



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

Meine ersten Spiele

Wenn ich groß bin ...



My Very First Games – When I Grow Up ... • Mes premiers jeux – Plus tard, je serai... ?
Mijn eerste spellen – Als ik groot ben ... • Mis primeros juegos – Cuando sea mayor...
I miei primi giochi – Quando sarò grande...



Meine ersten Spiele

Wenn ich groß bin ...



Eine niedliche Spielesammlung rund um das Thema Berufe für 1 - 3 Kinder ab 2 Jahren.

Autorin: Christiane Hüpper
Illustration: Stéffie Becker
Spieldauer: ca. 5 Minuten

Spielinhalt

7 zweiteilige Puzzlekarten mit Berufen, 7 Holzteile (1 Kleeblatt, 1 Lok, 1 Ferkel, 1 Zahnrad, 1 Kochlöffel, 1 Hund, 1 Feuer) 1 Stoffbeutel, 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

herzlichen Glückwunsch zum Kauf dieses Spiels aus der Reihe *Meine ersten Spiele*. Sie haben eine gute Wahl getroffen und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.

Diese Anleitung bietet Ihnen viele Tipps und Anregungen, wie Sie das Spielmaterial gemeinsam mit Ihrem Kind entdecken und für verschiedene Spiele einsetzen können. Dabei werden unterschiedliche Fähigkeiten und Fertigkeiten Ihres Kindes gefördert: Feinmotorik, Konzentration, Einfühlungsvermögen und Sprache. Vor allem macht das Spielen aber eines: viel Spaß! Lernen geht also nebenbei und fast von allein.

Wir wünschen Ihnen und Ihrem Kind viel Spaß beim Spielen!

Ihre Erfinder für Kinder



Freies Spielen

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Es übt, die Puzzleteile richtig zusammen zu puzzeln. Helfen Sie, falls Ihr Kind damit noch Schwierigkeiten hat. Sprechen Sie dann über die Zuordnung der Holzteile. Erklären Sie, was die einzelnen Holzteile darstellen. Bei der Zuordnung können Sie auch Fragen stellen.

Beispiele sind: *Was ist das? Wer braucht das?* usw.

Viel Spaß macht auch, die Puzzlekarten bunt gemischt zusammen zu puzzeln und Quatschberufe zu erfinden, wie zum Beispiel die Tier-Mechanikerin oder den Garten-Feuerwehrmann.



Bei Kindern, die etwas älter sind und das Spielmaterial schon besser kennen, können Sie auch über die Details auf den Puzzlekarten sprechen und sich über weitere Berufe unterhalten. Beispiele sind: *Was hat die Tierärztin auf der Nase? Siehst du den Schraubenschlüssel?* usw.

Spiel 1: Ich werde mal ...

Ein spannendes Berufe-Memo für Kinder ab 2 Jahren.

Bevor es losgeht

Mischen Sie die Oberteile der Puzzlekarten und legen Sie diese verdeckt im Raster aus. Nun werden die Unterteile der Puzzlekarten gemischt und ebenfalls im Raster ausgelegt. Die Holzteile kommen daneben.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn.

Wer schon mal einen Feuerwehrmann gesehen hat, darf beginnen und jeweils ein Oberteil und ein Unterteil aufdecken.

Fragen Sie das Kind: *Passen diese beiden Teile zusammen?*

- **Ja!**

Prima. Das Kind bekommt die Puzzlekarte und das zum Beruf passende Holzteil als Belohnung und legt beides vor sich ab.

- **Nein!**

Schade. Die Puzzleteile werden wieder verdeckt, nachdem alle Kinder sie gesehen haben.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und deckt ein Ober- und ein Unterteil auf.



Ende des Spiels

Wenn alle Holzteile verteilt sind, endet das Spiel. Das Kind mit den meisten Holzteilen hat gewonnen. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante für jüngere Kinder:

Einfacher wird es, wenn man vor Spielbeginn einzelne Puzzlekarten und die dazugehörenden Holzteile aussortiert.

Gewinnen und verlieren ... beides gehört zum Spielen dazu! Wer gewinnt, ist stolz wie ein Schneekönig. Wer aber verliert, ist traurig, enttäuscht und manchmal sogar wütend. Gehen Sie in jeder Situation auf Ihr Kind ein, freuen Sie sich mit ihm oder trösten Sie. Kinder, die eben verloren haben, brauchen die Bestätigung und das Wissen, dass es für sie schon im nächsten Spiel eine neue Chance gibt. So werden sie emotional stark für die Hochs und Tiefs im Leben.



Spiel 2: Für meinen Beruf brauche ich ...

Ein Fühl-Memo-Spiel für Kinder ab 2 Jahren.

Bevor es losgeht

Mischen Sie die Oberteile der Puzzlekarten und legen Sie diese verdeckt im Raster aus. Nun werden die Unterteile der Puzzlekarten gemischt und ebenfalls im Raster ausgelegt. Legen Sie alle Holzteile in den Beutel.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn.

Wer schon mal eine Bäuerin gesehen hat, darf beginnen und jeweils ein Oberteil und ein Unterteil aufdecken.

Fragen Sie das Kind: *Passen diese beiden Teile zusammen?*

• Ja!

Prima. Das Kind bekommt den Beutel und versucht nun, das zum Beruf passende Holzteil zu erfühlen.



Fragen Sie das Kind: *Passt das Teil zu diesem Beruf?*

• **Ja!**

Sehr gut gemacht. Das Kind bekommt die Puzzlekarte als Belohnung. Das Holzteil kommt wieder zurück in den Beutel.

• **Nein!**

Macht nichts, beim nächsten Mal klappt es bestimmt. Das Holzteil kommt in den Beutel, die Puzzleteile werden wieder verdeckt zurückgelegt.

