

WILLKOMMEN BEI

Grundschule 2

Musik in Gefahr

Nimm gemeinsam mit den Algorhythmicms einen außer-gewöhnlichen Kampf gegen einen finsternen Bösewicht auf, der die Musik der ganzen Welt stehlen möchte! Dieses Leapster-Lernspiel vermittelt grundlegende Fertigkeiten für das Grundschulalter.



1 Erste Schritte:

Stecke die gewünschte Softwarekarte mit der beschrifteten Seite nach vorne ein. Drücke die Einschalttaste.

2 Anmeldung

1. Folge den Anleitungen zur Anmeldung
2. Der Leapster™ speichert die Spieldaten für bis zu drei Spieler. Um einen Spieler zu entfernen, tippe auf dem Bildschirm auf die Taste X (erscheint erst, wenn alle drei Plätze belegt sind).



3 Spielauswahlbildschirm

Die Leapster™-Software „Grundschule 2“ enthält 4 actiongeladene Lernspiele, einen Trainingslevel und einen Tourneebus-Bereich mit Statistiken, Anleitungen und Musikeinstellungen. Tippe mit dem Stift auf ein Symbol auf der Karte, um den entsprechenden Bereich aufzurufen. Der Spieler kann die Symbole auch mit den Pfeiltasten anwählen und markieren und dann durch Drücken der A-Taste auswählen. Tippe zum Überspringen der Einleitungssequenz mit dem Stift auf den Bildschirm, oder drücke die A-Taste. Um die Hintergrundmusik auszuschalten, tippe auf den Tourneebus und anschließend auf das Symbol für die Musikoptionen (die Gitarre). Tippe anschließend auf die Option zum Ein- bzw. Ausschalten der Musik, und zur Bestätigung auf OK. Bei jedem Einschalten des Geräts ist die Hintergrundmusik eingeschaltet.



- In der Luft
- Die Algorhythmicms auf Tournee
- Trainingslevel
- Im Regenwald
- In der Wüste
- Unter Wasser

Hier kommt die stetig wachsende

LEAPSTER™

Multimedia-Lernbibliothek!

Eine optimale Lern- und Entwicklungschance für jedes Kind

Auf den Anfang kommt es an. Die ersten Jahre sind in der kindlichen Entwicklung die lernintensivsten Jahre. Kinder lernen spielerisch. Neuere wissenschaftliche Erkenntnisse der Entwicklungspsychologie und der Hirnforschung bestätigen, wie intensiv Kinder während der ersten Lebensjahre lernen. Es gilt also die frühen Lernpotentiale des Kindes zu nutzen, um ihnen optimale Chancen für ihre weitere Entwicklung zu geben. Kindliche Förderung kann nicht ohne geeignete Spielmaterialien erfolgreich durchgeführt werden. Vor allem werden Mittel benötigt, die die Sprachentwicklung des Kindes früh unterstützen, die soziale Kompetenz stärken, musikalische und künstlerische Fähigkeiten fördern und dem Kind Möglichkeiten eröffnen, spielerisch seine Welt zu erforschen und zu begreifen.



Eltern sind diejenigen, die den größten Anteil an der kindlichen Entwicklung haben. Um dieser hohen Verantwortung gerecht zu werden, sind Eltern auf Hilfe und Unterstützung angewiesen. Die Produkte von LeapFrog stellen ein einzigartiges, pädagogisch geprüftes und kindgemäßes Angebot für Kinder dar. „Spielend lernen jeden Tag!“ ist das Motto, das die Qualität der Materialien einlöst und den Kindern zusätzliche, unverzichtbare Lernmöglichkeiten bietet. Das Angebot ist breit, von der Sprachförderung über musikalische Bildung bis hin zur Eroberung der Welt und der Vermittlung elementaren naturwissenschaftlichen Verständnisses, was wir in der frühen Förderung der letzten Jahren so vermisst haben. Mit den Produkten von LeapFrog kommt eine neue Generation von Lernmitteln für eine Generation von Eltern auf den Markt, denen das Wohlergehen ihrer Kinder sehr am Herzen liegt.

Wassilios E. Fthenakis

Prof. Dr. Dr. Dr. Wassilios E. Fthenakis
Direktor des Staatsinstituts für Frühpädagogik in München und ordentlicher Professor an der Freien Universität Bozen/Bolzano, Italien, Fakultät für Bildungswissenschaften

Hier kommt die stetig wachsende

LEAPSTER™

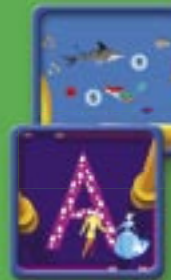
Multimedia-Lernbibliothek!

