onderstel	Bastidor azul	Armatura blu	55
56	Fil d'aluminium	Aluminiumdraad	Hilo de aluminio	Filo di alluminio	56
57	Trombone	Paperclip	Clip sujetapapeles	Graffetta	57
58	Cartons pré-découpés	Voorgesneden karton	Cartulina precortada	Cartoni pre-sagomati	58
59	Ficelle en coton	Katoenen touwtje	Cuerda de algodón	Cordicella di cotone	59
60	Outil de retrait	Instrument om terug te trekken	Herramienta de extracción	Utensile di estrazione	60

Installation des piles - De batterijen aanbrengen Instalación de las pilas - Installazione delle pile

FR Nécessite 2 piles AA LR06 non-incluses
L'installation des piles doit être effectuée par un adulte
En fin de vie les piles doivent être remises au rebut de façon sûre.
Les déposer dans un bac de collecte.
Consulter le schéma pour savoir comment enlever ou mettre en place les piles.
Ne jamais recharger des piles non-rechargeables.
Les accumulateurs doivent être enlevés du jouet avant d'être chargés et les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
Différents types de piles alcalines, standard (carbone zinc) ou d'accumulateurs (nickel cadmium) ne doivent pas être mélangés.
Des piles neuves et usagées ou des accumulateurs neufs et usagés ne doivent pas être mélangés.
Seuls des piles ou des accumulateurs du type recommandé ou d'un type similaire doivent être utilisés.
Les piles et les accumulateurs doivent être mis en place en respectant la polarité (voir le schéma).
Retirer les piles avant rangement du jouet pour une longue période ou bien si les piles sont usées.
Les bornes d'une pile ou d'un accumulateur ne doivent pas être mises en court-circuit.

NL Werkt op 2 LR06-AA batterijen
De batterijen moeten door een volwassene worden vervangen
Op het einde van hun levenscyclus moeten batterijen op een veilige manier weggegooid worden. Deponeer ze in de inzamelbakken.
Wijze waarop vervangbare batterijen moeten worden verwijderd en ingelegd.
Niet-oplaadbare batterijen mogen niet worden opgeladen.
Oplaadbare batterijen dienen vóór het opladen uit het speelgoed te worden verwijderd en alleen onder toezicht van een volwassene te worden opgeladen.
Gebruik alkalische, standaard- (zinkkoolstof) of oplaadbare (nikkelcadmium) batterijen niet tesamen. Gebruik oude en nieuwe batterijen niet tesamen.
Uitsluitend batterijen van het aanbevolen type of van een vergelijkbaar type mogen worden gebruikt.
Batterijen moeten worden ingelegd met inachtneming van de juiste polariteit (zie afbeelding).
Haal de batterijen uit het speelgoed wanneer het voor een lange periode niet wordt gebruikt of als de batterijen leeg zijn.
De voedingsklem mag niet worden kortgesloten

ES Requiere 2 pilas LR06-AA no-incluye.
Un adulto debe cambiar las pilas.
Las pilas no deben ser tirados en la basura normal. Use los puntos de recogida y reciclaje de su zona para tirar estos productos
Consultar el diagrama para saber cómo retirar e introducir las pilas.
No recargar jamás pilas que no sean recargables.
Retirar las pilas recargables del juguete antes de recargarlo; las pilas recargables deben cargarse bajo la supervisión de un adulto.
No mezclar pilas alcalinas, con pilas standard (carbon zinc) ni tampoco con pilas recargables (níquel cadmio). No mezclar pilas usadas con pilas nuevas.
Solamente deben utilizarse las pilas del tipo recomendado o de tipo similar.
Colocar las pilas respetando la polaridad correcta (ver diagrama).
Retirar las pilas del juguete cuando vaya a guardarlo durante un periodo largo de tiempo o si las pilas están gastadas.
No originar cortocircuitos en los bornes del compartimiento de las pilas.

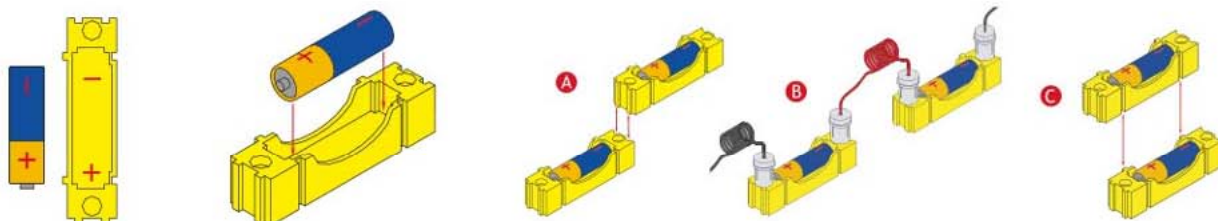
IT Richiede 2 batterie LR06-AA non inclusa.
Le batterie devono essere cambiate da un adulto
Le batterie non devono essere gettate insieme ai rifiuti domestici.
Siete pregati di riciclare questo prodotto in un punto di raccolta idoneo.- Osservare il diagramma per capire come togliere ed inserire le pile
Le pile non ricaricabili non devono mai essere ricaricate.
Le pile ricaricabili devono essere tolte dal giocattolo prima di essere ricaricate e devono essere ricaricate sotto la supervisione di un adulto.
Non mescolare pile alcaline, normali (zinco carbonio) o ricaricabili (nickel cadmium). Non mescolare pile usate e nuove.
Si dovrebbero usare solo pile del tipo raccomandato o di un tipo simile.
Le pile devono essere inserite secondo la giusta polarità (vedi diagramma).
Togliere le pile dal giocattolo prima di lunghi periodi di inutilizzazione o se le pile sono scariche.
I terminali di alimentazione non devono essere corto-circuitati.

FR Respectez bien les polarités
Tu peux assembler les supports à piles comme sur les schémas ci-dessous.
Schéma A et B : ils sont montés en série
Schéma C : ils sont montés en parallèle

ES Asegúrese de observar la polaridad correcta
Podrás ensamblar los cajetines para pilas según se indica en los diagramas mostrados a continuación.
Los diagramas A y B muestran un montaje en serie
El diagrama C muestra un montaje en paralelo.

NL Hou rekening met de polen
Je kan de batterijbakjes volgens onderstaande schema's met elkaar verbinden.
Schema's A en B: dit zijn serieschakelingen
Schema C: dit is een parallelschakeling

IT Rispettate le corrette polarità
Puoi assemblare i supporti per pile come sullo schema qui sotto.
Schema A e B: i supporti sono montati in serie
Schema C: i supporti sono montati in parallelo



FR Changer l'essieu ou le pignon sur le moteur

1. Insère le côté B de l'outil de retrait dans la partie inférieure du pignon et fais levier pour le retirer. Place ensuite un petit essieu et enfonce-le jusqu'à ce qu'il soit fixé à l'axe métallique dans le moteur.
2. Insère le côté A de l'outil de retrait dans la partie inférieure de l'essieu et fais levier pour le retirer. Place ensuite le pignon et enfonce-le jusqu'à ce qu'il soit fixé à l'axe métallique dans le moteur.

NL Verander de as of het rondsel op de motor

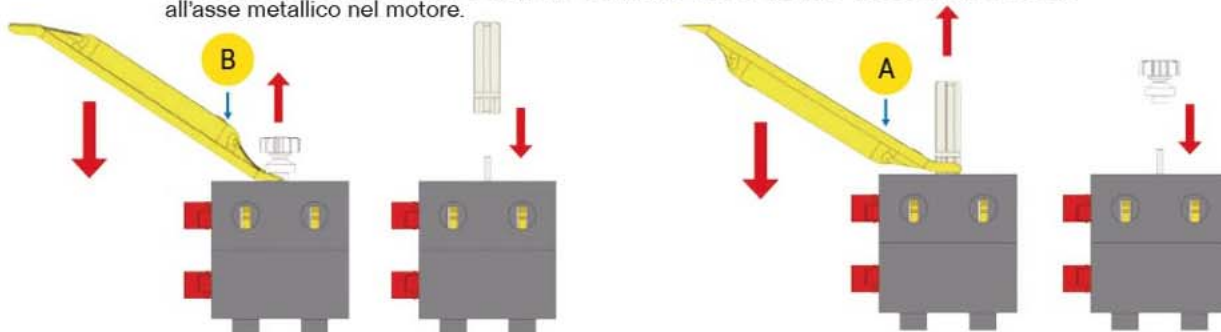
1. Schuif de B-kant van het instrument om terug te trekken onder het rondsel en gebruik het als een hefboom om het rondsel weg te halen. Vervang het rondsel door een kleine as en duw die erin tot hij vastzit aan de metalen as in de motor.
2. Schuif de A-kant van het instrument om terug te trekken onder de as en gebruik het als een hefboom om hem weg te halen. Vervang het door het rondsel en duw dat erin tot hij vastzit aan de metalen as in de motor.

ES Sustitución del eje o piñón en el motor

1. Inserta el extremo B de la herramienta de extracción en la parte inferior del piñón y haz palanca para retirarlo de su sitio. Instala a continuación un eje pequeño y empújalo a fondo hasta que quede bien fijado en el vástago metálico del motor.
2. Inserte el extremo A de la herramienta de extracción en la parte inferior del eje y haz palanca para retirarlo de su sitio. Instala a continuación el piñón y empújalo a fondo hasta que quede bien fijado en el vástago metálico del motor.

IT Cambiare l'asse o il pignone sul motore

1. Inserisci il lato B dell'utensile di estrazione nella parte inferiore del pignone e fai leva per rimuoverlo. Posiziona quindi un piccolo asse e spingilo fino a quando quest'ultimo è fissato all'asse metallico nel motore.
2. Inserisci il lato A dell'utensile di estrazione nella parte inferiore dell'asse e fai leva per rimuoverlo. Posiziona quindi il pignone e spingilo fino a quando quest'ultimo è fissato all'asse metallico nel motore.



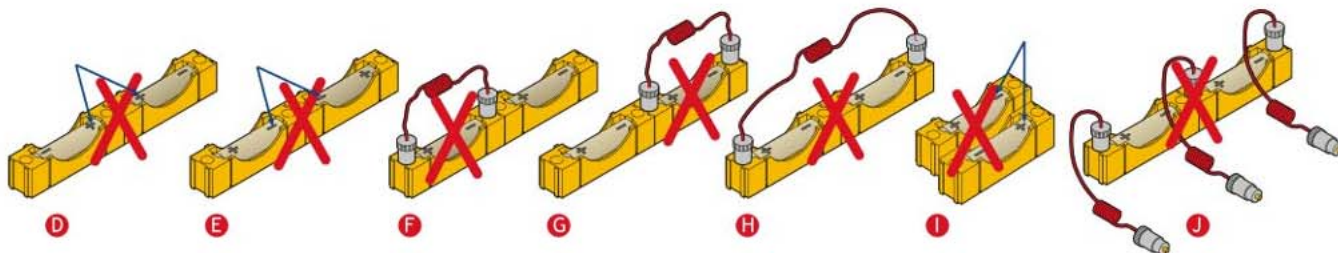
**NE REALISE JAMAIS LES MONTAGES CI-DESSOUS
VOER ONDERSTAANDE COMBINATIES NOOIT UIT
NUNCA LLEVE A CABO MONTAJES COMO LOS INDICADOS A CONTINUACIÓN
NON REALIZZARE MAI I MONTAGGI QUI SOTTO**

FR Ces montages peuvent provoquer des courts-circuits et des surchauffes.

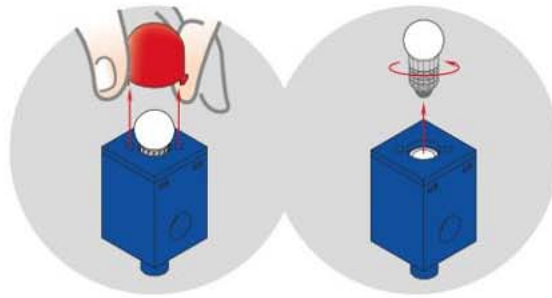
NL Deze opstellingen kunnen kortsluiting veroorzaken en oververhit raken.

ES Estos tipos de montajes pueden provocar cortocircuitos y sobrecalentamiento de los elementos.

IT Questi montaggi possono provocare dei cortocircuiti e dei surriscaldamenti.



Changer l'ampoule - De lamp vervangen Sustitución de bombillas - Sostituire la lampadina

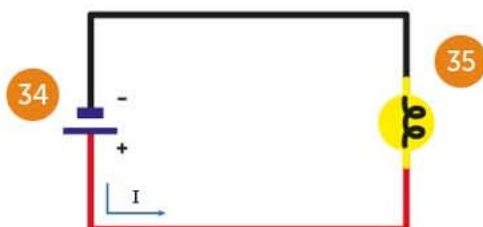


- FR** 1. Tourne le culot et retire-le du support
2. Dévisse l'ampoule usagée et remplace-la par une ampoule neuve
3. Remets le culot sur le support.
- NL** 1. Draai de fitting om en haal hem uit de steun
2. Schroef de gebruikte lamp los en vervang ze door een nieuwe
3. Plaats de fitting terug op de steun
- ES** 1. Gira la tulipa y retírala de su punto de sujeción
2. Desenroscar la bombilla fundirá y sustitúyela por una nueva
3. Vuelve a colocar en su sitio la tulipa.
- IT** 1. Ruota lo zoccolo e rimuovilo dal supporto
2. Svita la lampadina usata e sostituiscila con una lampadina nuova
3. Riposiziona lo zoccolo sul supporto



1

Allumer l'ampoule De lamp aansteken Hacer que se encienda la bombilla Accendere la lampadina



34 Pile
Batterij
Pila

35 Ampoule
Lamp
Bombilla
Lampadina

FR Sur la grille (44), place le support à pile (34) et l'ampoule (35).
Connecte les deux composants avec le connecteur noir (37) et le connecteur rouge (38).
L'ampoule va s'allumer.



La pile produit le courant électrique et la tension dont le circuit a besoin. C'est la source d'alimentation. L'ampoule est le consommateur. Pour l'éteindre, il faut ouvrir le circuit en débranchant un des deux connecteurs.

NL Leg het batterijbakje (34) en de lamp (35) op het rooster (44).
Verbind beide elementen met de zwarte (37) en de rode (38) aansluiting.
De lamp licht op.



De batterij produceert de elektrische stroom en de spanning die het circuit nodig heeft. Het is de voedingsbron. De lamp is de verbruiker. Om de lamp uit te schakelen, moet je het circuit openen. Dit doe je door een van de twee aansluitingen los te maken.

ES Coloca sobre la rejilla (44) el cajetín para pilas (34) y la bombilla (35).
Conecta ambos elementos utilizando el cable negro (37) y el cable rojo (38).
La bombilla se iluminará.



La pila proporciona la corriente y tensión eléctrica que el circuito necesita. Es la fuente de alimentación de este. La bombilla es el elemento consumidor del circuito. Para apagarla, bastará con abrir el circuito desconectando cualquiera de los dos cables.

IT Sulla griglia (44), posiziona il supporto per pila (34) e la lampadina (35).
Collega i due componenti con il connettore nero (37) e il connettore rosso (38).
La lampadina si accende.

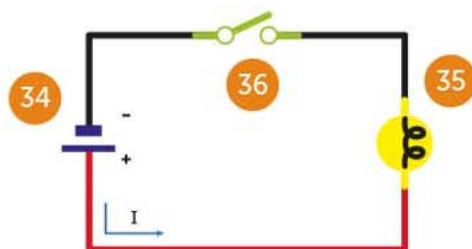


La pila produce la corrente elettrica e la tensione della quale il circuito ha bisogno. Questa è la fonte di alimentazione. La lampadina è il consumatore. Per spegnerla, occorre aprire il circuito scollegando uno dei due connettori.



2

L'interrupteur De schakelaar Interruptor L'interruttore



34 Pile
Batterij
Pila

35 Ampoule
Lamp
Bombilla
Lampadina

36 Interrupteur
Schakelaar
Interruptor
Interruttore

FR Sur la grille (44), place le support à pile (34), l'ampoule (35) et l'interrupteur (36).
Connecte les composants avec des connecteurs noirs (37) et des connecteurs rouges (38).
Tourne l'interrupteur pour allumer l'ampoule.



L'interrupteur empêche ou permet au courant de passer à l'intérieur du circuit. Il peut fermer ou ouvrir le circuit.

NL Leg het batterijbakje (34), de lamp (35) en de schakelaar (36) op het rooster (44).
Verbind deze elementen met de zwarte (37) en de rode (38) aansluitingen.
Druk op de schakelaar om de lamp te laten branden.



De schakelaar zorgt ervoor dat de stroom al dan niet tot in het circuit raakt. Hij kan het circuit openen of sluiten.

ES Coloca sobre la rejilla (44) el cajetín para pilas (34), la bombilla (35) y el interruptor (36).
Conecta los elementos utilizando los cables negros (37) y los cables rojos (38).
Acciona el interruptor para encender la bombilla.

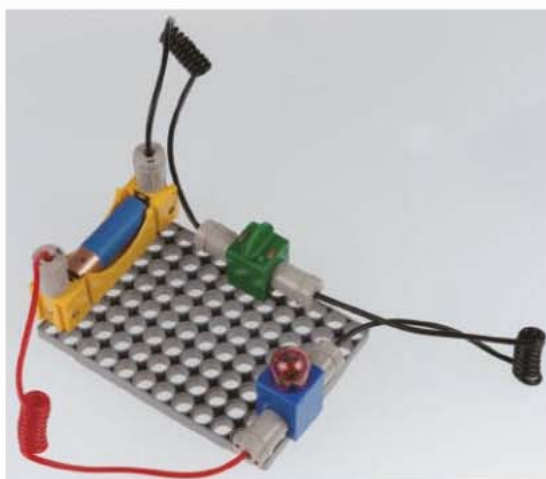


El interruptor impide o permite que la corriente fluya por el circuito. Puede abrir o cerrar el circuito.

IT Sulla griglia (44), posiziona il supporto per pila (34), la lampadina (35) e l'interruttore (36).
Collega i due componenti con dei connettori neri (37) e dei connettori rossi (38).
Gira l'interruttore per accendere la lampadina.

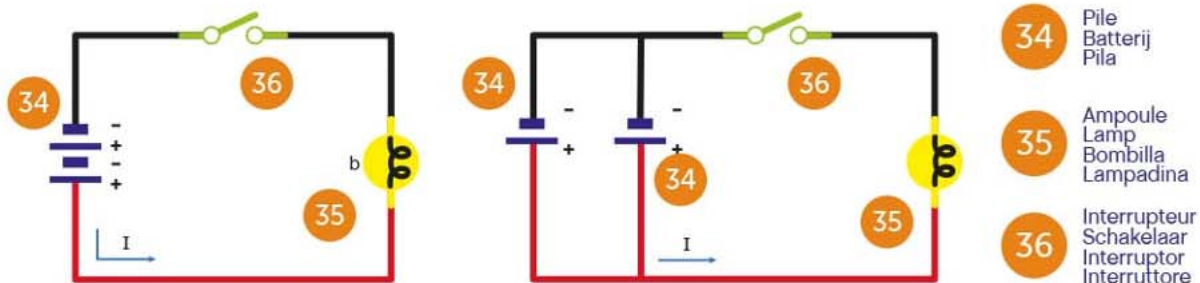


L'interruttore impedisce o consente alla corrente di passare all'interno del circuito. Esso può chiudere o aprire il circuito.



3

Piles en série et en parallèle Batterijen in serie- en parallelschakeling Conexión de pilas en serie y en paralelo Pile in serie e in parallelo



FR Branche maintenant deux supports à pile. Le montage **A** est un montage des piles en série. Le montage **B** est un montage en parallèle.

**Quelle ampoule brille le plus intensément ?
Le montage A fournit plus d'intensité à l'ampoule.**

NL Sluit nu twee bakjes op de batterij aan. Bij opstelling **A** zijn de batterijen in serieschakeling. Bij opstelling **B** zijn de batterijen in parallelschakeling.

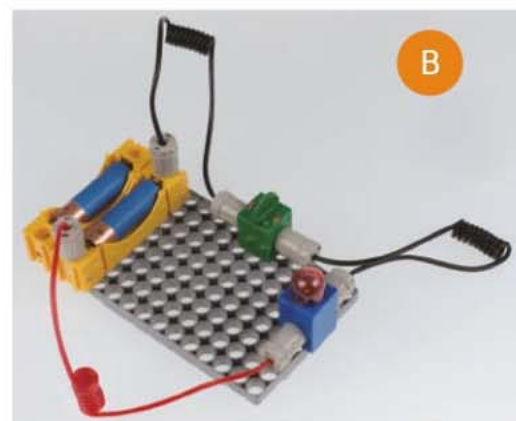
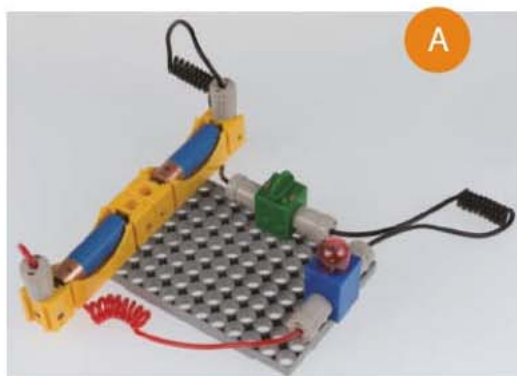
**Welke lamp brandt het felst?
Opstelling A geeft meer intensiteit aan de lamp.**

ES Conecta ahora entre sí los dos cajetines para pilas. El montaje **A** es una conexión de pilas en serie. El montaje **B** es una conexión en paralelo.

**¿Qué bombilla brilla con mayor intensidad?
El montaje A proporciona más intensidad a la bombilla.**

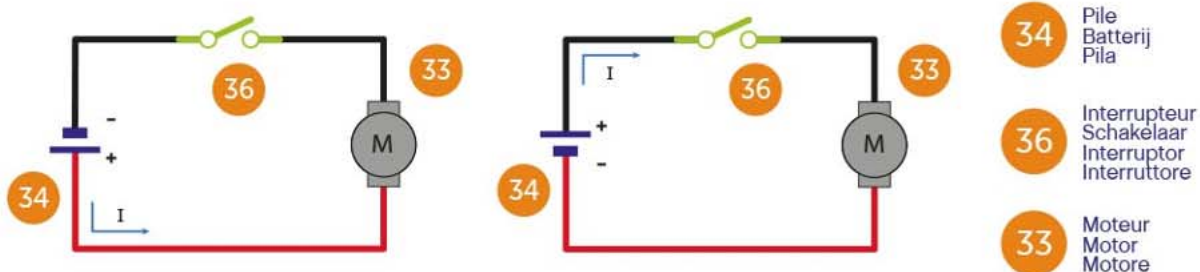
IT Collega ora due supporti per pila. Il montaggio **A** è un montaggio di pile in serie. Il montaggio **B** è un montaggio di pile in parallelo.

**Quale lampadina brilla più intensamente?
Il montaggio A fornisce più intensità alla lampadina.**



4

Le sens du moteur De richting van de motor Sentido de giro del motor Il senso del motore



FR Sur la grille (44), place le support à pile (34), le moteur (33) et l'interrupteur (36). Connecte avec des connecteurs noirs (37) et rouges (38). Tourne l'interrupteur pour allumer le moteur.

Sens de rotation du moteur

- ☐ Dans le sens des aiguilles d'une montre
- ☐ Dans le sens contraire des aiguilles d'une montre

Maintenant, échange les connecteurs. Dans quel sens le moteur va-t-il tourner ?

NL Leg het batterijbakje (34), de motor (33) en de schakelaar (36) op het rooster (44). Verbind deze elementen met de zwarte (37) en de rode (38) aansluitingen. Druk op de schakelaar om de motor te starten.

Draairichting van de motor

- ☐ Met de klok mee
- ☐ Tegen de klok in

Wissel nu de aansluitingen om. In welke richting zal de motor draaien?

ES Coloca sobre la rejilla (44) el cajetín para pilas (34), el motor (33) y el interruptor (36). Conecta los elementos utilizando los cables negros (37) y rojos (38). Acciona el interruptor para poner en marcha el motor.

Sentido de giro del motor

- ☐ En el sentido de las agujas del reloj
- ☐ En sentido contrario al de las agujas del reloj

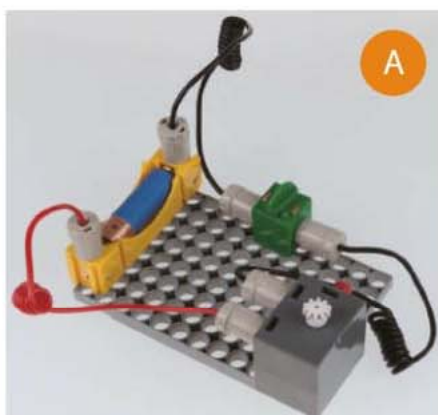
A continuación, invierte la posición de los cables en el motor. ¿En qué sentido girará ahora el motor?

IT Sulla griglia (44), posiziona il supporto per pila (34), il motore (33) e l'interruttore (36). Collega con dei connettori neri (37) e dei connettori rossi (38). Gira l'interruttore per accendere il motore.

Senso di rotazione del motore

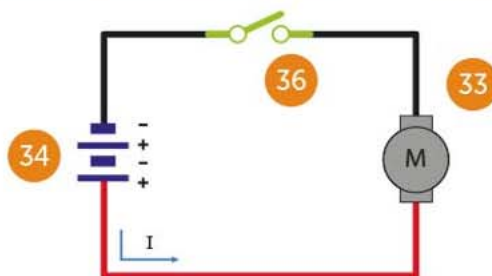
- ☐ In senso orario
- ☐ In senso antiorario

Ora, inverti i connettori. In quale senso gira il motore?



5

La vitesse du moteur De snelheid van de motor Velocidad del motor La velocità del motore



34 Pile
Batterij
Pila

36 Interrupteur
Schakelaar
Interruptor
Interruttore

33 Moteur
Motor
Motore

FR Sur la grille (44), place deux supports à piles (34) en série, un moteur (33) et l'interrupteur (36). Connecte avec des connecteurs noirs (37) et rouges (38). Tourne l'interrupteur pour allumer le moteur.

Compare la vitesse du moteur avec le montage de l'expérience 4. Le moteur tourne plus rapidement car la tension fournie par deux piles est plus forte.

NL Leg twee batterijbakjes (34) in serieschakeling, een motor (33) en de schakelaar (36) op het rooster (44). Verbind deze elementen met de zwarte (37) en de rode (38) aansluitingen. Druk op de schakelaar om de motor te starten.

Vergelijk de snelheid van de motor nu met de opstelling uit experiment 4. De motor draait sneller omdat twee batterijen een grotere spanning opwekken.

