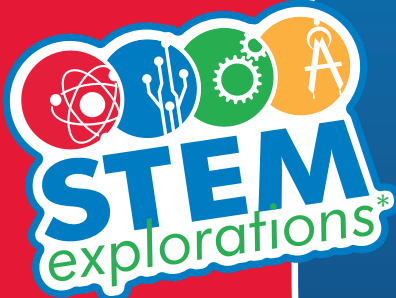


K'NEX

Education®

VEHICLES
BUILDING SET
VÉHICULES
JEU DE CONSTRUCTION



8+

79320



2 MOTORS
MOTEURS



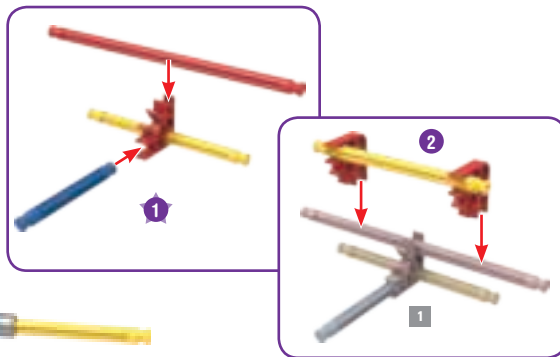
5

Experiments
Expériences



To begin your model, find the **1** and follow the numbers. Each piece has its own shape and color. Just look at the pictures, find the pieces in your set that match and then connect them together. Try to face your model in the same direction as the instructions while you build. The arrows show you where the parts connect, but not all connections points have arrows. Faded colors show you this section is already built.

There are places in your model where you need to add spacers. Be sure to use the correct number of spacers shown in the instructions.



(FR) **ATTENTION : RISQUE D'ÉTOUFFEMENT** – Pièces de petite taille. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

(DE) **ACHTUNG:** ERSTICKUNGSGEFAHR – Kleinteile. Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.

(pt) **AVISO:** PERIGO DE SUFOCACÃO – Peças pequenas. Não se destina a crianças com menor de 3 anos.

(NL) WAARSCHUWING: VERSTIKKINGSGEVAAR – Kleine onderdelen. Niet geschikt voor kinderen onder 3

(NL) WATSONHOOFDWERF VENTILATORGEDEWENDE RIJNEN ONDERDELEN: Niet geschikt voor kinderen onder 6.

K'NEX Bases de la Construction

Pour commencer ton modèle, trouve l'étape numéro **1** et suis les numéros. Chaque pièce a sa propre forme et sa propre couleur. Regarde les illustrations, trouve les pièces qui correspondent à ce que tu vois et assemble-les. Pour t'aider pendant que tu construis, oriente ton modèle dans le même sens que les instructions. Les flèches t'indiquent où les pièces s'assemblent, mais les points de raccordement n'ont pas tous des flèches. Les pièces de couleur délavée sont celles que tu as déjà assemblées.

Il y a des endroits sur le modèle où des séparateurs sont nécessaires. Assure-toi d'utiliser le bon nombre de séparateurs, comme indiqué sur les instructions.



(FR) **ATTENTION** : Garde les cheveux, les doigts, le visage et les vêtements à l'écart de toutes les pièces mobiles.

(ES) PRECAUCIÓN: Mantén el cabello, los dedos, la cara y la ropa alejada de las piezas móviles.

(DE) VORSICHT: Haare, Finger, Gesicht und Kleidungsstücke nicht mit beweglichen Teilen in Berührung kommen lassen.

(17) **ATTENZIONE:** Tenere i capelli, le dita, il viso e i vestiti lontano da tutte le parti in movimento.

(PT) **CUIDADO:** Mantém o cabelo, os dedos, a cara e a roupa afastados de todas as peças móveis.

(NL) OPGEPAST: Hou het haar, de vingers, het gezicht en kledij verwijderd van alle bewegende onderdelen.

Before you start building, be sure to compare the parts in your set with the parts list here. If anything is missing, call or write to us using the information on the back cover. We are here to help you!

Avant de commencer à construire, assure-toi de comparer les pièces dans ta boîte à la liste de pièces fournie ici. S'il manque quelque chose, téléphone-nous ou écris-nous en te servant des informations figurant au verso de la notice. Nous sommes là pour t'aider !



(EN) **CAUTION:** Rubber Bands can cause injury from snap-back, breaking, or loss of control. While assembling models shown in instructions, hold rubber band tightly, and do not overstretch. Use Rubber Bands only as shown in these instructions. **DO NOT USE FRAYED OR TORN RUBBER BANDS. CAUTION:** Keep Rubber Bands away from face and eyes.

(FR) **ATTENTION :** Les élastiques peuvent causer des blessures en claquant, en se brisant ou quand on les manipule imprudemment. Tenez fermement les élastiques lors de l'assemblage du modèle en veillant à ne pas trop les tendre. Utilisez les élastiques que selon les instructions comme indique. **N'UTILISEZ PAS D'ÉLASTIQUES DISTENDUS OU ABIMÉS. ATTENTION :** Tenez les élastiques à l'écart du visage et des yeux.

