



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

Meine ersten Spiele



1, 2, Hüpferei!

My Very First Games – One, Two Hoparoo!

Mes premiers jeux – 1, 2, 3 Hop là !

Mijn eerste spellen – 1, 2, hupsakee!

Mis primeros juegos – ¡1, 2, 3, salta la rana otra vez!

I miei primi giochi – Ranocchi salterini!



Copyright

HABA®

- Spiele Bad Rodach 2013



Meine ersten Spiele

1, 2, Hüpferei!

Ein springfideles erstes Würfellaufspiel für 2 kleine Frösche ab 2 Jahren.
Mit Variante für fortgeschrittene Froschhüpfer.

Autoren: designdirect
Illustration: Anna Karina Birkenstock
Spieldauer: ca. 5 Minuten



Spielinhalt

1 Spiellandschaft Froschteich (= Schachtelboden mit eingelegtem Teich-Spielplan),
1 Wiesen-Spielplan (doppelseitig bedruckt), 2 Frösche, 3 Bausteine (= Froschtreppe),
1 Punktwürfel (1 und 2 Punkte), 1 Symbol- und Punktwürfel, 1 Spielanleitung

Liebe Eltern,

herzlichen Glückwunsch zum Kauf dieses Spiels aus der Reihe *Meine ersten Spiele*.
Sie haben sich richtig entschieden 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, genaues Schauen sowie erstes Zählen. 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



1. Freies Spielen und Details entdecken

Im freien Spiel beschäftigt sich Ihr Kind mit dem Spielmaterial. Spielen Sie mit! Erkunden Sie gemeinsam die Abbildungen. Erzählen Sie Ihrem Kind, was es auf den Spielplänen sehen kann. So fördern Sie Sprache, Wortschatz und Aufmerksamkeit. Sie können auch kleine Szenen spielen, zum Beispiel, dass ein Frosch die Enten besucht oder von Stein zu Stein hüpfet. Und natürlich kann Ihr Kind die Frösche den Bachlauf herunterrutschen und in den Teich plumpsen lassen. Das macht Spaß!



Bei Kindern, die das Spielmaterial schon kennen, können Sie auch Fragen nach Details stellen. Beispiele sind: Welches Tier ist hier zu sehen? Welche Farbe ist das? Wo siehst du den Maulwurf/die Maus/die Enten? Auch einfache Zählaufgaben machen Kindern viel Spaß. Einige Beispiele dazu finden Sie am Ende der Anleitung.

2. Eins, zwei, kleine Froschhüpferei

Bevor es los geht:

Legen Sie den Teich-Spielplan wie abgebildet in den Froschteich (= Schachtelboden). Davor kommt der Wiesen-Spielplan mit der hellgrünen Frühlingsseite (= Seite mit dem Maulwurf) nach oben. Bauen Sie dann die Froschtreppe auf: Die Bausteine werden entsprechend der Farbe auf das jeweilige Wegfeld gestellt. Jedes Kind erhält einen Frosch, den es vor das erste Wegfeld (= vor den Spielplan) stellt. Halten Sie den hellgrünen Würfel bereit, der andere Würfel kommt in den Schachteldeckel.





Jetzt geht's los:

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn.

Das Kind, das am schnellsten „Quak!“ ruft, darf beginnen und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

Fragen Sie Ihr Kind, wie viele Punkte auf dem Würfel zu sehen sind.

Dann darf das Kind den Frosch entsprechend der gewürfelten Augenzahl weiterziehen. Ermuntern Sie Ihr Kind, laut mitzuzählen. Anschließend wird der Würfel weitergegeben und das andere Kind ist an der Reihe und würfelt.

Kommen die Frösche an die Treppe, setzen die Kinder sie wie auf den Wegfeldern Stufe für Stufe hinauf. Erreicht ein Frosch die oberste Treppenstufe, braucht er nur noch einen Hüpf, um den kühlen Teich zu erreichen.

Ende des Spiels

Mit dem letzten Würfelwurf setzt das Kind seinen Frosch auf die Wasserrampe des Teichs und lässt ihn hinunterrutschen. Überzählige Punkte verfallen hierbei. Dieses Kind gewinnt das Spiel und darf ganz laut „Quak! Juhuuuu!“ rufen. Jubeln Sie gemeinsam mit und rufen Sie „Hurra, hurra, der Frosch ist da!“. So entsteht ein fröhliches Quak-Froschkonzert.



