



DADOS PARA CREAR HISTORIAS

Objetivo:

Favorecer el desarrollo del lenguaje y la estructuración del mismo. Permitir la adquisición de la noción del tiempo a través de la secuenciación de historias, y desarrollar actitudes de escucha activa.

Sistema de Juego:

Lanza los dados y deja volar tu imaginación para crear historias con los personajes, animales, objetos, y acciones que aparecen.

Sugerencias de uso:

- Según la edad de los niños utilizar más o menos dados.
- Para facilitar al niño el desarrollo de una historia, es aconsejable que al menos uno de los dados a utilizar contenga personajes (dado de emociones, de oficios, o de personajes de fantasía).
- Cada dado trabaja diferentes contextos: emociones, animales, transportes, alimentos, clima, personajes de fantasía, oficios, lugares, casas o viviendas, elementos varios, comportamiento y agresividad.
- Estos dos últimos contextos, comportamiento y agresividad, son opcionales. Permiten ayudar al profesional a trabajar dificultades con niños que presenten problemas de comportamiento.

¡ADVERTENCIA! Riesgo de asfixia. No conviene para niños menores de 36 meses. Piezas pequeñas. Conservar estas informaciones y los datos del fabricante.



DICE FOR MAKING UP STORIES

Objective:

To foster language development and structuring. It helps children to learn the notion of time through the sequencing of stories, while developing active listening skills.

Game instructions:

Throw the dice and let your imagination run wild, creating stories from the characters, animals, objects and actions appearing on the dice.

Suggestions for use:

- Use more or less dice, depending on the age of the children.
- To make it easier for the children to make up their stories, we suggest that at least one of the dice used has characters (dice showing emotions, professions or fantasy characters).
- Each die introduces different concepts: emotions, animals, transportation, food, weather, fantasy characters, professions, places, houses or flats, varied elements, behaviour and aggressiveness.
- The last two contexts - behaviour and aggressiveness - are optional. They can be of use for the professional when working with children having behavioural problems.

WARNING! Risk of asphyxia. Not apt for children younger than 36 months. Small pieces. Keep this information and the manufacturer's details in a safe place.



DES DÉS POUR CRÉER DES HISTOIRES

Objetif :

Favorise le développement et la structuration du langage. Permet d'acquérir la notion de temps grâce au découpage des histoires en séquences et de développer des attitudes d'écoute active.

Système de jeu :

Lance les dés et donne libre cours à ton imagination pour créer des histoires avec les personnages, les animaux, les objets et les actions figurant sur les dés.

Conseils d'utilisation :

- Utiliser plus ou moins de dés en fonction de l'âge des enfants.
- Pour faciliter la narration d'une histoire de la part de l'enfant, il est conseillé qu'au moins un des dés utilisé comporte des personnages (dé des émotions, des métiers, ou des personnages de fantaisie).
- Chaque dé permet de travailler différents sujets : émotions, animaux, transports, aliments, climat, personnages de fantaisie, métiers, lieux, maisons ou habitations, éléments variés, comportement et agressivité.
- Ces deux derniers sujets (comportement et agressivité) sont optionnels. Ils permettent d'aider les professionnels à travailler avec les enfants ayant des problèmes de comportement.

ATTENTION ! Risque d'asphyxie ! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments. Veuillez conserver ces informations ainsi que les coordonnées du fabricant.



DOBDELSTENEN GOOIEN OM VERHALEN TE VERZINNEN

Doel:

Het bevorderen van de taalontwikkeling en taalstructuur. Het leert het kind een beter begrip van tijd te krijgen door opeenvolgende gebeurtenissen in de verhalen en door actief te luisteren.

Spelsysteem:

Gooi de dobbelstenen en laat je fantasie de vrije loop en verzin verhalen met de personen, dieren, voorwerpen en handelingen die op de kaart staan.

Gebruiksaanwijzingen:

- Gebruik aantal dobbelstenen afhankelijk van de leeftijd van de kinderen.
- Om het voor kind gemakkelijker te maken om een verhaal te vertellen, is het raadzaam dat in ieder geval een van de dobbelstenen een persoon aangeeft (dobbelsteen met gevoelens, beroepen of verzonnen personen).
- Elke dobbelsteen vertegenwoordigt verschillende begrippen: gevoelens, dieren, vervoermiddelen, voeding, klimaat, verzonnen personen, beroepen, plaatsen, huizen, verschillende weersomstandigheden, gedrag en agressiviteit.
- Deze twee laatste begrippen, gedrag en agressiviteit, zijn optioneel. Deze helpen de docent bij het oplossen van moeilijkheden met kinderen met gedragsproblemen.

