



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni 4653



# Meine ersten Spiele

## Fühlen & Tasten



My Very First Games – Feeling & Touching

Mes premiers jeux – Reconnaissance tactile

Mijn eerste spellen – Voelen & tasten

Mis primeros juegos – Palpar y adivinar por el tacto

I miei primi giochi – Sperimentare con il tatto

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2009

# Meine ersten Spiele

## Fühlen & Tasten

Eine Spielesammlung für 1 - 2 Kinder ab 2 Jahren.

**Spielidee:** HABA  
**Design:** Jutta Neundorfer  
**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

### Liebe Eltern,

dieses Spiel bietet Ihrem Kind mehrere Spiele und Aktivitäten:

- Freies Spiel ohne Regeln für die Kleinsten
- Fühlspiel: „Was hat das Schaf gefressen?“
- Spielvariante: „Paare fühlen“

Viel Spaß beim Spielen!

**Ihre Erfinder für Kinder**

### Spielinhalt

- 1 Fühlschaf
- 12 Holzteile
- 1 Säckchen
- 6 Kleeblätter
- 1 Spielanleitung



## Spielmöglichkeit: Freies Spiel

Im Freien Spiel werden die feinmotorischen Fähigkeiten gefördert: Die Kinder greifen nach dem speziell für Kinderhände gemachten Spielmaterial und fühlen die unterschiedlichen Formen.

Spielen Sie mit! Sprechen Sie über Farben und Formen der Holzteile und fördern Sie so Sprache, Hörsinn, Kreativität und Spielfreude Ihres Kindes. Regen Sie es zum Rollenspiel an!

## Fühlspiel: „Was hat das Schaf gefressen?“

Legt alle Holzteile in die Tischmitte und schaut sie euch genau an. Nehmt jedes Teil in die Hand und fühlt seine Form. Jedes Holzteil gibt es zweimal. Nehmt jetzt von jedem Paar ein Teil und legt es in das Säckchen. Die anderen Holzteile bleiben in der Tischmitte liegen. Das Fühlschaf und die Kleeblätter legt ihr daneben.

## Spielablauf

Wer schon einmal ein Schaf gestreichelt hat, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngere Kind. Nimm das Fühlschaf und das Säckchen zu dir. Das andere Kind schließt währenddessen die Augen. Ziehe verdeckt ein beliebiges Holzteil aus dem Säckchen und verstecke es im Bauch des Fühlschafs. Lege das Fühlschaf in die Tischmitte zurück. Dann gibst du das Kommando: „Was hat das Fühlschaf gefressen?“

Jetzt darf das andere Kind seine Augen wieder öffnen. Es nimmt das Fühlschaf in beide Hände und versucht durch Fühlen und Tasten herauszufinden, welches Holzteil im Bauch versteckt ist. Wenn es glaubt, die richtige Lösung zu wissen, nimmt es sich das entsprechende Holzteil aus der Tischmitte und legt es vor sich. Dann kontrolliert ihr gemeinsam, ob die Lösung richtig ist. Holt dazu das Holzteil aus dem Bauch des Fühlschafs heraus.

### Stimmen die Holzteile überein?

- **Ja?**  
Prima, zur Belohnung darf sich das Kind für seinen richtigen Tipp ein Kleeblatt aus der Tischmitte nehmen und vor sich legen.
- **Nein?**  
Schade, das Kind bekommt leider kein Kleeblatt.

Anschließend kommt das Holzteil aus dem Bauch des Fühlschafs wieder in das Säckchen zurück. Das ausgewählte Holzteil legt ihr wieder in die Tischmitte zurück. Jetzt werden die Rollen getauscht und das andere Kind versteckt ein beliebiges Holzteil im Bauch des Fühlschafs.

## Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Kleeblätter verteilt sind. Das Kind mit den meisten Kleeblättern gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnen die Kinder gemeinsam.

### Tipp:

Statt einem könnt ihr auch zwei Holzteile im Bauch des Fühlschafs verstecken. Es müssen dann beide Teile erraten werden.

