

WILLKOMMEN IN DER HÖRSPIELWELT VON LILUMI

Lilumi ist dein geniales **Hörbuch** für **Zuhause und Unterwegs**. Im Design eines Buches gestaltet, entführt es kleine Audio-Entdecker in die spannende Welt von Milo, Luna, Krümel und Flocke.

Die Geschichten wurden von der Kinderbuchautorin **Anna Lott** geschrieben. Eingesprochen hat sie der Schauspieler und Sprecher **Marco Steeger**.

Das Besondere an Lilumi ist, dass dein Kind den Geschichten nicht nur passiv zuhört, sondern sie selbst **aktiv spielerisch mitgestaltet**.



Das ist alles enthalten:

- 1 Hörbuch
- 10 Spielsteine
- 1 Ladekabel USB-C
- 1 Anleitung
- 1 Speicherkarte



HÖREN UND SPIELEN IN EINEM



Alle Geschichten sind **sofort** und **ohne Internetverbindung** oder Download verfügbar. Es gibt die Möglichkeit direkt über die integrierten Lautsprecher zu hören oder Kopfhörer einzustecken oder mit einem Bluetooth® fähigen Ausgabegerät zu verbinden.



Mobil durch Akku: über das USB-C Ladekabel kann Lilumi in kürzester Zeit wieder aufgeladen und überall mitgenommen werden.

Nachhaltig – für dein Kind
Eichhorn steht für langlebiges Holzspielzeug und auch das Lilumi Hörbuch ist natürlich aus hochwertigem Holz gefertigt.



Spiespaß ganz ohne Bildschirm
Aktives Zuhören und Nachdenken bei Hörspielen unterstützen deine Kinder in der Entwicklung ihrer Sprache und Fantasie.



ALLE FUNKTIONEN AUF EINEN BLICK

1 AN/AUS: Knopf 2 Sekunden drücken um ein- oder auszuschalten – Melodie ertönt.

2 Lautstärke leiser: durch Knopfdruck stufenweise leiser stellen.

3 Lautstärke lauter: durch Knopfdruck stufenweise lauter stellen. Die Einstellung bleibt auch über das Ausschalten des Buches hinaus bestehen, nur nicht, wenn der Akku leer ist.

4 Stellplatz Hauptcharakter-Spielstein

5 Stellplatz Orts-Spielstein

6 Stellplatz Gegenstand-Spielstein

7 Stellplatz Nebencharakter-Spielstein

Findet 3 Minuten lang keine Interaktion mit dem Buch statt, ertönt ein Erinnerungston. Findet anschließend für weitere 3 Minuten keine Interaktion statt, schaltet sich das Buch automatisch aus. Werden die Steine 5x hintereinander falsch gestellt, schaltet sich das Buch automatisch aus.

8 Deckel: Falls das Buch herunter fällt, kann sich der Deckel lösen. Dieser kann dann einfach wieder eingesteckt werden.

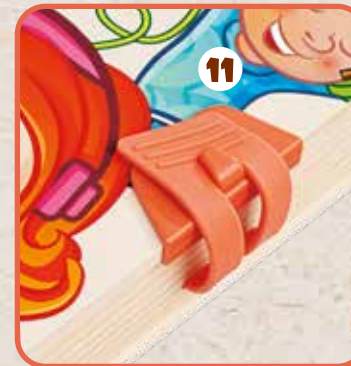
9 Aufladen: Einfach das USB-C Ladekabel anschließen. Die LED Anzeige zeigt den Ladestand an. Leuchtet sie rot, wird der Akku aufgeladen. Sobald die LED Anzeige grün leuchtet ist der Akku vollständig aufgeladen. Die Ladezeit beträgt ca. 4 Stunden.

Die Akkulaufzeit beträgt bei Dauerbetrieb 2,5 Stunden.

10 Kopfhöreranschluss und Bluetooth®: Es können alle gängigen Kopfhörer eingesteckt oder direkt über Bluetooth® verbunden werden. Für An/Aus den Bluetooth®-Knopf für 2 Sekunden drücken, es ertönt jeweils ein Ton.

Reichweite ca. 10 m. Bitte darauf achten, dass keine anderen Bluetooth® Geräte im Umkreis sind.