ES Coloca sobre la rejilla (44) dos cajetines para pilas (34) conectados en serie, el motor (33) y el interruptor (36). Conecta los elementos utilizando los cables negros (37) y rojos (38). Acciona el interruptor para poner en marcha el motor.

Compara la velocidad del motor con la observada en el montaje realizado en el experimento n.º 4. El motor gira a mayor velocidad ya que la tensión proporcionada por las dos pilas es mayor.

IT Sulla griglia (44), posiziona due supporti per pile (34), un motore (33) e l'interruttore (36). Collega con dei connettori neri (37) e dei connettori rossi (38). Gira l'interruttore per accendere il motore.

Confronta la velocità del motore con il montaggio dell'esperimento 4. Il motore gira più rapidamente in quanto la tensione fornita da due pile è più forte.



6

Composants en série Onderdelen in serieschakeling Elementos conectados en serie Componenti in serie



FR Sur la grille (44), place deux supports à piles (34) en série, un moteur (33), l'ampoule (35) et l'interrupteur (36). Connecte avec des connecteurs noirs (37) et rouges (38). Tourne l'interrupteur pour fermer le circuit.

L'ampoule brille puis s'éteint petit à petit.

NL Leg twee batterijbakjes (34) in serieschakeling, een motor (33), de lamp (35) en de schakelaar (36) op het rooster (44). Verbind deze elementen met de zwarte (37) en de rode (38) aansluitingen. Druk op de schakelaar om het circuit te sluiten.

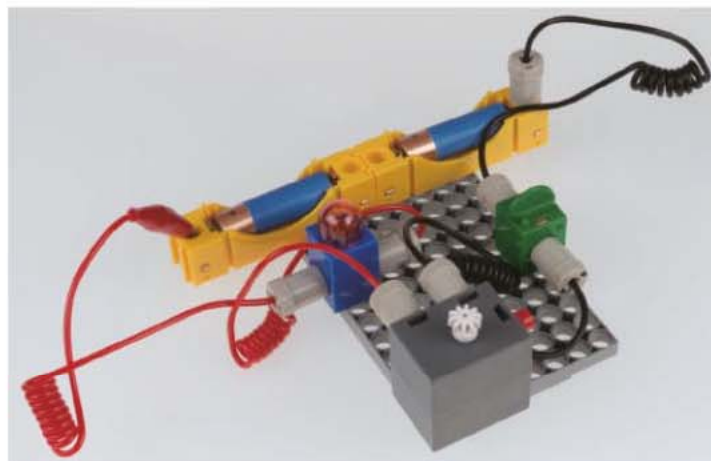
De lamp brandt en dooft dan geleidelijk aan uit.

ES Coloca sobre la rejilla (44) dos cajetines para pilas (34) conectados en serie, el motor (33), la bombilla (35) y el interruptor (36). Conecta los elementos utilizando los cables negros (37) y rojos (38). Acciona el interruptor para cerrar el circuito.

La bombilla se ilumina y va apagándose gradualmente.

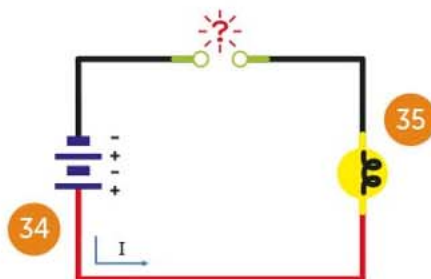
IT Sulla griglia (44), posiziona due supporti per pile (34), un motore (33), la lampadina (35) e l'interruttore (36). Collega con dei connettori neri (37) e dei connettori rossi (38). Gira l'interruttore per chiudere il circuito.

La lampadina brilla quindi si accende poco a poco.



7

Conducteur ou isolant ? Geleider of isolator? ¿Conductor o aislante? Conduttore o isolante?



34 Pile
Batterij
Pila

35 Ampoule
Lamp
Bombilla
Lampadina

FR Tu vas maintenant tester la conductivité électrique des objets. Place l'objet au contact des connecteurs noirs (37). Si l'ampoule (36) s'allume, l'objet est conducteur; sinon il est isolant.

NL Nu ga je de elektrische geleidbaarheid van de voorwerpen testen. Breng het voorwerp in contact met de zwarte aansluitingen (37). Als de gloeilamp (36) oplicht, is het voorwerp een geleider, anders is het een isolator.

ES A continuación, comprobarás la conductividad eléctrica de diferentes objetos. Coloque el objeto en contacto con los cables negros (37). Si la bombilla (36) se ilumina, será indicativo de que el objeto es un elemento conductor; de lo contrario, será un aislante.

IT Ora testerai la conduttività elettrica degli oggetti. Posiziona l'oggetto a contatto con dei connettori neri (37). Se la lampadina (36) si accende, l'oggetto è conduttore; in caso contrario è isolante.



une cuillère
Een lepel
una cuchara
un cucchiaino



du journal
krantenpapier
periódicos
del giornale



un verre
een glas
un vaso
un bicchiere



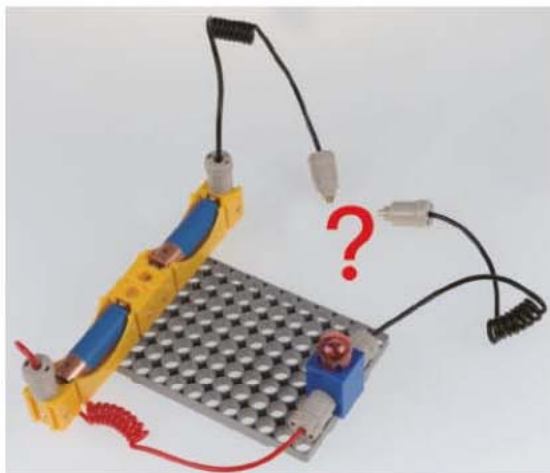
une pièce de
monnaie
een muntstuk
una moneta
una moneta



des clés
sleutels
llaves
delle chiavi



un stylo
een pen
un bolígrafo
una penna

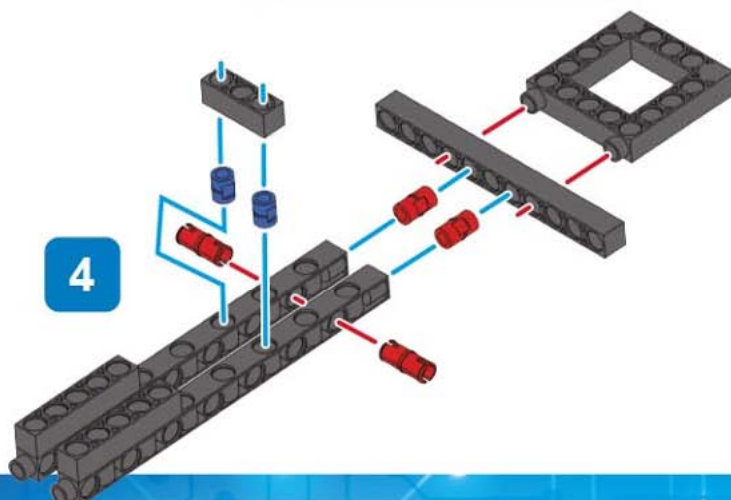
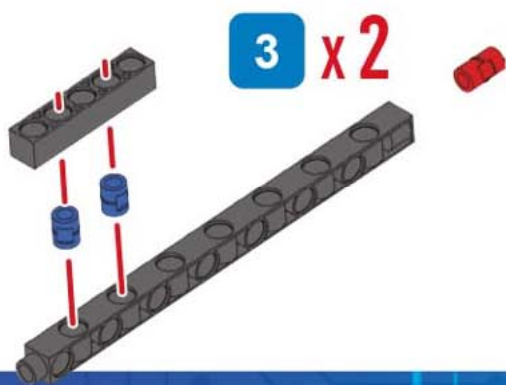
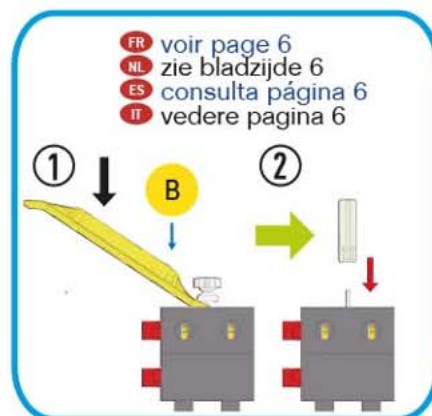
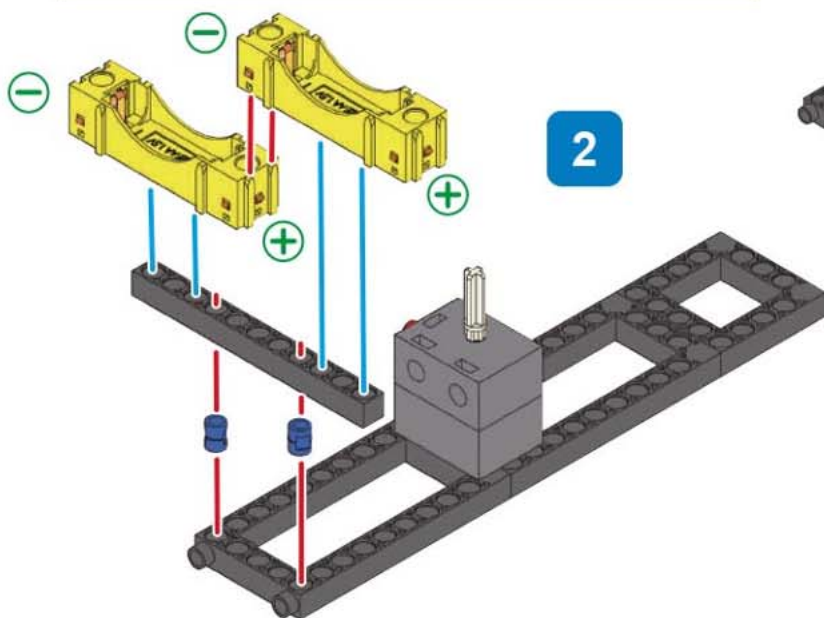
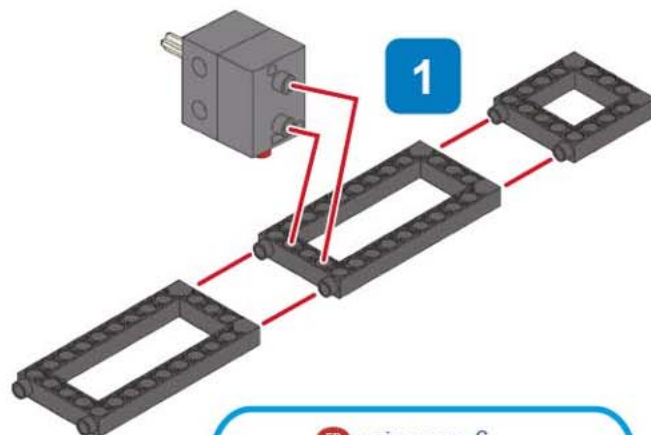


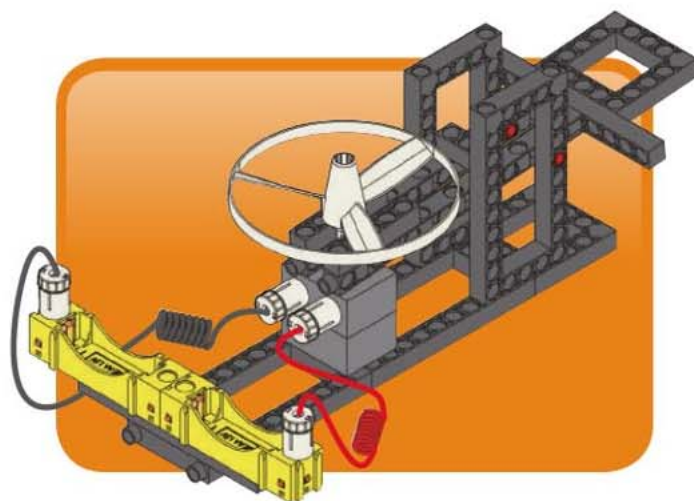
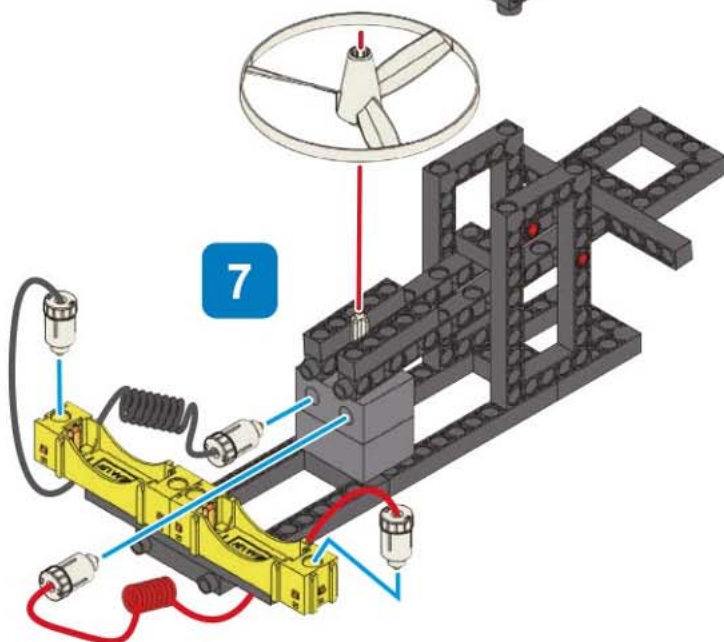
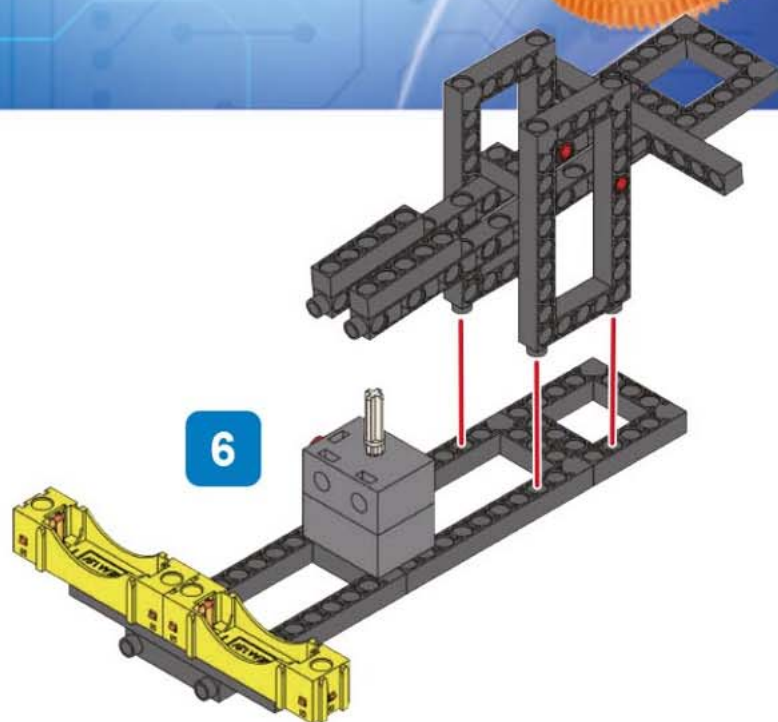
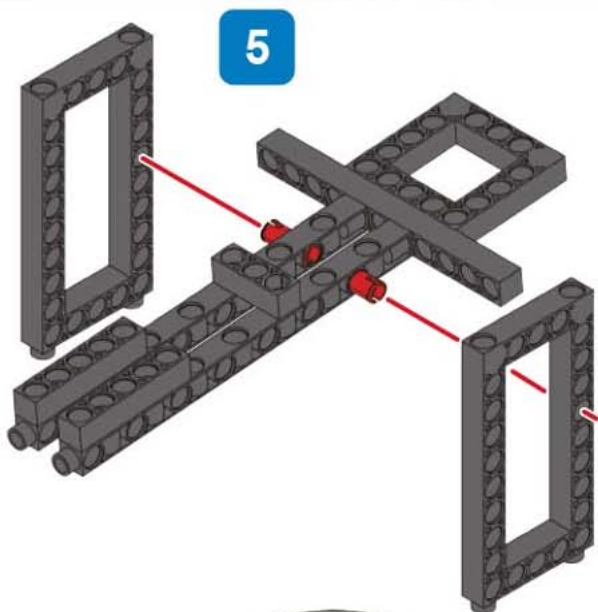
1

Hélice volante - de vliegende schroef Platillo volante - Elica volante

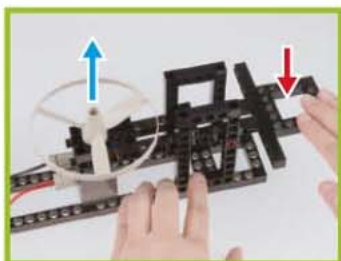
Il te faut / Wat heb je nodig? / Necesitas / Fallo tu:

1	11	23	26	28	30
x2	x1	x1	x2	x2	x2
31	32	33	34	37	38
x2	x4	x1	x2	x1	x1
41	42	50			
x8	x2	x1			





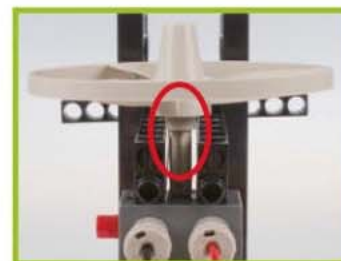
Comment jouer / Hoe ga je te werk? / Cómo jugar / Come giocare



- FR Appuie pour faire envoler l'hélice.
- NL Druk om de schroef te laten wegvliegen.
- ES Presiona para hacer volar el aspa.
- IT Premi per fare volare l'elica



- FR Si cela ne fonctionne pas, inverse les connecteurs.
- NL Als dit niet werkt, wissel dan de aansluitingen om.
- ES Si no sale volando, invierte la posición de los cables.
- IT Se non funziona, inverti i connettori.



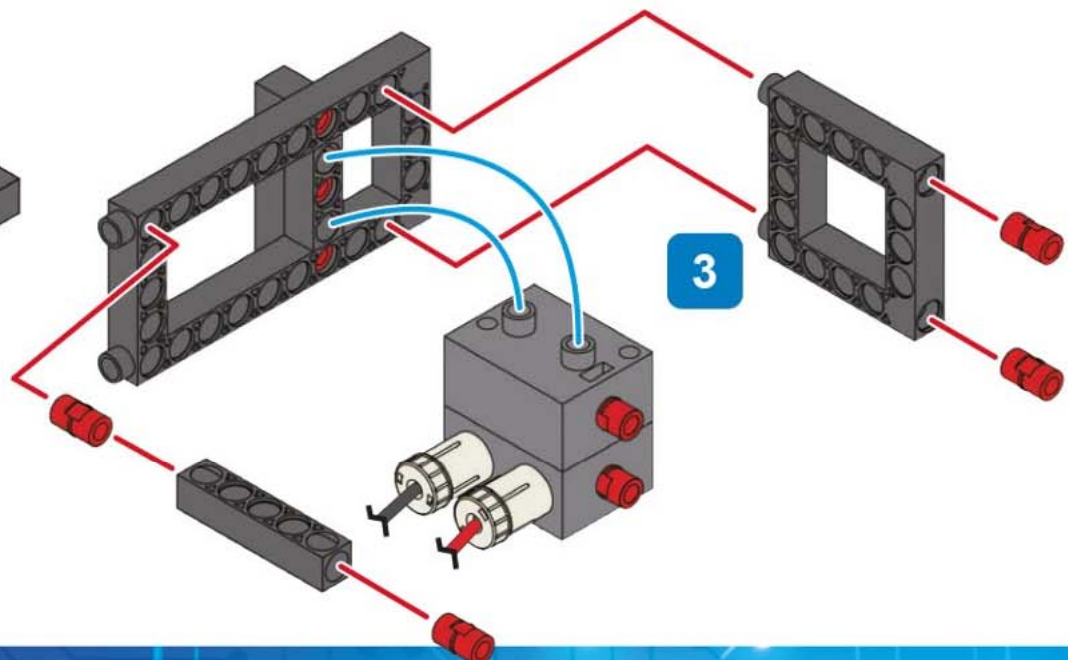
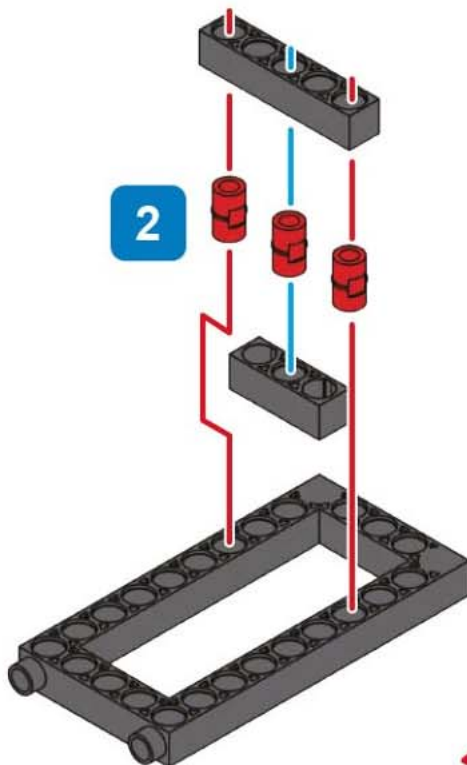
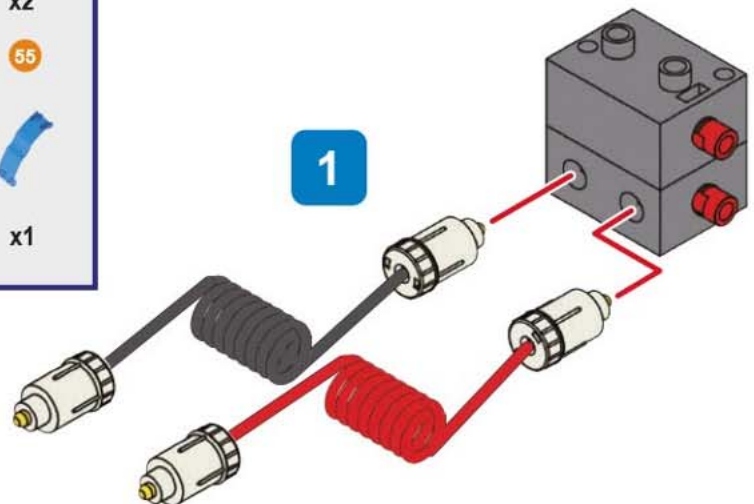
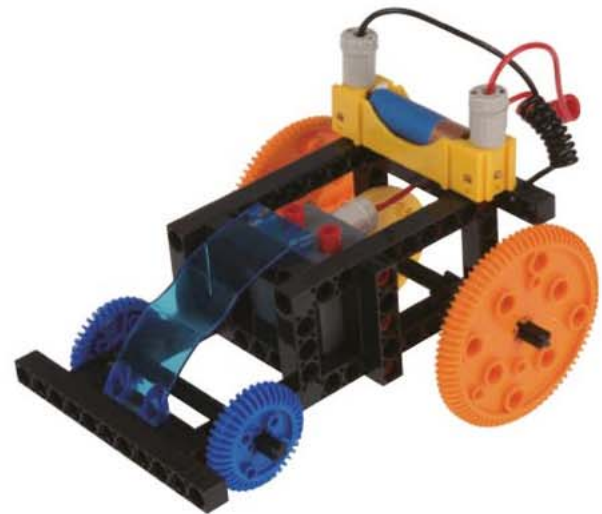
- FR Ne serre pas trop.
- NL Schroef ze niet al te vast.
- ES No aprietes demasiado los elementos ensamblados.
- IT Non serrare troppo.

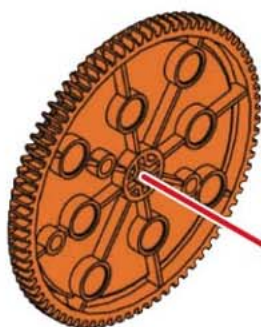
2

Voiture - Auto Automóvil - Auto

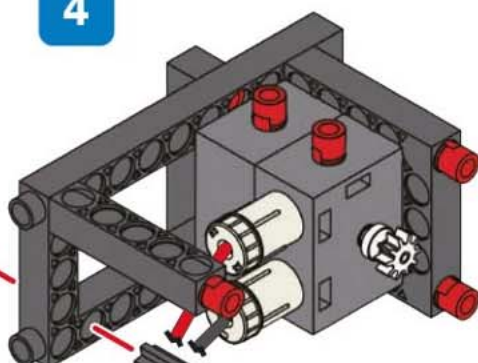
Il te faut / Wat heb je nodig? / Necesitas / Fallo tu:

						
x1	x1	x2	x2	x1	x1	
						
x1	x2	x1	x2	x1	x2	x2
						
x1	x1	x1	x1	x11	x1	x1



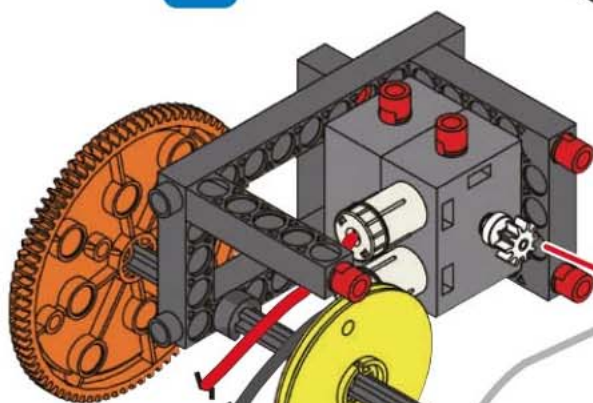


4

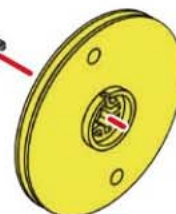


- FR Laisse un espace d'environ 1 mm.
- NL Laat ongeveer 1 mm vrij.
- ES Deja una separación de aproximadamente 1 mm.
- IT Lascia uno spazio di circa 1 mm tra la ruota e la struttura per garantire un movimento fluido.