## Spielvariante: „Paare fühlen“

Es gelten die gleichen Regeln wie beim Grundspiel „Was hat das Schaf gefressen?“, bis auf folgende Änderungen:

- Die Holzteile in der Tischmitte bleiben nicht offen liegen, sondern werden in der Schachtel versteckt.
- Eines dieser Holzteile kommt in den Bauch des Schafes.
- Jetzt muss erst erfühlt werden, welches Teil im Bauch des Schafes ist und dann noch das entsprechende Teil durch Fühlen und Tasten im Säckchen gefunden und herausgezogen werden.
- Dann werden die beiden Figuren verglichen und mit einem Kleeblatt belohnt, wenn sie ein Paar bilden.



# My Very First Games

## Feeling & Touching

A game collection for 1 - 2 players ages 2+.

Editing: HABA  
Design: Jutta Neundorfer  
Length of the game: approx. 10 minutes

### Dear Parents,

This game offers your child a variety of ideas for different activities

- Free play without rules for the youngest ones
- Tactile game: "What did the sheep eat?"
- Game variation: "Feeling the pairs"

Lots of fun touching and playing!

**Sincerely,**  
**Your inventors of inquisitive playthings**

## Contents

- 1 tactile fabric sheep  
(with opening to hide the wooden pieces)
- 12 wooden pieces
- 1 little bag
- 6 shamrocks
- Set of game instructions



## Game idea: Free Play

Free play encourages improved motor skills. Children reach out to feel the different shapes; the game material is especially designed for the small children's hands.

Play with your child! Talk about the colors and shapes of the wooden pieces thus stimulating your child's language, auditory and creative skills as well as enhancing the joy of playing. Encourage your child to act out and role-play.

## Tactile game: "What did the sheep eat?"

Place the wooden pieces in the center of the table and take a close look at them. Take each piece in your hand and feel its shape. There are two copies of each wooden piece. Place one piece of each pair into the little bag. The other pieces stay in the center of the table, and next to them, the sheep and the shamrocks.

## How to Play

Who of you has already stroked a sheep? You start. If you cannot agree the younger child starts. While the other player closes his eyes, take the sheep and the little bag. Select a wooden figure from inside the little bag, then hide it inside the fabric sheep. Then ask the question "What has the sheep eaten?"

The other player opens his eyes. He takes the sheep into his hands and tries to find out by using his fingers to feel which wooden piece is hidden in the belly. When he thinks he has the right solution he takes the corresponding wooden figure from the center and places it in front of him. Then together you check to see if the solution correct by removing the wooden piece out of the sheep's belly.

### Are the wooden pieces identical?

- **Yes?**  
Well done! As a reward for guessing correctly the player may take a shamrock from the center and keep it in front of him.
- **No?**  
Pity, the player doesn't get a shamrock.

Then the wooden piece that was hidden in the sheep's belly is returned to the little bag, and the one chosen from the center is also put back where it was. Now you swap roles and the other player hides a wooden figure in the belly of the sheep.



## End of the Game

The game ends as soon as all the shamrocks are distributed. The player who has the most wins the game. In case of a draw the players both win.

### Hint:

Instead of hiding just one wooden figure in the belly, try hiding two pieces! This will make the game a little more difficult.

## Variation: “Feel the pairs”

The same rules as in “What did the sheep eat?” apply, except for the following changes:

- The wooden pieces from the center are kept out of sight in the game box.
- One of them is hidden in the belly of the sheep.
- The player first has to figure out by touch which piece is hidden in the belly and then also find just by touch the corresponding piece in the bag and pull it out.
- The two pieces are compared and rewarded with a shamrock if they form a matching pair.





# Mes premiers jeux

## Reconnaissance tactile

Une collection de jeux pour 1 à 2 joueurs à partir de 2 ans.