11 Verschluss: Zum sicheren Aufbewahren und Mitnehmen einfach die elastische Lasche über die Schnalle ziehen.



108 MÖGLICHKEITEN – EINFACH UND INTUITIV

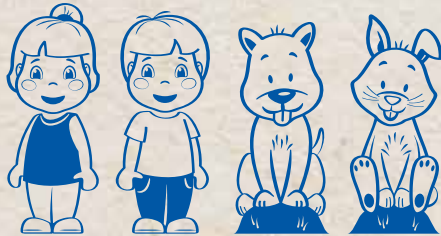
Lilumi ist ein besonderes Hörbuch, weil deine Kinder **aktiv** an der Geschichtenentstehung beteiligt sind. Durch das unterschiedliche Positionieren der Spielsteine gibt es insgesamt **108 spannende Geschichten** und mehr als **7 Stunden Hörspaß**.

Jede Geschichte benötigt 4 Spielsteine aus 3 Kategorien:

- 2 Charaktere
- 1 Ort
- 1 Gegenstand



Die Farben der Steine geben die Stellflächen im Buch vor. Blau auf Blau, Grün auf Grün, Gelb auf Gelb.



Erster Stellplatz:

Der erste Stellplatz ist mit einem Stern markiert. Auf diesen Stellplatz kommt der Stein, der als Hauptcharakter der Geschichte agieren soll. Entweder Luna, Milo, Krümel oder Flocke.

Restliche Stellplätze:

Auf die 3 restlichen Stellplätze kommt ein Ortsstein, ein Gegenstandsstein und noch ein Nebencharakter der Geschichte. Die Farbe des Stellplatzes gibt vor, welchen Stein die Kinder auswählen können. Steht z.B. ein gelber Stein auf einem blauen Stellplatz ertönt ein „Falsch Geräusch“. Stehen alle Steine richtig, startet die Geschichte automatisch.

Gleiche Steine – unterschiedliche Geschichten



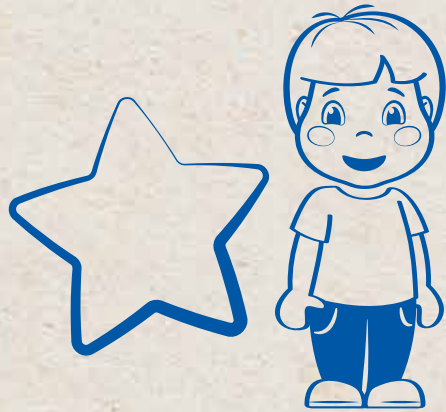
48 - Ein Schatz am Strand

102 - Flocke und das wütende Meermädchen

Eine Geschichte pausieren

Für eine Pause einfach einen Stein vom Stellplatz entfernen und die Geschichte stoppt. Stellt man den gleichen Stein zurück, geht die Geschichte an der pausierten Stelle weiter. Stellt man einen anderen Stein an die Stelle, beginnt eine neue Geschichte.

GESCHICHTEN MIT MILO



1 - Ein turbulenter Hasengeburtstag

Milo hat für Mama einen Hasengeburtstag vorbereitet. Ein Rudel Hasen bevölkert die Küche und frisst Mamas Möhrenkuchen auf.



2 - Der Gespenster-Blitzableiter

Milo hat Besuch von seiner Kindergartenfreundin Ivy. Sie bauen mit einem Schlüssel einen Gespenster-Blitzableiter.



3 - Der gefräßige Staubsaugerhund

Putztag: Der Staubsauger ist ein gefräßiger Hund. In seinem Bauch finden Milo und Mama den verlorenen Kellerschlüssel.



4 - Hoch, höher, in die Luft!

Milo lässt einen kleinen Spielzeughasen an einem Ballon in die Luft steigen und kann ihn in letzter Sekunde retten.



5 - Wölkchen ist nicht zu verkaufen!

Milo macht einen Verkaufsstand und verkauft aus Versehen seinen Kuschelhund Wölkchen an ein furchteinflößendes Mädchen.



6 - Ist das Wölkchen?

Milo entdeckt einen schmutzigen Kuschelhund vor der Haustür gegenüber. Als er ihn wäscht und frisiert, merkt er, dass es sein vermisser Kuschelhund Wölkchen ist.



7 - Osterhasen überall!

Milo ist bei Opa. Mit dessen Lesebrille entdecken sie den Osterhasen in der Zeitung. Aber ist das wirklich der Osterhase? Oder erzählt Opa Quatsch?