• **Nein!**

Wenn die aufgedeckten Puzzleteile nicht zusammenpassen, werden sie wieder verdeckt, nachdem alle Kinder sie gesehen haben.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und deckt ein Ober- und ein Unterteil auf.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn alle Puzzlekarten verteilt sind. Jedes Kind legt seine Puzzlekarten zu einer Reihe aus. Gewinner ist das Kind mit der längsten Reihe. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Lustig ist auch, das Spiel mal anders herum zu spielen, also erst ein Holzteil aus dem Säckchen zu ziehen und dann die dazu passende Puzzlekarte aufzudecken. Einfacher wird es, wenn man vor Spielbeginn einzelne Puzzlekarten und die dazugehörenden Holzteile aussortiert.

Spiel 3: Ratet mal: Was ist mein Beruf?

Ein witziges Spiel zum Training von Sprache und Wortschatz für Kinder ab 3 Jahren.

Bevor es los geht

Die Puzzlekarten werden zusammengepuzzelt in die Mitte gelegt.
Die Holzteile kommen in den Beutel.

Jetzt geht's los

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn.
Das Kind, das schon mal eine Zugschaffnerin gesehen hat, beginnt.



Es zieht ein Holzteil aus dem Beutel und sieht es sich geheim an. Dabei muss es darauf achten, dass die anderen Kinder nicht sehen, was es gezogen hat. Am besten hält es seine Hände unter den Tisch.

Dann fragt das Kind die anderen Kinder: *Ratet mal: Was ist mein Beruf?*

Die anderen Kinder stellen nun reihum Fragen zu diesem Beruf, die nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantwortet werden. Dabei helfen die Abbildungen auf den Puzzlekarten.

Beispiele: *Hast du eine Brille? Arbeitest du im Zug? Reparierst du Autos?*

Immer wenn die Antwort „Ja“ lautet, darf das fragende Kind einen Tipp abgeben.

War der Tipp richtig?

• Ja!

Super! Das fragende Kind hat richtig getippt und erhält einen Teil der Puzzlekarte. Den anderen Teil der Puzzlekarte bekommt das Kind im Austausch gegen das Holzteil. Dieses kommt aus dem Spiel.

• Nein!

Leider nicht richtig geraten! Das nächste Kind stellt eine Frage.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe und zieht geheim ein Holzteil aus dem Beutel.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, wenn jedes Kind einmal dran war. Jedes Kind legt seine Puzzlekarten zu einer Reihe aus. Gewinner ist das Kind mit der längsten Reihe. Wenn die Kinder Lust haben, können sie natürlich gleich noch eine Runde spielen.



My Very First Games

When I Grow Up ...

ENGLISH

A cute games collection all about occupations, for 1 - 3 children age 2+.

The author: Christiane Hüpfer
Illustrations: Stéffie Becker
Length of the game: approx. 5 minutes

Contents

7 puzzle cards in two parts showing professions, 7 wooden pieces (1 shamrock, 1 little train, 1 piglet, 1 toothed wheel, 1 cooking spoon, 1 dog, 1 fire game counter), 1 fabric bag, set of game instructions

Dear Parents,

Congratulations for purchasing a product from the series *My Very First Games*. Your investment in this game is a smart decision, as it will offer your child many possibilities to learn through playing.

These instructions offer many hints and suggestions about how to explore the game material with your child and how to use them in different games. In this way, your child's skills and abilities are fostered: motor skills, concentration, ability to empathize and language skills. Above all, however, playing these games is simply fun! Learning happens while they play, almost without effort.

Lots of fun playing!

Your inventors of inquisitive playthings!



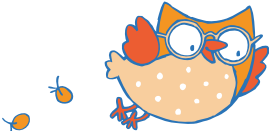
Free Play

In free play your child will handle the game material. He will practice matching the puzzle pieces. Help your child if he finds this difficult. Then talk about how to assign the wooden pieces. Explain what each of the pieces is called. While assigning you can also ask questions.

For example: *What is that? Who needs it?* etc.

It will also be a lot of fun joining the puzzle cards all muddled up and inventing nonsense professions, such as animal mechanics or a garden firefighter.

ENGLISH



If the children are a little older and already know the game material, you can also talk about the details shown on the puzzle cards and about other occupations:
For example: *What is the woman vet wearing on her nose? Have you seen the wrench?* etc.

Game#1: I will be ...

An exciting memory game about occupations for children age 2+.

Before Starting to Play

Shuffle the upper parts of the puzzle cards and arrange them face down into a grid. Now shuffle the lower parts of the puzzle cards and arrange them also into a grid. Next to the grids, get the wooden pieces ready to play.

And Off You Go

The children play one by one in a clockwise direction. Whoever has most recently seen a firefighter may start and turns over one puzzle card from both the upper and the lower puzzle card grids.

Ask the child: *Do these two pieces match?*

- **Yes!**

Excellent. As a reward the child receives the puzzle card and the wooden piece matching the occupation.

- **No!**

Pity. After everyone has seen the cards, flip the puzzle cards back over.

It's the turn of the next player to turn over an upper and a lower part of a puzzle card.

End of the Game

The game ends as soon as all the wooden pieces are distributed. The child, who has collected the most pieces, wins the game. In the case of a draw there are various winners.

Variation for younger Children

The game becomes easier if you make a selection of puzzle cards and their matching wooden pieces before you start playing.

Winning and losing ... are both part of playing! Whoever wins is as happy as a lark. Whoever loses is sad, disappointed, and sometimes even angry. Show interest in your child's emotions, be happy for him or comfort him. Children who just lost need to be reassured and to know that the next game will bring a new opportunity. In this way they become emotionally stronger for the highs and lows of life.



Game#2: For my career I need ...

A tactile memory game for children age 2+.