Idée : HABA  
Conception : Jutta Neundorfer  
Durée d'une partie : env. 10 minutes

FRANÇAIS

### Chers parents,

Ce jeu va permettre à votre enfant de découvrir une multitude d'activités variées :

- Jeu libre sans règle pour les tout-petits
- Jeu tactile « Qu'a mangé le mouton ? »
- Variante : « Trouver des paires au toucher ! »

Nous vous souhaitons d'agréables moments de divertissement avec vos enfants !

**Les créateurs de jeux pour enfants**

### Contenu du jeu

- 1 mouton en tissu  
(avec une ouverture permettant de cacher les pièces en bois)
- 12 pièces en bois
- 1 petit sac
- 6 feuilles de trèfle
- 1 règle du jeu



## Possibilité de jeu libre

Dans le jeu libre, les aptitudes motrices des enfants sont stimulées. Ceux-ci saisissent les accessoires de jeu conçus spécialement pour les petites mains et découvrent, au toucher, les différentes formes.

Jouez avec votre enfant ! Nommez les couleurs et les formes des pièces et stimulez le langage, l'ouïe et la créativité de votre enfant qui prendra ainsi plaisir à jouer. Motivez son intérêt pour les jeux de rôle !

## Jeu tactile : « Qu'a mangé le mouton ? »

Posez toutes les pièces en bois au milieu de la table en les observant bien. Prenez successivement chaque pièce dans la main et tâchez sa forme. Chaque pièce en bois est présente deux fois. Prenez une pièce de chaque paire et mettez-la dans le petit sac. Les autres pièces restent posées au milieu de la table. Posez le mouton et les feuilles de trèfle à côté de ces pièces.

## Déroulement de la partie

Celui qui a déjà caressé un mouton commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Prends le mouton et le petit sac. Pendant que l'autre joueur ferme les yeux, tu tires n'importe quelle pièce du sac et la caches dans le ventre du mouton. Remets le mouton au milieu de la table. Donne ensuite le signal de départ en disant : « Qu'a mangé le mouton ? ».

L'autre joueur rouvre les yeux. Il prend le mouton et en le touchant avec ses deux mains, il essaye de trouver quelle pièce en bois est cachée dans son ventre. Quand il pense avoir trouvé la bonne solution, il prend la pièce correspondante posée au milieu de la table et la pose devant lui. Ensuite, vous contrôlez ensemble si c'est la bonne solution en sortant la pièce du ventre du mouton.

### Les pièces sont-elles identiques ?

- **Oui ?**  
Super, le joueur prend une feuille de trèfle en récompense et la pose devant lui.
- **Non ?**  
Dommage, le joueur ne récupère pas de feuille de trèfle.

La pièce qui était cachée dans le ventre du mouton est remise dans le sac. La pièce sélectionnée est de nouveau posée au milieu de la table. Les joueurs intervertissent les rôles et l'autre joueur cache alors une pièce dans le ventre du mouton.

## Fin de la partie

La partie se termine dès que toutes les feuilles de trèfle ont été distribuées. Le joueur qui en a le plus gagne la partie. En cas d'égalité, il y a deux gagnants.

### Conseil :

Au lieu de cacher une pièce dans le ventre du mouton, on peut aussi en cacher deux. Il faut alors deviner ces deux pièces.

## Variante : « Trouver des paires au toucher ! »

On joue comme dans le jeu de base « Qu'a mangé le mouton ? » en tenant compte en plus des changements suivants :

- Les pièces en bois posées au milieu de la table sont cachées dans la boîte.
- Une de ces pièces en bois est mise dans le ventre du mouton.
- Au toucher, il faut alors trouver quelle pièce est dans le ventre du mouton. Puis, il faut également repérer la pièce correspondante dans le sac au toucher et la retirer du sac.
- Les deux pièces sont alors comparées. Si elles forment une paire, le joueur est récompensé et prend une feuille de trèfle.





# Mijn eerste spellen

## Voelen & tasten

Een verzameling spelletjes voor 1 - 2 kinderen vanaf 2 jaar.