(ES) **PRECAUCIÓN:** Las gomas pueden causar daños si se sueltan con fuerza, se rompen o se pierde su control. Al construir los modelos que se muestran en las instrucciones, sujetar bien la goma y no estirarla demasiado. Las gomas deben usarse únicamente como se indica en las instrucciones. **NO USAR GOMAS QUE ESTÉN DESGASTADAS NI ASGADAS. PRECAUCIÓN:** Mantenga las gomas elásticas alejadas de la cara y los ojos.

(DE) **VORSICHT:** Gummibänder können Verletzungen hervorrufen, wenn sie reißen, zurückspringen oder wenn sie nicht vorsichtig gehandhabt werden. Halten Sie die Gummibänder während des Zusammenbaus der Modelle fest, ohne sie jedoch zu

überdehnen. Verwenden Sie die Gummibänder gemäß den Anweisungen. **VERWENDEN SIE NIEMALS AUSGEFRANSTE ODER ZERRISSENE GUMMIBÄNDER. VORSICHT:** Halten Sie Gummibänder weg von Gesicht und Augen.

(IT) **ATTENZIONE:** Elastici può causare lesioni da snap-back, rottura, o perdita di controllo. Durante il montaggio dei modelli indicati nelle istruzioni, tenere ben elastico, e non tirare troppo. Utilizzare Elastici solo come indicato in queste istruzioni. **NON USARE SFILACCIATI O STRAPPATI ELASTICI. ATTENZIONE:** Mantenga gli elastici a partire dal fronte e dagli occhi.

(PT) **CUIDADO:** As borrachas poderão causar ferimentos ao serem esticadas, ao quebrarem ou ao perderem controle. Ao montar os modelos mostrados nas instruções, segure bem a borracha e não a estique demasiado. Utilize as borrachas apenas da forma exemplificada nestas instruções. **NÃO UTILIZE BORRACHAS CORROÍDAS OU QUEBRADAS. CUIDADO:** Mantenha as faixas de borracha longe da cara e dos olhos.

(NL) **LET OP:** Elastiekjes kunnen letsel veroorzaken als ze wegschieten, kapotgaan of als er achteloos mee wordt omgegaan. Houd elastiekjes goed vast als je modellen bouwt volgens de instructies. Rek ze niet te ver uit. Gebruik elastiekjes uitsluitend zoals in de instructies beschreven staat. **GEBRUIK GEEN GERAFFELDE OF GESCHOURDE ELASTIEKJES. LET OP:** Houd elastiekjes uit de buurt van het gezicht en de ogen.

(EN) **WARNING:** Do not launch in the direction of people, animals, or walls; You could cause injury or damage.

(FR) **ATTENTION :** Ne pas lancer en direction des personnes, des animaux ni des murs. Risque de blessure ou d'endommagement.

(ES) **PRECAUCIÓN:** No lance en dirección de gente, de animales, o de paredes; Usted podría estropear lesión o.

(DE) **VORSICHT:** Nicht auf Menschen, Tiere oder Wände werfen; könnte Verletzungen oder Schäden verursachen.

(IT) **AVVERTENZA:** Non lanci in direzione della gente, degli animali, o delle pareti; Potreste causare la lesione o il danno.

(PT) **CUIDADO:** Não lanc no sentido dos povos, dos animais, ou das paredes; Você poderia causar ferimento ou dano.

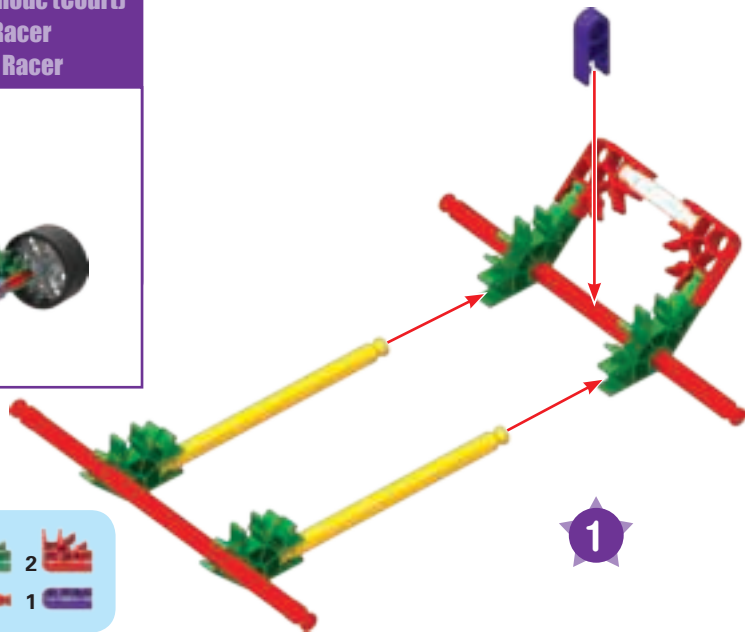
(NL) **LET OP:** Richt nooit op mensen, dieren of muren. Hierdoor kun je letsel of schade veroorzaken.