5

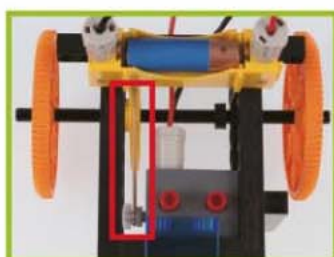
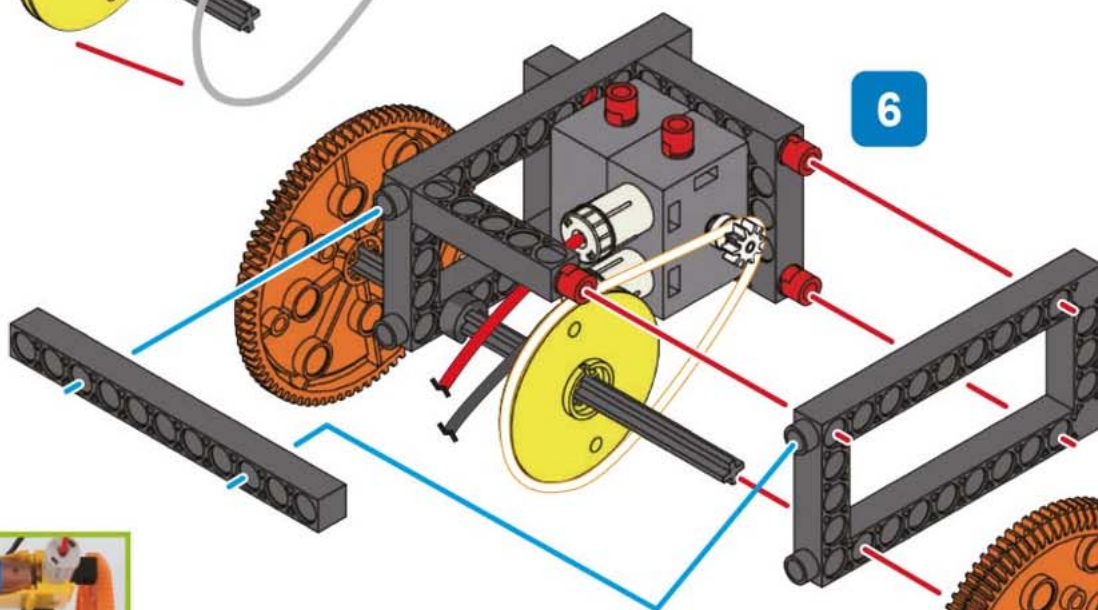


15
XXL- 15 cm

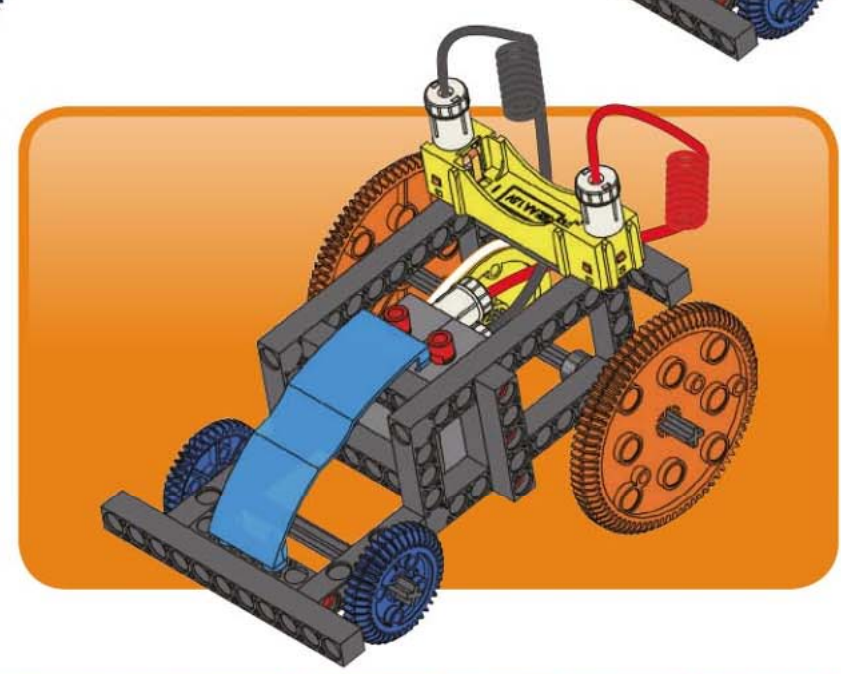
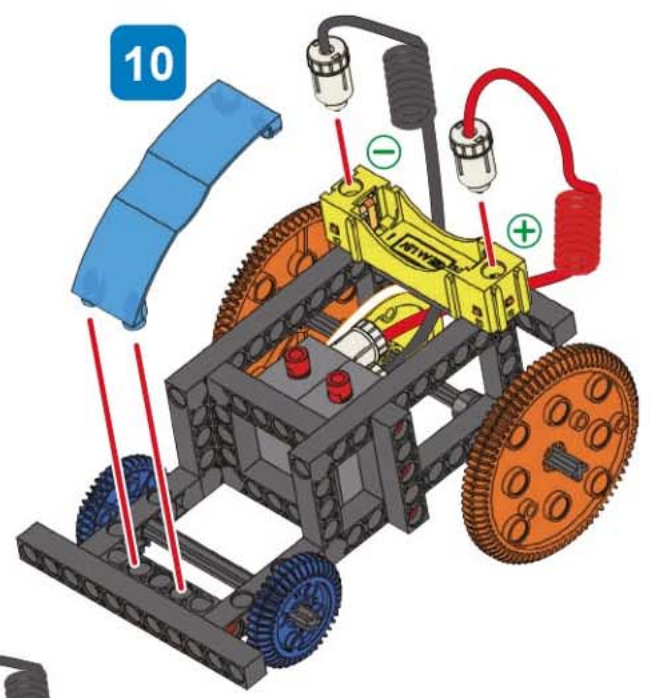
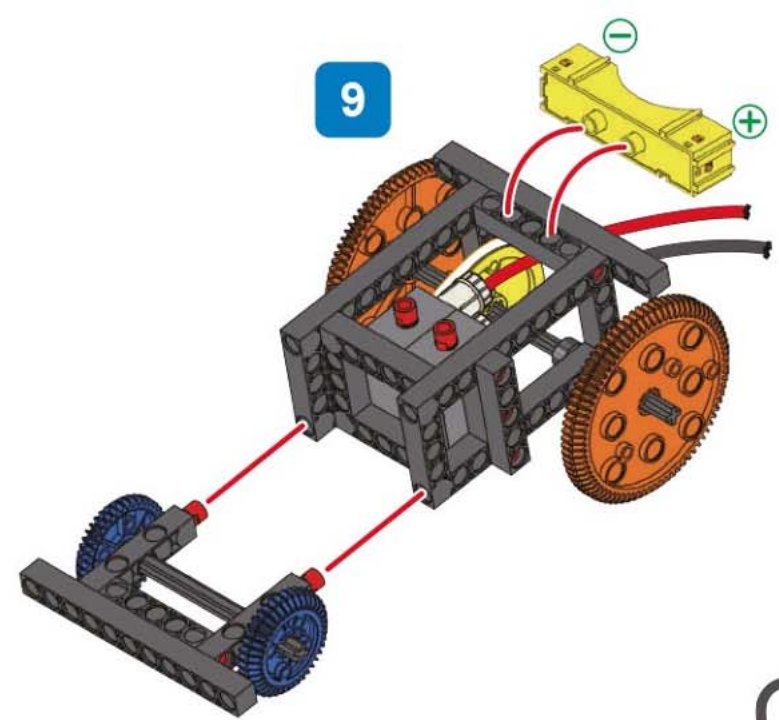
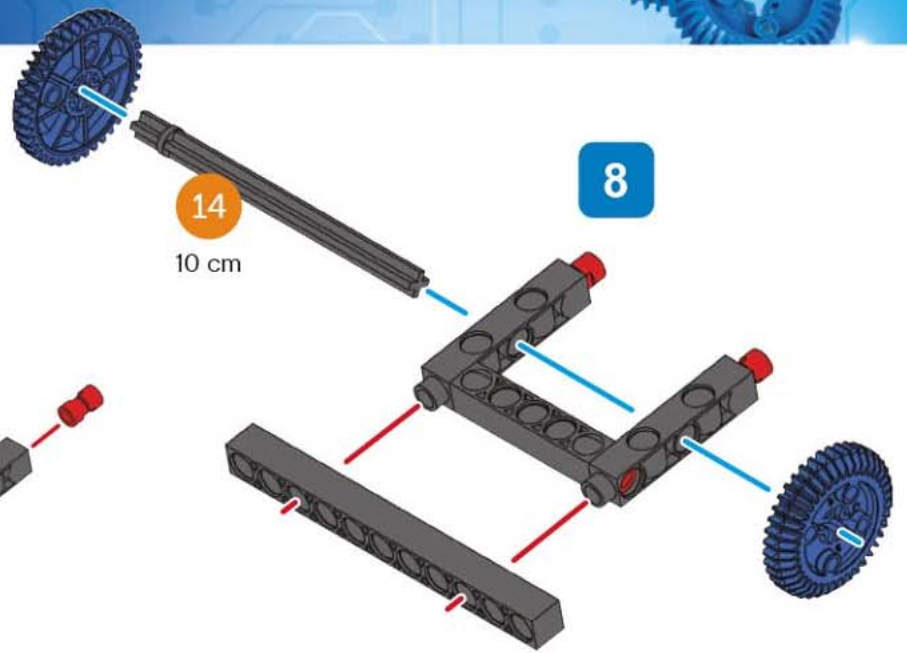
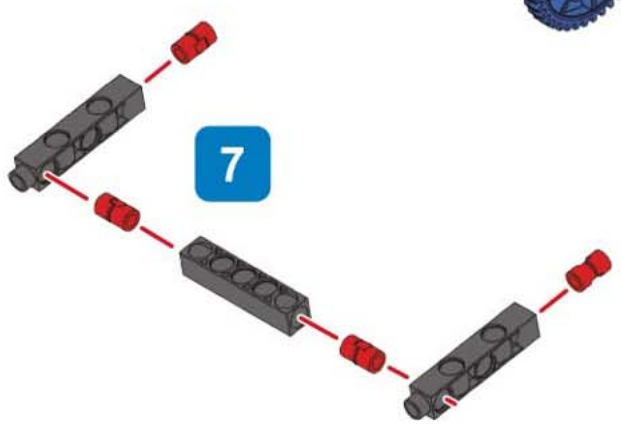


51

6



- FR La poulie et le pignon doivent être alignés.
- NL De riemschijf en het rondsel moeten op één lijn liggen.
- ES La polea y el piñón deben estar alineados entre sí.
- IT La puleggia e il pignone devono essere allineati per assicurare un movimento fluido.

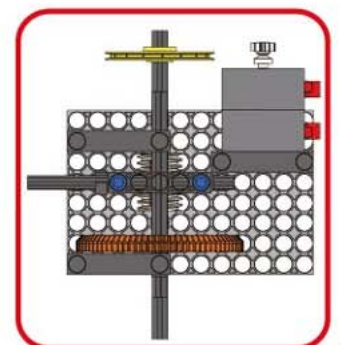
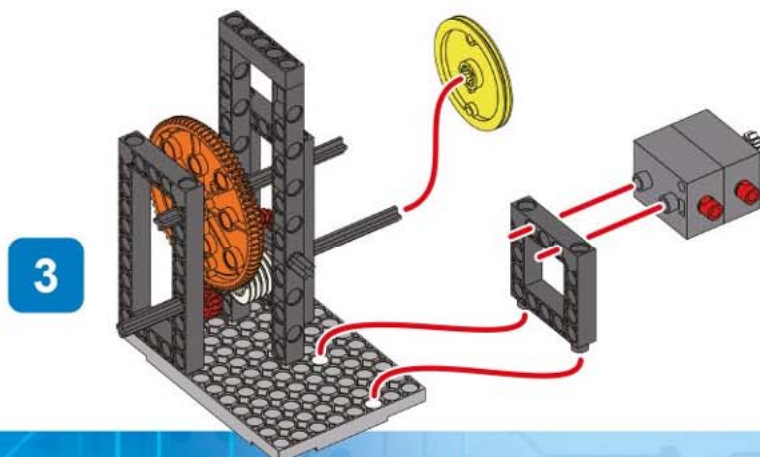
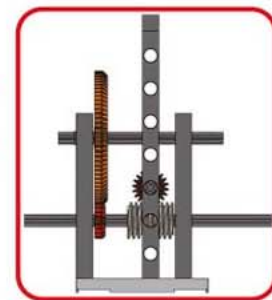
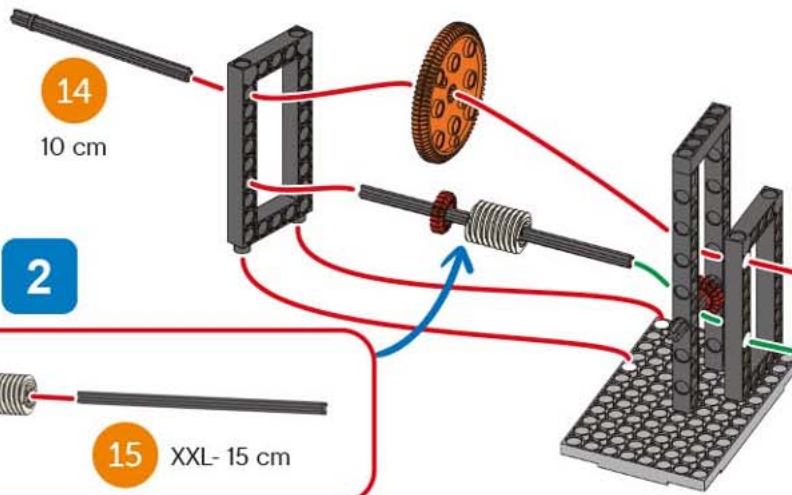
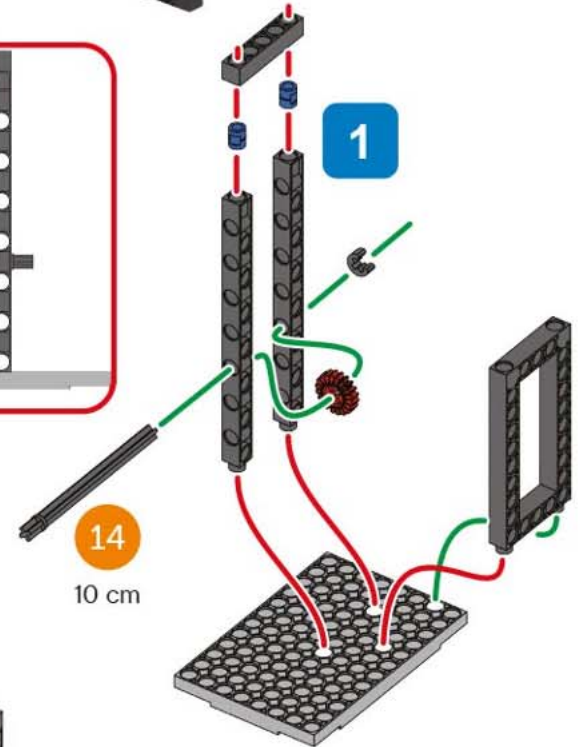
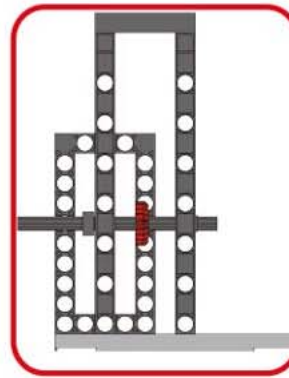


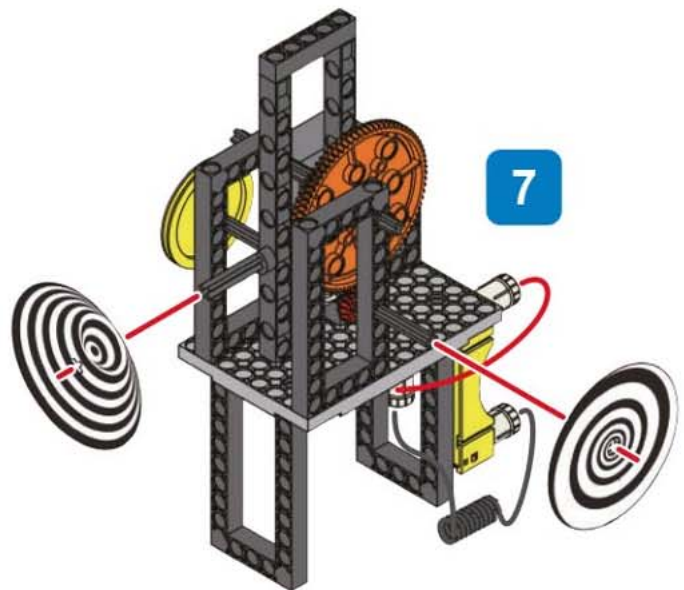
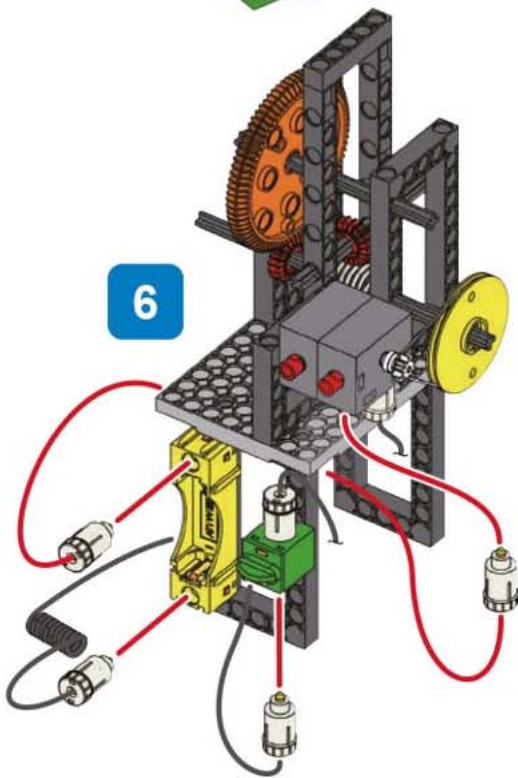
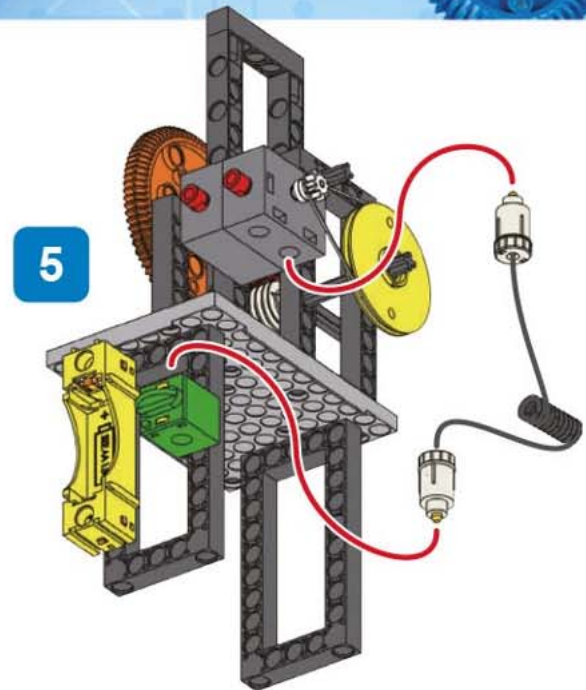
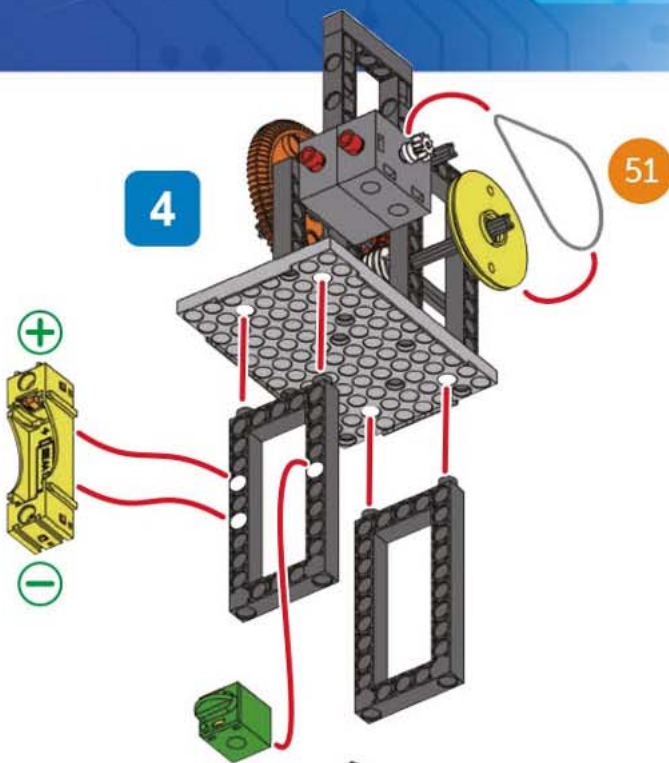
3

Illusion d'optique - Optische illusie Ilusión óptica - Illusione ottica

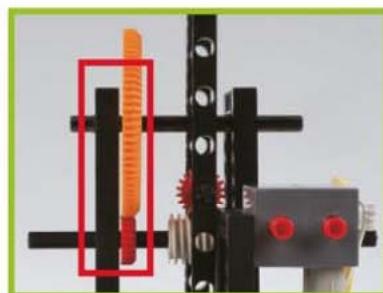
Il te faut / Wat heb je nodig? / Necesitas / Fallo tu:

4	5	6	9	10	14	15
x1	x1	x2	x1	x1	x2	x1
26	28	31	32	33	34	36
x1	x1	x2	x4	x1	x1	x1
37	38	41	44	51	58	
x2	x1	x2	x1	x1	x1	





- FR Laisse un espace d'environ 1 mm.
- NL Laat ongeveer 1 mm vrij.
- ES Deja una separación de aproximadamente 1 mm.
- IT Lascia uno spazio di circa 1 mm

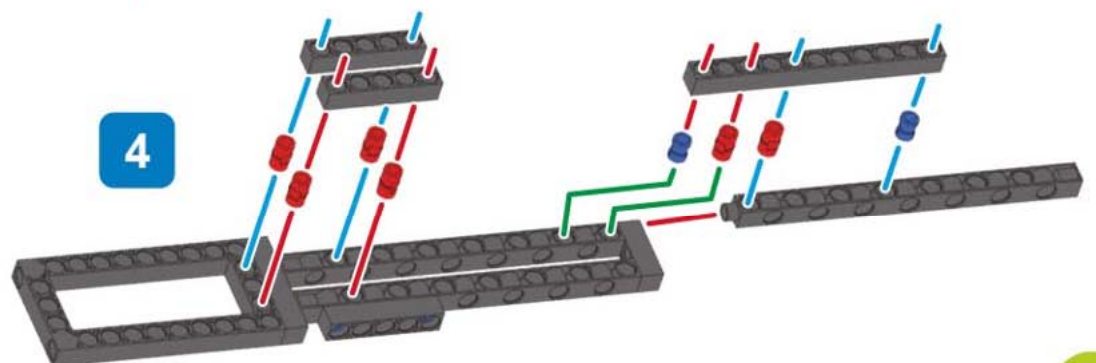
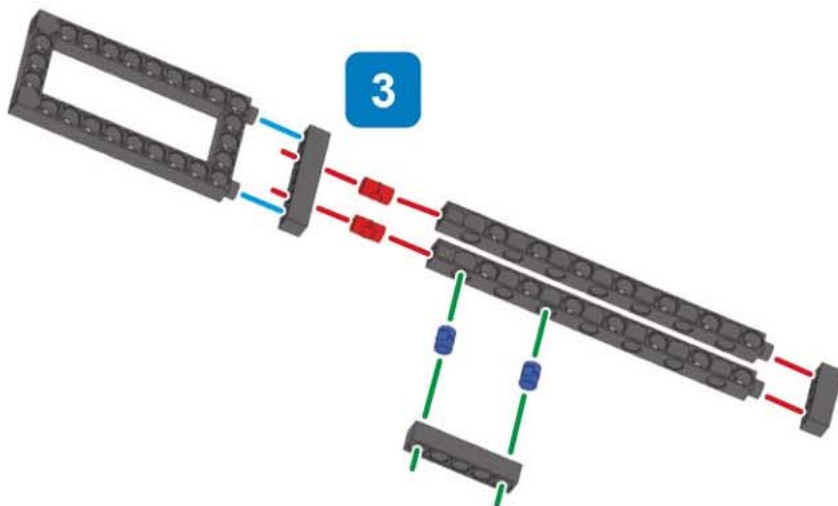
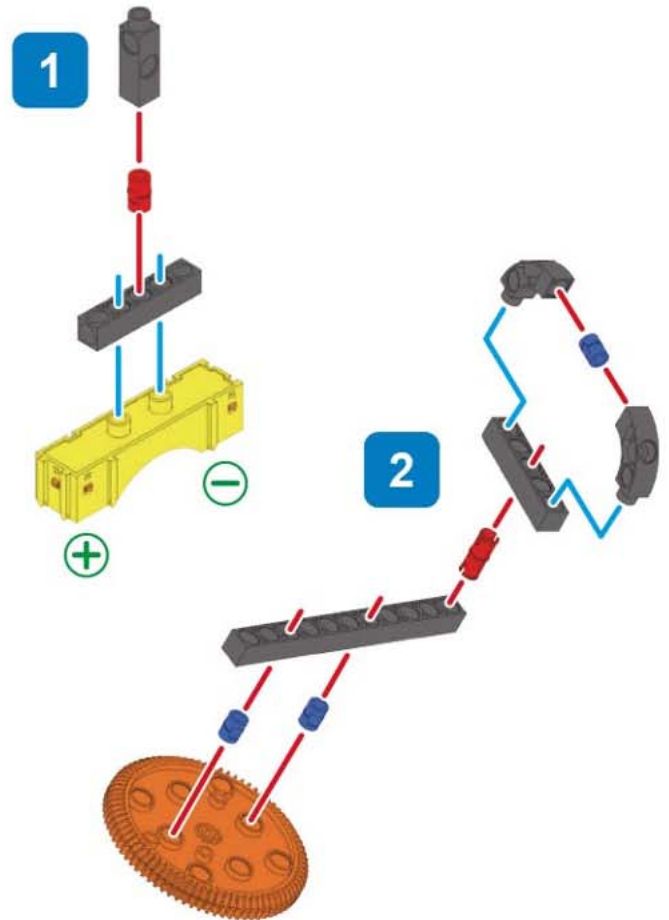