Before Starting to Play

Shuffle the upper parts of the puzzle cards and arrange them face down in a grid. Now shuffle the lower parts of the puzzle cards and arrange them also in a grid. Place all the wooden pieces into the bag.

And Off You Go

The children play one by one in a clockwise direction.

Whoever has most recently seen a woman farmer may start and turns over one puzzle card from both the upper and the lower puzzle card grids.

Ask the child: *Do the two cards match?*

- **Yes!**

Great. The child now takes the bag and tries to find by touch the wooden piece matching the profession.



Ask the child: *Does this piece match the profession?*

- **Yes!**

Well done. As a reward the child receives the pair of puzzle cards.
Return the wooden piece back to the bag.

- **No!**

Never mind, it will no doubt work out next time. Return the wooden piece back into the bag and place the puzzle pieces back face down in their place.

- **No!**

If the puzzle cards turned over do not match, flip them back over once all players have seen them.

Then it's the turn of the next player to turn over an upper and a lower puzzle card.

End of the Game

The game ends as soon as all the puzzle cards have been distributed. The children each arrange their puzzle cards into a row. The child with the longest row wins the game. In the case of a draw there are various winners.



It's also fun to play the game the other way round; first pull a wooden piece out of the little bag and then turn over the matching puzzle cards. The game becomes easier if you make a selection of puzzle cards and their matching wooden pieces before you start playing.

Game#3: Have a guess: My occupation is ...?

A funny game to develop language skills and vocabulary for children age 3+.

Before Starting to Play

Match the puzzle cards and place them in the center.
Put the wooden pieces into the bag.

And Off You Go

The children play one by one in a clockwise direction.
The child who has most recently come across a train conductor may start.

He pulls a wooden piece out of the bag and has a secret look at it. He has to make sure that the other children don't see what it is. It is best that he holds his hands under the table.

Then he asks the other children: *Have a guess! What is my profession?*

The other children one by one ask questions about this occupation that can only be answered with a "Yes" or "No". The pictures on the puzzle cards will help with the asking of questions.

Examples: *Do you wear glasses? Do you work in a train? Do you repair cars?*

Whenever the answer is "Yes" the child who asked may have another guess.

Right guess?

- **Yes!**

Great. The guess of the asking child was right and he receives one piece of the puzzle card. The child who holds the wooden piece receives the other part of the puzzle card and hands over the wooden piece, which is then taken off the game.

- **No!**

Pity. Wrong guess! So it's the next child's turn to ask a question.

Then it's the turn of the next child to pull a wooden piece out of the bag.

End of the Game

When each child has had a turn, the game ends. The children each arrange their puzzle cards into a row. The child with the longest row wins the game. In the case of a draw there are various winners.

Of course the children can immediately play another round if they would like to.



Mes premiers jeux

Plus tard, je serai... ?

Une adorable collection de jeux sur les métiers, pour 1 à 3 enfants à partir de 2 ans.

Auteure : Christiane Hüpper
Illustration : Stéffie Becker
Durée de la partie : env. 5 minutes

FRANÇAIS

Contenu du jeu

7 cartes « métiers » en deux parties à assembler, 7 figurines en bois (1 feuille de trèfle, 1 locomotive, 1 petit cochon, 1 roue dentée, 1 cuillère en bois, 1 chien, 1 feu), 1 sac en tissu, 1 règle du jeu

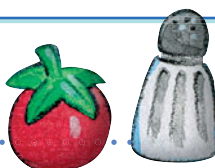
Chers parents,

Nous vous félicitons d'avoir acheté un produit de la gamme *Mes premiers jeux*. Vous avez fait un bon choix et allez permettre à votre enfant de grandir et évoluer dans un environnement ludique.

Le présent fascicule vous donne de nombreux conseils ainsi que des suggestions pour faire découvrir les accessoires du jeu à votre enfant et les utiliser pour différents jeux. Ceci permettra de stimuler différentes capacités et aptitudes de votre enfant : la motricité fine, la concentration, la capacité d'identification et le langage. Un jeu doit avant tout être un moment de plaisir et de partage. Apprendre se fait donc ici tout simplement et sans s'en rendre compte.

Nous vous souhaitons d'agréables moments de plaisir en jouant et découvrant cet univers !

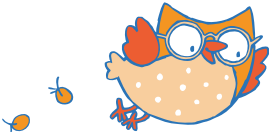
Les créateurs pour enfants joueurs



Jeu libre

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Il s'exerce à faire correspondre les parties des cartes pour les assembler correctement. Aidez-le s'il a encore des difficultés. Expliquez-lui la correspondance entre les cartes et les figurines en bois et dites-lui le nom de chacun des figurines en bois. Pour lui faire comprendre les correspondances, vous pouvez aussi lui poser des questions, par exemple : *Que représente cette figurine ? Qui en a besoin ?* etc.

Ce sera aussi amusant de mélanger les cartes à assembler et de les faire correspondre de manière à inventer des métiers farfelus, comme par ex. mécanicien d'animaux ou pompier jardinier.



Si vous jouez avec des enfants plus âgés qui connaissent déjà bien les accessoires du jeu, vous pouvez aussi parler des détails représentés sur les cartes et évoquer d'autres métiers, par exemple : *Qu'est-ce que la vétérinaire a sur le nez ? Vois-tu la clé de serrage ?* etc.

FRANÇAIS

Jeu n° 1 : Moi, je serai ...

Un jeu de mémoire captivant sur les métiers, pour enfants à partir de 2 ans.

Avant de jouer

Mélangez les parties supérieures des cartes et posez-les faces cachées sur plusieurs rangées. Mélangez ensuite les parties inférieures des cartes et posez-les également sur plusieurs rangées. Posez les figurines en bois à côté.

Maintenant, c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a déjà vu un pompier a le droit de commencer. Il retourne une partie supérieure et une partie inférieure de carte.