8 - Das beste Bett auf der ganzen Welt

Milo hat ein neues Bett. Beim Einschlafen erwacht die Holzmaserung zum Leben, u. a. erscheint ein heiteres Zwergenmädchen.



9 - Milo bekommt Besuch von Superhund

Orientierungslos landet Superhund in Milos Zimmer, weil er seine Brille verloren hat. Doch sie hängt an seinem Ohr!



10 - Auf dem Campingplatz mit Familie Hase

Milo zeltet mit seinen Eltern auf dem Campingplatz. Beim Einschlafen hört er Knabbergeräusche aus dem Nachbarzelt. Ist das etwa Familie Hase?



11 - Eine turbulente Schatzsuche

Milo ist auf Ivys Kindergeburtstag. Sie machen auf dem Spielplatz eine Schatzsuche. Doch plötzlich gibt es Streit um die Schatzkarte.



12 - Ein königlicher Wunschhund

Milo findet einen magischen Schlüssel neben dem Fußballplatz. Ein Hund erscheint und erfüllt ihm drei Wünsche.



13 - In den Bäumen zwitschern Hasen

Der Weg durch den Wald ist gar nicht weit, zwitschern doch die Hasen in den Bäumen und streuen Konfetti!



14 - Ein Einhorn auf dem Spielplatz

Milo lernt auf dem Spielplatz ein Mädchen mit einem magischen Koffer kennen, in dem sich ein Einhorn befindet.



15 - Eine wilde Verfolgungsjagd

In der Eisdielen werden Milo und Opa Zeugen einer wilden Verfolgungsjagd. Grund ist eine gestohlene Handtasche.



16 - Wo sind die Möhrchen?

Beim Picknicken im Park sind plötzlich alle Möhrchen weg. Milo ist Detektiv und findet heraus, dass eine Kaninchenfamilie dahintersteckt.



17 - Eine rosarote Brille

Milo trifft auf dem Spielplatz einen Jungen. Er hat eine riesige Brille mit rosa Gläsern, die die Welt rosa macht.



18 - Hilfe für den kleinen Hund

Milo und Opa entdecken im Wald einen Hund, der in einen Dorn getreten ist. Mithilfe der Lupe können sie den Dorn entfernen.



19 - Rettung für den Kuschelhasen

Im Freibad findet Milo einen Kuschelhasen im Umkleideschrank. Beim Schwimmen geht der Hase unter. Zum Glück kann Papa ihn retten.



20 - Ein magischer Brunnen

Milo ist im Märchenpark. Einer Prinzessin ist der Schlüssel in den Brunnen gefallen. Mit einem Gedicht gelingt es ihnen, den Brunnen zur Herausgabe des Schlüssels zu bewegen.



21 - Ein Schlüssel an der Angel

Milo und Mama helfen einem alten Mann mit Hund dabei, seinen Haustürschlüssel mittels eines Magneten aus einem Gulli zu angeln.



22 - Wo der Osterhase die Weihnachtszeit verbringt

Milo will von Opa wissen, wie der Osterhase Weihnachten feiert. Klare Sache: Er macht auf einer Insel Urlaub!



23 - Ein blitzschneller Kofferschlitten

Milo will Schlitten fahren, doch der ist kaputt. Mit Papa baut er einen Kofferschlitten und sie rodeln blitzschnell den Hang hinab.



24 - Ein Pups-Hund in der Badewanne

Milo badet in der Badewanne. Sein Badehund taucht nach einem Schatz, indem er Luft ablässt – ein Pups-Hund!



25 - Piraten gesucht!

Milo und Papa paddeln zu einer Insel und suchen dort erfolglos nach Piraten. Wieder zurück, sind Kaninchen im Boot. Eindeutig Kaninchenpiraten!



26 - Zaubertropfen im Garten

Milo findet mit seiner Freundin Ivy heraus, dass Wassertropfen auf Blättern wie eine Lupe wirken. Zaubertropfen!



27 - Ein Hund im Baum

Milo ist mit Mama beim Feuerwehrtfest. Per Drehleiterfahrzeug rettet er Feuerwehrrund Bruno aus dem Baumhaus.

GESCHICHTEN MIT LUNA



28 - Mit einem Salto durch die Luft

Beim Schaukeln im Flur fliegt Lunas Kuschelhase Floppi auf den Schrank. Daraus wird mithilfe ihrer Spielfiguren eine kuriose Rettungsaktion.