WAARSCHUWING! Gevaar voor verstikking. Niet aanbevelen voor kinderen onder de 36 maanden. Kleine onderdelen. Bewaar deze handleiding en de gegevens van de fabrikant.



WÜRFEL ZUM GESCHICHTEN ERFINDEN

Ziel:

Fördert die Sprachentwicklung und Sprachstrukturierung. Ermöglicht den Erwerb des Zeitbegriffs durch die Sequenzierung von Geschichten sowie die Entwicklung der Bereitschaft zum aktiven Zuhören.

Spielsystem:

Wirf die Würfel und lass Deiner Phantasie freien Lauf, um Geschichten zu erfinden, in denen die abgebildeten Personen, Tiere, Gegenstände und Handlungen vorkommen.

Verwendungsvorschläge:

- Je nach Alter der Kinder mehr oder weniger Würfel verwenden.
- Um dem Kind die Entwicklung einer Geschichte zu erleichtern, sollte wenigstens einer der verwendeten Würfel Personen enthalten (Würfel mit Gefühlen, Berufen oder Phantasiegestalten).
- Mit jedem Würfel werden andere Kontexte erarbeitet: Gefühle, Tiere, Verkehrsmittel, Lebensmittel, Klima, Phantasiegestalten, Berufe, Orte, Häuser oder Wohnungen, verschiedene Elemente, Verhalten und Aggressivität.
- Die beiden letztgenannten Kontexte Verhalten und Aggressivität sind optional. Sie ermöglichen es, die Fachkraft bei der Erarbeitung von Schwierigkeiten bei Kindern mit Verhaltensproblemen zu unterstützen.

WARNHINWEIS: Erstickungsgefahr! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Kleinteile. Diese Informationen und die Angaben zum Hersteller aufbewahren.



DADI PER INVENTARE STORIE

Obiettivo:

Favorire lo sviluppo e la strutturazione del linguaggio. Imparare la nozione del tempo attraverso storie in sequenza e sviluppare l'ascolto attivo.

Sistema di gioco:

Lancia i dadi e fai volare l'immaginazione per inventare storie con i personaggi, gli animali, gli oggetti e le azioni mostrati.

Suggerimenti di utilizzo:

- Utilizzare più o meno dadi in base all'età dei bambini.
- Per semplificare al bambino il racconto di una storia, si consiglia che uno dei dadi utilizzati contenga personaggi (dadi che esprimono emozioni, mestieri o personaggi di fantasia).
- Ogni dado esercita diversi ambiti: emozioni, animali, mezzi di trasporto, alimenti, clima, personaggi di fantasia, mestieri, luoghi, case o abitazioni, elementi vari, comportamento e aggressività.
- Questi due ultimi ambiti (comportamento e aggressività) sono facoltativi. Consentono all'educatore di gestire situazioni difficili con bambini che presentano problemi di comportamento.

ATTENZIONE! Rischio di asfissia. Non raccomandato per bambini al di sotto dei 36 mesi poiché contiene pezzi di piccole dimensioni. Conservare queste informazioni e i dati del fabbricante.



DADOS PARA INVENTAR HISTÓRIAS

Objetivo:

Fomentar o desenvolvimento da linguagem e a estruturação da mesma. Permitir a aquisição da noção do tempo, através da sequência de histórias e desenvolver atitudes de escuta ativa.

Sistema de Jogo:

Lança os dados, deixa a tua imaginação voar e inventa histórias com as personagens, animais, objetos e ações que apareçam.

Sugestões de utilização:

- Utilizar mais ou menos dados conforme a idade das crianças.
- Para facilitar à criança o desenrolar de uma história, é aconselhável que pelo menos um dos dados utilizados contenha personagens (dado de emoções, de profissões ou de personagens de fantasia).
- Cada dado trabalha contextos diferentes: emoções, animais, transportes, alimentos, clima, personagens de fantasia, empregos, locais, casas ou vivendas, elementos variados, comportamento e agressividade.
- Estes dois últimos contextos, comportamento e agressividade, são opcionais. Permitem ajudar o profissional a trabalhar dificuldades com crianças que apresentem problemas comportamentais.