4

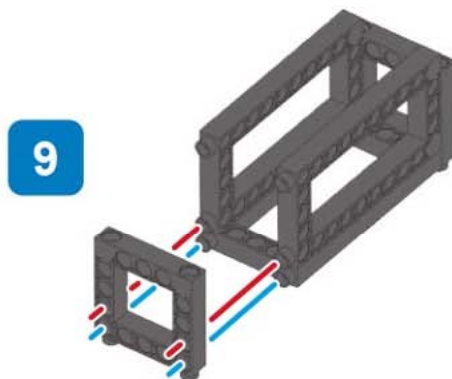
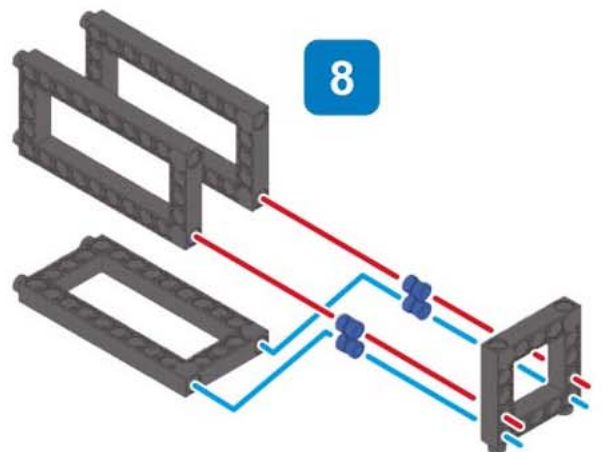
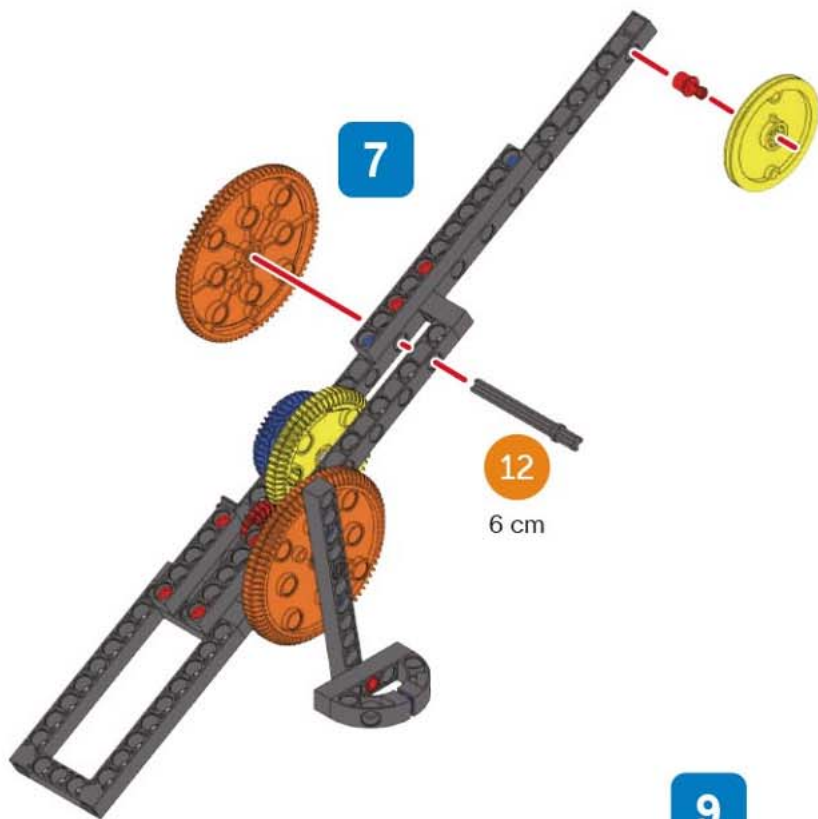
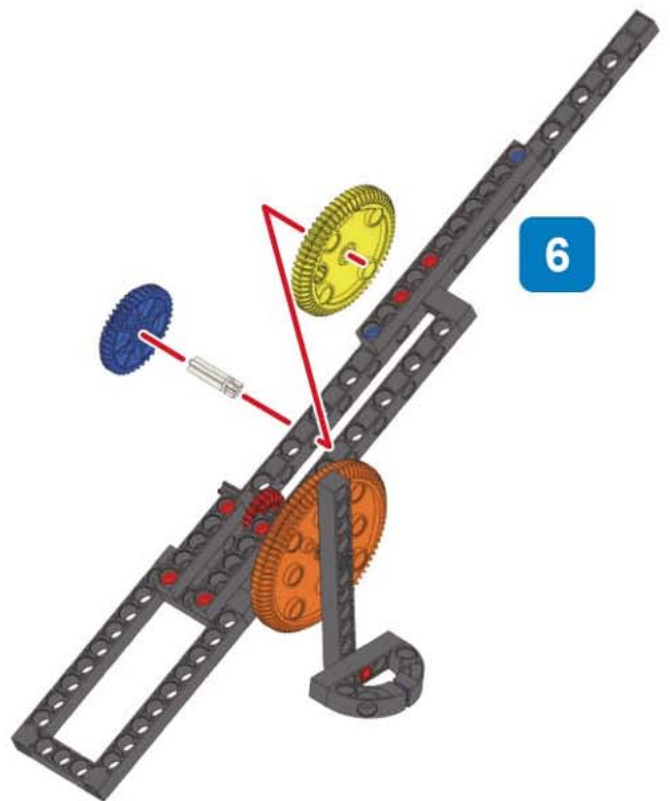
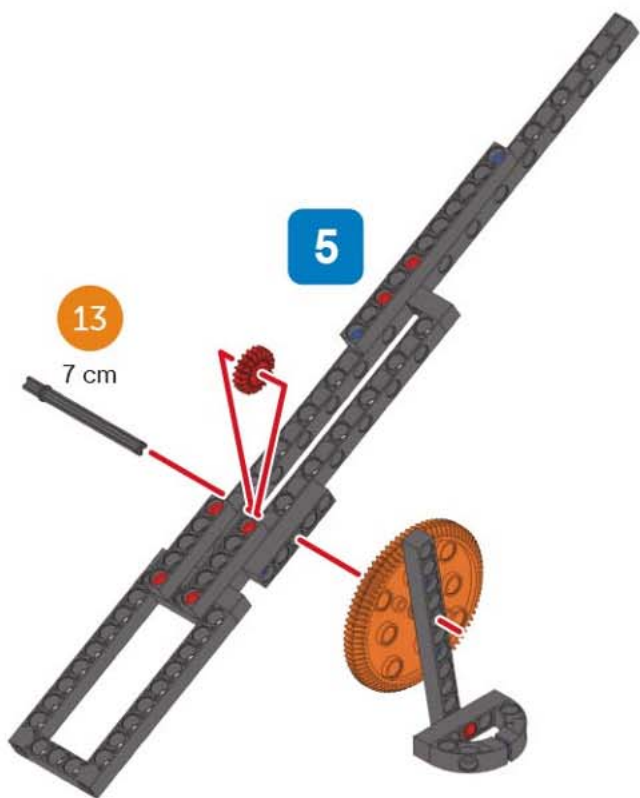
Jeu de pêche - Visspel Juego de pesca - Gioco di pesca

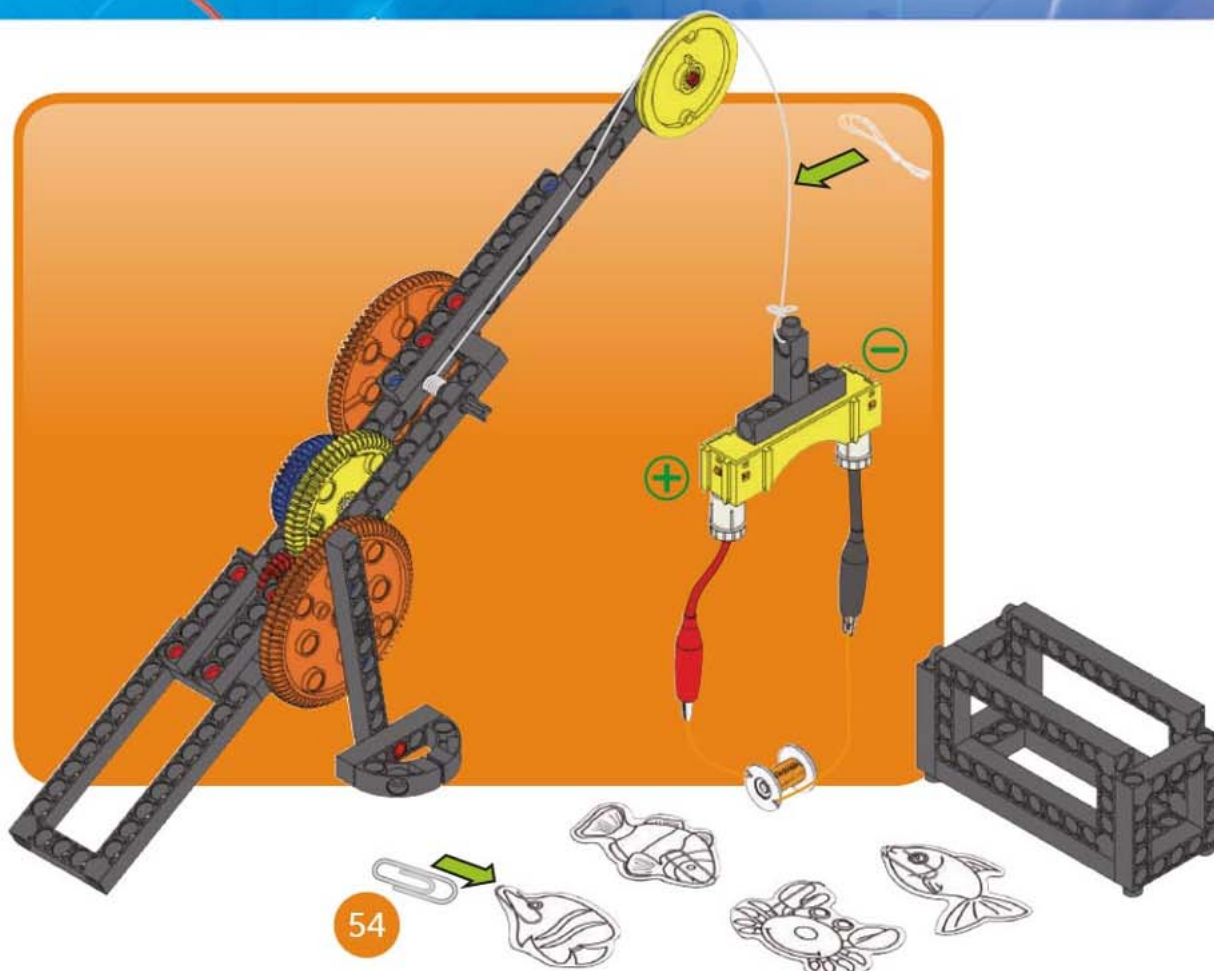
Il te faut / Wat heb je nodig? / Necesitas / Fallo tu:

1	3	5	6	7	8	9	11	12	13
x1	x1	x1	x1	x1	x1	x2	x1	x1	x1
22	23	24	25	26	28	30	31	32	34
x2	x1	x1	x1	x5	x2	x2	x3	x4	x1
39	40	41	42	45	46	47	48	57	59
x1	x1	x11	x9	x1	x1	x1	x1	x4	x1
58									
x1									



4





- FR Enroule le fil de cuivre.
Enlève l'isolant.
NL Rol de koperdraad op.
Haal de isolator weg.
ES Enrolla el hilo de cobre.
Retire el aislante.
IT Avvolgi il filo di rame.
Rimuovi l'isolante.



Comment jouer / Hoe ga je te werk? / Cómo jugar / Come giocare



- FR Pêche avec l'aimant et place les poissons dans le panier.
NL Vis met de magneet en leg de vissen in de mand.
ES Pesca utilizando el imán y colocar los peces en la cesta.
IT Pesca con la calamita i pesci nel cesto.



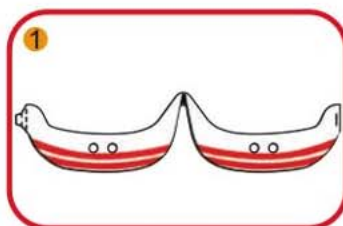
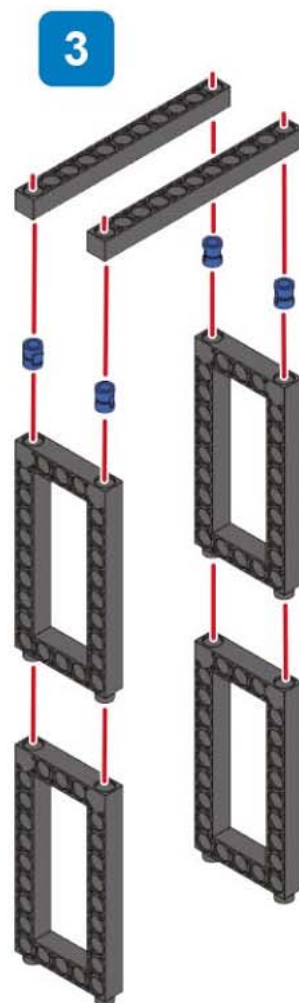
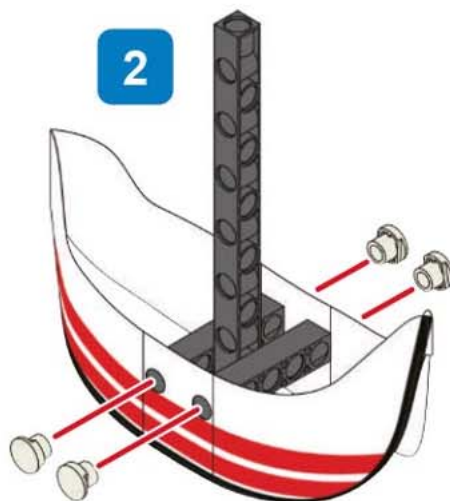
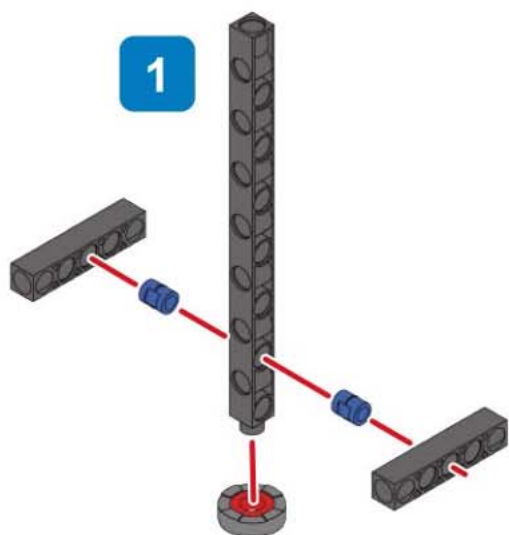
- FR Fais des nœuds pour accrocher la ficelle.
NL Maak knopen om het touwtje aan vast te maken.
ES Haz nudos para enganchar la cuerda.
IT Fai dei nodi per agganciare la cordicella.

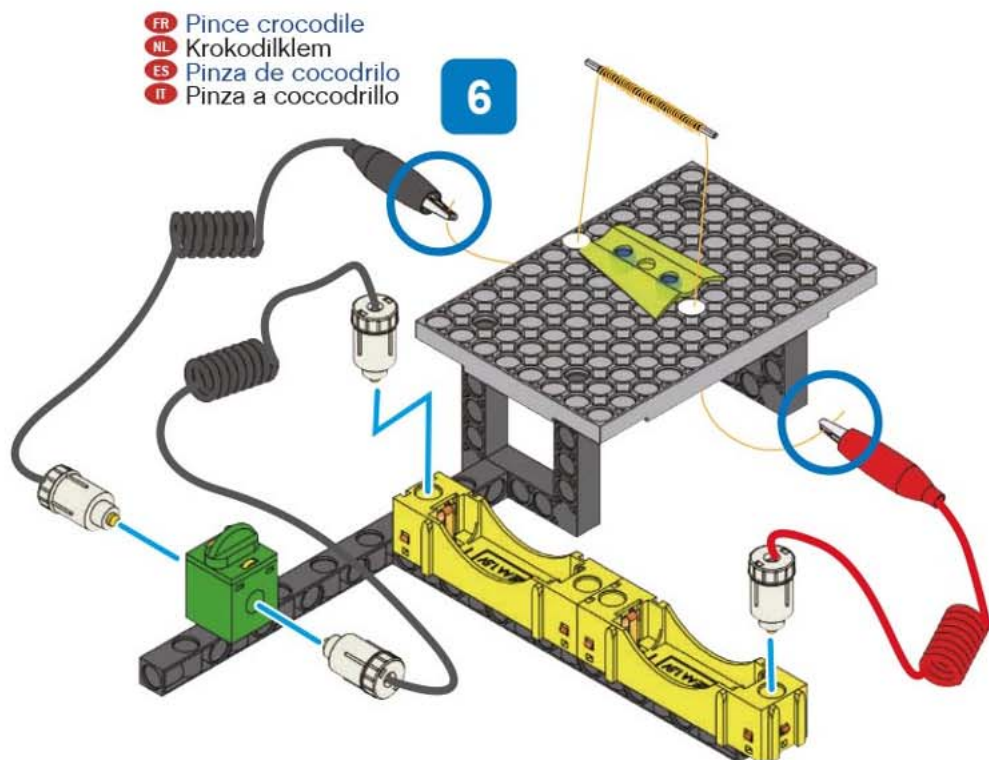
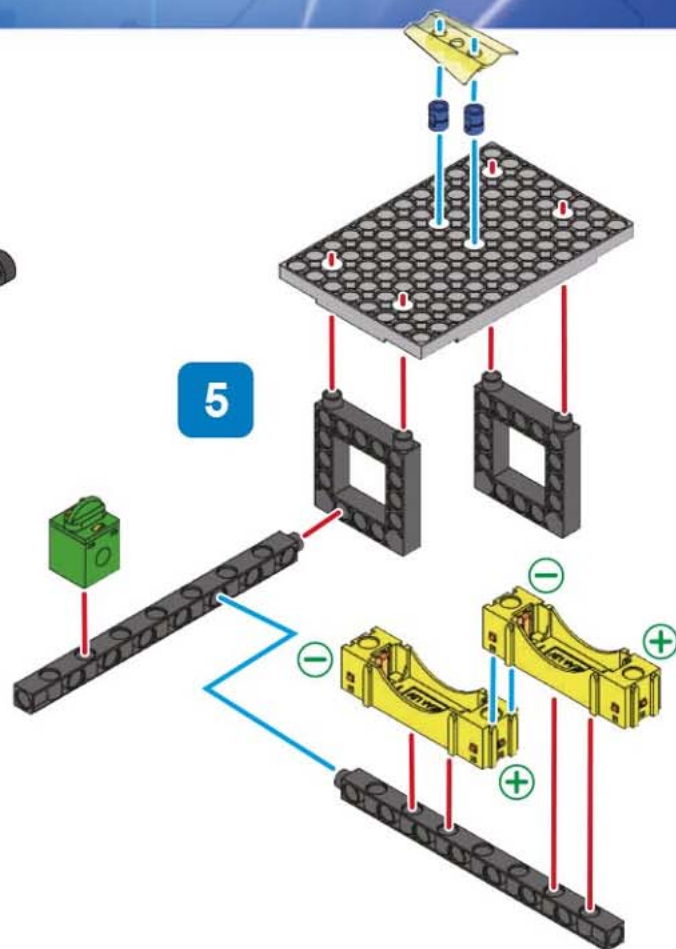
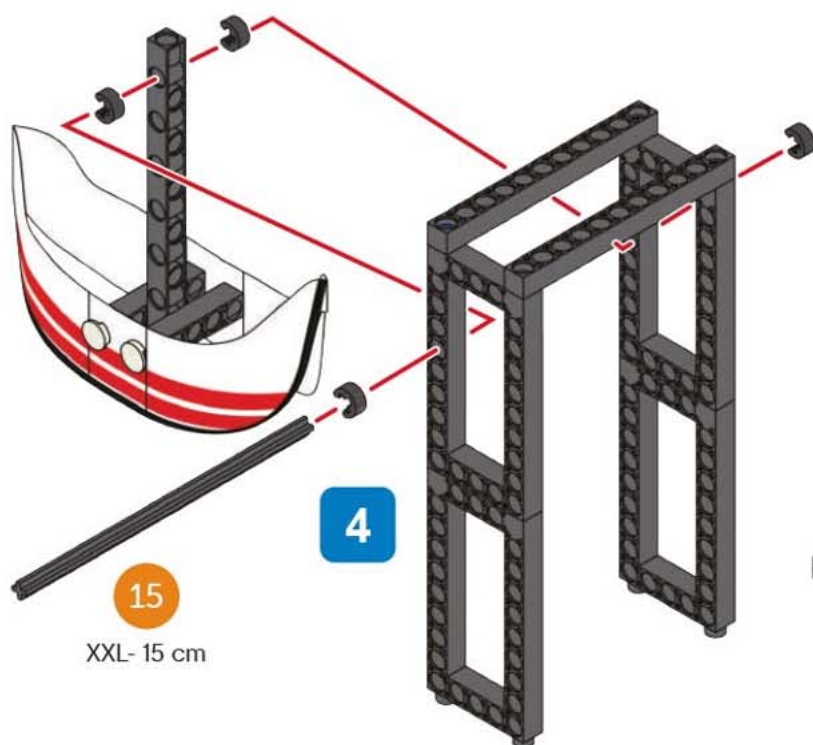
5

Bateau - Boot Barco - Nave

Il te faut / Wat heb je nodig? / Necesitas / Fallo tu :

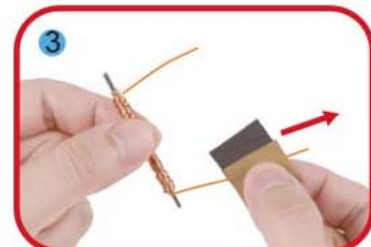
4	15	16	25	28	30	31
x4	x1	x1	x2	x2	x2	x3
32	34	36	37	39	40	41
x4	x2	x1	x1	x1	x1	x8
43	44	47	48	49	54	58
x4	x1	x1	x1	x1	x1	x1

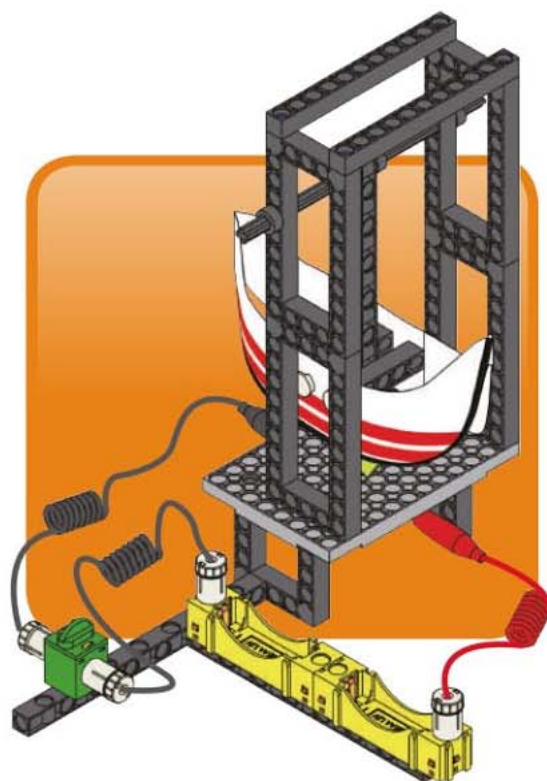
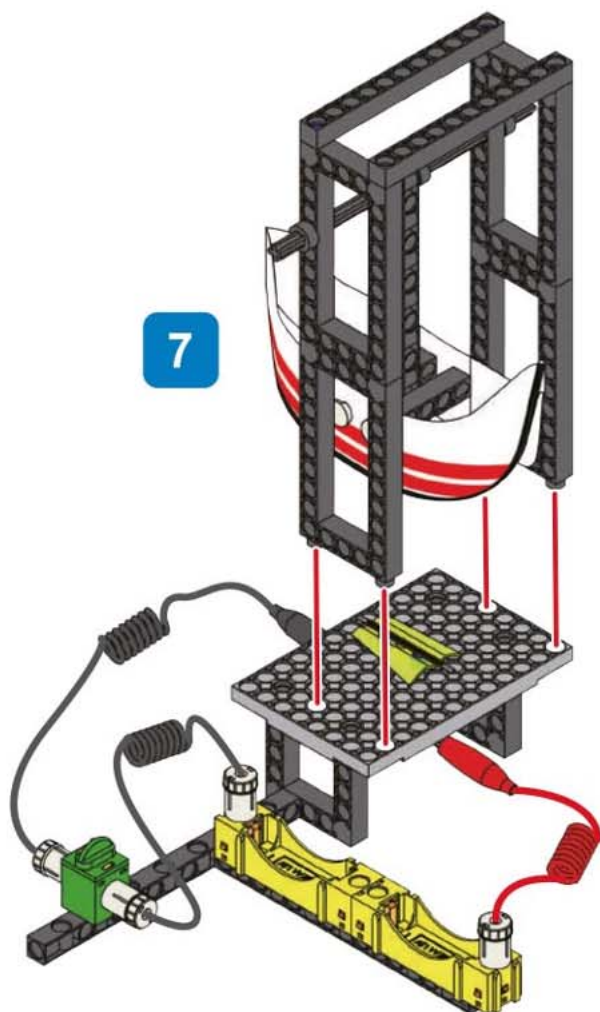




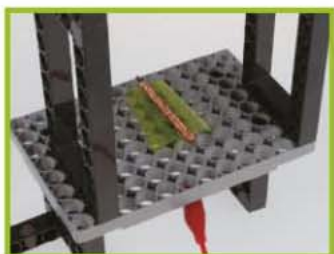
- FR Pince crocodile
- NL Krokodilklem
- ES Pinza de cocodrilo
- IT Pinza a coccodrillo

- FR Enroule le fil de cuivre. Enlève l'isolant.
- NL Rol de koperdraad op. Haal de isolator weg.
- ES Enrolla el hilo de cobre. Retire el aislante.
- IT Avvolgi il filo di rame. Rimuovi l'isolante.

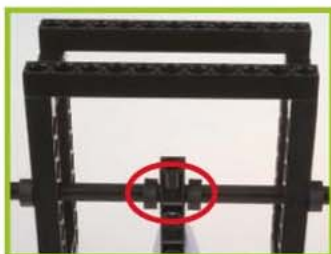




Comment jouer / Hoe ga je te werk? / Cómo jugar / Come giocare



- FR Place la bobine sur l'armature verte (54).
- NL Leg de spoel op het groene onderstel (54).
- ES Coloca la bobina sobre el bastidor verde (54).
- IT Posiziona la bobina sull'armatura verde (54).



- FR Laisse un espace d'environ 1 mm.
- NL Laat ongeveer 1 mm vrij.
- ES Deja una separación de aproximadamente 1 mm.
- IT Lascia uno spazio di circa 1 mm.