29 - Ein fliegender Pfannkuchen

Nachbarjunge Leo hat seinen Haustürschlüssel vergessen und ist solange bei Luna und Mama. Sie machen zusammen Pfannkuchen. Dabei fliegt einer zum Fenster hinaus.



30 - Ein glitzeriger Glückshund

Luna ist traurig, weil der Kuchen verbrannt ist. Mama zeigt ihr einen magischen Hund in einem Buch, der sie wieder glücklich macht.



31 - Wie Floppi zu Luna gekommen ist

Luna ist so ungeduldig, dass sie ihr Geburtstagsgeschenk in der Nacht zuvor auspackt. Ihr Kuschelhase Floppi ist darin.



32 - Übernachtung in der Monsterhöhle

Luna und ihr Kindergartenfreund Sam übernachten in einer selbstgebauten Monsterhöhle und jagen Mama einen gehörigen Schrecken ein.



33 - Luna bekommt Besuch von Superhund

Orientierungslos landet Superhund auf seinem fliegenden Koffer bei Luna zuhause. Kein Wunder, ist der Koffer doch verkehrt herum!



34 - Luna und der Wunschhase

Luna findet eine alte Lupe, die wie ein Spiegel aussieht. Als sie darüberstreicht, erscheint ein Hase und erfüllt ihr drei Wünsche: 1. fliegen, 2. zum Mond fliegen, 3. zurückfliegen. Herrlich!



35 - Diebstahl im Eisenbahnland

Luna und Cousin Henry spielen mit einer Miniatureisenbahn. Der Diebstahl einer Tasche sorgt für eine wilde Verfolgungsjagd, die in einem Café endet.



36 - Hundeärztin Luna

Hund Rocco von nebenan ist zu Besuch und Luna untersucht seine Ohren mit einer Lupe. Doch vorher sind Zähne, Zunge und Nase dran.



37 - Überraschung im Streichelzoo

Luna ist mit ihren Eltern im Zoo und erlebt im Streichelzoo eine Überraschung: fünf kleine Kaninchenbabys!



38 - Rette sich, wer kann!

Ein Hüpfekästchenspiel entwickelt sich zu einer aufregenden Flucht vor Piraten, Räufern und wilden Tieren. Ein magischer Schlüsselbund ist die Rettung.



39 - Die diebische Elster

Eine Elster im Park stiehlt einem Mann seinen Schlüssel. Luna klettert zum Nest hinauf, holt den Schlüssel und entdeckt weitere Schätze.



40 - Luna, die Hasenzauberin

Bei einer Zaubershow im Park sitzt der Zauberhase plötzlich auf Lunas Schoß, nachdem sie einen Zauberspruch gesprochen hat.



41 - Ein lustiges Wurfspiel

In Omas Garten werfen Luna, Oma und ein Nachbarsjunge Steine vom Rasen in einen Koffer. So macht Steinesammeln Spaß!



42 - Um die Wette auf dem Regenbogen

Luna malt mit Kreide auf dem Gehweg. Auf dem Regenbogen liefern sich ein Hund auf einem Einhorn und eine Sternschnuppe ein Wettrennen.



43 - Scherben bringen Glück

Luna macht auf dem Flohmarkt aus Versehen einen Porzellanhasen kaputt. Aus den Scherben baut der Verkäufer einen coolen neuen Hasen.



49 - Abenteuer am Bach

Luna lässt ihren Kuschelhasen Floppi in einem Koffer den Bach in Omas Garten hinabsausen. In letzter Sekunde kann sie ihn retten.



44 - Kribbeln im Bauch

Luna schließt beim Wippen einen Jungen aus, weil er zu schwer ist. Der Junge weint und es tut ihr leid. Gemeinsam springen sie Trampolin. Perfekt!



50 - Jede Menge Kaulquappen

Luna besucht ihren Cousin Henry. In seinem Garten ist ein Teich mit Kaulquappen. Luna erfährt, wie sich daraus Frösche entwickeln.



45 - Spuren im Wald

Luna und Frau Famirs Hund Rocco spielen Detektiv im Wald und finden eine wunderschöne Schnecke.



51 - Ein Gespenst am Meer

Luna findet ein Körbchen am Strand, in dem sich ein kleiner Hund befindet. Er ist bei einem Sturm über Bord gegangen.



46 - Bademeister Floppi

Luna ist mit Papa im Schwimmbad und vergisst ihren Kuschelhasen Floppi bei der Bademeisterin. Zum Glück bekommt sie ihn zurück.