**Spelidee:** HABA  
**Design:** Jutta Neundorfer  
**Speelduur:** ca.10 minuten

### Lieve ouders

dit spel biedt uw kind verschillende spellen en activiteiten:

- Vrij spelen zonder regels voor de allerkleinsten
- Tastspel: „Wat heeft het schaap gegeten?“
- Spelvariant: „Paren voelen“

Veel plezier bij het voelen en spelen!

### Uw uitvindings voor kinderen

## Spelinhoud

- 1 voelschaap  
(met opening om de houten stukken in te verstoppen)
- 12 houten stukken
- 1 zakje
- 6 klaverbladen
- spelregels



## Speelmogelijkheid: vrij spelen

Tijdens het vrij spelen worden de motorische vaardigheden gestimuleerd: de kinderen pakken het speciaal voor kinderhanden gemaakte spelmateriaal en voelen de verschillende vormen.

Speel mee! Vertel over de vormen en kleuren van de houten stukken en bevorder hiermee het spraakvermogen, de gehoorzin, de creativiteit en het spelplezier van uw kind. Laat uw kind een rollenspel spelen!

## Tastspel: „Wat heeft het schaap gegeten?“

Leg alle houten stukken in het midden van de tafel en bekijk ze goed. Neem ieder stuk in je hand en bevoel zijn vormen. Van ieder houten stuk zijn er twee. Neem nu van ieder paar één stuk en doe het in het zakje. De andere houten stukken blijven in het midden liggen. Het voelschaap en de klaverbladeren leg je ernaast.

## Spelverloop

Wie al 'ns een schaap heeft geaaid, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind. Pak het voelschaap en het zakje. Het andere kind sluit ondertussen de ogen. Haal ongezien een houten stuk naar keuze uit het zakje en verstopt het in de buik van het voelschaap. Leg het voelschaap in het midden terug. Dan geef je het startsein: „Wat heeft het voelschaap gegeten?“

Nu mag het andere kind zijn/haar ogen weer opendoen. Hij/zij pakt het voelschaap in beide handen en probeert door voelen en tasten erachter te komen welk houten stuk in de buik is verstopt. Als hij/zij de juiste oplossing denkt te weten, pakt hij/zij het bijpassende houten stuk uit het midden van de tafel en legt het voor zich. Vervolgens wordt gezamenlijk gecontroleerd of de oplossing juist is. Hiervoor haal je het houten stuk uit de buik van het voelschaap tevoorschijn.

### Komen de houten stukken met elkaar overeen?

- **Ja?**  
Prima, als beloning mag het kind dat goed geraden heeft één klaverblad uit het midden van de tafel pakken en voor zich leggen.
- **Nee?**  
Jammer, het kind krijgt helaas geen klaverblad.

Vervolgens wordt het houten stuk uit de buik van het voelschaap opnieuw in het zakje gedaan. Het uitgekozen houten stuk leg je weer in het midden van de tafel terug. Nu worden de rollen omgedraaid en verstopt het andere kind een houten stuk naar keuze in de buik van het voelschaap.

## Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra alle klaverbladen zijn verdeeld. Het kind met de meeste klaverbladen wint het spel. Bij gelijkspel winnen de kinderen gezamenlijk.

### Tip:

In plaats van één, kunnen jullie ook twee houten stukken in de buik van het voelschaap verstoppen. Nu moeten beide stukken worden geraden.

## Spelvariant: „Paren voelen“

Er gelden dezelfde regels als bij het basisspel „Wat heeft het schaap gegeten?“, afgezien van de volgende wijzigingen:

- De houten stukken blijven niet open in het midden van de tafel liggen maar worden in de doos verstopt.
- Eén van deze houten stukken gaat in de buik van het schaap.
- Nu moet eerst gevoeld worden welk stuk in de buik van het schaap zit. Daarna moet door voelen en tasten het bijpassende stuk uit het zakje tevoorschijn gehaald worden.
- Daarna worden de twee figuren vergeleken en krijgt het kind een klaverblad als het dezelfde zijn.





# Mis primeros juegos

## Palpar y adivinar por el tacto

Una colección de juegos para 1 - 2 niños a partir de los 2 años.