Sich gemeinsam freuen macht emotional stark und sorgt für gute Laune! Es bestärkt Kinder in ihrem Tun ... und tröstet bei einem Spiel den Verlierer, denn eine gemeinsame Jubelrunde lenkt ihn von seinem traurigen Gefühl ab. Sich gemeinsam zu freuen, fördert den Zusammenhalt in der Familie oder in der Gruppe, in der gespielt wird.



3. Eins, zwei, drei, große Froschhüpferei

Bevor es los geht:

Bauen Sie alles wie bei „Kleine Froschhüpferei“ auf, legen Sie aber dieses Mal den Wiesen-Spielplan mit der dunkelgrünen Sommerseite (= mit der Maus) nach oben vor den aufgebauten Froschteich. Die Frösche werden verteilt und kommen vor das erste Wegfeld (= vor den Spielplan). Halten Sie den dunkelgrünen Würfel bereit, der andere Würfel kommt in den Schachteldeckel.



Jetzt geht's los:

Die Kinder spielen reihum im Uhrzeigersinn.

Das Kind, das am schnellsten „Eins, zwei, drei, Froschhüpferei!“ ruft, darf beginnen und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen? *Fragen Sie Ihr Kind, was es sieht.*

- **Einen, zwei oder drei Punkte?**

Super! Munter springt der Frosch je nach gewürfelter Punkteanzahl erst ein, dann zwei oder sogar drei Felder vor. Das Kind zählt dabei laut mit.

- **Den Frosch?**

Großes Froschkonzert! Der Frosch stimmt ein Froschkonzert an! Alle Kinder sagen einmal laut „Quak, quak!“ und das Froschrennen geht weiter.



Vorsicht Distelgefahr!

Der Frosch kann leider nicht auf alle Felder ziehen. Würde der Frosch auf einem Wegfeld mit Disteln landen, so muss er erst Anlauf nehmen, um es überspringen zu können. Daher bleibt der Frosch vor dem Distel-Wegfeld sitzen und versucht, in der kommenden Runde noch einmal das Feld zu überspringen.

Ende des Spiels



Mit dem letzten Würfelwurf setzt das Kind seinen Frosch auf die Wasserrampe des Teichs und lässt ihn hinunterrutschen. Überzählige Punkte verfallen hierbei. Dieses Kind gewinnt das Spiel und darf ganz laut „Froschparty!“ rufen. Alle jubeln und hüpfen zusammen um den Tisch.



Aussetzen oder auf die richtige Zahl warten ... das ist für die Kleinsten oft nicht einfach. Auch im Alltag muss für sie oft alles möglichst schnell gehen – egal, ob es um das Essen, den Windelwechsel oder die Aufmerksamkeit der Eltern geht. Geduld und kurzes Warten müssen sie erst lernen. Stück für Stück machen Kinder auch in diesem Bereich Fortschritte, gerade wenn die Eltern es bewusst fördern und nach einer kurzen Wartezeit dann verlässlich auf die Wünsche ihres Nachwuchses eingehen. Wenn die Kinder warten und etwas geduldig sein können, haben sie einen wichtigen Baustein für ein soziales Miteinander gelernt.



4. Froschstarke Zählaufgaben im Zahlenraum 1 bis 5

Bauen Sie den Froschteich auf. Das Holzmaterial wird nicht benötigt. Tippen Sie auf den Bereich, zu dem Sie Fragen stellen und lesen Sie dann die Aufgaben langsam vor. Geben Sie Ihrem Kind Zeit zum Überlegen, Suchen und Zählen. Zählen Sie am Anfang gemeinsam. Sollte eine Frage noch zu schwer sein, lassen Sie sie einfach aus. Sie können sich natürlich auch weitere Fragen zu den Wiesen-Spielplänen ausdenken.

- Wie viele Fische siehst du?
- Wie viele Libellen sind hier zu sehen?
- Zähle die Seerosen-Blätter.
- Wie viele gelbe Entenküken siehst du?
- Zähle die Eier im Nest.
- Deuten Sie auf eine Gruppe von Blumen:
Wie viele rote/rosafarbene ... Blumen siehst du hier?

Kleinkinder und Zahlen ... das passt sehr gut zusammen. Nachdem diese im Leben der Großen so eine wichtige Rolle spielen, fangen Kinder meist von allein an, Zahlen aneinanderzureihen oder Dinge abzuzählen (zum Beispiel Treppenstufen). Mit einfachen Würfelspielen und leichten Zählaufgaben schulen Sie spielerisch das Zahlen- und Mengenverständnis Ihres Kindes – und legen so die Grundlagen für einen positiven Umgang mit Mathematik.