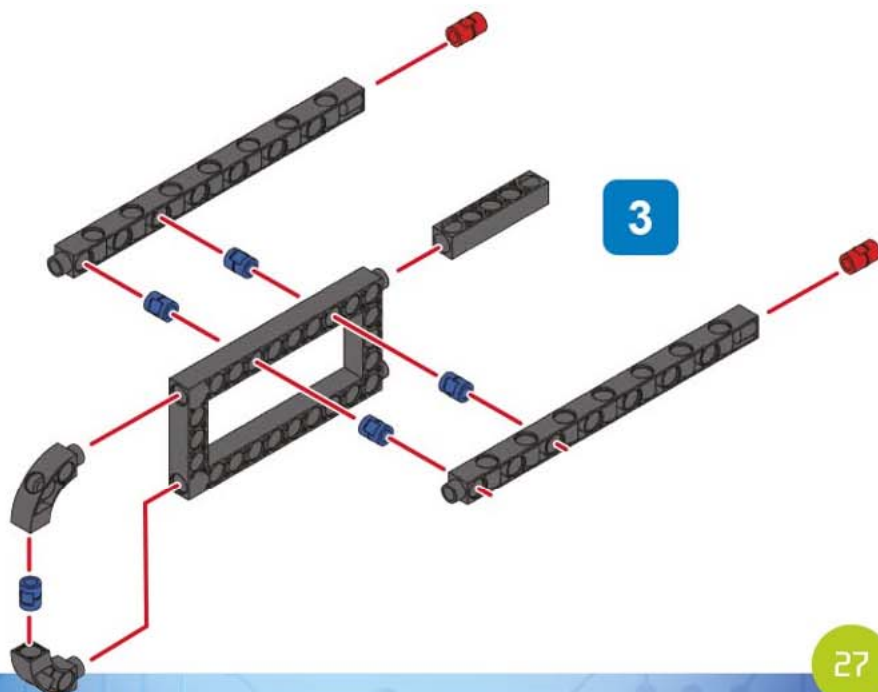
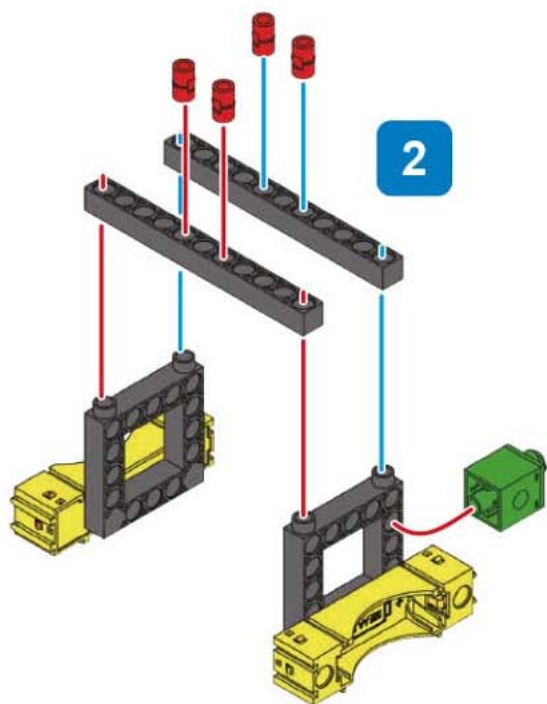
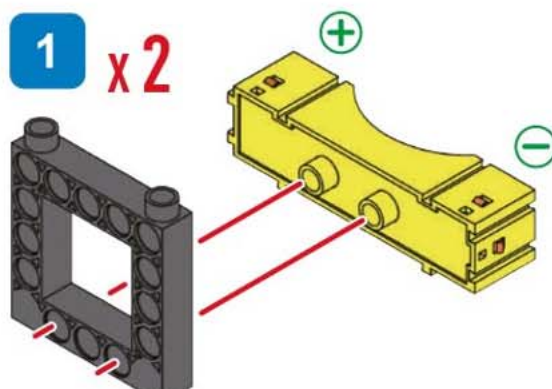
- FR Bascule l'interrupteur.
- NL Druk op de schakelaar.
- ES Acciona el interruptor.
- IT Fai oscillare l'interruttore.

6

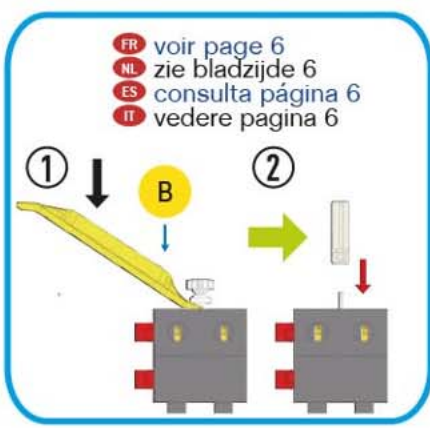
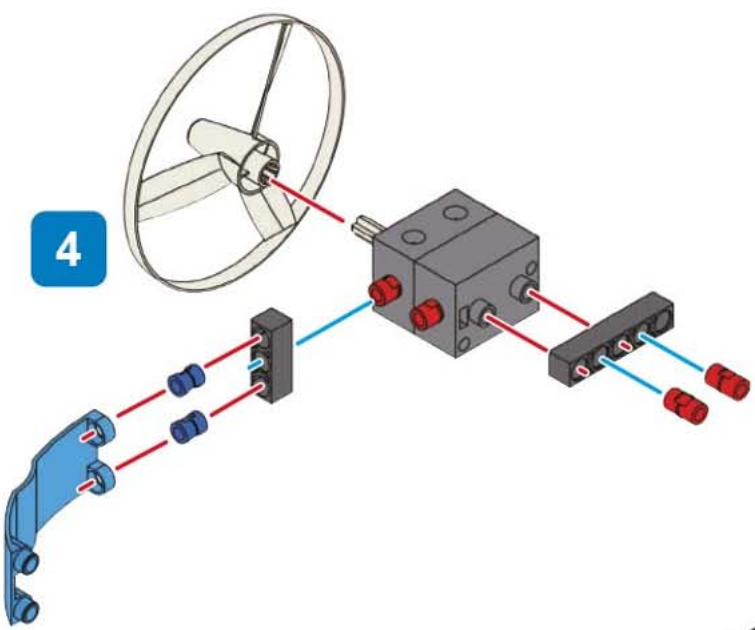
Hélicoptère - Helikopter Helicóptero - Elicottero

Il te faut / Wat heb je nodig? / Necesitas / Fallo tu:

3	7	11	22	23	25	26	28	30	31
x1	x1	x1	x2	x1	x1	x2	x2	x2	x3
32	33	34	36	37	38	39	40	41	42
x1	x1	x2	x1	x2	x1	x1	x1	x7	x9
43	45	46	47	48	49	50	55	58	
x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	



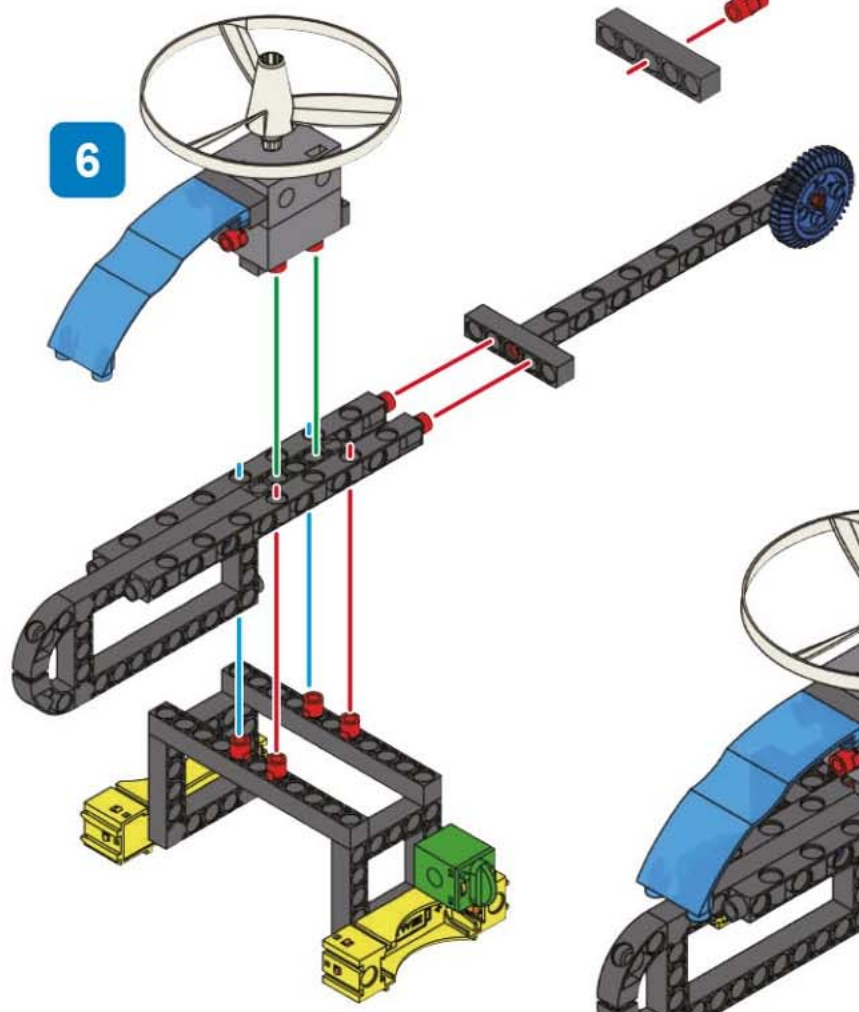
4



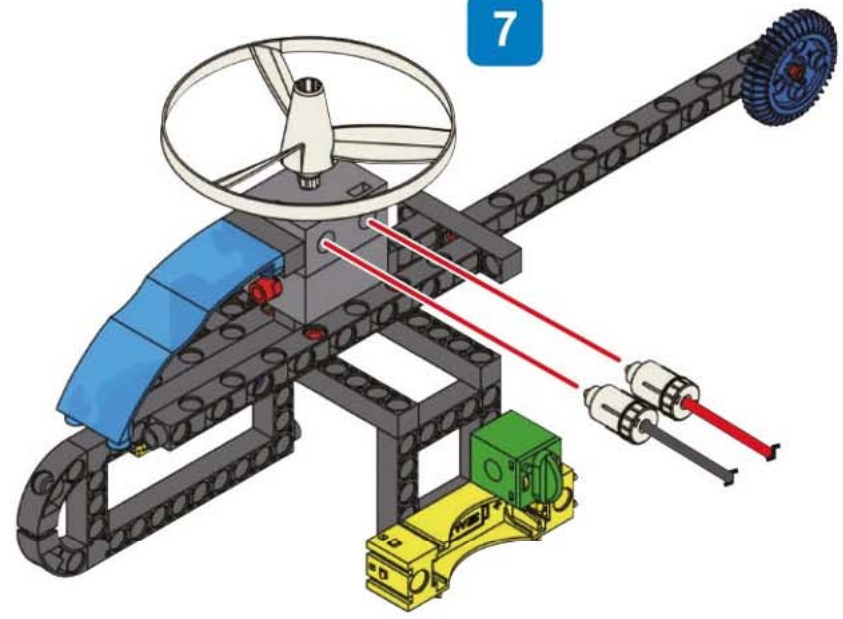
5

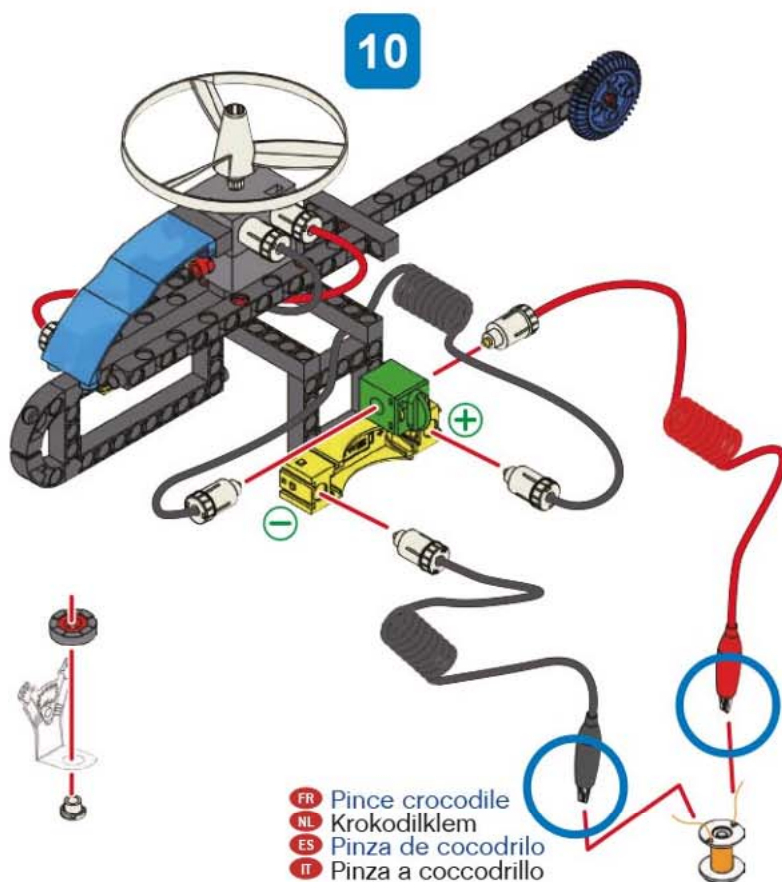
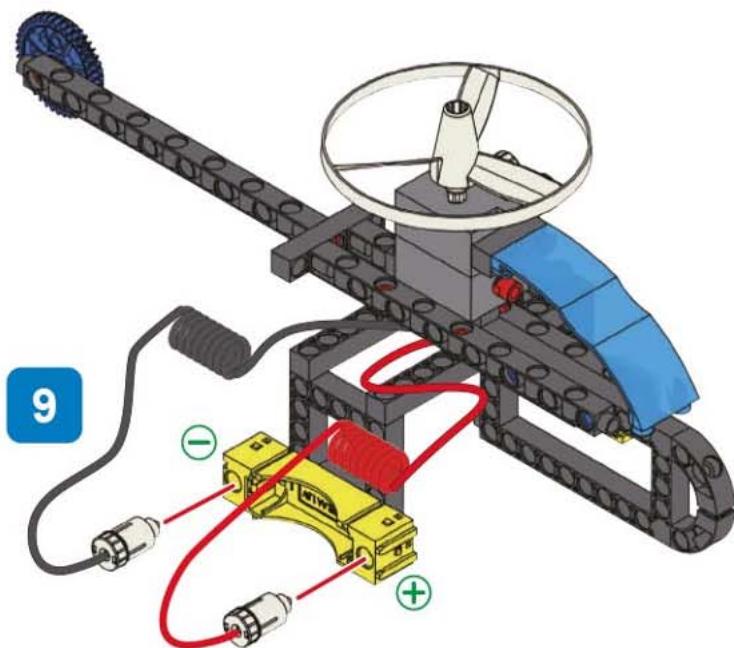


6

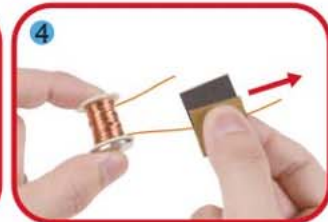


7

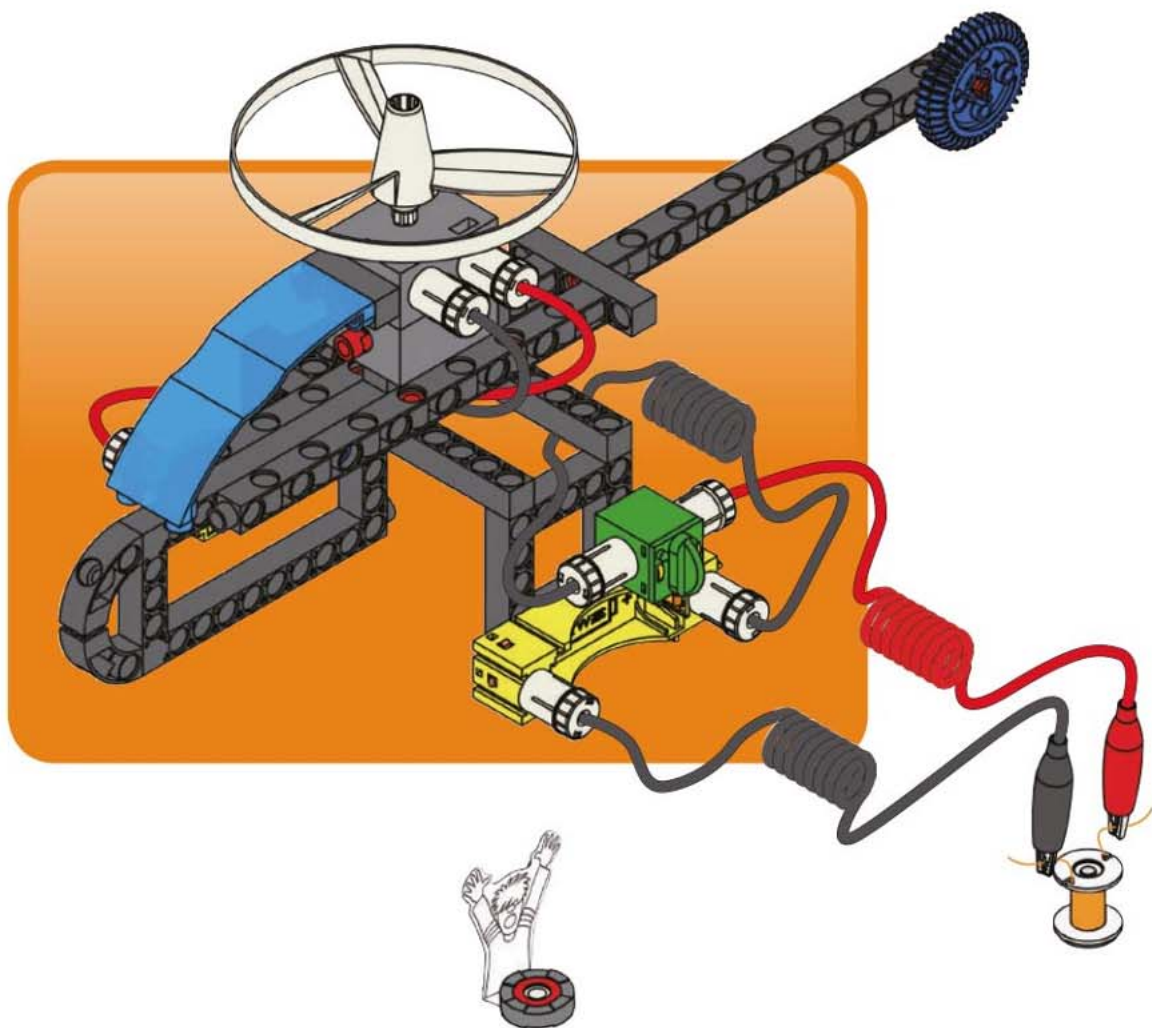




- FR** Enroule le fil de cuivre.
Enlève l'isolant.
- NL** Rol de koperdraad op.
Haal de isolator weg.
- ES** Enrolla el hilo de cobre.
Retire el aislante.
- IT** Avvolgi i filo di rame
Rimuovi l'isolante.



- FR Pince crocodile
NL Krokodilklem
ES Pinza de cocodrilo
IT Pinza a coccodrillo



Comment jouer / Hoe ga je te werk? / Cómo jugar / Come giocare



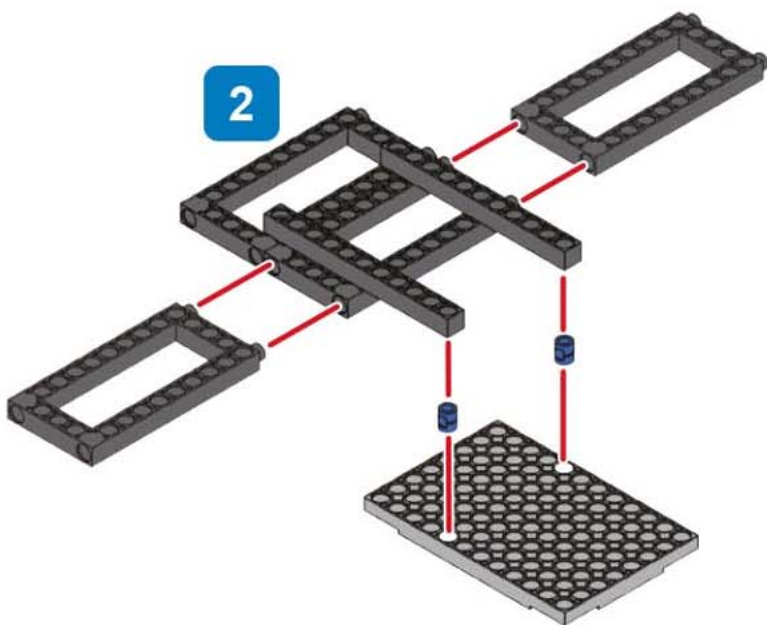
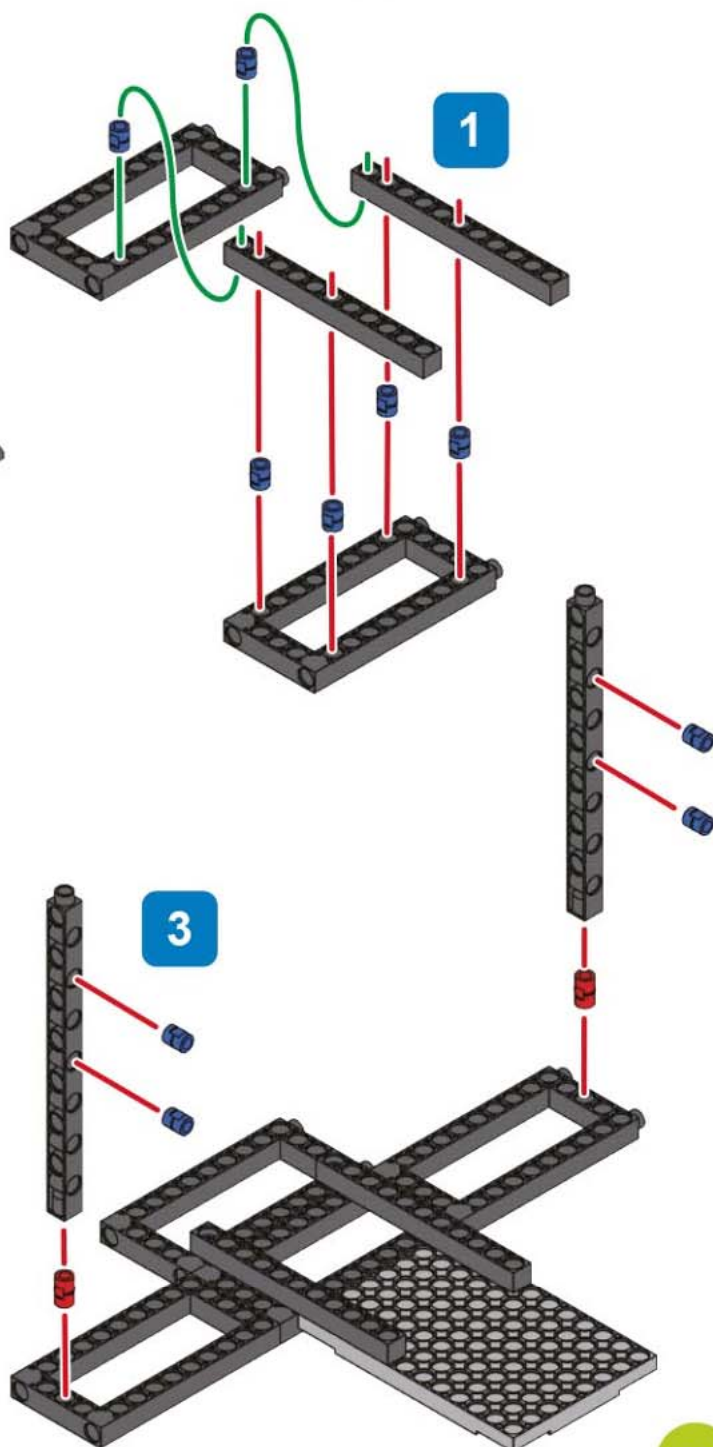
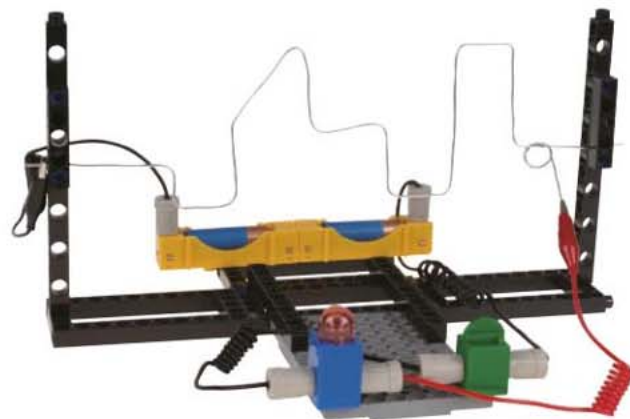
- FR Utilisez l'aimant pour sauver le bonhomme en danger !
- NL Gebruik de magneet om het mannetje in gevaar te redden!
- ES ¡Utiliza el imán para salvar al muñeco en peligro!
- IT Utilizza la calamita per salvare l'uomo in pericolo!