ATENÇÃO! Risco de asfixia. Não é recomendado para crianças com menos de 36 meses. Peças pequenas. Conservar estas informações e os dados do fabricante.



ΦΤΙΑΧΝΩ ΔΙΚΕΣ ΜΟΥ ΙΣΤΟΡΙΕΣ ΠΙΧΝΟΝΤΑΣ ΤΑ ΖΑΡΙΑ

Σκοπός:

Ευνοεί τη γλωσσική ανάπτυξη και τη δόμηση της γλώσσας. Διευκολύνει τη σύλληψη της έννοιας του χρόνου μέσω της αλληλουχίας ιστοριών και την ανάπτυξη δεξιοτήτων ενεργητικής ακρόασης.

Σύστημα παιχνιδιού:

Ρίξει τα ζάρια και αφήσει τη φαντασία σας ελεύθερη να δημιουργήσετε ιστορίες με τα πρόσωπα, τα ζώα, τα αντικείμενα και τις ενέργειες που εμφανίζονται.

Προτάσεις για τη χρήση:

- Ανάλογα με την ηλικία των παιδιών, χρησιμοποιήστε περισσότερα ή λιγότερα ζάρια.
- Προκειμένου να διευκολυνθεί το παιδί να αναπτύξει μια ιστορία, συνιστάται η χρήση τουλάχιστον ενός ζαριού που να απεικονίζει πρόσωπα (ζάρι συναισθημάτων, επαγγελμάτων ή φανταστικών προσώπων).
- Κάθε ζάρι απεικονίζει διάφορα θέματα: συναισθήματα, ζώα, μέσα μεταφοράς, τρόφιμα, κλίμα, φανταστικά πρόσωπα, επαγγέλματα, μέρη, σπίνια ή κατοικίες, διάφορα στοιχεία, συμπεριφορές και επιθετικότητα.
- Τα δύο τελευταία θέματα, οι συμπεριφορές και η επιθετικότητα, είναι προαιρετικά. Βοηθούν το δάσκαλο να ασχοληθεί με τις δυσκολίες των παιδιών που παρουσιάζουν προβλήματα συμπεριφοράς.

ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ! Κίνδυνος ασφυξίας. Δεν ενδείκνυται για παιδιά μικρότερα των 36 μηνών. Περιέχει μικρά κομμάτια. Φυλάξτε αυτές τις πληροφορίες και τα στοιχεία του κατασκευαστή.



TERNING FOR Å LAGE HISTORIER

Målsetting:

Å oppmuntre språkutvikling og -struktur. Hjelper barn med å lære om tid gjennom sekvensering av historier, mens aktive lytteevner utvikles.

Spillinstruksjoner:

Kast terningen og la fantasien din få fritt spillerom ved å lage historier fra karakterene, dyrene, tingene og handlingene som vises på terningen.

Bruksforslag:

- Bruk flere eller færre terninger avhengig av barnas alder.

ADVARSEL! Risiko for asfyxi. Passer ikke for barn under 36 måneder. Små biter. Ta vare på denne informasjonen og produsentens detaljer på et trygt sted.

- For å gjøre det enklere for barna å lage sine egne historier, anbefaler vi at minst en av terningene har karakterer (terning for å vise følelser, yrker eller fantasi-karakterer).

- Hver terning introduserer forskjellige konsepter: følelser, dyr, transport, mat, vær, fantasi-karakterer, yrker, steder, hus eller leiligheter, forskjellige elementer, atferd og aggressivitet.

- De siste to kontekstene - atferd og aggressivitet - er valgfrie. De kan brukes for profesjonelle når de jobber med barn med atferdsproblemer.



TÄRNING FÖR ATT HITTA PÅ HISTORIER

Mål:

Att främja utveckling och strukturering av modersmålet. Hjälper barn att lära sig tidsbegreppet genom att dela upp berättelser i sekvenser, medan de utvecklar sitt aktiva lyssnande.

Instruktioner:

Kasta tärningen och låt din fantasi flöda, skapa historier med hjälp av karaktärerna, djuren, sakerna och händelser som visas på tärningen.