My Very First Games

One, Two Hoparoo!

ENGLISH

A first happy, hopping die competition game for 2 little frogs age 2+.
Includes variation for advanced frog hoppers.

Authors: designdirect
Illustrations: Anna Karina Birkenstock
Length of the game: approx. 5 minutes



Contents

1 play scene frog pond (pond game board placed in bottom part of box), 1 meadow game board (printed on both sides), 2 frogs, 3 building blocks (frog's staircase), 1 die with dots (1 and 2 dots), 1 die with dots and symbols, set of game instructions

Dear Parents,

Congratulations for investing in a product from the series "My Very First Games." You have made the right decision, as it will offer your child many possibilities to grow 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, close observation, as well as first counting. Above all, however, playing these games is simply fun! So learning happens while they play, almost without effort.

Lots of fun playing and exploring!

Your inventors of inquisitive playthings



1. Free play and discovering details

In free play your child will handle the game material. Play with your child! Explore the illustrations together. Talk to your child about what can be discovered on the game boards. In this way, you are stimulating your child's language skills, vocabulary, and attention. You can also think of little play scenes. For example a frog visiting the ducks or a frog hopping from block to block. Of course, your child can also let the frogs slide downstream and plop into the pond. Now that's fun!



When children are familiar with the game material you can also ask questions about little details. For example: What animal can you see here? What color is that? Where can you see the mole/ the mouse/ the ducks? Simple counting is also a lot of fun for children. You will find some examples at the end of these instructions.

2. One, two – small frog hop about

Before Starting to Play:

As shown, place the game board showing the pond inside the frog's pond (bottom part of box). In front of the box, place the game board showing the meadow with the light green springtime scene (with the mole) face up. Build the staircase for the frogs: place the building blocks, according to the colors, on the squares of the path. Each child receives a frog and places him in front of the first square of the path (that is at the edge of the game board). Get the light green die ready and put the other die in the lid of the game box.



And Off You Go!

The children play one by one in a clockwise direction. The child who can shout "Croak!" the quickest starts and rolls the die.

On the die appears:

Ask your child how many dots are shown on the die?

The child now moves his frog the corresponding number of squares. Stimulate your child to count the numbers out loud. The die is then passed on and it's the turn of the next child.

As the frogs arrive at the staircase the children move them up, step by step. A frog that reaches the top of the staircase just needs a little jump to reach the cool pond.

End of the Game

The child has to roll the die just once more to place his frog on the water ramp where the frog will easily glide down into the refreshing pond. Extra points on the dots don't have to be used. This child wins the game and may shout out loudly "Croak! Hooray!" Cheer together and shout, "Hooray, hooray, the frog arrived!" In this way, you croak a happy frog concert.



Cheering together emotionally empowers children and creates a good mood. It confirms children in their actions ... and comforts the loser as a round of communal cheering distracts him from feeling sad. Being happy together fosters cohesion within the family or the playgroup.



3. One, two – big frog hop about

Before Starting to Play

Set up the game as in "Small frog hop about." This time, place the meadow game board with the dark green summer scene side (with the mouse) face up. Distribute the frogs and place them in front of the first square of the meadow (that is next to the edge of the game board). Get ready the dark green die and put the other die in the lid of the game box.

ENGLISH



And Off You Go!

The children play one by one in a clockwise direction. The child who is able to say the quickest "One, two, three – frogs hop!" may start and rolls the die.

On the die appears: *Ask your child what he sees.*

- **One, two, or three dots?**

Great! The frog leaps happily according to the number of dots one, two, or three squares ahead. The child counts the numbers out loud.

- **The frog?**

Big frog concert! The frogs strike up a frog concert! All children loudly say, "Croak, croak!" and then the frog competition continues.

Attention! Beware of the thistles!

Unfortunately, the frog cannot step on all the squares. If he was to land on a square showing thistles, he would first have to take a run-up to jump over it. That's why the frog has to stop in front of a thistle square and try again next time to jump over the square.

End of the Game



The child only has to roll the die once more to place his frog on the water ramp leading down to the pond and then let him slide down. Extra points on the dots don't have to be used. This child wins the game and may shout loudly, "Frog Party!" Cheer together and jump around the table.