7

Labyrinthe - Doolhof Laberinto - Labirinto

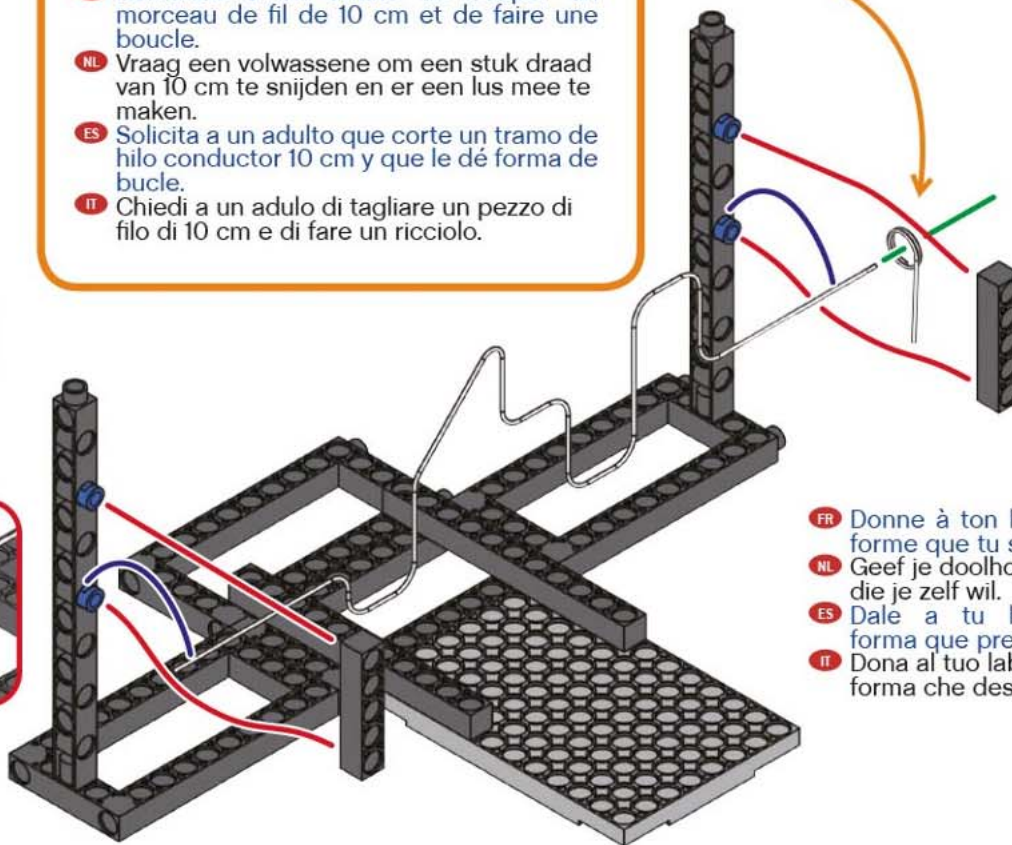
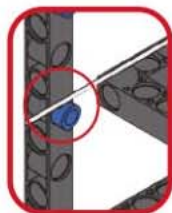
Il te faut / Wat heb je nodig? / Necesitas / Fallo tu:

26	30	31	32	34	35	36
x2	x2	x2	x4	x2	x1	x1
37	39	40	41	42	44	56
x2	x1	x1	x12	x2	x1	x1

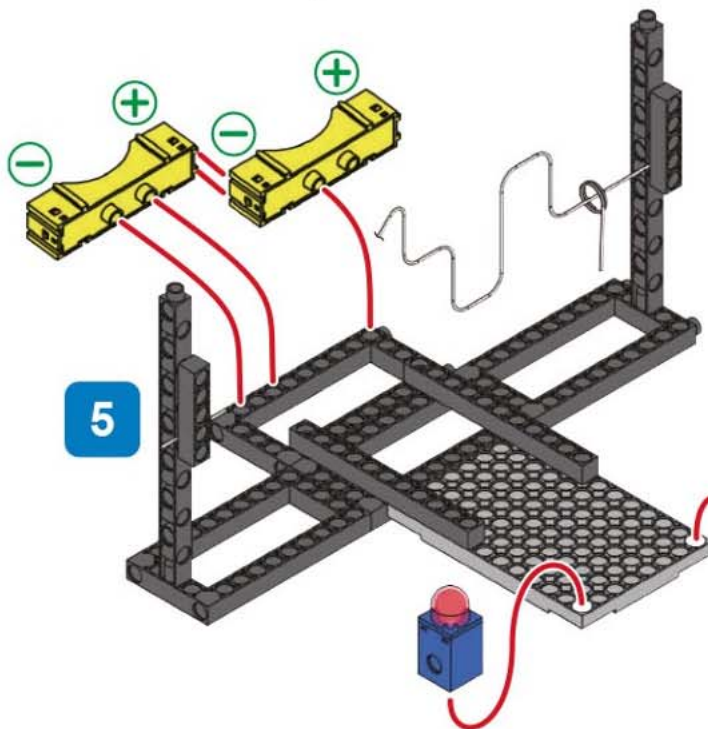


- FR Demande à un adulte de couper un morceau de fil de 10 cm et de faire une boucle.
- NL Vraag een volwassene om een stuk draad van 10 cm te snijden en er een lus mee te maken.
- ES Solicita a un adulto que corte un tramo de hilo conductor 10 cm y que le dé forma de bucle.
- IT Chiedi a un adulto di tagliare un pezzo di filo di 10 cm e di fare un ricciolo.

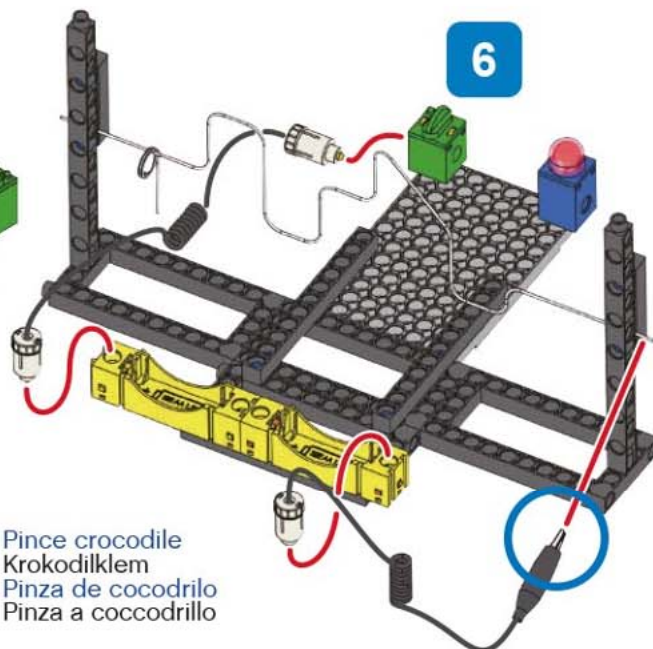
4



- FR Donne à ton labyrinthe la forme que tu souhaites.
- NL Geef je doolhof de vorm die je zelf wil.
- ES Dale a tu laberinto la forma que prefieras.
- IT Dona al tuo labirinto la forma che desideri.



5

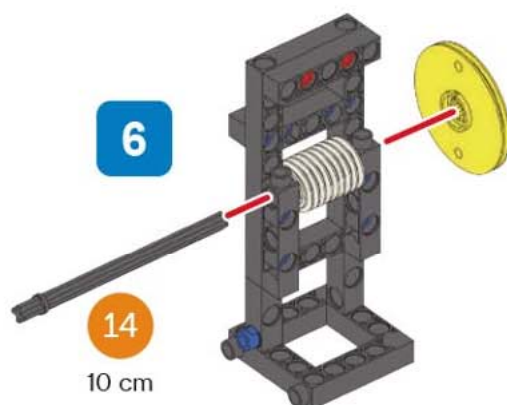
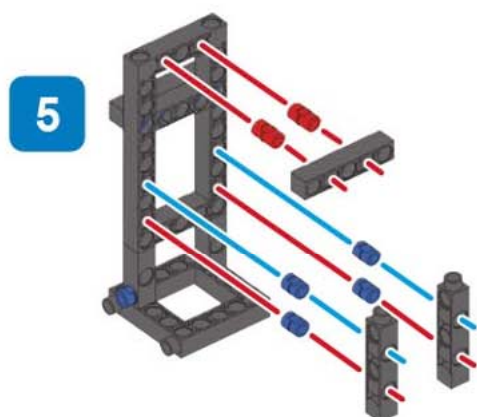
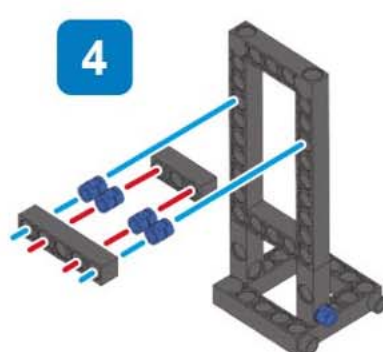
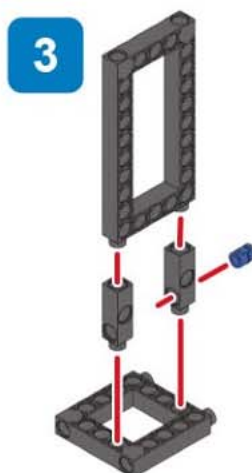
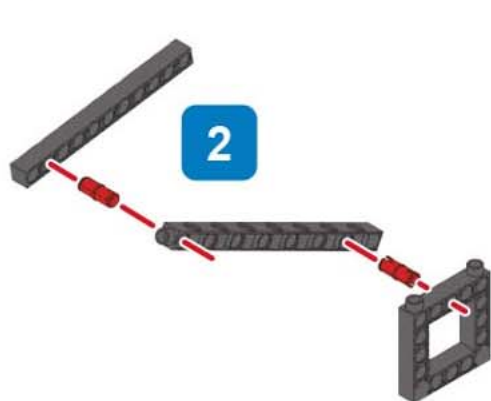
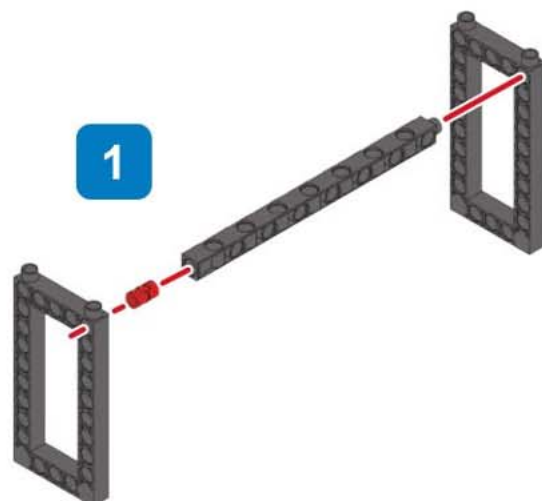
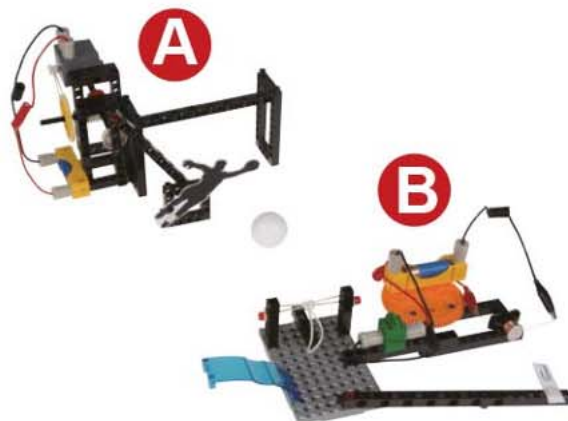


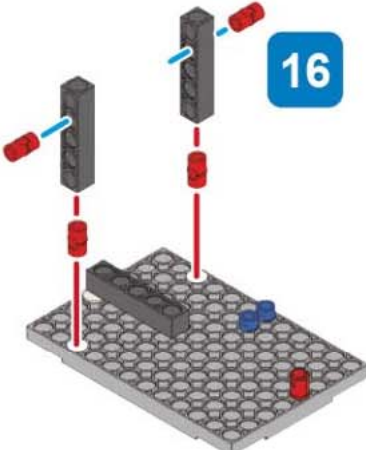
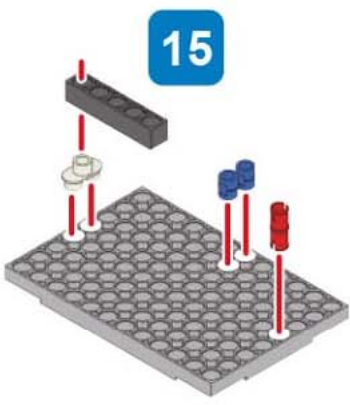
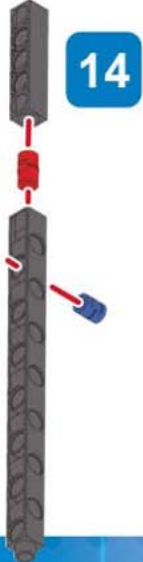
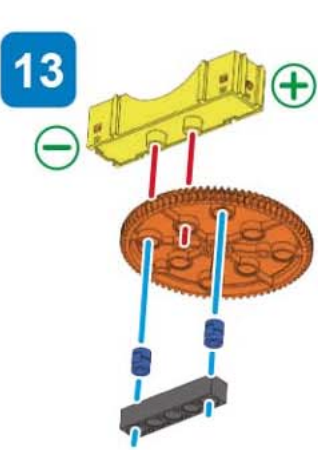
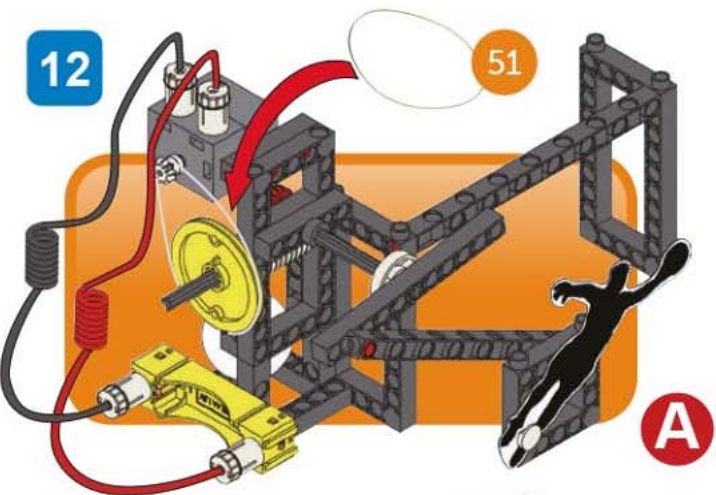
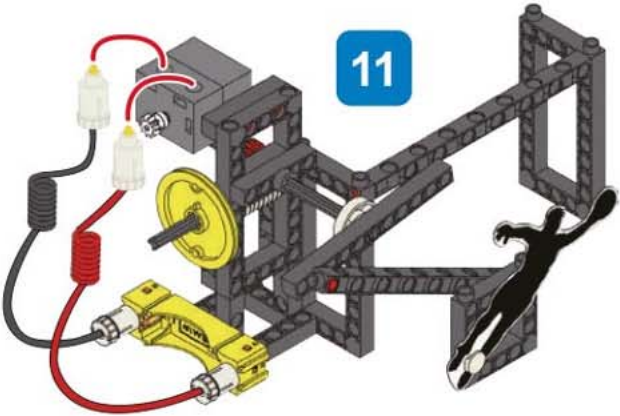
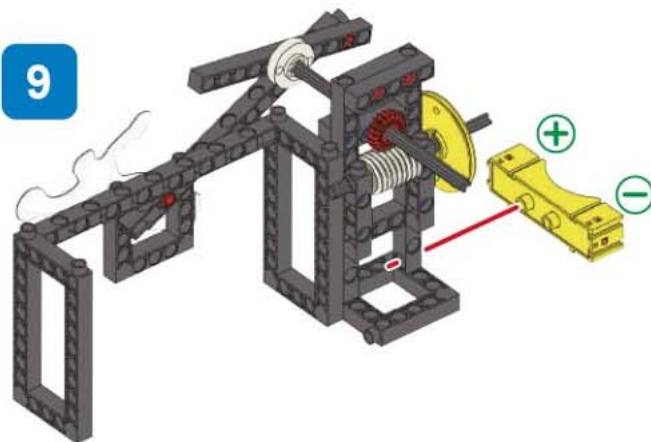
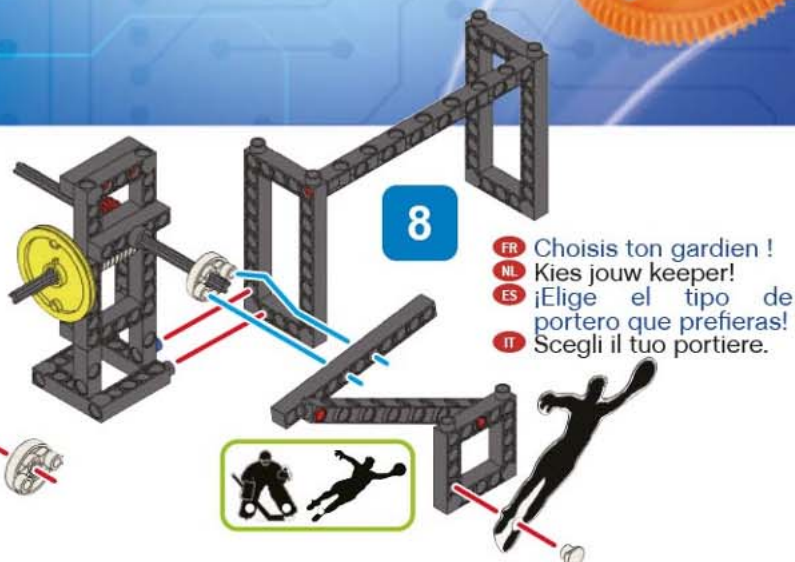
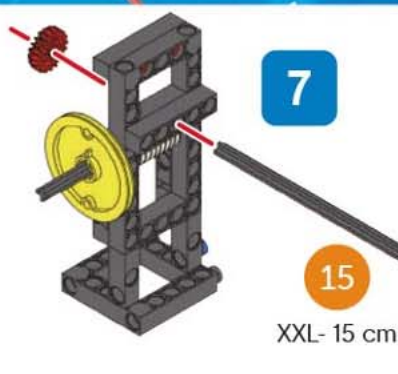
6

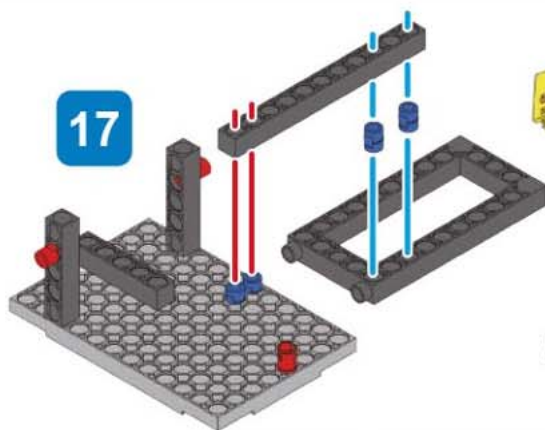
- FR Pince crocodile
- NL Krokodilklem
- ES Pinza de cocodrilo
- IT Pinza a coccodrillo

Il te faut / Wat heb je nodig? / Necesitas / Fallo tu:

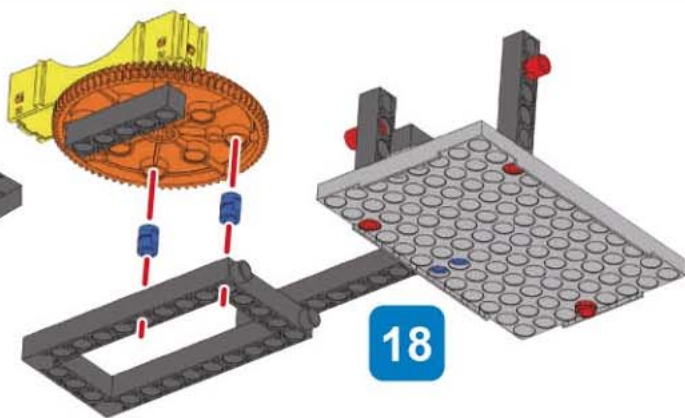
1	4	5	6	9	10	14	15	19	21
x3	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1	x1
22	23	24	25	26	27	28	30	31	32
x1	x1	x2	x3	x4	x2	x2	x2	x3	x4
33	34	36	37	38	39	40	41	42	43
x1	x2	x1	x2	x1	x1	x1	x18	x9	x2
44	46	47	48	51	52	53	55	57	58
x1	x1	x1	x1	x2	x1	x1	x1	x1	x1







17



18

- FR Enroule le fil de cuivre.
Enlève l'isolant.
- NL Rol de koperdraad op.
Haal de isolator weg.
- ES Enrolla el hilo de cobre.
Retire el aislante.
- IT Avvolgi il filo di rame
Rimuovi l'isolante.



1



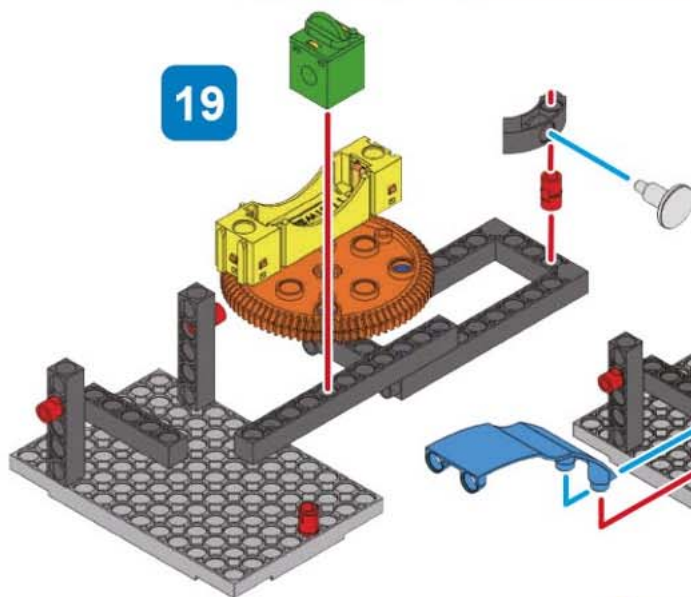
2



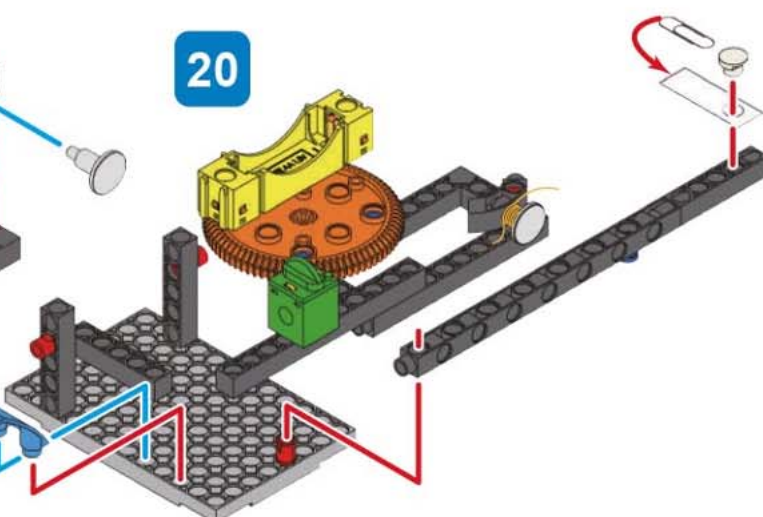
3



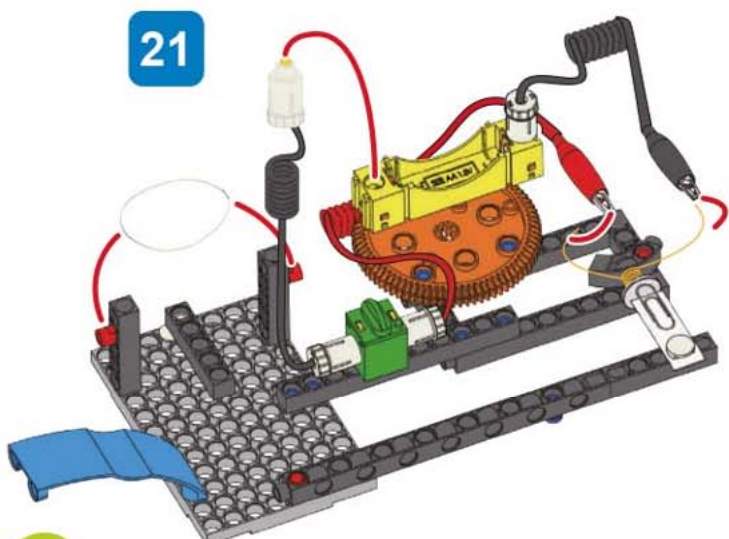
4



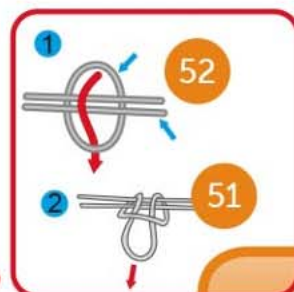
19



20



21

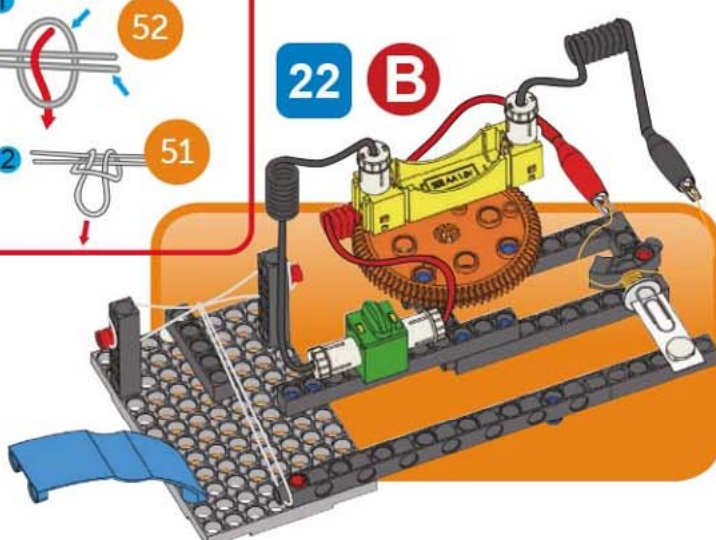


1

52

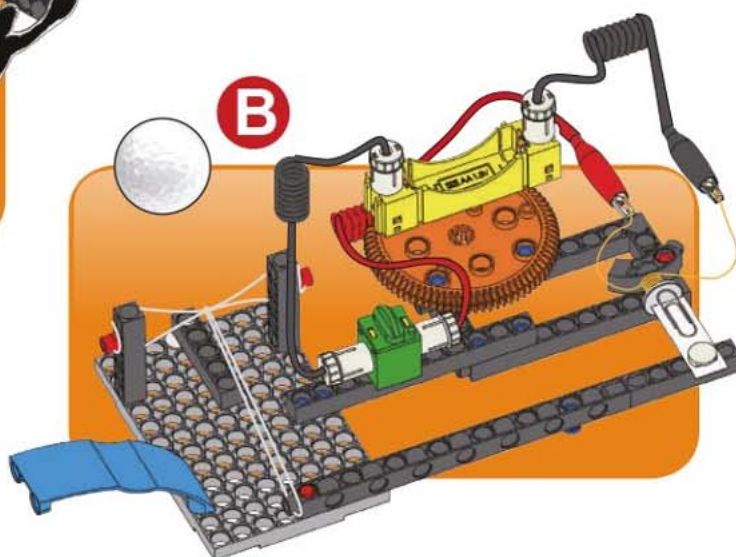
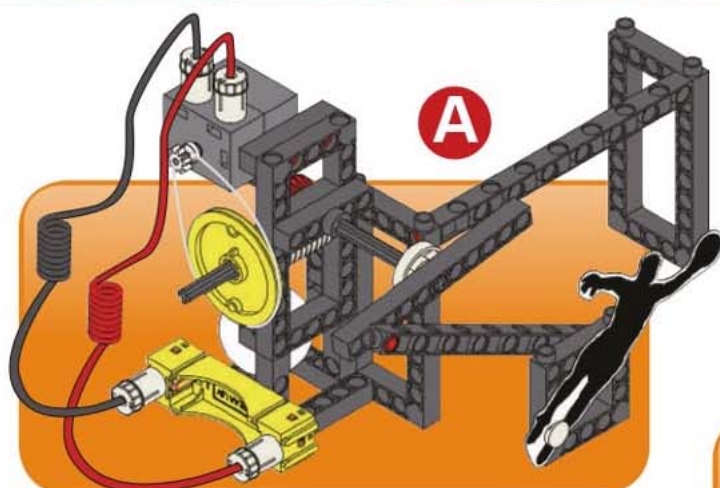
2

51

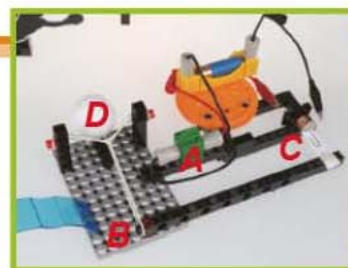


22

B



Comment jouer / Hoe ga je te werk? Cómo jugar / Come giocare



- FR** 1. Bascule l'interrupteur (A)
2. Accroche la courroie élastique (B)
3. Fais toucher la bobine et le trombone (C)
4. Place la balle (D)
5. Lorsque tu vas basculer l'interrupteur sur OFF, ton montage va shooter la balle !
6. Place le gardien de but en face de la balle.