Föreslagen användning:

- Använd fler eller färre tärningar med hänsyn till barnens ålder.

VARNING! Risk för kvävning. Ej lämplig för barn under 36 månader. Innehåller smådelar som kan sväljas eller orsaka kvävning. Spara denna information och uppgifterna om tillverkaren.

Ref. 30770



TERNINGER TIL AT SKABE HISTORIER MED

Målsætning:

Formålet er at fremme udviklingen af sproget og af sprogstrukturen. Spillet giver børnene en tidsfornemmelse ved hjælp af en sekvensering af historierne, og det medvirker til en adfærdsudvikling via aktiv lytning.

Spilleregler:

Kast terningerne og giv din fantasi frit løb til at skabe fortællinger med personerne, dyrene, genstandene og de handlinger, som fremgår af terningerne.

Forslag til brug af spillet:

- Alt efter børnenes alder, kan man vælge at bruge flere eller færre terninger.
- For at gøre det nemmere for barnet at udvikle en historie, tilrådes det, at mindst én af terningerne afspejler personer (terning med følelser, jobtyper, eller fantasifigurer).
- Hver terning arbejder med forskellige kontekster: følelser, dyr, transport, mad, vejret, fantasifigurer, steder, huse eller bygninger, forskellige elementer, adfærd og aggressivitet.
- De sidste 2 kontekster, altså adfærd og aggressivitet, er valgfrie. De hjælper de fagkyndige til at bearbejde vanskeligheder hos børn med adfærdsproblemer.

ADVARSEL! Risiko for kvælning. Spillet egner sig ikke til børn under 3 år. Indeholder små dele. Gem denne information samt oplysningerne om fabrikanten.



VYTVÁRANIE PRÍBEHOV Z KOCIEK

Ciel hry:

Podporovanie rozvoja jazyka a jeho štruktúrovanie. Ľahšie osvojovanie pojmu času prostredníctvom postupnosti príbehov a rozvíjanie postoja aktívneho počúvania.

Spôsob hrania: Dieťa hodí kockami a dáva voľný príbeh svojej predstavivosti pri vytváraní príbehov pomocou postáv, zvierat, predmetov a činností, ktoré sa objavia na hodených kockách.

Návrhy na použitie:

- Podľa veku deti používajte viac alebo menej kociek.
- Na ulahčenie diétaťu rozvinutia príbehu sa odporúča, aby aspoň jedna z použitých kociek mala zobrazené postavy (vyjadrujúce pocity, povolania alebo vymyslené postavy).
- Každá kocka je určená na prácu s deťmi v rôznych oblastiach: emócie, zvieratá, doprava, potraviny, podnebie, vymyslené postavy, remeslá, miesta, domy alebo obydľia, rôzne prvky, správanie a agresivita.
- Tieto posledné dve oblasti - správanie a agresivita, sú voliteľné. Môžu pedagógom pomôcť pri riešení ťažkostí u detí, ktoré majú problémy so správaním.

UPOZORNENIE! Nebezpečenstvo udusenía. Nevhodné pre deti do 36 mesiacov. Obsahuje malé súasťi. Uchovajte si tieto informácie a údaje od výrobcu.



KEKSI TARINA NOPPIEN AVULLA

Tarkoituks:

Edistää kielen kehittymistä ja sen rakenteita. Edesauttaa aikakäsityksen ymmärtämistä tarinoiden tapahtumajärjestyksen myötä ja kehittää aktiivista kuuntelukykkyä.

Pelin kulku:

Heittä noppia ja anna mielikuvituksesi liittää. Keksi tarinoita noppien ilmoittamien henkilölahjojen, eläinten, esineiden ja tapahtumien mukaan.

Käyttösuositukset:

- Valitse noppien lukumäärä lasten iän mukaan.
- Auttaaksesi lasta kehittämään tarinaa, on suositeltavaa, että vähintään yhdessä käytettävistä nopista on henkilölahjoja (tunteita, ammatteja tai mielikuvitushahmoja kuvaavat nopat).
- Kukin noppa liittyy erilaiseen asiayhteyteen: tunteet, eläimet, kulttuurilaineet, ruoka-aineet, sää, mielikuvitushahmot, ammatit, paikat, talot tai asunnot, sekalaiset elementit, käyttäytymisen ja aggressiivisuus.
- Viimeiset asiayhteydet - käyttäytymisen ja aggressiivisuus - ovat valinnaisia. Ne auttavat alan ammattilaisia työskentelemään sellaisten lasten kanssa, joilla on käyttäytymisongelmia.