Short Rubber Band Racer

Coureur À Bande De Caoutchouc (Court)

Kurzer Gummiband Racer

Korte Rubberen Band Racer

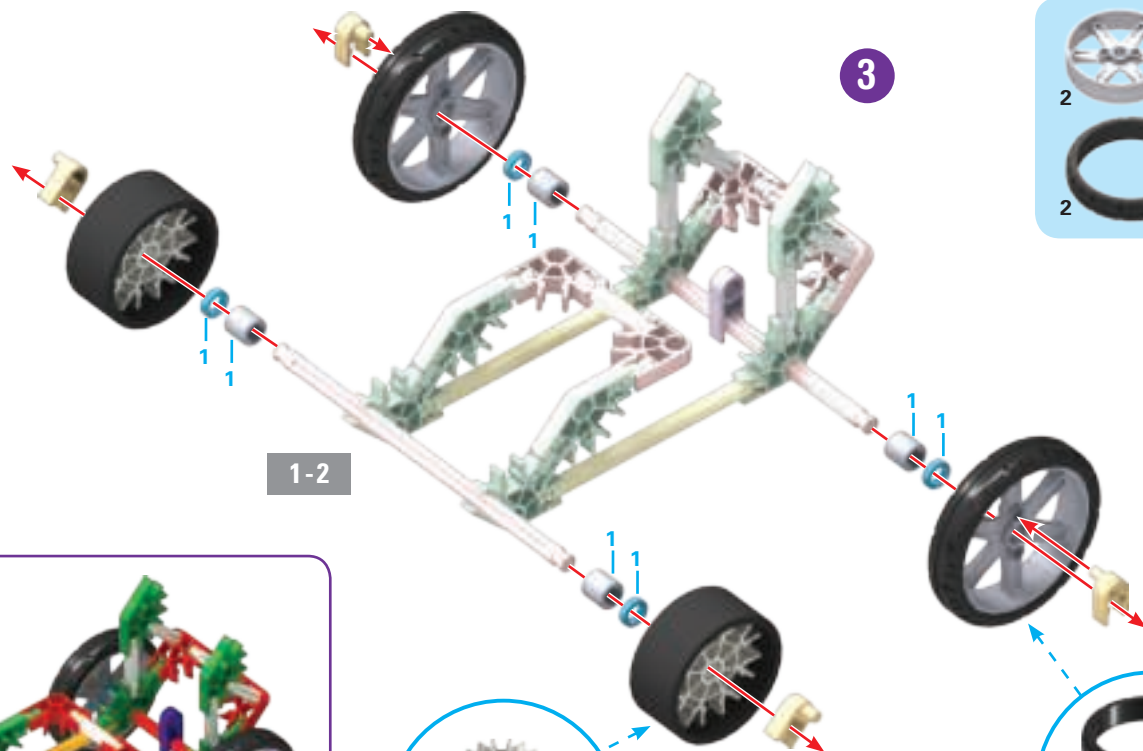




2



1-2



(EN) **CAUTION:** Keep hands, face, hair and clothing away from all moving parts.

(FR) **ATTENTION :** Garde les cheveux, les doigts, le visage et les vêtements à l'écart de toutes les pièces mobiles.

(ES) **PRECAUCIÓN:** Mantén el cabello, los dedos, la cara y la ropa alejada de las piezas móviles.

(DE) **VORSICHT:** Haare, Finger, Gesicht und Kleidungsstücke nicht mit beweglichen Teilen in Berührung kommen lassen.

(IT) **ATTENZIONE:** Tenere i capelli, le dita, il viso e i vestiti lontano da tutte le parti in movimento.

(PT) **CUIDADO:** Mantém o cabelo, os dedos, a cara e a roupa afastados de todas as peças móveis.

(NL) **OPGEPAST:** Hou het haar, de vingers, het gezicht en kledij verwijderd van alle bewegende onderdelen.

(EN) **WARNING:** Do not launch in the direction of people, animals, or walls; You could cause injury or damage.

(FR) **ATTENTION :** Ne pas lancer en direction des personnes, des animaux ni des murs. Risque de blessure ou d'endommagement.