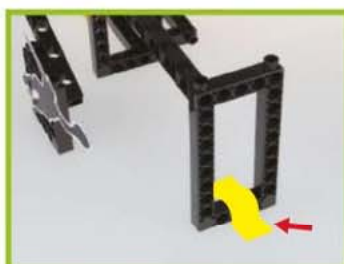
- NL** 1. Druk op de schakelaar (A)
2. Maak de elastische riem vast (B)
3. Zorg ervoor dat de spoel en de paperclip elkaar raken (C)
4. Leg de bal op zijn plaats (D)
5. Wanneer je de schakelaar op OFF zal zetten, zal je opstelling de bal wegschieten!
6. Zet de keeper tegenover de bal.

- ES** 1. Acciona el interruptor (A)
2. Engancha la gomilla (B)
3. Haz que la bobina toque el clip sujetapapeles (C)
4. Coloca la pelota (D) en su sitio
5. ¡Cuando desplaces el interruptor hasta su posición de apagado (OFF), tu montaje que la pelota salga disparada!
6. Coloca a tu portero frente a la pelota.

- IT** 1. Fai oscillare l'interruttore (A)
2. Aggancia la cinghia elasticizzata (B)
3. Fai toccare la bobina e la graffetta (C)
4. Posiziona la palla (D)
5. Quando fai oscillare l'interruttore su OFF, il tuo montaggio va a tirare la palla!
6. Posiziona il portiere di fronte alla palla.



- FR** Fais un nœud.
NL Maak een knoop.
ES Haz un nudo.
IT Fai un nodo.



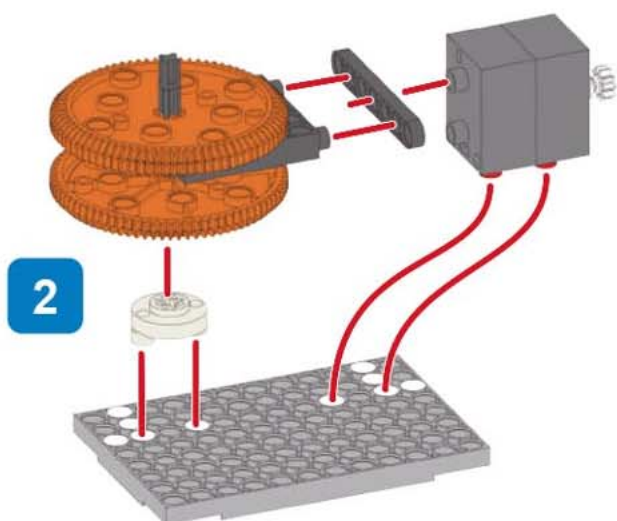
- FR** Stabilise le gardien avec du ruban adhésif.
NL Zet de keeper goed vast met een stuk plakband.
ES Fija el portero con cinta adhesiva.
IT Stabilizza il portiere con del nastro adesivo.

Il te faut / Wat heb je nodig? / Necesitas / Fallo tu:

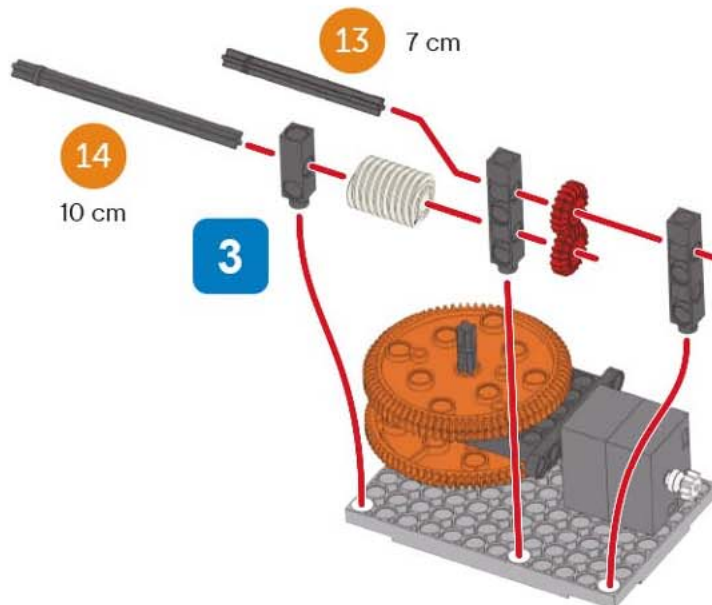
2	5	6	7	9	10	12	13	14	16	
										
x2	x1	x2	x2	x2	x1	x1	x1	x1	x1	
17	18	19	20	21	23	24	25	26	27	28
										
x2	x1	x2	x2	x1	x1	x2	x1	x5	x2	x2
29	30	31	33	34	35	37	38	40		
										
x1	x2	x3	x1	x2	x1	x2	x1	x1		
41	42	43	44	52	58					
										
x8	x5	x4	x1	x1	x1					



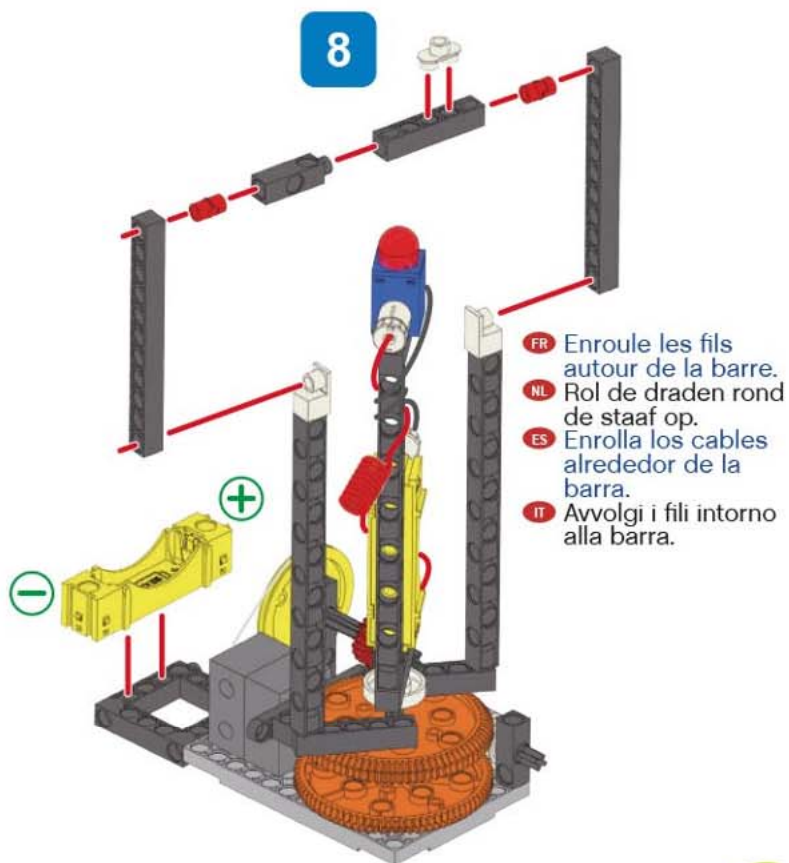
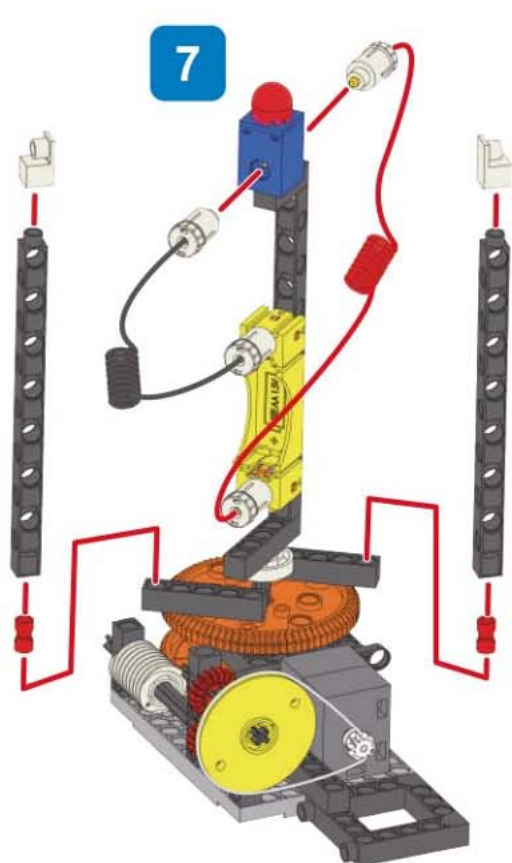
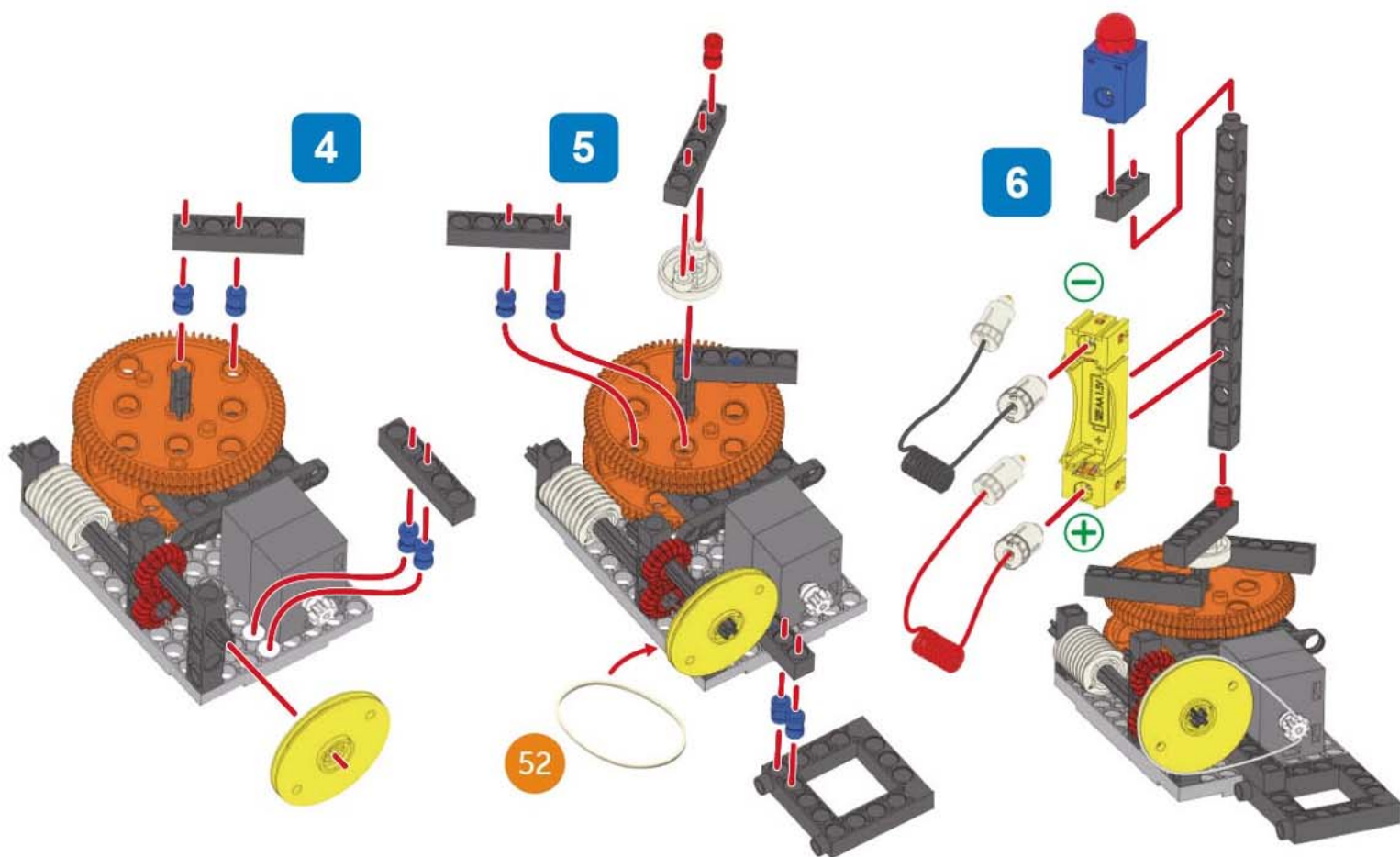
1

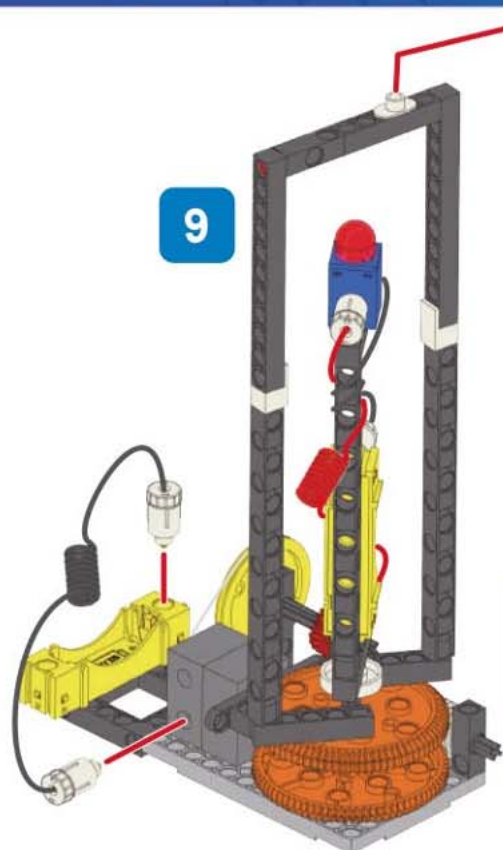


2

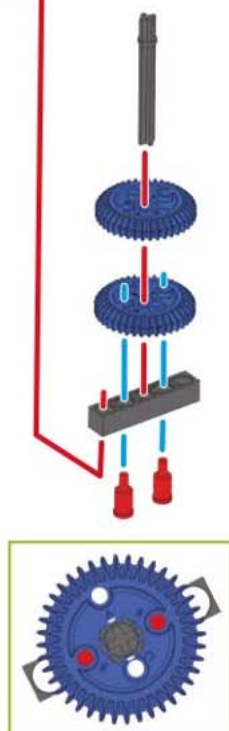


3

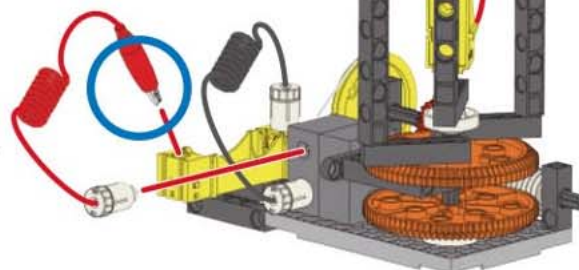




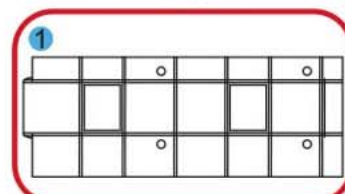
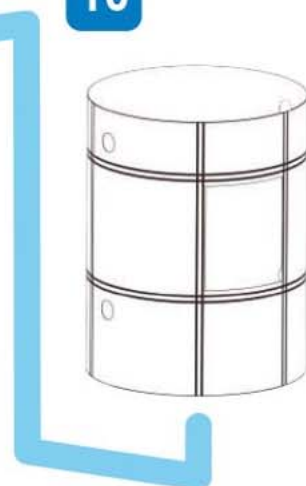
9



- FR Pince crocodile
- NL Krokodilklem
- ES Pinza de cocodrilo
- IT Pinza a cocodrillo



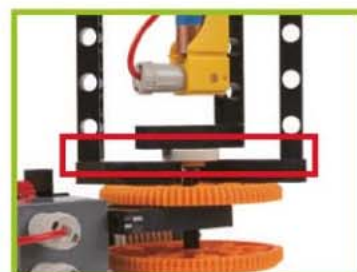
10



- FR Utilisez la pince crocodile.
- NL Gebruik de krokodilklem.
- ES Utiliza la pinza de cocodrilo.
- IT Utilizza una pinza a cocodrillo.

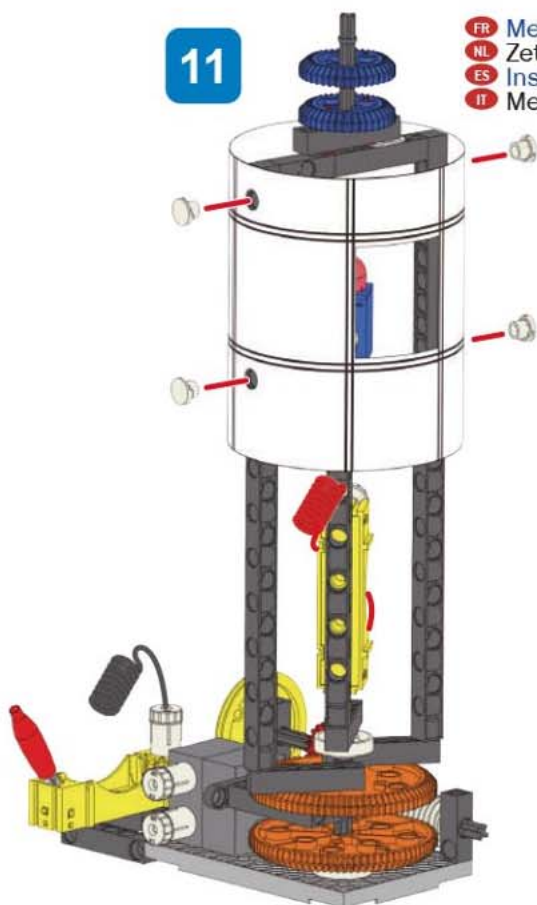


- FR Laissez un espace pour assurer un mouvement fluide.
- NL Laat genoeg ruimte over voor een vloeiende beweging.
- ES Deja suficiente espacio para que garantizar un desplazamiento suave.
- IT Lascia uno spazio per assicurare un movimento fluido.

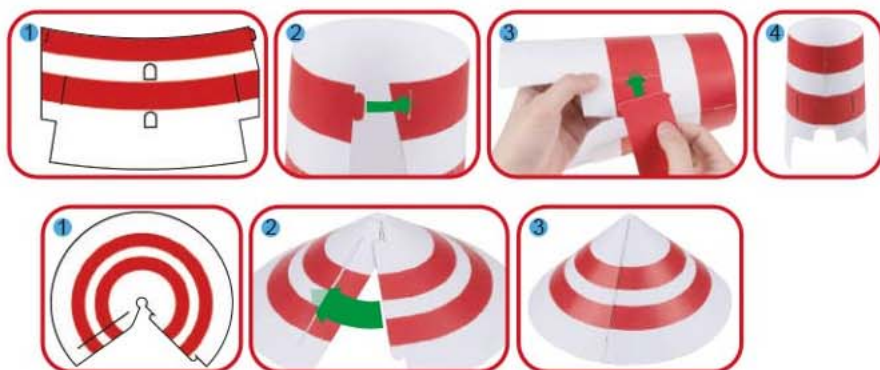
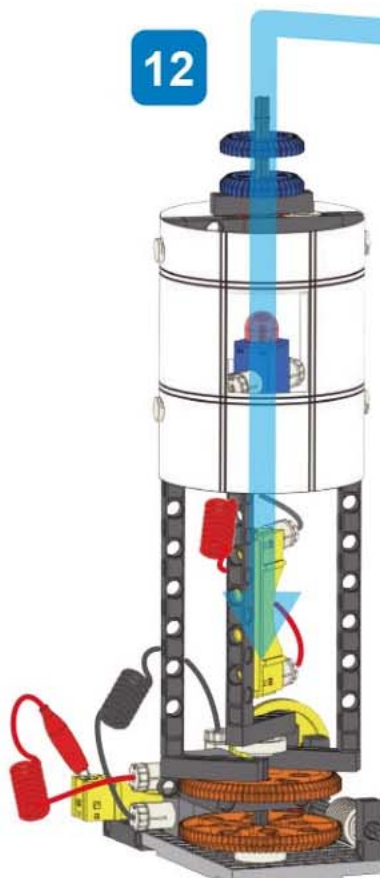


11

- FR Mets la pile avant l'étape 11.
- NL Zet de batterij voor fase 11.
- ES Instala la pila justo antes del paso n.º 11.
- IT Metti la pila come nella fase 11.



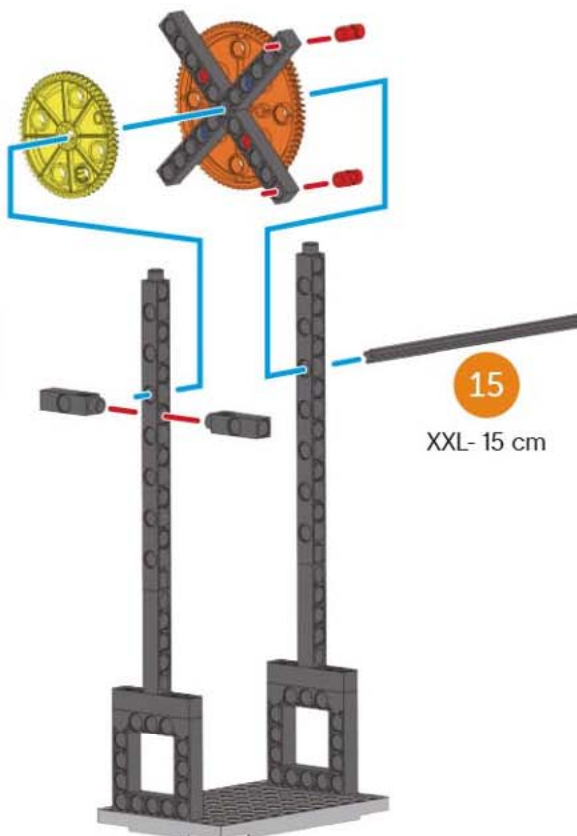
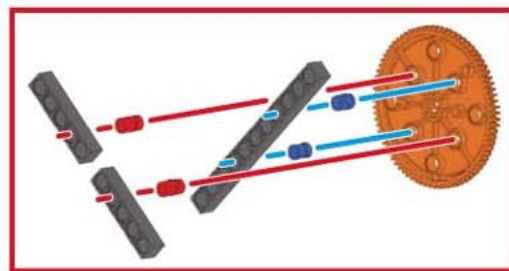
12



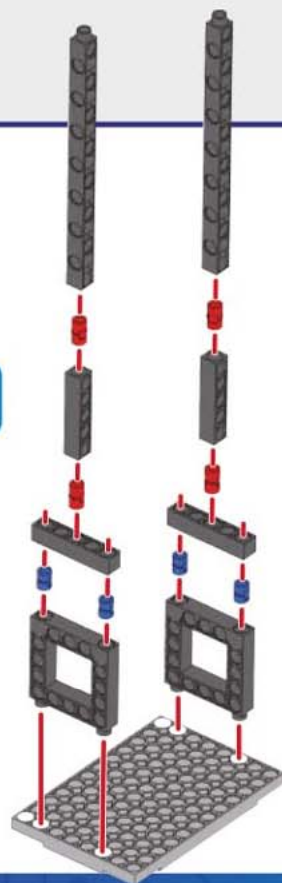
Grande roue - Groot wiel Noria - Ruota grande