52 - Floppi steckt fest

Luna baut mit Oma aus einer Flasche eine Unterwasserlupe. Doch dann steckt ihr Kuschelhas Floppi darin fest. Luna kann ihn retten.



47 - Zu wem gehört der Schlüssel?

Luna und Sam finden im Kindergarten beim Wasserspiel einen Schlüsselbund. Sie testeten alle Schlösser und finden schließlich heraus, dass er der Kindergartenleiterin Cosima gehört.



53 - Ein Delfin im Planschbecken

Luna und Sam tauchen im Planschbecken nach einem Delfin. Das Planschbecken wird zum Meeresgrund und der Badeschaum wird zu Wolken.



48 - Ein Schatz am Strand

Luna findet am Strand einen Schlüssel und sucht nach der dazugehörigen Schatztruhe. Ein Spürhund soll helfen, doch er beißt in den Schlüssel. Nanu? Im Schlüssel ist der Schatz!



54 - Ein Detektiv auf Reisen

Luna leiht sich im Kindergarten eine Spielfigur aus, doch auf dem Heimweg fällt sie von der Brücke auf ein Binnenschiff. Hinterher!

GESCHICHTEN MIT KRÜMEL



55 - Das Riesengewitter

Die Eule, die Fledermaus und der Frosch verstecken sich bei einem Gewitter in Krümel's Bett. Sie vermuten einen Riesen im Wald, doch es ist bloß der Schatten eines Elfenjungen.



56 - Krümel und die Krötenprinzessin

In Krümel's Höhle sitzt eine Kröte, die in Wahrheit eine Prinzessin ist und sich aus Versehen selbst verhext hat. Er hat alle Pfoten voll zu tun, den Schlamassel rückgängig zu machen.



57 - Krümel hilft Superhund

Superhund will die Prinzessin aus der Drachenhöhle retten, doch er hat die Wegbeschreibung verloren und landet bei Krümel.



58 - Krümel in der Stadt

Krümel und sein Freund Frosch sind zum ersten Mal in der Stadt. Dort lernen sie, warum Ampeln wichtig sind und für Sicherheit sorgen.



59 - Ein tierisch gutes Versteck

Krümel, Frosch und die anderen Tiere verstecken sich in einem Picknickkoffer und naschen. Mit vielen bunten Blumen machen sie es wieder gut.



60 - Wem gehört der Koffer?

Krümel entdeckt einen Koffer in seiner Höhle. Er gehört einem Hund, der seine Höhle mit einem Hotel verwechselt hat und nun Urlaub bei ihm macht.



61 - Das Glücksei

Krümel findet ein Ei vor seiner Höhle und brütet es aus. Daraus schlüpft ein Zwergenjunge. Na sowas!



62 - Die Riesenkarotte

Ein Riesenmädchen erntet auf einem Acker gigantische Möhren. Als ihr auf dem Heimweg eine aus dem Korb fällt, feiern Krümel und die anderen Tiere ein Festschmaus-Fest.



63 - Ein ganz besonderer Frosch

Krümel's Freund Frosch hat Zahnschmerzen, obwohl er keine Zähne hat. Zahnarzt Herr Hund findet heraus, dass ihm ein Zahn wächst, der kurz vor dem Durchbruch ist.



64 - Krümel auf dem Mond

Krümel findet einen Schlüssel, der zur Rakete eines Mondjungen gehört. Aus Versehen startet Krümel die Rakete und fliegt zum Mond, wo er die bunten Mondwesen kennenlernt.



65 - Der Blumenregen

Krümel findet einen alten Schlüssel, aus dem ein kleines Geistermädchen hervorkommt und ihm drei Wünsche erfüllt.



66 - Eine Nacht auf dem Campingplatz

Krümel baut sich mit Oma und Opa Hase ein Zelt und übernachtet auf dem Campingplatz, direkt neben einem Jungen und seinen Eltern. Wie aufregend das ist!



67 - Krümel, der Schutzengel-Hasen

Nachdem Krümel im Wald stürzt und von Frosch lernt, was ein Schutzengel ist, wird er selbst zum Schutzengel-Hasen, indem er eine Wespe vom Eis eines Jungen vertreibt.



68 - Ein Gute-Nacht-Lied für das Elfenmädchen

Ein Elfenmädchen wurde aus seinem Herbstschlaf geweckt. Krümel hilft ihm mit einem Hasen-Gute-Nacht-Lied beim (Wieder-)Einschlafen.