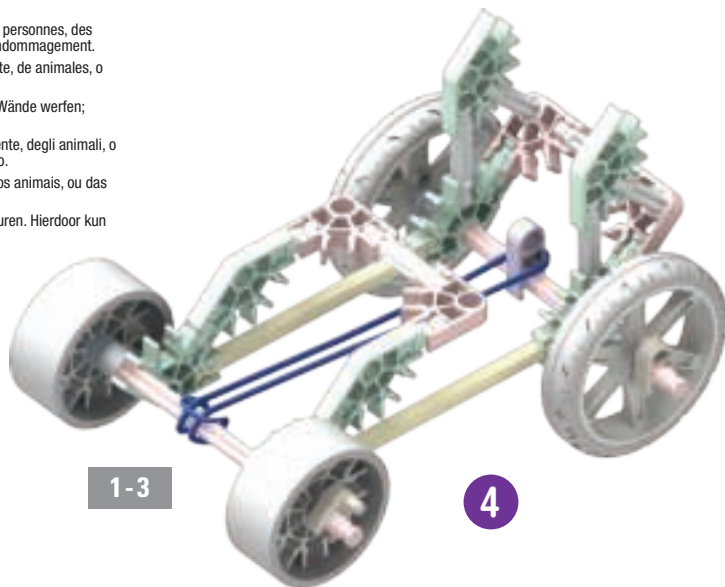
(ES) **PRECAUCIÓN:** No lance en dirección de gente, de animales, o de paredes; Usted podría estropear lesión o.

(DE) **VORSICHT:** Nicht auf Menschen, Tiere oder Wände werfen; könnte Verletzungen oder Schäden verursachen.

(IT) **AVVERTENZA:** Non lanci in direzione della gente, degli animali, o delle pareti; Potreste causare la lesione o il danno.

(PT) **CUIDADO:** Não lanç no sentido dos povos, dos animais, ou das paredes; Você poderia causar ferimento ou dano.

(NL) **LET OP:** Richt nooit op mensen, dieren of muren. Hierdoor kun je letsel of schade veroorzaken.

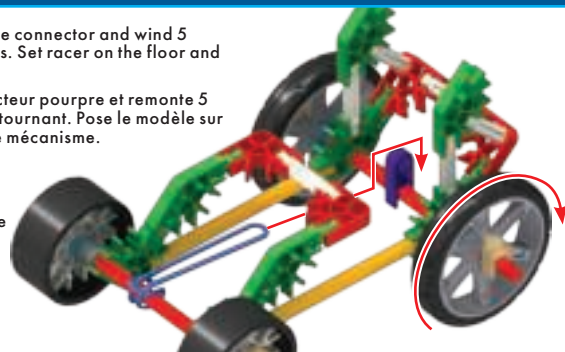


(EN) Place the rubber band over the purple connector and wind 5 times by holding and turning the black tires. Set racer on the floor and release. Do not over wind.

(FR) Place l'élastique par-dessus le connecteur pourpre et remonte 5 fois en tenant les pneus arrière tout en les tournant. Pose le modèle sur le sol, et relâche. Évite de trop remonter le mécanisme.

(DE) Legen Sie das Gummiband über den lila Stecker und Wind 5 mal durch Halten und Drehen der schwarzen Reifen. Setzen Sie den Racer auf den Boden und Rassen Sie los. Nicht überwinden.

(NL) Plaats het rubberen band over de paarse connector en wind 5 keer per bedrijf en de zwarte banden. Stel racer op de vloer en laat. Niet te veel kronkel.



1



1-4

Experiment #1

Designing Vehicles

Objectives: Design and modify a vehicle for a specific purpose. Correctly identify and describe the difference between potential and kinetic energy in a racer/ramp system.



Materials You Will Need:

- K'NEX parts and materials included in the STEM Explorations: Vehicles Set. **NOTE: DO NOT use rubber bands or motors for this experiment**
- 2 pieces of cardboard, plywood or hardboard that can be used as ramps
- books or boxes to use as ramp supports
- measuring tape
- masking tape
- paper or notebook

PROCESS:

1. Build a 4-wheeled vehicle model of your own design. Alternatively, you could build the **short rubber band racer (without the rubber band)** model from the included step-by-step building instructions.
2. Exploring Potential and Kinetic Energy:
 - a. Set up two ramps, one with a height of 10 centimeters and one with a height of 60 centimeters.
 - b. Release your built vehicle from the top of the shorter ramp. Why did it roll down the ramp?
 - c. Now release your built vehicle from the top of the taller ramp. Did you notice any difference in the performance of the vehicle? What do you think caused that difference? Can you describe the difference in terms of energy in your notebook?
 - d. There are two terms we can use to describe the different types of energy in the racer/ramp system.

- i. Potential Energy is the energy of position and can also be referred to as stored or future energy. This is the type of energy that your vehicle has as you hold it at the top of each ramp.
 - ii. Kinetic Energy is the energy of motion. This is the type of energy that your vehicle has as it is in motion.
3. Now let's explore how different ramp heights make a difference to the distance the vehicle travels.
4. Choose one of the following questions to investigate. Briefly prepare a justification for your choice.
- a. Will a heavy vehicle roll further than a light vehicle?
 - b. Does the starting location on the ramp affect the distance a vehicle will travel?
 - c. Does the length of the vehicle affect how far the vehicle will travel?
 - d. Do wider wheels affect the distance a vehicle will travel?