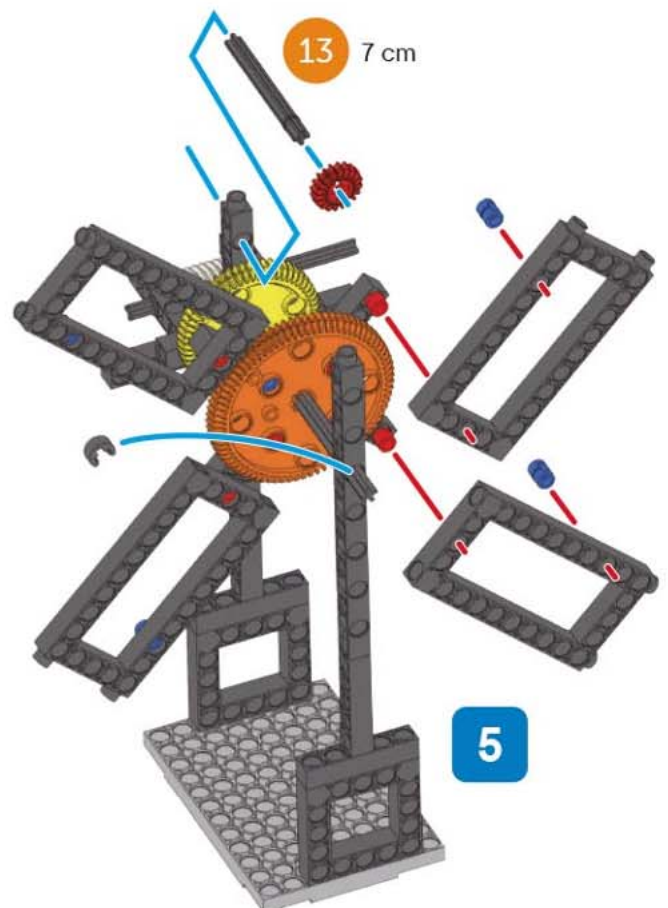
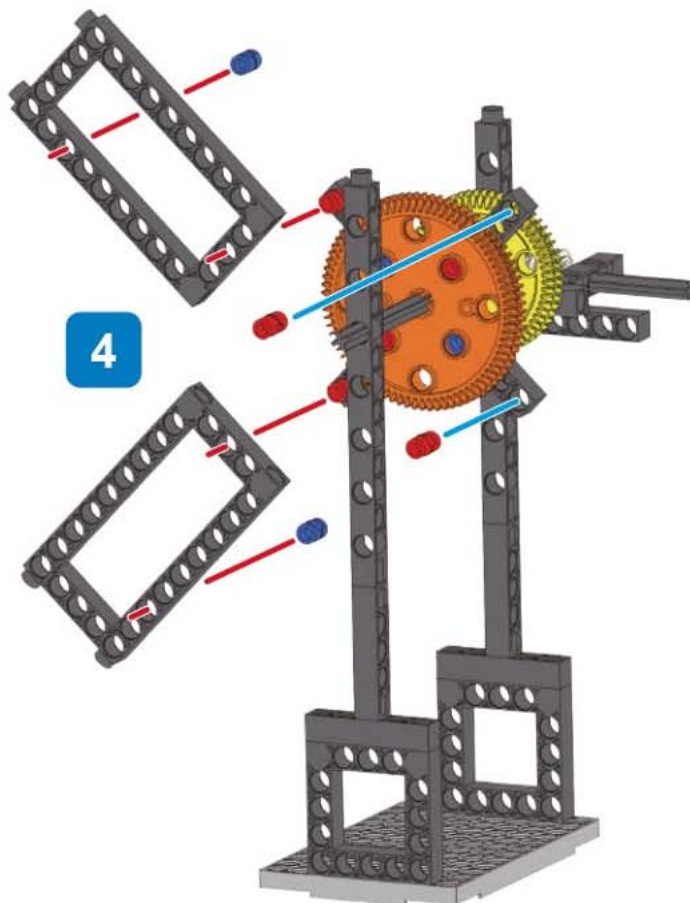
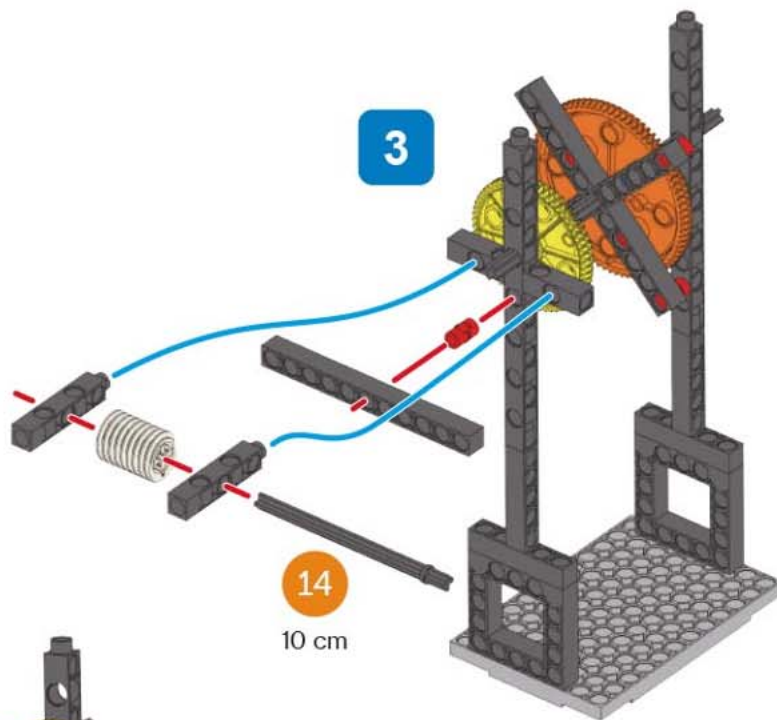
Il te faut / Wat heb je nodig? / Necesitas / Fallo tu:

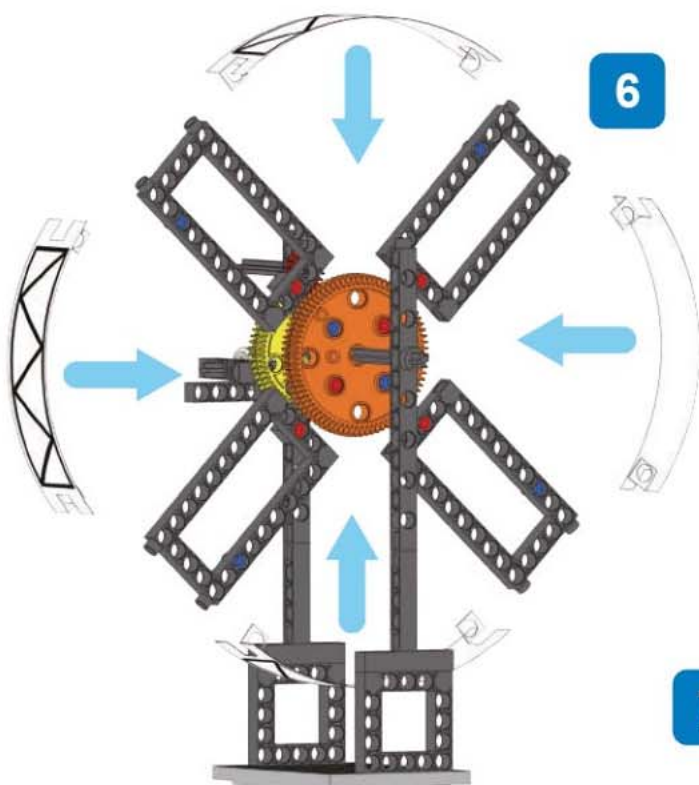
4	5	6	8	9	10	13	14	15
x3	x1	x1	x1	x2	x1	x1	x1	x1
22	23	24	25	26	27	28	30	31
x2	x1	x2	x3	x5	x2	x2	x2	x2
32	33	34	36	37	38	39	40	
x4	x1	x2	x1	x2	x1	x1	x1	
41	42	43	44	46	47	48	51	57
x22	x15	x8	x1	x1	x1	x1	x1	x4
58								
	x1							



1



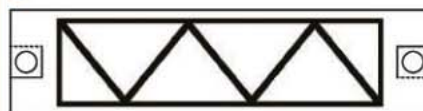




6

Devant / Voor / Parte frontal / Anteriore

1



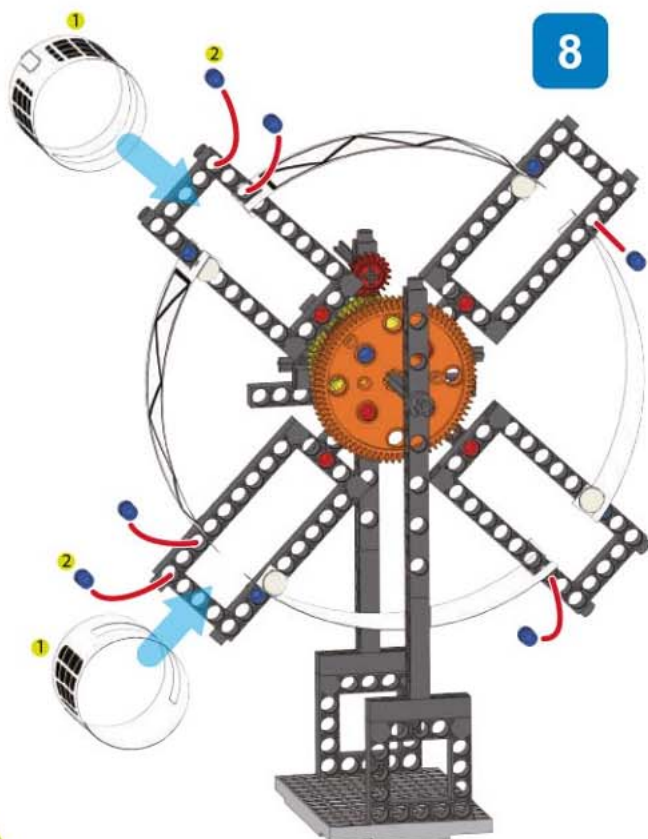
Derrière / Achter / Parte posterior / Dietro

2

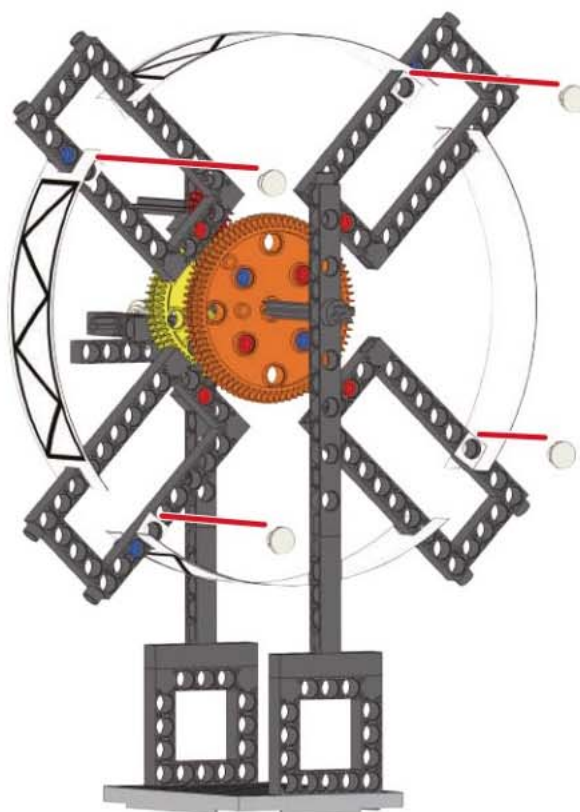


FR Pli vers le haut
NL Vouw naar boven
ES Dobra hacia arriba
IT Piegato verso l'alto

FR Place le carton (1), puis le pignon (2)
NL Plaats het karton (1) en daarna het rondsel (2)
ES Coloca la cartulina (1) y después el piñón (2)
IT Posiziona il cartone (1), quindi il pignone (2)

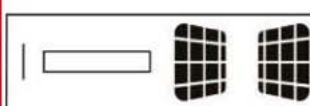


8



7

1



2

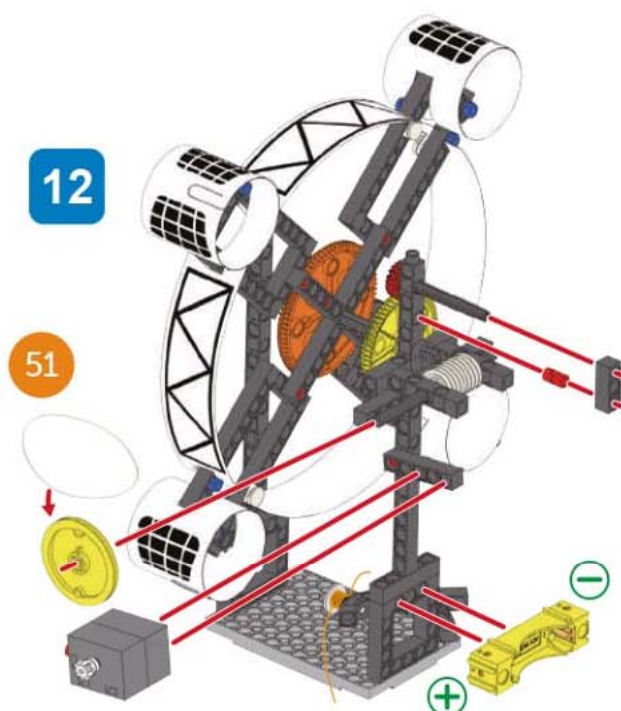
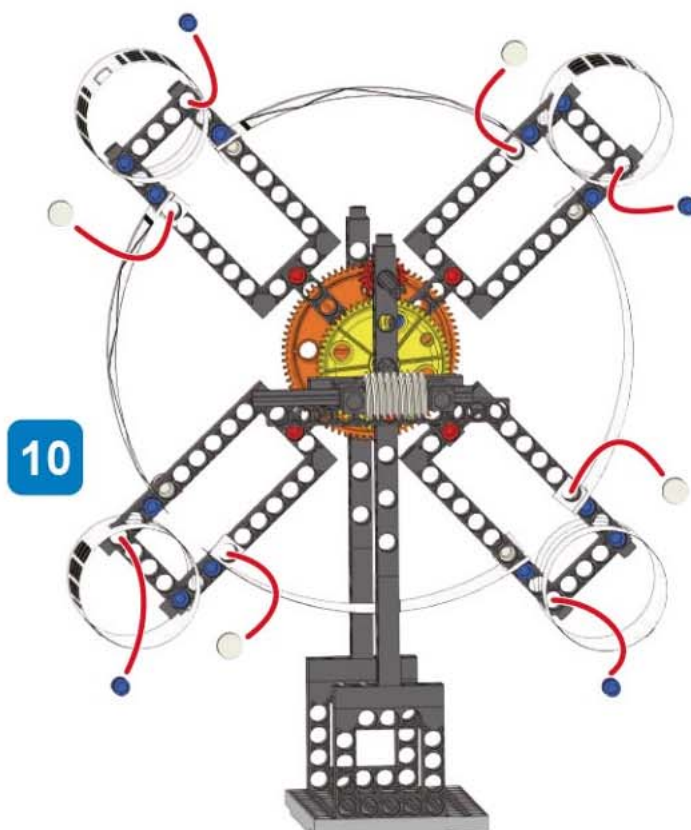
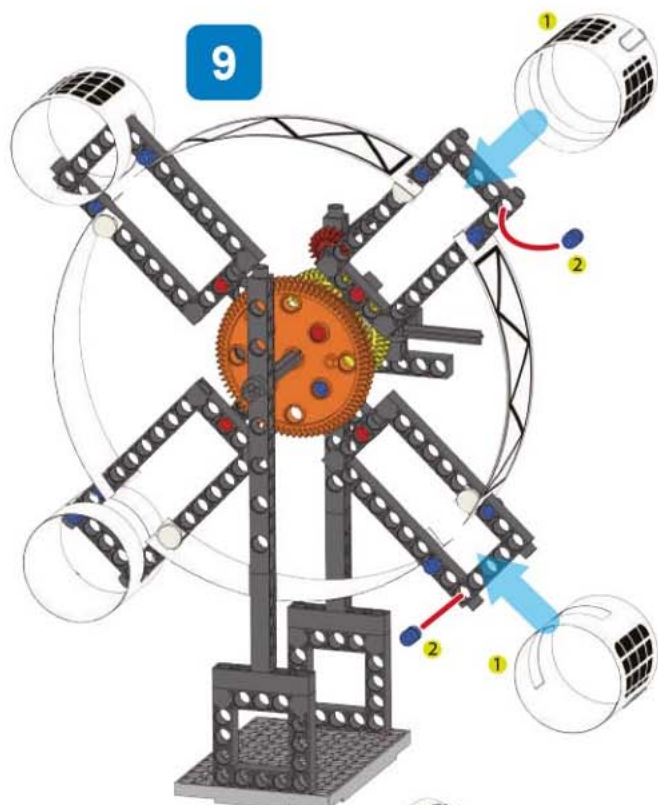


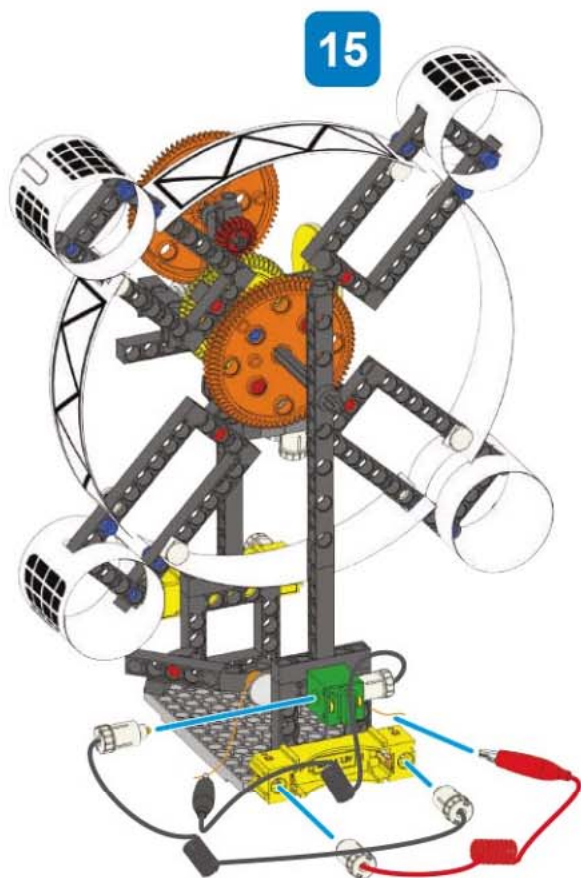
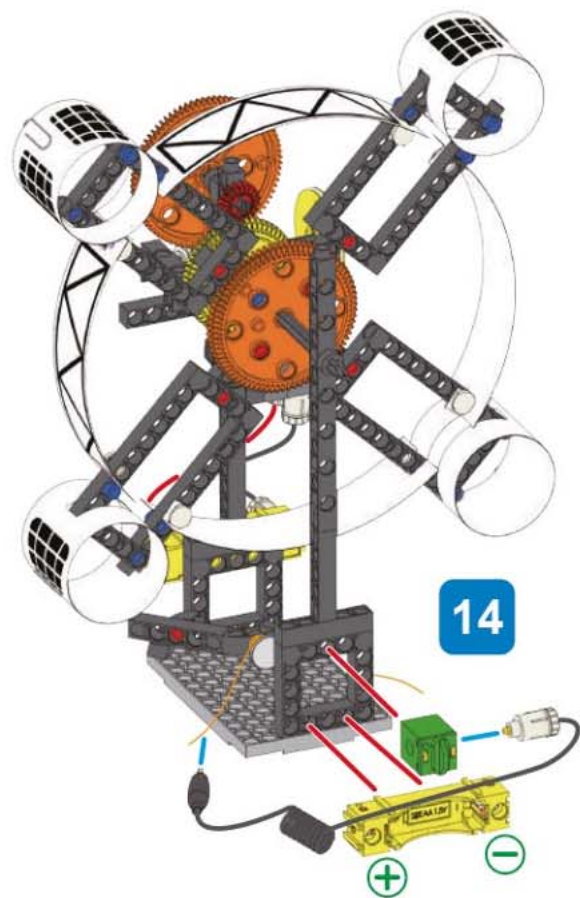
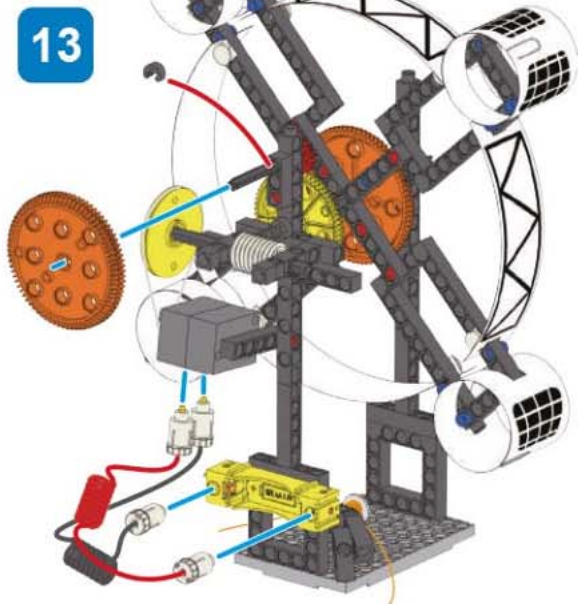
3



FR Place le trombone ici.
NL Zet hier de paperclip.
ES Coloca aquí el clip sujetapapeles.
IT Posiziona qui la graffetta.

- FR Enroule le fil de cuivre.
Enlève l'isolant.
- NL Rol de koperdraad op.
Haal de isolator weg.
- ES Enrolla el hilo de cobre.
Retire el aislante.
- IT Avvolgi il filo di rame.
Rimuovi l'isolante.





Comment jouer / Hoe ga je te werk? / Cómo jugar / Come giocare



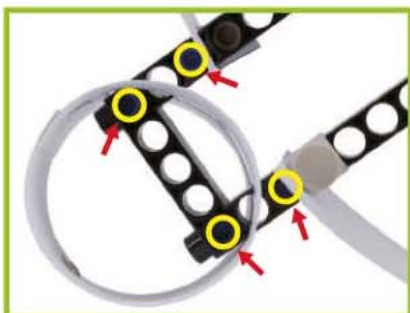
- FR** Bascule l'interrupteur sur ON pour arrêter les nacelles. Sur OFF, la grande roue se met à tourner.
- NL** Zet de schakelaar op ON om de mandjes te doen stilhouden. Op OFF om het grote rad te doen draaien.
- ES** Desplaza el interruptor hasta su posición activada (ON) para detener las góndolas. Con el interruptor en su posición desactivada (OFF), la noria comienza a girar.
- IT** Metti l'interruttore su ON per arrestare le navicelle. Su OFF, la grande ruota si mette a girare.



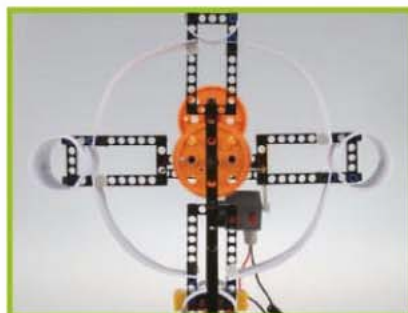
- FR** La pièce aimantée doit toucher les trombones. Ajuste bien la position.
- NL** Het stukje magneet moet de paperclips raken. Zorg dat het goed zit.
- ES** El elemento magnético deberá tocar los clips sujetapapeles. Ajusta bien la posición.
- IT** Il pezzo magnetico deve toccare le graffette. Regola bene la posizione.



- FR** Ne serre pas trop la courroie.
- NL** Span de riem niet teveel aan.
- ES** No tenses demasiado la gomilla.
- IT** Non serrare troppo la cinghia.



- FR** Place les nacelles entre le 1e et le 3e trou. Ne serre pas trop.
- NL** Plaats de mandjes tussen het 1ste en het 3de gat. Schroef ze niet al te vast.
- ES** Instala las góndolas entre el 1er y 3er orificio. No aprietes demasiado los elementos ensamblados.
- IT** Posiziona le navicelle tra il 1° e il 3° foro. Non serrare troppo.



- FR** Le modèle doit former une croix pour que tout puisse fonctionner de manière fluide.
- NL** Om alles vlot te laten lopen, moet het model een kruis vormen.
- ES** El modelo debe tener una forma de cruz para que todo funcione como es debido.
- IT** Il modello deve formare una croce perché tutto possa funzionare in modo fluido.



FR MISE EN GARDE : Uniquement pour enfants de 8 ans et plus.

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Danger d'étouffement.

ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de 8 ans. Ce produit contient de petits aimants. Une fois avalés, les aimants peuvent se coller ensemble au travers des intestins et engendrer ainsi de graves blessures. Consulter immédiatement un médecin en cas d'ingestion d'aimants.

GARDER L'EMBALLAGE POUR REFERENCE FUTURE. Les couleurs et le contenu peuvent varier légèrement.

Nécessite 2 piles AA LR06 non-incluses - L'installation des piles doit être effectuée par un adulte
En fin de vie les piles doivent être remises au rebut de façon sûre. Les déposer dans un bac de collecte.

NL LET OP: Alleen voor kinderen ouder dan 8 jaar.

WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden, vanwege kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.

OPGELET! Dit speelgoed bevat magneten of magnetische onderdelen. Magneten die in het menselijk lichaam aan elkaar of aan een metaal voorwerp hechten, kunnen een ernstig of dodelijk letsel veroorzaken. Raadpleeg onmiddellijk een arts indien magneten worden ingeslikt of ingeademd.

VERPAKKING BEWAREN VOOR REFERENTIE. De kleuren en inhoud kunnen iets afwijken.

Werkt op 2 LR06-AA batterijen - niet meegeleverde. De batterijen moeten door een volwassene worden vervangen. Op het einde van hun levenscyclus moeten batterijen op een veilige manier weggegooid worden. Deponeer ze in de inzamelbakken.

ES ADVERTENCIA: Únicamente para niños a partir de 8 años.

¡ADVERTENCIA! No conviene para niños menores de 36 meses ya que contiene piezas pequeñas que podrían ser ingeridas. Peligro de asfixia.

ATENCIÓN: Este juguete contiene imanes o componentes magnéticos. La unión de los imanes entre sí o a un objeto metálico dentro del cuerpo humano puede provocar lesiones graves o mortales. Si se han tragado o inhalado los imanes, busque atención médica inmediata.

GUARDAR EL EMBALAJE PARA FUTURAS CONSULTAS. Los colores y contenido pueden variar ligeramente.

Requiere 2 pilas LR06-AA no-incluye. Un adulto debe cambiar las pilas.
Las pilas no deben ser tirados en la basura normal. Use los puntos de recogida y reciclaje de su zona para tirar estos productos.

IT AVVERTIMENTO: Unicamente per bambini di 8 anni e più.

AVVERTENZA! Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite. Pericolo di soffocamento.

AVVERTENZA! Questo oggetto contiene magneti o componenti magnetici. Un magnete che si attacca a un altro magnete o a un oggetto metallico all'interno del corpo umano può provocare lesioni gravi o mortali. In caso di ingestione o inalazione di magneti, richiedere immediatamente assistenza medica.

CONSERVARE L'IMBALLAGGIO PER UNA CONSULTAZIONE FUTURA. I colori e contenuti possono variare leggermente.

Richiede 2 batterie LR06-AA non inclusa. Le batterie devono essere cambiate da un adulto
Le batterie non devono essere gettati insieme ai rifiuti domestici. Siete pregati di riciclare questo prodotto in un punto di raccolta idoneo.



Développé et distribué par :
Developed and distributed by :

BUKI France

22 rue du 33ème Mobiles - 72000 Le Mans - FRANCE

Tél: +33 1 46 65 09 92

E-mail : daniellevy@bezeqint.net

www.bukifrance.com