Passing one's turn or waiting for a given number on the die ... is often a challenge for the smallest. In everyday life, things also have to be done quickly, be it eating, changing the diapers or getting the attention of the parents. Patience and short waiting times need to be learned. Children will gradually progress with this, especially if the parents consciously foster it and reliably respond to the wishes of their juniors after a short spell of waiting. When children can wait and show patience, they have acquired an important aspect of social interaction.



4. Brave Frog Counting Problems up to 5

Set up the frog's pond. The wooden game material will not be needed. Indicate the area you want to focus on and then slowly read out the problems. Give your child time to think, search, and count. In the beginning, count together. If a question appears too difficult, just skip it. Of course you can think about further questions referring to the meadow game boards.

ENGLISH

- How many frogs can you see?
- How many dragonflies are there?
- Count the leaves of the water lilies.
- How many yellow ducklings can you see?
- Count the eggs in the nest.
- Indicate a group of flowers: How many red/ pink ... flowers can you see?

Small children and numbers ... yes, that goes very well together. As numbers play a very important role in adult life, children often start on their own to sort numbers or count things (stairs for example). With basic die games and easy counting problems, you foster through play your child's comprehension of numbers and quantities – thus doing the groundwork for a positive approach to mathematics.



Mes premiers jeux

1, 2, 3 Hop là !

Une première course jouée avec des dés, pour 2 petites grenouilles à partir de 2 ans.
Avec une variante pour grenouilles plus expérimentées.

Auteurs : designdirect
Illustration : Anna Karina Birkenstock
Durée de la partie : env. 5 minutes



FRANÇAIS

Contenu du jeu

1 paysage de jeu étang des grenouilles (= fond de la boîte avec plateau de jeu posé en étang)
1 plateau de jeu pré (imprimé des deux côtés), 2 grenouilles, 3 blocs de construction
(= escaliers des grenouilles), 1 dé à points (1 et 2 points), 1 dé à symboles et points,
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 offrez ainsi à votre enfant de nombreuses perspectives afin qu'il se développe 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, telles que la motricité fine, la concentration, l'observation visuelle, et l'apprentissage des premiers chiffres. L'aspect essentiel demeure en premier lieu de prendre plaisir à jouer. 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



1. Jouer librement et découvrir des détails

Dans le jeu libre, votre enfant se familiarise avec les accessoires du jeu. Jouez avec lui ! Découvrez ensemble les illustrations. Racontez à votre enfant ce qu'il y a à voir sur les plateaux de jeu. Vous stimulez ainsi son langage et son attention. Vous pouvez aussi jouer des petites scènes, par exemple : une grenouille va rendre visite aux canards ou une grenouille s'amuse à sauter de pierre en pierre. Votre enfant pourra bien sûr aussi faire tomber les grenouilles dans l'étang en les faisant glisser sur le cours d'eau. Ce sera amusant !



Si les enfants connaissent déjà les accessoires de jeu, vous pourrez poser des questions sur des détails. Par exemple : quel animal vois-tu ici ? De quelle couleur est-il ? Où est la taupe/la souris/où sont les canards ? Les enfants auront également du plaisir à compter différents objets. Vous trouverez quelques exemples à la fin de la règle.

FRANÇAIS

2. Un et deux : petits sauts de grenouilles

Avant de commencer la partie :

Posez le plateau de jeu représentant l'étang dans le fond de la boîte, comme illustré. Devant, posez le plateau de jeu représentant le pré en tournant la face printemps vert clair (= face avec la taupe) vers le haut. Assemblez l'escalier des grenouilles en posant les blocs de construction appropriés sur la case de couleur correspondante. Chaque enfant prend une grenouille et la pose devant la première case (= devant le plateau de jeu). Préparez le dé vert clair. Remettez l'autre dé dans le couvercle de la boîte.



C'est parti :

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui dira le plus vite « Coaaaa ! » commence en lançant le dé.

Que représente le dé ?

Demandez à l'enfant combien il y a de points sur le dé.

L'enfant avance ensuite la grenouille du nombre de cases correspondant au nombre de points. Incitez l'enfant à compter à voix haute en même temps que vous. Le dé est ensuite passé à l'autre enfant, qui le lance.

Quand les grenouilles arrivent à l'escalier, les enfants continuent de les avancer marche après marche de la même manière que sur les cases. Quand une grenouille arrive sur la dernière marche, elle a encore besoin d'un bond pour aller se rafraîchir dans l'étang.