5. As with previous investigations, be sure you design and describe a "fair test" by keeping everything the same, except the variable you are testing. You must design a data chart of some kind in your notebook, report the results, and make recommendations about what you found.
6. What question will you investigate?
7. What other things do you think you could do to make your vehicle go further? Make 3 different modifications to your vehicle (i.e. add more parts, change the wheels, etc.) and release it from the taller ramp after each modification. Compare the distances it traveled each time and describe what you think caused the differences, if any.
8. What variables will you hold constant?
9. What variable will you measure?

Expérience # 1

Véhicules Design

Objectifs : Concevoir et modifier un véhicule dans un but précis. Correctement identifier et de décrire la différence entre l'énergie potentielle et cinétique dans un système de course / rampe.



Matériaux dont vous aurez besoin :

- Pièces et matériaux K'NEX inclus dans les Explorations SOUCHES : Véhicules Set. **NOTE : NE PAS utiliser des bandes de caoutchouc ou des moteurs pour cette expérience**
- 2 morceaux de carton, de contreplaqué ou de panneaux de fibres qui peuvent être utilisées comme rampes
- des livres ou des boîtes à utiliser comme supports de rampe
- mètre ruban
- ruban de masquage
- papier ou bloc-notes

PROCESSUS :

1. Construire un modèle de véhicule à 4 roues de votre propre conception. Sinon, vous pouvez créer **la bande de course en caoutchouc courte (sans la bande de caoutchouc)** modèle à partir des instructions fournies étape par étape la construction.
2. Exploration de l'énergie potentielle et cinétique :
 - a. Mettre en place deux rampes, une avec une hauteur de 10 centimètres et une avec une hauteur de 60 centimètres.
 - b. Relâchez votre véhicule construit à partir du haut de la rampe plus courte. Pourquoi at-il rouler sur la rampe ?
 - c. Maintenant, relâchez votre véhicule construit à partir du haut de la rampe plus grand. Avez-vous remarqué une différence dans la performance du véhicule ? Que pensez-vous causé cette différence ? Pouvez-vous décrire la différence en termes d'énergie dans votre ordinateur portable ?
 - d. Il y a deux termes que nous pouvons utiliser pour décrire les différents types d'énergie dans le système de course / rampe.

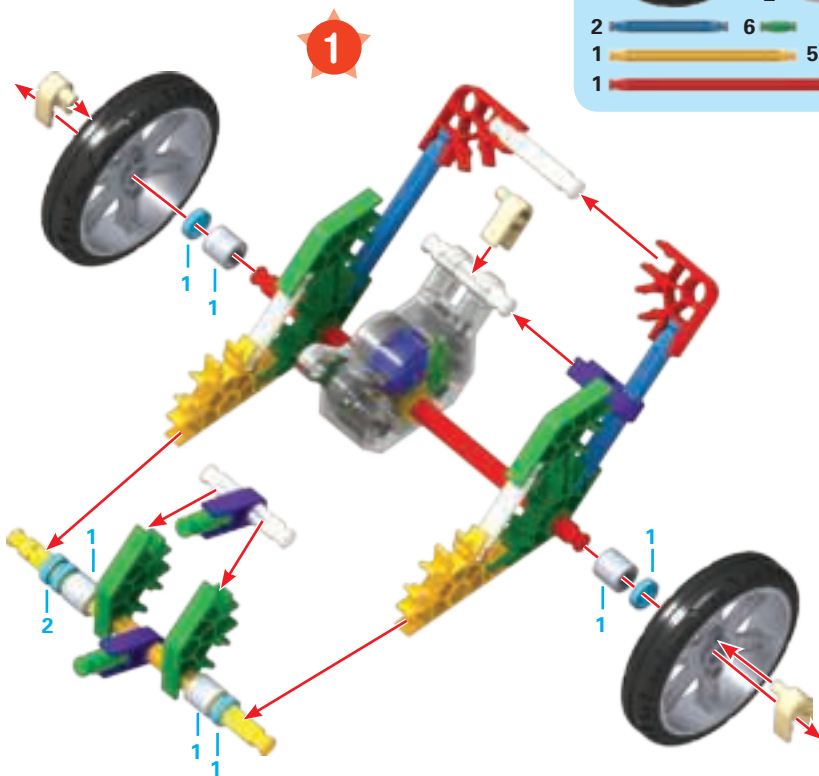
- i. L'énergie potentielle est l'énergie de position et peut également être appelée l'énergie stockée ou future. Ceci est le type d'énergie que votre véhicule a comme vous le tenez dans la partie supérieure de chaque rampe.
 - ii. L'énergie cinétique est l'énergie du mouvement. Ceci est le type d'énergie que votre véhicule a comme il est en mouvement.
3. Maintenant, nous allons explorer comment les différentes hauteurs de rampe font une différence à la distance le véhicule se déplace.
4. Choisissez l'une des questions suivantes pour enquêter. préparer brièvement une justification de votre choix.
- a. Est-ce qu'un rouleau de véhicule lourd plus loin qu'un véhicule léger ?
 - b. Est-ce que l'emplacement de départ sur la rampe affecte la distance d'un véhicule se rendra ?
 - c. Est-ce que la longueur du véhicule affecte jusqu'où le véhicule se rendra ?