Disney Prinzessinnen

Begeite Arielle und Cinderella in diesem zauberhaften Lernabenteuer. Spiele 5 lustige Spiele, die über 45 Fertigkeiten aus dem Bereich der Vorschule vermitteln! Das Lernen wird belohnt, indem du von einer kleinen Lady zur königlichen Hoheit aufsteigst! Voraussichtlich ab Sommer 2005 erhältlich.



© Disney Enterprises, Inc.



Findet Nemo

Begeite Nemo, Marlin und Dory auf dieses Unterwasser-Leseabenteuer und spiele lustige Spiele, die dir wichtige Fertigkeiten im Lesen und Rechnen für die Vorschule vermitteln! Voraussichtlich ab Sommer 2005 erhältlich.



© Disney/Pixar



Hier kommt die stetig wachsende

LEAPSTER™

Multimedia-Lernbibliothek!

Weitere Titel in Vorbereitung



TM & © 2004 MARVEL
Das Leapster-Lernspiel wurde mit Erlaubnis von MARVEL produziert

Voraussichtlich ab Herbst 2005 erhältlich.

Der Leapster legt das Lernen in die Hände der Kinder.



Spielend lernen jeden Tag!

Nicht in allen Ländern sind alle Titel erhältlich.
Die tatsächlichen Packungen können von den Abbildungen abweichen.

Lernspaß für alle Entwicklungsstufen

Die Spiele in *Grundschule 2* sind in vier Schwierigkeitsstufen aufgebaut. Je höher die Stufe ist, desto höher ist die Komplexität der vermittelten Inhalte und der Fertigkeiten, die zum Spielen erforderlich sind.

In Stufe 1 identifizieren die Spieler beispielsweise Gleichungen, in denen ein Zehnerübergang stattfindet.

In Stufe 2 berechnen sie Gleichungen, bei denen Zahlen auf die Zehnerspalte übertragen werden müssen.

In Stufe 3 berechnen sie Gleichungen, bei denen Zahlen aus der Zehnerspalte übernommen werden müssen.

In Stufe 4 lösen sie Additions- und Subtraktionsaufgaben mit Zehnerübergang.



Funktionsweise der Hilfestellungen

Hilfestellungen können zu Beginn jedes Spiels über den Tourneebus oder innerhalb des Spiels an entsprechenden Stationen aufgerufen werden. Beispielsweise wird in einer Hilfestellung zur Rechtschreibung erklärt, welche Rechtschreibregeln in der jeweiligen Runde zu beachten sind. In besonderen Fällen enthalten die Hilfestellungen auch Animationen, etwa um die Konsonantenverdoppelung zu veranschaulichen.

Tolle Überraschungen, Tipps und Tricks unter www.leapfrog.de!

Unter www.leapfrog.de findest du lustige Spieletipps und kannst mit Geheimcodes, die du beim Spielen erhalten hast, spezielle Überraschungen freischalten.

In diesem Spiel sind Geheimcodes versteckt. Die Spieler können diese Codes beim Spielen finden. Sobald du einen Code hast, kannst du damit auf www.leapfrog.de lustige Überraschungen freischalten!

Die Algorhythmics auf Tournee

ÜBERBLICK

Triff die Bandmitglieder der Algorhythmics: Yuko, die punkige Anführerin, Tomas, den sanftmütigen Diplomaten, Sam, das einfallsreiche Mädchen, und A to, den coolen, technikbegeisterten Streber.



Als die Algorhythmics bei einem Talentwettbewerb auftreten, werden alle Musiknoten plötzlich in den Himmel gesaugt. Ein finsterner Bösewicht namens Schalldämpfer versucht, die Musik der ganzen Welt zu stehlen. Können die Jugendlichen ihn aufhalten? Sie haben nur eine Chance: Sie müssen in verschiedene Regionen der Welt reisen und die Teile eines antiken Musikinstruments finden. Wenn Schalldämpfer einmal die wundervolle Musik aus diesem Instrument hört, wird er die Bedeutung von Musik endlich verstehen. Aber aufgepasst! Unterwegs warten jede Menge Herausforderungen und Hindernisse! Können die Jugendlichen den bösen Schalldämpfer mit der Schönheit der Musik besiegen?