Demandez à l'enfant : *Les deux parties vont-elles ensemble ?*

- **Oui !**

Bravo ! En récompense, l'enfant récupère la carte et la figurine correspondant au métier.

- **Non !**

Domage ! On retourne de nouveau les parties des cartes après que les enfants les aient bien vues.

C'est au tour du joueur suivant de retourner une partie supérieure et une partie inférieure de carte.

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les figurines ont été récupérées.
Le joueur qui en a le plus gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante pour jeunes joueurs :

Le jeu sera plus facile si l'on retire quelques cartes qui vont ensemble ainsi que les figurines correspondantes avant de commencer à jouer.

Gagner et perdre : cela va de pair quand on joue ! Celui qui gagne est fier comme Artaban, mais celui qui perd est déçu, découragé et parfois même en colère. Quelle que soit la situation, montrez votre solidarité à votre enfant : réjouissez-vous avec lui ou réconfortez-le. Les enfants qui viennent de perdre une partie ont besoin d'avoir la confirmation et de savoir qu'ils ont une nouvelle chance lors de la partie suivante. Cela les rend forts pour les moments de joie et de tristesse auxquels ils seront confrontés au cours de leur vie.



FRANÇAIS

Jeu n° 2 : Pour travailler, il me faut ...

Un jeu de mémoire tactile pour enfants à partir de 2 ans.

Avant de jouer

Mélangez les parties supérieures des cartes et posez-les faces cachées sur plusieurs rangées.
Mélangez ensuite les parties inférieures des cartes et posez-les également sur plusieurs rangées.
Mettez les figurines dans le sac.

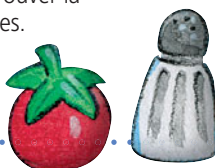
Maintenant, c'est parti

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Celui qui a déjà vu une fermière a le droit de commencer. Il retourne une partie supérieure et une partie inférieure de carte.

Demandez à l'enfant : *Les deux parties vont-elles ensemble ?*

- **Oui !**

Bravo ! L'enfant prend le sac et, au toucher, essaye de trouver la figurine qui correspond au métier représenté sur les cartes.



Demandez à l'enfant : *La figurine correspond-elle à ce métier ?*

- **Oui !**

Très bien joué. L'enfant récupère les deux parties de la carte en récompense.
La figurine est remise dans le sac.

- **Non !**

Pas de chance, ça ira mieux au prochain tour. La figurine est remise dans le sac, les parties de carte sont de nouveau retournées.

- **Non !**

Si les deux parties ne vont pas ensemble, elles sont de nouveau retournées après que les enfants les aient bien vues.

C'est au tour du joueur suivant de retourner une partie supérieure et une partie inférieure de carte.

FRANÇAIS

Fin de la partie

La partie se termine quand toutes les parties de carte ont été récupérées. Chaque enfant pose ses cartes en une rangée. Le gagnant est celui qui aura la plus grande rangée. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



Ce sera aussi amusant de jouer en sens inverse, c'est-à-dire de tirer d'abord une figurine du sac puis de retourner les cartes correspondantes. Le jeu sera plus facile si l'on retire du jeu quelques cartes qui vont ensemble et les figurines correspondantes avant de commencer à jouer.

Jeu n° 3 : Devinez quel est mon métier !

Un jeu amusant pour l'apprentissage du langage et du vocabulaire, pour enfants à partir de 3 ans.

Avant de jouer

Les deux parties des cartes sont assemblées correctement et posées au milieu des joueurs.
Les figurines sont mises dans le sac.

Maintenant, c'est parti !

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
Le joueur qui a déjà vu une conductrice de locomotive commence.

Il tire une figurine du sac en faisant attention à ce que les autres ne le voient pas. Pour cela, il tient le sac sur ses genoux en dessous de la table.

Ensuite, il demande aux autres enfants : *Devinez quel est mon métier !*

Les autres enfants posent chacun à tour de rôle des questions sur ce métier, auxquelles il faudra uniquement répondre par « oui » ou par « non », les illustrations des cartes servant ici d'aide.

Exemples : *Portes-tu des lunettes ? Travailles-tu dans un train ? Est-ce que tu ré pares des voitures ?*

A chaque fois que la réponse est « oui », l'enfant qui a posé la question a le droit de nommer un métier.

La proposition était-elle bonne ?

- **Oui !**

Super ! L'enfant a bien deviné et récupère une partie de la carte. L'autre partie de la carte est donnée à l'enfant qui a la figurine en bois. La figurine est alors sortie du jeu.

- **Non !**

Pas de chance ! L'enfant suivant pose une question.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de tirer un pion du sac.

Fin de la partie

La partie se termine quand chaque enfant a joué une fois. Chaque enfant pose ses cartes en une rangée. Le gagnant est celui qui aura la plus grande rangée. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants. Si les enfants veulent continuer à jouer, ils peuvent bien sûr faire une autre partie.



Mijn eerste spellen

Als ik groot ben ...



Een schattige spelletjesverzameling over het thema beroepen voor 1 - 3 kinderen vanaf 2 jaar.

Auteur: Christiane Hüpper
Illustraties: Stéffie Becker
Speelduur: ca. 5 minuten

Spelinhoud

7 tweedelige puzzelkaarten met beroepen, 7 houten stukken (1 klaverblad, 1 treintje, 1 biggetje, 1 tandwiel, 1 pollepel, 1 hond, 1 vuur), 1 stoffen zakje, spelregels

Lieve ouders

Van harte gefeliciteerd met de aankoop van dit spel uit de serie *Mijn eerste spellen*. U hebt een goede keuze gemaakt waarmee uw kind verschillende perspectieven krijgt aangereikt om zich spelenderwijs te ontwikkelen.