69 - Krümel trifft den Osterhasen

Zusammen mit dem Hund paddelt Krümel bis zum Meer, wo sie auf einer Insel den Osterhasen treffen und ihm Modell für seine nächste Eierkollektion stehen.



70 - Krümel, der Hasendetektiv

Krümel hat es sich auf der Wiese gemütlich gemacht. Als ein Junge, der Detektiv spielt, ihn durch seine Lupe betrachtet, erschrickt er furchtbar. Dann will er aber auch Detektiv sein.



71 - Krümel und das Baummädchen

Durch den Zauberspruch eines Baummädchens gerät Krümel ins stark vergrößerte Moos unter einer Lupe. Ein Urwaldabenteuer beginnt – mit einem Rettungsmanöver in letzter Sekunde.



72 - Krümel und der lustige Hund

Krümel beobachtet, wie ein Pfannkuchen aus einem Haus fliegt. Er lernt einen Hund kennen und gemeinsam machen sie Pfannkuchen – mit höchst ungewöhnlichen Zutaten.



73 - Krümel lernt schwimmen

Krümel bittet Frosch, ihm das Schwimmen beizubringen, doch es klappt nicht sofort. Zuerst ist er wütend, aber dann begreift er, dass man manche Dinge üben muss, bis man sie kann.



74 - Krümel auf Schlüsselsuche

Ein Fisch ist mit der Kette eines Mädchens davongeschwommen. Gleich einem Staffellauf verfolgt Krümel die Kette von Tier zu Tier und findet sie schließlich vor seiner Höhle.



75 - Auf Schlüssel über das Eis

Über Nacht gab es Frost und ein Hund verleiht am zugefrorenen Teich Schlüssel. Krümel und die anderen Tiere benutzen sie als Schlittschuhe und haben großen Spaß.

GESCHICHTEN MIT FLOCKE



76 - Krümel fährt Ski

Krümel sieht, wie ein Junge und seine Eltern Ski fahren. Heimlich stibitzt er sich die Ski, fährt los und landet in einem Schneehaufen. Mit dem Jungen zusammen klappt es besser.



77 - Mit dem Ballon in die Berge

Krümel und Frosch fliegen bei einem Kindergeburtstag mit einem Luftballon davon und bringen dem Adler die Postkarte, die für ihn daran hängt.



78 - Lustige Tiere an Bord!

Ein Hund saust in einem Koffer über den Fluss. Krümel und viele andere Tiere steigen ein. Was für ein Spaß!



79 - Ein Turm aus Tieren

Krümel, die Kuh, das Schwein, das Schaf und die Ziege helfen einem Jungen von einem Baum hinab, indem sie sich gleich einem Turm übereinanderstapeln.



80 - Das Seifenblasen-Abenteuer

Krümel beobachtet, wie ein Mädchen Seifenblasen pustet. In einer fliegt er davon, doch als die Blase platzt, fällt er zu Boden. Zum Glück fängt das Mädchen ihn auf. Das war knapp!



81 - Ein Hund aus dem Abflussloch

Als Krümel gerade baden will, kommt plötzlich ein kleiner grüner Hund mit einer Lupe aus dem Abflussloch. Er hat die Kanalisation erforscht und will nun auch Krümels Höhle untersuchen.



82 - Schneller als die Polizei

Ein Hase hat ein Polizeiauto gestohlen und düst damit davon. Flocke und sein Freund Papagei nehmen die Verfolgung auf.



83 - Die Übernachtung

Flocke und sein Freund Papagei wollen zusammen übernachten. Sie brauchen eine Weile, bis jeder von ihnen einen bequemen Schlafplatz hat.



84 - Ein gerechtes Wettrennen

Als Flocke beim Wettrennen immer gewinnt, ist sein Freund Papagei traurig. Gemeinsam bauen sie sich Skateboards, auf denen sie gleich schnell sind.



85 - Flocke, der Babysitter

Flocke und sein Freund Papagei passen auf zwei Kaninchenbabys auf. Dabei schlafen sie selbst ein.



86 - Flocke macht Musik

Flocke sieht, wie ein Junge auf der Straße mit Flötenmusik Geld verdient. Sie tun sich zusammen und verdienen ein Vermögen.



87 - Flocke im Koffer

Flocke schläft in einem alten Koffer auf dem Sperrmüll ein und wacht bei einem Mädchen wieder auf. Na sowas!