SPIELSTEUERUNG

In diesem actiongeladenen Spiel steuert der Spieler 1–4 Figuren durch verschiedene Umgebungen. Er drückt

- ◀ und ▶, um sich horizontal über den Bildschirm zu bewegen.
- ▲, um Leitern oder Lianen hinaufzuklettern.
- ▼, um Leitern herunterzuklettern.
- Taste A, um zu springen.
- Taste B, um das Instrument zu spielen, das die Spielfigur in der Hand hält.

Außerdem verwendet er den Stift für die Interaktion mit den Hilfestellungen oder den Statistikbildschirmen, in denen der aktuelle Spielstand angezeigt wird.

SPIELUMGEBUNGEN

Das Abenteuer beginnt im Tourneebus, dem Hauptquartier der Algorhythmics. Hier lernt der Spieler die Grundlagen des Spiels.

Anschließend geht es an folgenden Orten weiter:

- dem tropischen Regenwald
- den luftigen Höhen über den höchsten Bergen der Welt
- einem Korallenriff unter der Meeresoberfläche
- den Wüsten des Nahen Ostens

SCHWIERIGKEITSSTUFEN

An jedem Ort gibt es vier verschiedene Spielstufen, in denen Lernfragen gestellt werden. Am Ende der Stufe 4 muss sich der Spieler jeweils einem kleinen Kampf mit Schalldämpfer stellen. Wenn er alle 10 Musiknoten in allen vier Stufen eines Ortes findet, wird außerdem ein Bonusspiel freigeschaltet.

DER WEG ZUM SIEG

Wenn der Spieler an jedem Ort jeweils den Kampf gegen Schalldämpfer gewonnen hat, wird dessen Geheimversteck sichtbar, die Schalldämpferinsel. Dort wiederholt der Spieler alle Lerninhalte, die er im Verlauf des Spiels geübt hat. Wenn er für alle Spiele und für die Wiederholungen Stufe 4 abgeschlossen hat, kämpft er gegen Schalldämpfer und sein mächtiges Gefährt, einen riesigen Roboter. Nach dem Sieg in dieser letzten Schlacht erfährt die Geschichte eine überraschende Wendung, die Algorhythmics bringen Schalldämpfer wieder zur Vernunft und – das ist das Wichtigste – geben der Menschheit die Musik zurück!



In der Luft

SO GEHT'S

Der Spieler bildet korrekte mathematische Gleichungen, indem er auf Plattformen mit der richtigen Lösung springt oder Zahlen in Antwortblöcke eingibt. Nach jeder korrekten Antwort können Schalter betätigt werden, die in neue Bereiche und schließlich zum Ende der Spielstufe führen.



Im Kampf am Ende des Spiels muss der Spieler in die Luft springen und mit Schallwellen auf Schalldämpfers Flugmaschine schießen, um sie zu zerstören.

LERNINHALTE

Zahlen/Kopfrechnen: Die Fähigkeit, grundlegende Rechenoperationen ohne Papier und Bleistift durchführen zu können.

Stufe 1: Addition und Subtraktion von 1- und 2-stelligen Zahlen.

Stufe 2: Addition von 2-stelligen Zahlen.

Stufe 3: Subtraktion von 2-stelligen Zahlen.

Stufe 4: Multiplikation mit 2, 5 und 10.

DIDAKTISCHE BEDEUTUNG

Das Ziel des Kopfrechnens ist die Automatisierung grundlegender Rechenoperationen. Voraussetzung hierfür ist nicht nur Übung, sondern auch das Erkennen von Mustern einfacher mathematischer Gleichungen. Beim Arbeiten mit Additionen, Subtraktionen und Lückenaufgaben erlernen die Kinder die Muster des Zählens in 2er-, 5er- oder 10er-Schritten oder des Addierens/Subtrahierens der Zahlen 10, 11 oder 12 zu/von anderen zweistelligen Zahlen. Die jungen Lerner werden überrascht sein, wie hilfreich Kopfrechnen sein kann, wenn sie zum Beispiel Süßigkeiten mit Klassenkameraden teilen möchten oder ausrechnen möchten, wie viel Geld sie im Süßwarengeschäft ausgegeben haben.

Im Regenwald

SO GEHT'S

Der Spieler beantwortet Mehrfachauswahlfragen und findet Vorsilben, Nachsilben und Wortstämme, indem er auf die entsprechenden Plattformen springt. Am Ende von Stufe 4 trifft er auf Schall-dämpfer, der mit einem Traktor Schmutz ausgräbt und in die Luft schleudert. Der Spieler muss nun Schallwellen auf den Traktor abfeuern.