Deze handleiding geeft u veel tips en suggesties hoe u het spelmateriaal samen met uw kind kunt leren kennen en voor verschillende spellen kunt gebruiken. Hiermee worden diverse vaardigheden en vermogens bevorderd: fijne motoriek, concentratie, inlevingsvermogen en spraak. Maar bij ieder spel staat steeds één ding voorop: veel plezier! Zo wordt tijdens het spelen een heleboel haast vanzelf geleerd.

Wij wensen u en uw kind veel plezier tijdens het spelen!

Uw uitvinders voor kinderen!



NEDERLANDS



Vrij spelen

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Het oefent om de puzzelstukken goed bij elkaar te leggen. Help uw kind als het hier nog moeite mee heeft. Vertel vervolgens over het ordenen van de houten stukken. Leg uit hoe de afzonderlijke houten stukken heten. Tijdens het ordenen kunt u ook vragen stellen.

Bijvoorbeeld: *Wat is dit? Wie gebruikt het?* Enz.

Ook is het heel erg leuk om de puzzelkaarten verkeerd aan elkaar te leggen en fantasieberoepen te bedenken, bijvoorbeeld een dierenmonteur of tuinbrandweerman.



Met kinderen die wat ouder zijn en het spelmateriaal al kennen, kunt u ook over de details op de puzzelkaarten praten en over andere beroepen vertellen. Bijvoorbeeld: *Wat heeft de dierenarts op haar neus? Zie je de steeksleutel?* Enz.

Spel 1: Later word ik ...

Een spannend geheugenspel over beroepen, voor kinderen vanaf 2 jaar.

NEDERLANDS

Voordat er wordt begonnen

Schud de bovenste delen van de puzzelkaarten en leg ze verdekt in een raster neer. Schud eveneens de onderste delen van de puzzelkaarten en leg ze ook verdekt in een raster. Zet de houten stukken ernaast.

Nu gaat het beginnen

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt.

Wie al eens een keer een brandweerman heeft gezien, mag beginnen en telkens een bovendeeel en een onderdeel omdraaien.

Vraag aan het kind: *Horen de beide delen bij elkaar?*

- **Ja!**

Geweldig. Het kind krijgt als beloning de puzzelkaart en het houten stuk dat bij het beroep hoort.

- **Nee!**

Helaas. De puzzelstukken worden opnieuw omgekeerd nadat alle kinderen ze hebben gezien.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en draait een boven- en een onderdeel om.

Einde van het spel

Als alle houten stukken zijn verdeeld, is het spel afgelopen. Het kind met de meeste houten stukken heeft gewonnen. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Variant voor jongere kinderen:

Het wordt eenvoudiger als er vóór het begin van het spel afzonderlijke puzzelkaarten en de bijbehorende houten stukken worden uitgezocht.

Winnen en verliezen ... dat hoort nu eenmaal bij het spel! Wie wint is zo trots als een pauw. Wie echter verliest, is treurig, teleurgesteld en vaak zelfs boos. Toon in iedere situatie begrip voor uw kind en verheug u samen of troost het. Kinderen die zojuist hebben verloren, hebben de bevestiging en wetenschap nodig dat ze in het volgende spel weer een nieuwe kans krijgen. Zo worden ze emotioneel sterk voor de ups en downs van het leven.



Spel 2: Voor mijn beroep heb ik nodig ...

Een tast- en geheugenspel voor kinderen vanaf 2 jaar.

Voordat er wordt begonnen

Schud de bovenste delen van de puzzelkaarten en leg ze verdekt in een raster neer. Nu worden de onderste delen van de puzzelkaarten geschud en ook verdekt in een raster neergelegd. Doe alle houten stukken in het zakje.

Nu gaat het beginnen

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Wie al eens een keer een boerin heeft gezien, mag beginnen en telkens een bovendeel en een onderdeel omdraaien.

Vraag aan het kind: *Horen de beide delen bij elkaar?*

- **Ja!**

Geweldig. Het kind krijgt het zakje en probeert nu om op de tast het houten onderdeel te vinden dat bij het beroep hoort.



Vraag aan het kind: *Hoort het onderdeel bij dit beroep?*

- **Ja!**

Heel goed gedaan. Het kind krijgt de puzzelkaart als beloning. Het houten onderdeel gaat weer terug in het zakje.

- **Nee!**

Geeft niets, de volgende keer lukt het je vast en zeker. Het houten onderdeel gaat weer terug in het zakje en de puzzelstukken worden verdekt teruggelegd.

- **Nee!**

Als de omgedraaide puzzelstukken niet bij elkaar horen, worden ze weer omgekeerd nadat alle kinderen ze hebben gezien.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en draait een boven- en een onderdeel om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als alle puzzelkaarten verdeeld zijn. Elk kind legt zijn puzzelkaarten op een rij. Het kind met de langste rij wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

NEDERLANDS



Ook is het grappig om het spel eens andersom te spelen, dus om eerst een houten stuk uit het zakje te halen en daarna de bijpassende puzzelkaarten om te draaien. Het wordt eenvoudiger als er vóór het begin van het spel afzonderlijke puzzelkaarten en de bijbehorende houten onderdelen worden uitgezocht.

Spel 3: Raad eens wat mijn beroep is?

Een grappig spel om spraak en woordenschat te oefenen voor kinderen vanaf 3 jaar.

Voordat er wordt begonnen

De puzzelkaarten worden in elkaar gepuzzeld in het midden gelegd.
De houten stukken gaan terug in het zakje.

Nu gaat het beginnen

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt.
Het kind dat al eens een keer een treinconducteur heeft gezien, begint.

Hij/zij haalt een houten stuk uit het zakje en bekijkt het ongezien. Hierbij moet men erop letten dat de andere kinderen niet zien wat tevoorschijn is gehaald. Het best kan men de handen onder tafel houden.