- d. Ne roues plus larges affectent la distance d'un véhicule se rendra ?
5. Comme dans les enquêtes précédentes, assurez-vous de concevoir et de décrire un «test équitable» en gardant tout le même, sauf la variable que vous testez. Vous devez concevoir un tableau de données de quelque sorte dans votre ordinateur portable, rapporter les résultats, et faire des recommandations sur ce que vous avez trouvé.
6. Quelle question vous enquêter ?
7. Quelles autres choses pensez-vous que vous pourriez faire pour rendre votre véhicule aller plus loin ? Faire 3 différentes modifications à votre véhicule (par exemple ajouter d'autres pièces, changer les roues, etc.) et le libérer de la rampe plus grand après chaque modification. Comparer les distances, il a voyagé à chaque fois et décrivez ce que vous pensez causé les différences, le cas échéant.
8. Quelles sont les variables vous tenir constante ?
9. Quelle variable allez-vous mesurer ?

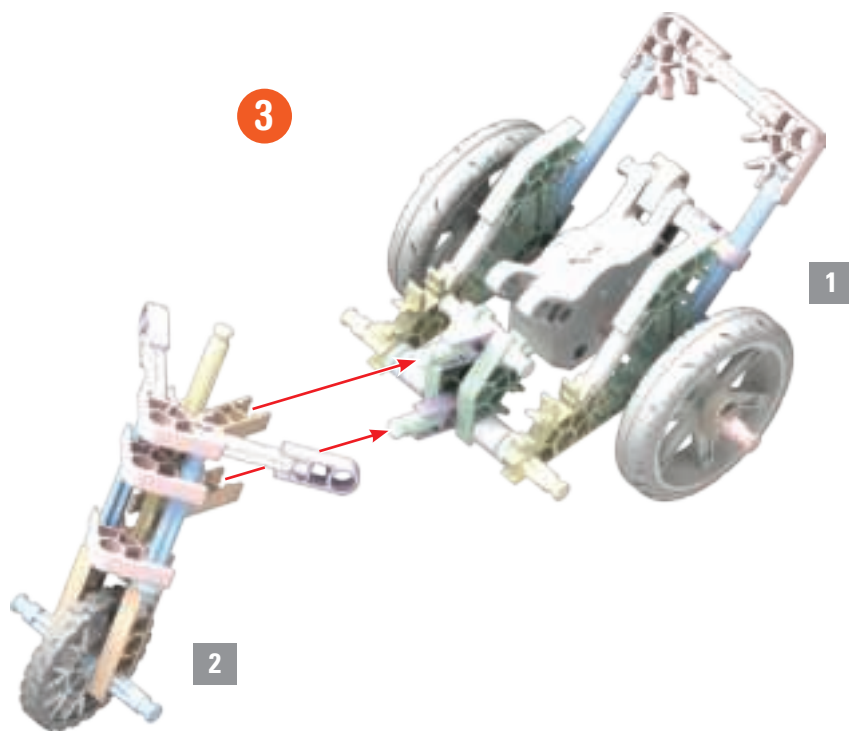
Three Wheel Spring Racer
Coureur À Ressorts À Trois Roues
Dreirädriger Federmotor Racer
Driewieler veer Racer



1







ROLLING RACER AND EXPERIMENT #2

COUREUR À ROULEAU ET L'EXPÉRIENCE # 2**



** Piloto de balanceo y el Experimento #2
Roll Racer und Experiment #2
Racer rotolamento e esperimento #2
Piloto de rolamento e experimento #2
Rollend Racer en Experiment #2



SPRING RACER AND MASS HOLDER SPRING RACER AND EXPERIMENT #4

COUREUR À RESSORTS ET COUREUR À RESSORTS (AVEC SUPPORT MASSIF) ET L'EXPÉRIENCE # 4**



** Primavera Racer y el titular total de la primavera Racer y el Experimento #4
Federmotor Racer und Gewichtabhängiger Federmotor Racer und Experiment #4
Spring Racer e titolare di massa Spring Racer e esperimento #4
Primavera Racer e suporte Massa Primavera Racer e experimento #4
Veer Racer en Massa Houder veer Racer en Experiment #4

MASS HOLDER RUBBER BAND RACER AND EXPERIMENT #3

COUREUR À BANDE DE CAOUTCHOUC (AVEC SUPPORT MASSIF) ET L'EXPÉRIENCE # 3***



*** Titular de la masa de la goma del
corredor y el Experimento #3
Gewichtsabhängiger
Gummiband Racer und
Experiment #3
Titolare di massa
elastico racer e
esperimento #3
Titular massa piloto faixa de
borracha e experimento #3
Massa Houder Rubber Band
Racer en Experiment #3



WIND RACER AND EXPERIMENT #5

COUREUR À VENT ET L'EXPÉRIENCE # 5§§



Not Included
Pas inclus
No se incluyen
Nicht enthalten
Non incluse
Não estão incluídas
Niet inbeprepen

§§ Corredor de viento y el Experimento #5
Wind Racer und Experiment #5
Racer vento e esperimento #5
Piloto do vento e experimento #5
Wind Racer en Experiment #5

(EN) ALTERNATE MODELS & EXPERIMENTS: For instructions of these models and experiments, go to www.knex.com/instructions and enter code 79320.