LERNINHALTE

Textverständnis: Die Fähigkeit, die wesentlichen Inhalte aus einem geschriebenen Text zu filtern.

Stufe 1: Der Spieler erkennt die Hauptinhalte und die ergänzenden Informationen einer Geschichte und identifiziert die Reihenfolge von Ereignissen.

Stufe 3: Der Spieler erkennt, was in einer Geschichte passiert (Wirkung) und warum es passiert (Ursache); der Spieler zieht Schlussfolgerungen aus den Ereignissen, leitet Rückschlüsse ab und sagt Ereignisse voraus.

Wortschatz/Wortbildung: Die Fähigkeit, Wortstrukturen und/oder Kontext einzusetzen, um die Bedeutung von Wörtern zu verstehen.

Stufe 2: Der Spieler identifiziert Synonyme und Antonyme.

Stufe 4: Der Spieler erkennt Vorsilben, Nachsilben und Wortstämme und bildet Wörter mit Vorsilben und Nachsilben; der Spieler ändert Wortarten durch Anhängen und Vorstellen von Nachsilben und Vorsilben.

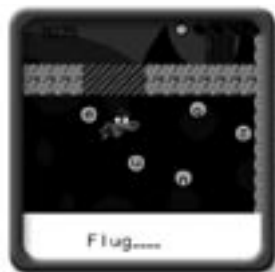
DIDAKTISCHE BEDEUTUNG

Letztlich liegt das Ziel des Lesens darin, die Bedeutung geschriebener Wörter zu erkennen. Zu diesem Zweck erlernen die jungen Leser spezielle Strategien, um die Bedeutung auf verschiedensten Ebenen zu erfassen. Sobald die Kinder ausreichende Lesefertigkeiten besitzen, dass sie sich an Details erinnern oder die Ereignisse in einer Geschichte in die richtige Reihenfolge bringen können, beginnen sie, das Gelesene zu interpretieren, Schlussfolgerungen zu ziehen, Rückschlüsse abzuleiten und sogar Ergebnisse vorherzusagen. Auf der höchsten Verständnisstufe denken die Leser kritisch über die Inhalte nach und beurteilen sie. Natürlich ist es von wesentlicher Bedeutung, dass Kinder ihren eigenen Wortschatz aufbauen. Das Aufschlüsseln von Wörtern in Vorsilben, Nachsilben und Wortstamm ist eine geeignete Methode, die Bedeutung neuer Wörter abzuleiten.

U n t e r W a s s e r

SO GEHT'S

Der Spieler schwimmt umher und sammelt dabei Buchstaben, aus denen er Wörter bildet. Im Kampf am Ende des Spiels taucht Schalldämpfer in seinem Okto-Bot auf, einer Kugel mit acht Fangarmen. Das Ziel besteht darin, den Okto-Bot zu zerstören, indem der Spieler Schallwellen auf alle acht Fangarme feuert.



LERNINHALTE

Buchstabieren: Die Fähigkeit, Wörter in ihre Laute zu zerlegen und diese Laute in der richtigen Reihenfolge schriftlich aneinander zu fügen; die Fähigkeit, die Regeln und Konventionen der Sprache anzuwenden, um Endungen Wörter anzuhängen und schwierige Wörter zu buchstabieren.

Stufe 1: Wörter mit h; Wörter mit sch; Wörter mit au, ei, eu; Wörter mit langem i.

Stufe 2: Konsonantenverdoppelung; Wörter mit st und sp; Wörter mit tz und ck.

Stufe 3: Mehrzahl mit e; Mehrzahl mit -n und -en; Mehrzahl mit äu.

Stufe 4: Doppelvokale; zusammengesetzte Wörter; schwierige Wörter.

DIDAKTISCHE BEDEUTUNG

Damit wir unsere Gedanken schriftlich formulieren und die Inhalte unmissverständlich kommunizieren können, müssen Wörter korrekt buchstabiert werden. Zunächst lernen Kinder das Buchstabieren, indem sie Wörter in ihre Laute zerlegen und anschließend die Buchstaben aufschreiben, die für diese Laute stehen. Unsere Sprache ist jedoch nicht immer regelmäßig. Die Kinder müssen Regeln auch deshalb verinnerlichen, um die Unregelmäßigkeiten berücksichtigen zu können. Das Verinnerlichen dieser Regeln erfordert Übung, und was gibt es Schöneres, als dies in einer unterhaltsamen Spielumgebung zu tun?