Autor: HABA  
Diseño: Jutta Neundorfer  
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

### Queridos padres:

Este juego ofrece a su hijo diversas posibilidades de juegos y de actividades:

- Juego libre sin reglas para los más pequeños
- Juego de «adivina por el tacto»:  
«¿Qué se ha comido la ovejita?»
- Variante: «Tantear las parejas»

¡Que se lo pasen muy bien tanteando y palpando!

### Su inventor para los niños

## Contenido

- 1 oveja de tela  
(con una abertura para esconder las piezas de madera)
- 12 piezas de madera
- 1 saquito
- 6 hojas de trébol
- Instrucciones del juego



## Juego libre

En el juego libre se estimulan las facultades de la motricidad fina: los niños agarran este material diseñado especialmente para las manos de los niños y palpan sus diferentes formas.

¡Jueguen ustedes también! Háblenle a su hijo sobre los colores y las formas de las piezas de madera y estimulen así su lenguaje, su sentido del oído, su creatividad y su alegría de jugar. ¡Anímenlo a intervenir en un juego de roles!

## Juego de «adivina por el tacto»: «¿Qué se ha comido la ovejita?»

Colocad todas las piezas de madera en el centro de la mesa y miradlas con atención. Coged cada pieza y sentid su forma mediante el tacto. Hay dos ejemplares de cada pieza de madera. Coged ahora de cada pareja una pieza y ponedlas en el saquito. Las demás piezas de madera se quedarán en el centro de la mesa. Poned la ovejita de tela y las hojas de trébol a un lado.

## Cómo se juega

Comienza quien haya acariciado alguna vez a una oveja. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el niño de menor edad. Coge la ovejita de tela y el saquito para ti. Mientras tanto, el otro niño mantendrá los ojos cerrados. Saca una pieza de madera cualquiera del saquito y escóndelo en la barriga de la ovejita. Vuelve a colocar la ovejita en el centro de la mesa y exclama a continuación: «¿Qué se ha comido la ovejita?»

El otro niño puede abrir los ojos ahora. Coge la oveja con las dos manos e intenta adivinar tanteando y palpando qué pieza de madera está escondida en su barriga. Cuando crea saber la respuesta correcta, cogerá la correspondiente pieza de madera del centro de la mesa y se la colocará delante. A continuación controlaréis juntos si la respuesta es correcta. Sacad la pieza de madera de la barriga de la ovejita de tela.

### ¿Coinciden las piezas de madera?

- **¿Sí?**  
Estupendo. Como recompensa por su acierto, ese niño cogerá una hoja de trébol del centro de la mesa y se la pondrá delante.
- **¿No?**  
¡Lástima! Ese niño se queda esta vez sin trébol.

A continuación volvéis a colocar en el saquito la pieza de madera que estaba en la barriga de la oveja. La pieza de madera elegida la ponéis de nuevo en el centro de la mesa. Ahora se intercambian los papeles y el otro niño esconde una pieza de madera cualquiera en la barriga de la ovejita de tela.

## Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todas las hojas de trébol. Gana la partida el niño que tenga el mayor número de hojas de trébol. En caso de empate, los dos niños serán los ganadores.

### Consejo:

En lugar de una pieza de madera, podéis esconder dos piezas en la barriga de la ovejita. Entonces tendréis que adivinar las dos piezas.

## Variante: «Tantear las parejas»

Valen las mismas reglas que en el juego básico «¿Qué se ha comido la ovejita?», excepto las siguientes modificaciones:

- Las piezas de madera del centro de la mesa no están al descubierto en el centro de la mesa, sino que están escondidas en la caja.
- Una de esas piezas de madera va a la barriga de la ovejita.
- Ahora hay que palpar primero qué pieza está en la barriga de la ovejita y luego, tanteando y palpando en el saquito, hay que encontrar y sacar la pieza pareja.
- A continuación se comparan ambas figuras y se recompensa con una hoja de trébol si forman realmente una pareja.





# I miei primi giochi

## Sperimentare con il tatto

Una raccolta di giochi per 1 - 2 bambini dai 2 anni.