VAROITUS! Tukehtumisvaara. Ei soveltu alle 36 kuukauden ikäisille lapsille. Sisältää pieniä osia. Säilytä nämä ohjeet ja valmistajan tiedot.



VYTVÁŘENÍ PŘÍBĚHŮ Z KOSTEK

Cíl hry je:

Podporování rozvoje jazyka a jeho uspořádání. Snadnější osvojení si pojmu času prostřednictvím posloupnosti příběhů a rozvíjení postoje aktivního naslouchání.

Systém hry:

Dítě hodí kostky a dává voľný průběh své představivosti při vytváření příběhů s pomocí postav, zvířat, předmětů a činností, které se objeví na hrozených kostkách.

Návrhy pro použití:

- Podle věku děti používejte více či méně kostek.
- Aby se dítěti usnadnilo rozvíjet příběh, doporučuje se, aby alespoň jedna z použitých kostek měla na obrázku postavy (vyjadřující pocity, povolání nebo fantastické postavy).
- Každá kocka je určena pro práci s dětmi v různých oblastech: emoce, zvířata, doprava, potraviny, klima, fantastické postavy, řemesla, místa, domy nebo obydľia, různé prvky, chování a agresivita.
- Tyto poslední dvě oblasti - chování a agresivita, jsou volitelné. Mohou pedagógům pomoci při řešení problémů u dětí, které mají potíže s chováním.

VAROVÁNÍ! Nebezpečí udušení. Nevhodné pro děti mladší než 36 měsíců. Malé díly. Uchovávejte si tyto informace a údaje od výrobce.



ZARURI PENTRU CREAREA DE POVEȘTI

Scop:

Ajută la dezvoltarea și organizarea limbajului. Permite învățarea noțiunii de timp prin intermediul secvențializării poveștilor și dezvoltă competența de ascultare activă.

Modalitatea de joc:

Aruncă zarurile și lasă-ți imaginația să zboare creând povești cu personajele, animalele, obiectele și activitățile care apar pe zar.

Sugestii de folosire:

- Folosiți mai multe sau mai puține zaruri în funcție de vârsta copiilor.

AVERTISMENT! Risc de asfixiere. Nu se recomandă copiilor mai mici de 36 de luni. Piese mici. Pstra aceste informații și datele producătorului.



KOSTKI, KTÓRE OPOWIADAJĄ HISTORIE

Cel gry:

Celem gry jest rozwijanie mowy i struktur językowych, nabywanie umiejętności rozpoznawania upływu czasu za pomocą tworzenia logicznych sekwencji czasowych, a także rozwijanie czynności słuchania.

Sposób gry:

Rzuć kostkami i pozwól się ponieść wyobraźni! Utwórz opowiadanie wykorzystując postacie, zwierzęta, przedmioty i czynności, które wylosujesz.

Sugestie dla nauczycieli:

- W zależności od wieku dziecka, można używać mniejszą lub większą liczbę kostek.
- W celu ułatwienia dziecku rozwinięcia opowiadania, zaleca się, aby przynajmniej jedna z kostek zawierała postacie (kostki z emocjami, zawodami lub postaciami fantastycznymi).
- Kostki wprowadzają różnorodność obszarów tematycznych: emocje, zwierzęta, transport, produkty żywnościowe, klimat, postacie fantastyczne, zawody, miejsca, domy lub budowle, elementy różnego zachowania i agresywności.
- Dwa ostatnie obszary, zachowanie i agresywność, są opcjonalne. Pozwalają one nauczycielowi pracować nad trudnościami, jakie pojawiają się u dzieci z problemami zachowania.

UWAGA! Ryzyko udławienia. Nie zalecane dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy. Zaleca się zachować niniejsze informacje i dane producenta.



ÖYKÜ ZARI

Oyunun amacı:

Dil gelişimi ve yapılanmasi için katkıda bulunmayı amaçlar. Çocukların etkin dinleme becerilerini geliştirirken, öyküleri sıraladıklarında zaman kavramını öğrenmelerine yardımcı olur.