88 - Flocke legt sich auf die Lauer

Jemand hat Flockes Blumen zerwühlt. Gemeinsam mit seinem Freund Papagei legt er sich auf die Lauer. Ein Kaninchen steckt dahinter. Aber warum bloß?



89 - Flocke und die Wichtel

Sieben kleine Wichtel laufen über einen Ast durch Flockes Baumhaus. Als er sie sich mit der Lupe anschaut, erschrecken sie sehr. Zum Glück kann Flocke sie wieder aufheitern.



90 - Das schönste Blatt der Welt

Papagei will das schönste Blatt der Welt mit der Lupe untersuchen. Als es auf dem Kopf eines Mädchens landet, hilft Flocke seinem Freund, es von dort zurück-zuholen.



91 - Spürnase Flocke

Der Osterhase bittet Flocke um Hilfe. Der Schlüssel von seinem Hubschrauber ist verschwunden. Dank Flockes Spürnase finden sie ihn wieder.



92 - Flocke und der verschwundene Schlüssel

Ein Junge verliert seinen Schlüssel im Wald. Hat das Eichhörnchen ihn etwa stibitz? Flocke findet es heraus.



93 - Flocke und der böse Wolf

Der böse Wolf will die Oma fressen. Doch er hat nicht mit Flocke und Rotmützchen gerechnet, die ihn clever überlisten.



94 - Was für ein Krach!

Weil der Specht so laut gegen den Baumstamm hämmert, verlassen alle Tiere wütend den Wald. Flocke findet eine Lösung für alle.



95 - Flocke und die himmlischen Clowns

Flocke sieht einen Heißluftballon mit zwei Clowns im Korb. Sie geben ihm eine lustige Vorstellung in der Luft.



96 - Flocke springt Trampolin

Flocke sieht eine Gruppe Kinder auf dem Sportplatz turnen. Er probiert das Trampolin aus. Ein Hund, der Trampolin springt? Wo gibt's denn sowas?!



97 - Flocke und der Reisehase

Flocke plumpsden Hasenkötter auf den Kopf. Er findet heraus, dass sie vom Hasen Flummi sind, der auf einem Storch in den Süden unterwegs ist.



103 - Ein Frosch im Bauch

Nach einem Wettrennen mit dem Hasen und dem Igel verschluckt Flocke beim Trinken aus dem Teich einen kleinen Frosch. Wie bekommt er den bloß wieder aus seinem Bauch?



98 - Flocke ist ein Busch

Flocke und sein Freund Papagei verkleiden sich als Büsche. Ob der alte Mann und die alte Frau im Park merken, dass sie dahinterstecken?



104 - Flocke und das Seerosenkind

Flocke weckt aus Versehen einen Seerosenjungen. Da beginnen die Seerosen auf dem See wie durch ein Wunder zu blühen.



99 - Alles steht Kopf

Flocke macht Handstand. Doch sein Freund Papagei kann das nicht, weil er Flügel hat. Flocke weiß die Lösung: Kopfüber an einem Ast baumeln! Jetzt steht die Welt für beide Kopf.



105 - Flocke ist ein bunter Hund

Flocke wird von seinem Freund Papagei bunt angemalt und sieht genauso aus wie der mit Kreide gemalte Hund eines Mädchens. Das staunt nicht schlecht, als es ihn sieht.



100 - Flocke im Freibad

Flocke und sein Freund Papagei dürfen nicht ins Freibad, weil sie Tiere sind. Ein Hase verrät ihnen aber ein Geheimnis: Die Badezeit für Tiere ist nach Kassenschluss. Hurra!



106 - Flocke und das Gespenst

Die Ziege weint. Ein Gespenst hat sie erschreckt. Flocke findet heraus, dass ein kleiner Hase dahintersteckt, der bloß spielen möchte.



101 - Flocke, der schaurige Oberpirat

Flocke und sein Freund Papagei bauen sich ein Segelboot aus Müll und fahren damit über den See. Sie sind die schauerlichsten Piraten auf der ganzen Welt.



107 - Flocke, der Höhlenforscher

Flocke und sein Freund Papagei helfen der Hundedame Arabella, den Haustürschlüssel ihres Herrchens aus der Kanalisation zu angeln.



102 - Flocke und das wütende Meermädchen

Beim Tauchen im Meer hilft Flocke einem Meermädchen, sein Zuhause zu finden.