Ideazione: HABA  
Design: Jutta Neundorfer  
Durata del gioco: ca. 10 minuti

### **Cari genitori,**

questo gioco offre a vostro figlio una serie di giochi ed attività:

- Gioco libero senza regole per i più piccini
- Indovina con il tatto: „Cosa ha mangiato la pecorella?“
- Variante di gioco: „Cercare le coppie“

indovinando le forme e giocando sarà uno spasso!

### **I vostri inventori per bambini**

## **Contenuto del gioco**

- 1 Pecorella di stoffa  
(con apertura per nascondere i pezzi in legno)
- 12 pezzi in legno
- 1 Sacchettino
- 6 quadrifogli
- Istruzioni per giocare



## Gioco libero

Nel gioco libero si stimolano le facoltà della motricità fine: i bambini afferrano il materiale di gioco creato appositamente per le loro manine e toccano le diverse forme.

Giocate insieme al vostro bambino! Commentate i colori e le forme dei pezzi in legno, stimolando così il linguaggio, l'udito, la creatività e il piacere di giocare del vostro bambino. Incitatelo a giocare un primo gioco di ruolo!

## Indovina con il tatto: „Cosa ha mangiato la pecorella?“

Mettete tutti i pezzi al centro del tavolo e osservateli con attenzione. Prendete in mano i diversi pezzi e toccatene la forma. Ci sono 2 pezzi per motivo. Mettete nel sacchettino un pezzo di ogni coppia: gli altri pezzi restano al centro del tavolo. Disponetevi accanto la pecorella e i quadrifogli.

## Svolgimento del gioco

Inizia chi ha avuto occasione di accarezzare una pecora. Se non riuscite ad accordarvi, inizia il bambino più piccolo: prendi la pecorella e il sacchettino mentre l'altro bambino chiude gli occhi. Estrai di nascosto dal sacchettino un pezzo di legno e nascondilo nella pancia della pecorella di stoffa e rimettila al centro del tavolo. Esclama poi: "Cosa ha mangiato la pecorella?"

Adesso l'altro bambino apre gli occhi, prende in mano la pecorella e con le due mani cerca di indovinare toccandolo quale pezzo è nascosto nella pancia. Quando crede d'aver indovinato, prende il pezzo in legno corrispondente dal centro del tavolo e lo mette davanti a sé. Controllate poi insieme se la soluzione è corretta estraendo il pezzo in legno dalla pancia della pecorella..

### I pezzi in legno combaciano?

- **Si?**  
Perfetto! Come ricompensa per aver indovinato il bambino prende un quadrifoglio dal centro del tavolo e lo mette davanti a sé.
- **No?**  
Peccato, il bambino non avrà il quadrifoglio.

Il pezzo in legno nella pancia della pecorella viene poi messo di nuovo nel sacchettino e il pezzo scelto torna al centro del tavolo. Adesso ci si scambiano i ruoli e l'altro bambino nasconde un pezzo di legno a scelta nella pancia della pecorella.

## Conclusione del gioco

Il gioco finisce non appena sono stati distribuiti tutti i trifogli. Vince chi ha più trifogli. In caso di parità i bambini condividono la vittoria.

### Suggerimento:

Nella pancia della pecora potete anche nascondere 2 pezzi di legno. Si indovineranno dunque due pezzi.

## Variante „Cercare le coppie“

Valgono le stesse regole del gioco „Cosa ha mangiato la pecorella?“ ad eccezione delle seguenti modifiche:

- I pezzi in legno al centro del tavolo vengono nascosti nella scatola.
- Si infila uno di questi pezzi nella pancia della pecorella.
- Ora si indovina prima che pezzo c'è nella pancia della pecorella e poi, tastando, si cerca e si estrae dal sacchettino il corrispondente pezzo.
- Si confrontano poi le due figure: se formano una coppia, il bambino riceverà in premio un quadrifoglio.





# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

 **Kinder begreifen spielend die Welt.**

HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.**

HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.**

HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.**

HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.**

HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.**

La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de