In der Wüste

SO GEHT'S

Der Spieler erkennt und löst Gleichungen mit Zehnerübergängen, indem er in Röhren springt und Zahlen in Antwortblöcke eingibt. Nach jeder korrekten Antwort können Schalter betätigt werden, die in neue Bereiche und schließlich zum Ende der Spielstufe führen. Im Kampf am Ende des Spiels sitzt Schalldämpfer in einem Bohrfahrzeug. Ziel des Spiels ist es, das Fahrzeug zu zerstören, wenn es sich in den Boden gräbt oder daraus auftaucht.



LERNINHALTE

Zehnerübergang: Das Verständnis, wie ein Vielfaches von 10 in die nächste Spalte übertragen werden, um Additions- und Subtraktionsgleichungen zu lösen; das Verständnis, wie ein Vielfaches von 10 aus der nächsten Spalte übertragen werden, um Subtraktionsgleichungen zu lösen.

Stufe 1: Der Spieler erkennt Gleichungen mit Zehnerübergang

Stufe 2: Der Spieler löst Additions- und Subtraktionsgleichungen mit Zehnerübergang

Stufe 3: Der Spieler löst Subtraktionsgleichungen mit Zehnerübergang

Stufe 4: Der Spieler löst Additions- und Subtraktionsgleichungen mit Zehnerübergang

DIDAKTISCHE BEDEUTUNG

Das Verständnis von Stellenwerten ist ein grundlegendes Konzept unseres mathematischen Systems. Beispiel: Jede Zahl kleiner als 10 gehört in die „Einer-Spalte“; jede Zahl kleiner als 100 und größer oder gleich 10 gehört in die „Zehner-Spalte“; jede Zahl kleiner 1.000 und größer oder gleich 100 gehört in die „Hunderter-Spalte“ usw. Das Konzept, dass 10 Einer gleich 1 Zehner sind, ist ebenfalls wichtig für das Verständnis des Stellenwerts und für die Möglichkeit, entweder 10 Einer als Zehner in die Zehnerspalte bzw. einen Zehner in die Einerspalte als 10 Einer zu übertragen. Die beste Methode, dies zu veranschaulichen, besteht darin, konkrete Objekte zu verwenden, zum Beispiel zehn 1-Cent-Münzen und eine 10-Cent-Münze.

Übungen für zuhause:



Wortschatz und Wortbildung festigen

- Schreiben Sie folgende Grundwörter auf Karteikarten, und legen Sie die Karten in einen Hut: Sinn(voll/los); Ruhe(voll/los); Wert(voll/los); Takt(voll/los). Ziehen Sie ein Wort aus dem Hut. Zeigen Sie Ihrem Kind das Wort, und erklären Sie ihm, dass Sie das Wort pantomimisch darstellen und entweder die Nachsilbe -voll oder -los anhängen. Ihr Kind soll erkennen, welche Nachsilbe Sie angefügt haben. Ziehen Sie weitere Wörter aus dem Hut.
- Spielen Sie „Memory“ mit Gegenteil. Schreiben Sie folgende Wörter auf Karteikarten: groß, klein, schwarz, weiß, Junge, Mädchen, heiß, kalt, dunkel, hell, schnell, langsam, froh, traurig, laut, leise, mehr, weniger, nah, fern, über, unter, drücken, ziehen, steigen, fallen, oben, unten, gewinnen, verlieren. Mischen Sie einen Kartenstapel mit sechs Paaren von Gegenteil zusammen. Legen Sie die Karten verdeckt auf den Tisch. Der Spieler, der an der Reihe ist, deckt zwei Karten auf. Wenn es sich bei den beiden Wörtern um Gegenteil handelt, darf der Spieler die Karten behalten. Wenn nicht, werden die Karten wieder verdeckt, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Spielen Sie so lange, bis alle Paare gefunden wurden. Der Spieler mit den meisten Karten hat gewonnen.