108 - Flocke und das Riesenmädchen

Der Fluss droht das Tal zu überschwemmen. Flocke findet ein weinendes Riesenmädchen, dessen Tränen Ursache des vielen Wassers sind.



D: ACHTUNG!



Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Es besteht Strangulationsgefahr durch das lange Kabel! Eingebauter Akku mit USB-Ladekabel. Lithium-Akkus sind Energiespeicher mit sehr hoher Energiedichte, von denen Gefahren ausgehen können. Aus diesem Grund bedürfen sie besonders aufmerksamer Behandlung. Dieses Spielzeug enthält Batterien, die nicht austauschbar sind. **ACHTUNG:** Laden Sie den

Akku ausschließlich mit dem dafür vorgesehen Ladegerät, das mit diesem Spielzeug geliefert wurde. Das Spielzeug darf nicht mit mehr Transformatoren oder Stromquellen als empfohlen verbunden werden. Ladegeräte, die für das Spielzeug verwendet werden, sind regelmäßig auf Beschädigungen des Kabels, Steckers, Gehäuses und anderer Teile zu prüfen, und falls eine solche Beschädigung auftritt, dürfen diese nicht benutzt werden, bis der Schaden behoben ist. Originalstecker und –Kabel dürfen nicht abgeschnitten oder verändert werden. Akku keiner übermäßigen Hitze/Kälte oder direkter Sonneneinstrahlung aussetzen. Akku vor Aufladung auf Umgebungstemperatur abkühlen lassen. Nie in aufgeheiztem Zustand laden. Akku während des Ladens und/oder Betriebs niemals unbeaufsichtigt lassen. Akkus sind kein Spielzeug. Vor Kindern fernhalten. Immer außerhalb der Reichweite von Kindern aufbewahren.



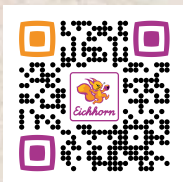
Bedeutung des Symbols auf dem Produkt, der Verpackung oder Gebrauchsanleitung. Elektrogeräte sind Wertstoffe und gehören am Ende der Laufzeit nicht in den Hausmüll! Helfen Sie uns bei Umweltschutz und Ressourcenschonung und geben Sie dieses Gerät unentgeltlich bei den entsprechenden Rücknahmestellen/Händlern ab. Fragen dazu beantwortet Ihnen die für die Abfallbeseitigung zuständige Organisation oder Ihr Fachhändler. Der Endnutzer ist für das Löschen personenbezogener Daten der zu entsorgenden Altgeräte selbst verantwortlich. Entsorgungshinweis: Akkus sind Sondermüll. Beschädigte oder unbrauchbare Zellen müssen entsprechend entsorgt werden. Informationen bitte aufbewahren.

Farbliche und technische Änderungen bleiben vorbehalten. Hinweise zur Lagerung: Vor längerer Einlagerung den Akku komplett aufladen. Alle halbe Jahre den Akku mindestens 1x entladen (leerfahren) und wieder vollständig aufladen. Ansonsten verliert der Akku seine Kapazität und wird unbrauchbar. Nichtbeachtung der Verwendungshinweise führt zu vorzeitigem Verschleiß oder sonstigen Defekten. Das beiliegende USB-C Kabel ist ausschließlich für den Ladevorgang mit dem Spielzeug Lilumi geeignet. Keine anderen Geräte mit diesem USB-C-Kabel anschließen/laden. Kein Ladevorgang, mögliche Überhitzungsgefahr!

Achtung: Holz ist ein Naturprodukt. Es kann Unterschiede in Farbe und Struktur aufweisen. Lilumi ist nicht wasserdicht. Dieses Spielzeug darf nur an ein Gerät angeschlossen werden, das eines der folgenden Symbole trägt:



Die Bluetooth®-Wortmarke und -Logos sind eingetragene Marken im Besitz von Bluetooth SIG, Inc. und jede Verwendung dieser Marken durch Simba Toys erfolgt unter Lizenz. Andere Marken und Markennamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.



Simba Toys GmbH & Co. KG

Werkstr. 1 · 90765 Fürth · Germany
eichhorn-toys.com | service.eichhorn-toys.de

Fabriqué en Chine / Hergestellt in China /
Made in China / Fabricado en China
Fabricado na China / Fabbricato in Cina
66660324



eichhorn-toys.com

10 000 8000