(FR) MODÈLES ET EXPÉRIENCES ALTERNATIVES : Pour obtenir des instructions de ces modèles et expériences, aller à www.knex.com/instructions et entrez le code 79320.

(ES) MODELOS ALTERNATIVOS Y EXPERIMENTOS: Para obtener instrucciones de estos modelos y experimentos, vaya a www.knex.com/instructions e introduzca el código 79320.

(DE) ALTERNATIVE MODELLE UND EXPERIMENTE: Für Anweisungen dieser Modelle und Experimente gehen Sie zu www.knex.com/instructions und geben den Code 79320 ein.

(IT) MODELLI ESPERIMENTI ALTERNATIVI: Per le istruzioni di questi modelli ed esperimenti, vai a www.knex.com/instructions e inserire il codice 79320.

(PT) MODELOS ALTERNATIVOS & EXPERIMENTOS: Para obter instruções destes modelos e experiências, vá para www.knex.com/instructions e inserir o código 79320.

(NL) ALTERNATIEVE MODELLEN EN EXPERIMENTEN: Voor instructies van deze modellen en experimenten, ga naar www.knex.com/instructions en enter code 79320.

(ES) Español

Básicos de Construcción

Empieza a construir

Para comenzar tu modelo, busca el **1** y sigue los números. Cada pieza tiene su propia forma y color. Simplemente mira los dibujos, busca las piezas correspondientes en tu juego y después conéctalas. Mientras construyes, trata de colocar tu modelo en la misma dirección que se muestra en las instrucciones. Los colores destenidos muestran que esta sección ya está construida. Conecta las nuevas secciones en los lugares señalados por las flechas. Las nuevas piezas que agregues estarán en colores vivos.

Espaciadores

Hay lugares en tu modelo donde tendrás que agregar espaciadores. Asegúrate de cuéntalos con cuidado.

Lista de piezas

Antes de comenzar a construir, compare las piezas de su juego con las que se enumeran aquí. Si falta algo, llámennos o escribanos utilizando la información que se encuentra en el reverso. ¡Estamos aquí para ayudarle!

(DE) Deutsch

Grundlegende Bauanleitungen für K'NEX

Los geht's mit dem Bauen

Um mit dem Bauen deines Modells zu beginnen, suche die Nummer **1** und folge den laufenden Nummern. Jedes Teil hat seine eigene Form und Farbe. Schau dir einfach die Abbildungen an, such die Teile in deinem Bausatz, die so aussehen wie das, was du auf der Abbildung siehst und steck sie ineinander. Versuche, dein Modell beim Zusammenbauen so zu orientieren, dass es in die gleiche Richtung weist, wie es in den Anleitungen beschrieben und gezeigt wird. Blasser Farben weisen darauf hin, dass dieser Streckenabschnitt bereits zusammengebaut ist.

Abstandsstücke

An manchen Stellen in deinem Modell musst du Abstandsstücke einbauen. Achte darauf, die richtige Anzahl von Abstandsstücken wie in der Anleitung gezeigt zu verwenden.

Teilleiste

Bevor du mit dem Bauen anfängst, solltest du prüfen ob die Teile in deinem Bausatz mit denen auf dieser Teilleiste übereinstimmen. Falls etwas fehlt, rufe uns an oder schreibe uns (siehe Rückseite). Wir sind für dich da!

(IT) Italiano

Istruzioni di base per costruire con K'NEX

Comincia a costruire

Per iniziare il modello, cerca il numero **1** e segui i numeri. Ogni pezzo ha una sua forma e un suo colore. Guarda la figura, trova i pezzi corrispondenti nel set e mettili insieme. Cerca di tenere il modello nella stessa direzione della figura e in tal modo sarà più semplice attaccare i pezzi nei posti giusti. I colori spenti ti dicono che questa sezione è già stata costruita. Dovrai collegare la nuova sezione al punto indicato dalla punta della freccia.

Spaziatori

Ci sono punti nel tuo modello a cui dovrai aggiungere spaziatori. Accertati di contarli attentamente.

Elenco delle parti

Prima di cominciare a costruire, accertati di confrontare le parti che sono nel tuo set con l'elenco delle parti qui. Se ne manca una chiamaci o scrivici usando le informazioni che sono nella retrocopertina. Noi siamo qui per aiutarvi!

(PT) Português

Pontos básicos para a construção K'NEX

Inicia a construção

Para começar a montar o modelo, encontre o número **1** do passo e siga os números. Cada peça tem a sua própria forma e cor. Basta simplesmente olhar para a ilustração, procurar as peças do teu jogo correspondentes às que estás a ver e, em seguida, conectar umas nas outras. Enquanto estás a montar as peças, tenta manter o teu modelo na mesma direção, conforme mostrado na ilustração, para assim ligares as peças correctamente. As cores desbotadas indicam que esta secção já está montada. Passarás então a fazer a conexão da nova secção no local indicado pelas setas.