Daarna vraagt het kind aan de andere kinderen: *Raad eens wat mijn beroep is?*

De andere kinderen stellen nu om de beurt vragen over dit beroep, die alleen met "ja" of "nee" worden beantwoord. Hierbij helpen de afbeeldingen op de puzzelkaarten.

Voorbeelden: *Draag je een bril? Werk je in de trein? Repareer je auto's?*

Steeds als het antwoord "ja" luidt, mag het kind dat de vraag heeft gesteld een keer raden.

Was het antwoord goed?

- **Ja!**

Geweldig. Het kind dat gevraagd had, heeft goed geraden en krijgt als beloning een stuk van de puzzelkaart. Het andere deel krijgt het kind dat het houten onderdeel heeft. Daarna wordt het houten onderdeel uit het spel genomen.

- **Nee!**

Helaas verkeerd geraden. Het volgende kind stelt een vraag.

Daarna is het volgende kind aan de beurt en haalt een houten onderdeel uit het zakje.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als ieder kind een keer aan de beurt is geweest. Elk kind legt zijn puzzelkaarten op een rij. Het kind met de langste rij wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars. Als de kinderen daar zin in hebben, kunnen ze natuurlijk meteen nog een ronde spelen.



Mis primeros juegos

Cuando sea mayor...



Una graciosa colección de juegos en torno al tema de los oficios para 1 -3 niños a partir de los 2 años.

Autora: Christiane Hüpper
Ilustraciones: Stéffie Becker
Duración de una partida: aprox. 5 minutos

Contenido del juego

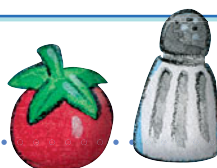
7 cartas puzzle con oficios, 7 figuras de madera (1 hoja de trébol, 1 trenecito, 1 cerdito, 1 rueda dentada, 1 cuchara de palo, 1 perro, 1 ficha con fuego), 1 saquito de tela, 1 instrucciones del juego

Queridos padres:

Les felicitamos por la compra de un producto de la serie *Mis primeros juegos*. Se han decidido ustedes por el juguete correcto y con él van a abrirle a su hijo muchas perspectivas para desarrollarse jugando. Estas instrucciones les ofrecen muchos consejos y sugerencias acerca de cómo descubrir conjuntamente con su hijo el material de juego y cómo utilizarlo en los diferentes juegos. En ellos se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo: la motricidad fina, la concentración, la empatía y el lenguaje. Pero jugando lo que uno obtiene sobre todo es ¡mucho diversión! El aprendizaje se produce, por tanto, como de pasada y casi por sí solo.

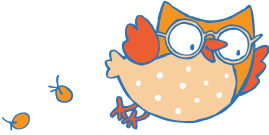
¡Les deseamos que se diviertan mucho jugando!

Sus inventores para niños



Juego libre

En el juego libre su hijo se entretiene con el material de juego. Se ejercita componiendo correctamente las cartas puzzle. Présténle ayuda en el caso de que su hijo tenga dificultades al hacerlo. Háblenle entonces sobre cómo se clasifican las figuras de madera. Explíquenle cómo se llaman las figuras de madera por separado. En la clasificación, ustedes pueden formular también preguntas. Algunos ejemplos: *¿Qué es esta figura de madera?* *¿Quién necesita esto?*, etc. También resulta muy divertido componer las cartas puzzle al buen tuntún e inventar así oficios disparatados, como por ejemplo la mecánica de animales o el bombero de jardines.



Con niños algo más mayores y que ya conozcan bien el material de juego, también pueden hablarle ustedes sobre los detalles que aparecen en las cartas y conversar además sobre otros oficios. Algunos ejemplos: *¿Qué tiene la veterinaria en la nariz?* *¿Ves la llave para tuercas?*, etc.

Juego 1: Un día seré...

Un emocionante juego de memoria para niños a partir de los 2 años.

Antes de comenzar

Mezclen las mitades superiores de las cartas puzzle y distribúyanlas boca abajo formando una cuadrícula. Ahora se mezclan las mitades inferiores y también se colocan formando una cuadrícula. Las figuras de madera se colocan a un lado.

Empieza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

Comienza dando la vuelta a una mitad superior y a otra inferior de las cartas puzzle quien ya haya visto alguna vez a un bombero.

Pregunten al niño: *¿Coinciden las dos mitades?*

- **¡Sí!**

Estupendo. El niño recibe de premio la carta puzzle y la figura de madera correspondiente a ese oficio.

- **¡No!**

Lástima. Se vuelve a dar la vuelta a las mitades respectivas después de que todos los niños las hayan visto.

Ahora es el turno del siguiente niño que dará la vuelta a una mitad superior y a otra inferior.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todas las figuras de madera. Gana el niño con el mayor número de figuras de madera. En caso de empate serán varios los ganadores.

Consejo para niños muy pequeños:

La cosa se vuelve más sencilla si antes de comenzar a jugar se hace una selección de parejas de cartas y sus correspondientes figuras de madera.

¡Ganar y perder... son las dos caras integrantes del juego! Quien gana no cabe en sí de alegría y orgullo. Sin embargo, quien pierde está triste, decepcionado y, a veces, hasta se pone furioso. Diríjanse a su hijo adecuadamente según la situación; alégrense con él o consuélénle. Los niños que acaban de perder necesitan que se les confirme que tendrán una nueva oportunidad de ganar en la siguiente partida. De esta manera se fortalecerán emocionalmente para los altibajos de la vida.



Juego 2: Para mi profesión necesito...

Un emocionante juego de memoria y de palpar, para niños a partir de los 2 años.

Antes de comenzar

Mezclen las mitades superiores de las cartas puzzle y distribúyanlas boca abajo formando una cuadrícula. Ahora se mezclan las mitades inferiores y también se colocan formando una cuadrícula. Metan todas las figuras de madera en el saquito.