Rechtschreibregeln festigen

- Verdeutlichen Sie mit Magnetbuchstaben die Konsonantenverdoppelung, und bilden Sie Wörter, deren Mehrzahl mit -e, -n oder -en endet.
- Erstellen Sie ein Mehrzahl-Wortrad: Schneiden Sie zwei Kreise aus, einen mit 12 cm Durchmesser und einen mit 17 cm Durchmesser. Schreiben Sie nun folgende Wörter im Uhrzeigersinn radial so auf den kleinen Kreis, dass die Wortenden am äußeren Rand stehen: Tier, Mal, Brot, Tisch, Blick, Los, Haar, Hieb. Schreiben Sie dann ein einzelnes „e“ in gut 1 cm Entfernung vom Rand des großen Kreises. Legen Sie den kleinen Kreis mittig auf den großen Kreis, und verbinden Sie die beiden Kreise in der Mitte mit einer Beutelklammer. Drehen Sie nun den äußeren Kreis so, dass das „e“ hinter einem der Wörter auf dem kleinen Kreis steht, und lassen Sie Ihr Kind das neue Wort lesen.



Mathematische Fertigkeiten vertiefen

- Erstellen Sie einen Stapel Rechenkarten im Zahlenraum bis 20. Schreiben Sie eine Gleichung auf eine Seite der Karte und die Lösung auf die andere. Üben Sie mit Ihrem Kind regelmäßig Gleichungen. Bitten Sie dann Ihr Kind, gemeinsam mit Ihnen Rechenkarten zu erstellen. Schreiben Sie auf die eine Seite der Karte Additionsaufgaben im Zahlenraum bis 20. Lassen Sie Ihr Kind, auf die andere Seite der Karte die Umkehrung der Gleichung als Subtraktion schreiben. Beispiel: Wenn Sie $15 + 3 = 18$ schreiben, muss Ihr Kind $18 - 15 = 3$ schreiben.



Stellenwerte und Zehnerübergang vertiefen

- Veranschaulichen Sie das Konzept von zweistelligen Werten mit 1-Cent- und 10-Cent-Münzen. Schreiben Sie eine Zahl auf, und bitten Sie Ihr Kind, die Zahl mit 1-Cent- und 10-Cent-Münzen darzustellen. Dabei sollen die 10-Cent-Münzen in der Zehner-Spalte und die 1-Cent-Münzen in der Einer-Spalte aufgereiht werden.
- Lassen Sie Ihr Kind drei Zahlen auswählen, zum Beispiel 7, 5 und 4. Bitten Sie Ihr Kind, aus diesen drei Zahlen so viele zweistellige und dreistellige Zahlen wie möglich zu bilden, ohne eine Zahl mehrmals zu verwenden.
- Üben Sie Addition und Subtraktion mit und ohne Zehnerübergang. Verwenden Sie hierfür die Münzen aus der ersten Übung. Beginnen Sie zum Beispiel mit 53, und ordnen Sie die Münzen entsprechend in Spalten aufgeteilt an. Bitten Sie Ihr Kind, 11 zu addieren, und fragen Sie nach dem Gesamtergebnis (64). Lassen Sie Ihr Kind nun 22 subtrahieren, und fragen Sie nach dem Ergebnis (42). Nun soll es 13 subtrahieren. Weisen Sie darauf hin, dass nun nicht mehr genügend 1-Cent-Münzen in der Einer-Spalte vorhanden sind, und fragen Sie Ihr Kind nach dem Lösungsweg. Erklären Sie ihm, dass Sie eine 10-Cent-Münze aus der Zehner-Spalte übertragen müssen, um 10 Einer zu erhalten. Lassen Sie Ihr Kind die Aufgabe lösen. Wiederholen Sie die Übung mehrmals mit anderen Zahlen.

LeapFrog-Produkte sind Erzeugnisse höchster Qualität und werden sorgfältigen Prüfungen unterzogen.

Sollten trotzdem Probleme irgendeiner Art auftreten, besuchen Sie unsere Website www.leapfrog.de.

Dort finden Sie weitere Informationen.

Vertriebs- und Serviceadresse:

Deutschland:

Stadlbauer M+V GmbH
Chiemseestrasse 25
D-83278 Traunstein

Österreich:

Stadlbauer Marketing und Vertrieb GesmbH
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim

Schweiz:

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel

Endverbraucher-Hotline:

+49-(0)911-7099-181

LeapFrog Enterprises, Inc.
6401 Hollis Street, Suite 150
Emeryville, CA 94608-1070, USA
T 800-701-5327

LEAPFROG, das LeapFrog-Logo und LEAPSTER sind eingetragene Marken von LeapFrog Enterprises, Inc.

© 2004 LeapFrog Enterprises, Inc. Alle Rechte vorbehalten.

Besuchen Sie unsere Website voller Überraschungen unter:

www.leapfrog.de

605-10398-A