Espaçadores

Existirão certos pontos no teu modelo que necessitam a colocação de espaçadores. Assegura-te que os contagem cuidadosamente.

Lista des peças

Antes de iniciares a construção, certifica-te de que comparas as peças do teu conjunto com a lista das peças aqui. Se faltar alguma peça telefona ou escreve-nos usando as informações indicadas na contracapa. Estamos aqui para te ajudar!

(NL) Nederlands

Basisstappen voor K'NEX bouwen

Begin te bouwen

Om met je model te beginnen, vind eerst het nummer **1** en volg de nummers. Elk stuk heeft zijn eigen vorm en kleur. Kijk gewoonweg naar de afbeeldingen, vind de overeenstemmende stukken terug in je geheel en maak ze aan mekaar vast. Tracht je model in dezelfde richting te plaatsen als de aanwijzingen terwijl je bouwt en monteert. De vervaagde kleuren duiden aan dat dit deel reeds is opgebouwd. Gelieve het nieuwe deel vast te koppelen op de plaats aangeduid door de pijlen.

Afstandhouders

Op bepaalde plekken van je model moet je afstandhouders gebruiken. Zorg dat je het juiste aantal afstandhouders gebruikt, zoals wordt getoond in de instructies.

Lijst met onderdelen

Controleer aan de hand van deze lijst of je set alle onderdelen bevat voordat je begint te bouwen. Als er een onderdeel ontbreekt, bel of schrijf ons dan. Je vindt onze gegevens op de achterkant. We helpen je graag!

KNEX education.com

(EN) K'NEX and K'NEX Education are registered trademarks of K'NEX Limited Partnership Group. Customers outside the USA and Canada contact your local distributor at www.knex.com/distributors.

(FR) K'NEX et K'NEX Education sont des marques déposées de K'NEX Limited Partnership Group. Pour les clients en dehors du Canada et des États-Unis, veuillez contacter votre distributeur local que vous pouvez trouver sur www.knex.com/distributors.

(ES) K'NEX y K'NEX Education son marcas registradas de K'NEX Limited Partnership Group. El cliente que no vive en EE.UU. y Canadá se pone en contacto con el distribuidor local en www.knex.com/distributors.

(DE) K'NEX und K'NEX Education sind eingetragene Warenzeichen der K'NEX Limited Partnership Group. Kunden außerhalb der USA/Kanada wenden sich bitte an Ihren lokalen Distributor bei www.knex.com/distributors.

(IT) K'NEX è K'NEX Education sono marchi registrati di K'NEX Limitato Gruppo di Partenariato. I clienti al di fuori degli Stati Uniti e del Canada contattare il vostro distributore locale a www.knex.com/distributors.

(PT) K'NEX e K'NEX Education são marcas registradas da K'NEX Parceria Limitada Grupo. Os clientes fora dos EUA/Canadá contate seu distribuidor local em www.knex.com/distributors.

(NL) K'NEX en K'NEX Education zijn geregistreerde handelsmerken van K'NEX Commanditaire vennootschap groep. Klanten buiten de VS en Canada kunnen contact opnemen met de plaatselijke distributeur op www.knex.com/distributors.

(EN) Product & colors may vary. Most models can be built one at a time.

(FR) Le produit et ses couleurs peuvent varier. Les différents modèles ne peuvent être construits qu'un par un.

(ES) El producto y los colores pueden variar. La mayoría de los modelos se pueden construir uno a la vez.

(DE) Produkte und Farben können abweichen. Die meisten Modelle können immer nur einzeln gebaut werden.

(IT) Prodotti e colori possono differire. La maggior parte dei modelli si può costruire autonomamente.

(PT) O produto e as cores podem variar. A maioria dos modelos pode ser montado um de cada vez.

(NL) Product en kleuren kunnen variëren. De meeste modellen kunnen uitsluitend een voor een worden gebouwd.



Sold separately.
Vendus séparément.
Se venden por separado.
Separat erhältlich.
Venduti separatamente.
Vendidos separadamente.
Afzonderlijk verkrijgbaar.



facebook.com/KNEXeducation

8+

AGE/ÂGE
ALTEN/LEEFTIJD

©2016 K'NEX Limited Partnership Group
K'NEX Education
P.O. Box 700, Hatfield, PA 19440-0700
1-800-KID-KNEX (USA/Canada/EE.UU.)
www.knexeducation.com • email@knex.com
K'NEX UK Ltd., P.O. Box 3083, Reading RG1 9YQ, England

§ 2 Moteurs

* Exploraciones
Erkundungen
Le esplorazioni
Explorações
Verkenningen

‡ Experimentos
Experimente
Esperimenti
Experimentos
Experimenten

179320-V1-10/16