Oyun kuralları:

Zar atın ve zarın üzerinde görünen karakterlerden, hayvanlardan, nesnelere ve eylemlerden hayal gücünüz öyküler ortaya çıkarın.

Kullanım için öneriler:

- Çocukların yaşını dikkate alarak daha fazla veya daha az zar kullanın.
- Çocukların öykülerini daha kolay hale getirmek için kullanılan en az bir zarın karakter (his, meslek veya hayali karakterlerin bulunduğu zarlar) içermesini öneririz.
- Her zar farklı bir kavram tanıtır: Hisler, hayvanlar, ulaşım, yiyecek, hava durumu, hayali karakterler, meslekler, mekanlar, ev veya daireler, çeşitli elementler, davranış ve saldırganlık.
- Bahsi geçen son iki kavram (davranış ve saldırganlık) isteğe bağlıdır. Bu iki kavram, davranışsal sorunlar sergileyen çocuklarla çalışırken, uzmanın işine yarayabilir.

UYARI! Bu ulma riskli.36 aydan küçük çocuklar için uygun de ildir. Ufak parçalar içerir. Bu bilgileri ve üretici bilgilerinizi güvenli bir yerde saklayın.



KOCKÁK TÖRTÉNETEK KITALÁLÁSÁHOZ

Cél:

A nyelv és a nyelvstruktúra fejlődésének elősegítése. Elősegíti az idő fogalmának elsajátítását történetek időrendbe állítása révén és fejleszti az aktív hallgatást.

A játék menete:

Dobd el a dobókockát és hagyd szórnyalni a képzeletedet, találd ki történetek a kockákon megjelenő szereplőket, állatokkal, tárgyakkal és cselekedetekkel.

Ajánlások a játékhoz:

- A gyerekek kora szerint használjon több, vagy kevesebb kockát.
- Ajánlatos, hogy legalább az egyik felhasznált kocka szereplőket (kedélyállapotokat, foglalkozásokat, és képzeletbeli figurákat) ábrázoljon, mert ezzel a gyermek könnyebben tud majd egy történetet kitalálni.
- Az egyes kockák különböző témaköröket ábrázolnak: kedélyállapotokat, állatokkal, szállítóeszközöket, élelmiszereket, klimat, képzeletbeli figurákat, foglalkozásokat, helyeket, házakat vagy lakásokat, különböző elemeket, viselkedésmódokat és agresszivitást.
- E két utóbbi témakör (viselkedésmód és agresszivitás) választható - opcionális - témakörök. Lehetővé teszik a szakember számára, hogy a viselkedési problémákat mutató gyermekekkel dolgozzanak a különböző nehézségeken.

FIGYELEM! Fulladásveszély. A játék nem ajánlatos 36 hónaposnál kisebb gyermekek számára. Kís darabokat tartalmaz. rize meg a tájékoztatót és a gyártó adatait.



KOCKA ZA IZMIŠLJANJE ZGOBICE

Cilj:

Spodbujanje razvoja jezika in strukturiranja. Pomaga otrokom pri učenju predstave o času z zaporedjem zgoabic in ob tem pomaga pri razvoju spretnosti aktivnega poslušanja.

Navodila za igro:

Vzrite kocke in pustite domišljiji prosto pot ter si izmislite zgodbe o osebah, živalih, predmetih in dejanjih, prikazanih na kockah.

Predlogi za uporabo:

- Uporabite več ali manj kock glede na starost otrok.
- Da bo igra za otroke bolj preprosta, predlagamo, da uporabite vsaj eno kocko, na kateri so naslikane osebe (kocka, ki prikazuje čustva, poklice ali fantazijske like).
- Vsaka kocka predstavlja različen koncept: čustva, živali, prevozna sredstva, hrano, vreme, fantazijske like, poklice, kraje, hiše ali stanovanja, raznolike elemente, vedenje in agresivnost.
- Zadržaj dva koncepta - vedenje in agresivnost - sta izbirna. Uporabna sta lahko za strokovnjaka pri delu z otroki z vedenjskimi težavami.

OPOZORILO! Nevarnost zadušitve. Ni primerno za otroke, mlajše od 36 mesecev. Vsebuje majhne dele. Hranite te informacije in proizvajal evo dokumentacijo na varnem mestu.