Empieza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza dando la vuelta a una mitad superior y a otra inferior quien ya haya visto alguna vez a una campesina.

Pregunten al niño: *¿Coinciden las dos mitades?*

- **¡Sí!**

Estupendo. El niño recibe el saquito e intenta ahora descubrir, palpándola, la figura de madera correspondiente a ese oficio.



Pregunten al niño: *¿Coincide la figura con este oficio?*

- **¡Sí!**

Muy bien hecho. El niño recibe de premio las dos mitades, es decir, la carta puzzle entera. Hay que volver a meter la figura de madera en el saquito.

- **¡No!**

No importa, la próxima vez lo conseguirás, ya verás que sí. Hay que volver a meter la figura de madera en el saquito y volver a dar la vuelta a las mitades descubiertas.

- **¡No!**

Se vuelve a dar la vuelta a las mitades respectivas después de que todos los niños las hayan visto.

Ahora es el turno del siguiente niño que dará la vuelta a una mitad superior y a otra inferior.

Final del juego

La partida acaba cuando se hayan repartido todas las mitades de las cartas. Cada niño extiende sus mitades formando una hilera. El ganador es el niño con la hilera más larga. En caso de empate serán varios los ganadores.



También resulta divertido jugar a este juego al revés, es decir, sacar primero una figura de madera del saquito y luego dar la vuelta a las mitades correspondientes. La cosa se vuelve más sencilla si antes de comenzar a jugar se hace una selección de parejas de cartas y sus correspondientes figuras de madera.

Juego 3: Adivinad: ¿Cuál es mi oficio?

Un divertido juego para el entrenamiento del lenguaje y del vocabulario, para niños a partir de los 3 años.

Antes de comenzar

Se colocan las cartas puzzle enteras en el centro. Las figuras de madera se meten en el saquito.

Empieza la función

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj.
Comienza el jugador que más recientemente haya visto a un revisor de tren.

Saca una figura de madera del saquito y la mira él solo. Tiene que procurar que los demás niños no vean qué figura ha sacado. Lo mejor para ello es meter las manos por debajo de la mesa.

A continuación, este niño pregunta a los demás: *Adivinad: ¿Cuál es mi oficio?*

Los demás niños formulan preguntas por turnos acerca de ese oficio. Las preguntas solo pueden responderse con un "sí" o con un "no". Las ilustraciones de las cartas ayudan a formular preguntas. Ejemplos: *¿Tienes gafas? ¿Trabajas en un tren? ¿Arreglas coches?*

Siempre que la respuesta sea "sí", el niño que ha formulado la pregunta puede dar su pronóstico sobre el oficio.

La pregunta, ¿ha sido correcto?

- ¡Sí!

Estupendo. El niño ha acertado el oficio y recibe una mitad de la carta. La otra mitad de la carta recibe el niño que tiene la figura de madera. Esa figura se retira entonces de la partida.

- ¡No!

Mala suerte. ¡No has acertado! El niño siguiente formula una pregunta.

A continuación será el turno del siguiente jugador que extraerá del saquito una figura de madera.

Final del juego

La partida acaba cuando cada niño haya agotado un turno. Cada niño extiende sus mitades formando una hilera. El ganador es el niño con la hilera más larga. En caso de empate serán varios los ganadores. Si los niños se quedan con ganas de más, pueden ponerse a jugar otra ronda, por supuesto.



I miei primi giochi

Quando sarò grande...



Una simpatica raccolta di giochi sulle professioni, per 1 - 3 bambini a partire da 2 anni.

Autrice: Christiane Hüpper
Illustrazioni: Stéffie Becker
Durata del gioco: ca. 5 minuti

Dotazione del gioco

7 carte puzzle in due parti sulle professioni, 7 figure in legno (1 quadrifoglio, 1 locomotiva, 1 maialino, 1 ingranaggio, 1 mestolo, 1 cagnolino, 1 fuoco), 1 sacchetto in tessuto, 1 libretto di istruzioni

Cari genitori,

congratulazioni per aver acquistato un prodotto della serie *"I miei primi giochi"*. Avete fatto un'ottima scelta, offrendo al vostro bambino molte possibilità di svilupparsi attraverso il gioco. Queste istruzioni vi offrono molti consigli e suggerimenti, che potete mettere in pratica con il vostro bambino, sulla scoperta del materiale di gioco e sulla sua utilizzazione per giochi diversi. Durante queste attività vengono anche stimolate diverse abilità e capacità del bambino: motricità fine, concentrazione, capacità di immedesimazione e linguaggio. Ma una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E giocando si impara.

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini



Gioco libero

Nel gioco libero il bambino si impegna a giocare con il materiale. Deve cercare di comporre correttamente le carte puzzle. Se il bambino ha ancora difficoltà con questa attività, aiutato. Successivamente parlategli di come associare le figure in legno. Spiegategli qual è il nome di ognuna di esse. Quando associate le figure in legno alle carte, potete anche fare delle domande. Ad esempio: *Come si chiama questa figura? A chi serve?* Ecc.

Le carte puzzle possono anche essere mescolate e ricomposte allo scopo di inventare professioni improbabili e molto divertenti, come ad esempio il meccanico degli animali o il pompiere giardiniere.



Con i bambini più grandicelli, o che conoscono già il materiale del gioco, potete parlare dei dettagli illustrati nelle carte puzzle e introdurre nella discussione anche altre professioni. Ad esempio: *Che cos'ha la veterinaria sul naso? Dove vedi la chiave inglese?* Ecc.

Gioco 1: Da grande farò il...

Un coinvolgente gioco di memoria sulle professioni, per bambini a partire da 2 anni.

Prima di iniziare

Mescolate solo le parti superiori delle carte puzzle e disponetele coperte formando una griglia. Poi mescolate le parti inferiori delle carte puzzle e disponetele sempre a griglia. Mettete le figure in legno accanto alle griglie.

Inizio del gioco

I bambini giocano in senso orario.

Inizia scoprendo una parte superiore e una inferiore il bambino che ha già visto un pompiere.

Domandate al bambino: *Queste due parti vanno bene insieme?*

- **Sì!**

Perfetto. Il bambino riceve in premio la carta puzzle e la figura in legno che richiama la professione scoperta.

- **No!**

Peccato. Le parti scoperte delle carte puzzle vengono nuovamente coperte, dopo che tutti i partecipanti le hanno viste.

Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco, che scopre a sua volta una parte superiore e una inferiore.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando tutte le figure in legno sono state distribuite. Vince il bambino con il maggior numero di figure in legno. In caso di parità ci saranno più vincitori a pari merito.

Variente per i bambini più piccoli

Il gioco è più semplice se prima di iniziare si selezionano solo alcune carte puzzle e le figure in legno corrispondenti.

Vincere e perdere... entrambi i momenti fanno parte del gioco! Chi vince si sente un vero campione. Chi perde è triste, deluso e talvolta davvero arrabbiato. Affrontate ogni situazione con il vostro bambino, rallegratevi insieme a lui o consolatelo. I bambini che hanno perso hanno bisogno di sapere che per loro c'è la possibilità di vincere già alla prossima partita. In questo modo diventano più forti, imparando a gestire le emozioni negli alti e bassi della vita.



Gioco 2: Per il mio lavoro ho bisogno di...

Un gioco tattile di memoria, per bambini a partire da 2 anni.

Prima di iniziare

Mescolate solo le parti superiori delle carte puzzle e disponetele coperte formando una griglia. Poi mescolate le parti inferiori delle carte puzzle e disponetele sempre a griglia. Inserite le figure in legno nel sacchetto.

Inizio del gioco

I bambini giocano in senso orario.

Inizia scoprendo una parte superiore e una inferiore il bambino che ha già visto una contadina.

Domandate al bambino: *Queste due parti vanno bene insieme?*

• **Sì!**

Perfetto! Il bambino riceve il sacchetto e cerca di riconoscere al tatto la figura in legno adatta alla professione.



Domandate al bambino: *La figura che hai scelto va bene con questa professione?*

- **Si!**

Molto bene. Il bambino riceve in premio la carta puzzle.
La figura in legno viene rimessa nel sacchetto.

- **No!**

Non importa, certamente la prossima volta avrai più fortuna. La figura in legno viene rimessa nel sacchetto e le parti scoperte vanno coperte nuovamente.

- **No!**

Se le parti scoperte non vanno bene insieme, si coprono nuovamente dopo che tutti i bambini le hanno viste.

Ora il turno passa al prossimo compagno di gioco, che scopre a sua volta una parte superiore e una inferiore.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando tutte le carte puzzle sono state assegnate. Ogni bambino mette in fila le sue carte puzzle. Vince il bambino con la fila più lunga. In caso di parità ci saranno più vincitori a pari merito.



I bambini si divertono molto anche a giocare al contrario: prima si estrae una figura in legno dal sacchetto e poi si cerca di scoprire le carte puzzle corrispondenti. Il gioco è più semplice se prima di iniziare si selezionano solo alcune carte puzzle e le figure in legno corrispondenti.

Gioco 3: Indovinate qual è il mio lavoro?

Un divertente gioco per allenare il linguaggio e il vocabolario dei bambini a partire da 3 anni.

Prima di iniziare

Le carte puzzle si posizionano già assemblate al centro.
Inserire le figure in legno nel sacchetto.

Inizio del gioco

I bambini giocano in senso orario.
Inizia il bambino che ha già visto una capotreno.

Estrae una figura in legno dal sacchetto e la guarda di nascosto, facendo attenzione a non far vedere agli altri partecipanti che cosa ha estratto. La cosa migliore è tenere le mani sotto il tavolo.

Quindi il bambino chiede agli altri giocatori: *Indovinate qual è il mio lavoro?*

I bambini devono fare delle domande sul lavoro da indovinare, formulandole in modo che la risposta sia "sì" oppure "no". Le figure sulle carte puzzle li aiuteranno.

Esempi: *Hai gli occhiali? Lavori sul treno? Ripari le auto?*

Ogni volta che la risposta è sì, il bambino che ha fatto la domanda può provare a indovinare.

Ha indovinato?

• Sì!

Perfetto. Il bambino che ha indovinato riceve una parte della carta puzzle. L'altra parte va al bambino che ha estratto la figura in legno. La figura in legno viene esclusa dal gioco.

• No!

Purtroppo non hai indovinato. Il prossimo bambino può fare una domanda.

Quindi il turno passa al prossimo bambino, che estrae a sua volta una figura in legno dal sacchetto.

Conclusione del gioco

Il gioco termina quando ogni bambino ha estratto una figura dal sacchetto una volta. Ogni bambino mette in fila le sue carte puzzle. Vince il bambino con la fila più lunga. In caso di parità ci saranno più vincitori a pari merito.

Se i bambini hanno voglia, naturalmente possono fare un secondo giro.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At **www.haba.de/Ersatzteile** it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur **www.haba.fr** dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via **www.haba.de/Ersatzteile** kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en **www.haba.de/Ersatzteile** pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito **www.haba.de/Ersatzteile** (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página **www.haba.de/Ersatzteile** para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden **www.haba.de/Ersatzteile** kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan **www.haba.de/Ersatzteile**, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szülők!

A **www.haba.de/Ersatzteile** internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



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



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

Kinder sind Weltentdecker!

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

Children are world explorers!

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

Kinderen zijn wereldontdekkers!

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

¡Los niños son descubridores del mundo!

Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

I bambini esplorano il mondo!

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA®

Made in
Germany

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