Fin de la partie

Avec le dernier lancer du dé, l'enfant pose sa grenouille sur le cours d'eau et la laisse glisser dans l'étang. Les points en trop sont perdus. Cet enfant gagne la partie et démontre sa joie en criant tout fort : « yououh !!! coaaaa !! » Coassez avec lui et dites-lui : « Hourra, hourra, la grenouille est là ! ». La partie se termine ainsi dans un joyeux concert de coassements.



Se réjouir avec d'autres est une sensation qui rend fort du point de vue émotionnel et apporte de la bonne humeur ! Les enfants se sentent plus forts dans ce qu'ils font ... et celui qui perd est moins déçu car, dans l'euphorie commune, il est détourné de son triste sort. Se réjouir ensemble stimule les liens dans la famille ou dans le groupe où le jeu est joué.



3. Un, deux, trois : grands sauts de grenouilles

Avant de commencer la partie :

Assemblez les accessoires, comme décrit pour le premier jeu, en tournant cette fois la face été vert foncé (= avec la souris) vers le haut. Distribuez les grenouilles et placez-les devant la première case (= devant le plateau de jeu). Préparez le dé vert foncé. L'autre dé est mis dans le couvercle de la boîte.



C'est parti :

Les enfants jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant qui pourra dire le plus vite : « Un, deux, trois, grenouille : c'est à toi ! » commence en lançant le dé.

Que représente le dé ? *Demandez à l'enfant ce qu'il voit.*

- **1, 2 ou 3 points ?**

Super ! Agilement, la grenouille avance – selon le nombre de points – d'une, de deux ou même de trois cases. L'enfant compte à voix haute en même temps.

- **La grenouille ?**

Grand concert de grenouilles ! La grenouille donne le signal pour que tous se mettent à coasser très fort : « Coaaaa, coaaa ! » et la course des grenouilles continue.

Attention, chardons piquants !

La grenouille ne peut pas aller sur toutes les cases. Si la grenouille devait atterrir sur une case avec des chardons, elle doit d'abord prendre son élan pour pouvoir sauter par-dessus. Elle reste donc devant la case aux chardons et doit attendre le tour suivant pour essayer de sauter par-dessus.

Fin de la partie



Avec le dernier lancer du dé, l'enfant pose sa grenouille sur le cours d'eau et la laisse glisser dans l'étang. Les points en trop sont perdus. Cet enfant gagne la partie et crie tout fort « Vive la fête des grenouilles ! ». Tous se réjouissent en sautant autour de la table.



Passer son tour ou attendre d'avoir le bon chiffre : pour les tout-petits, c'est une situation qui n'est pas facile à accepter. Dans la vie quotidienne, ils sont aussi souvent confrontés au fait que tout doit aller vite, que ce soit pour les repas ou la toilette, ou qu'il s'agisse de l'attention que leur portent leurs parents. Ils doivent d'abord apprendre à être patients et attendre pendant quelques instants. Peu à peu, les enfants font aussi des progrès dans ce domaine, surtout si les parents les y initient sciemment et s'ils jouent avec leurs enfants en les faisant patienter un court instant. Quand les enfants sont en mesure d'attendre et d'être un peu patients, ils ont alors appris un aspect essentiel des relations sociales nécessaires pour la vie commune.



4. Exercices pour compter jusqu'à 5

Assemblez l'étang des grenouilles. Les accessoires en bois ne sont pas utilisés. Indiquez à quel endroit se rapportent les questions que vous allez poser et lisez les questions lentement. Laissez à votre enfant le temps de réfléchir, de chercher et de compter. Au début, comptez avec lui. Si une question est trop difficile, laissez-la de côté. Vous pouvez bien sûr poser d'autres questions que vous aurez inventées vous-même.

- Combien de poissons vois-tu ?
- Combien de libellules y-a-t-il ici ?
- Compte les feuilles des nénuphars.
- Combien de poussins jaunes vois-tu ?
- Compte les œufs dans le nid.
- Montrez un groupe de fleurs : combien de fleurs rouges/roses ... vois-tu ici ?

FRANÇAIS

Les tout-petits et les nombres : les deux vont bien ensemble ! Comme les nombres jouent un grand rôle dans la vie d'adultes, la plupart du temps, les tout-petits commencent par eux-mêmes à aligner des nombres ou compter des choses (par exemple, des marches d'escalier). Avec des jeux de dé simples et des exercices faciles pour apprendre à compter, vous entraînez votre enfant de manière ludique pour qu'il comprenne les chiffres et les quantités et lui donnez ainsi une base pour qu'il ait une attitude positive envers les mathématiques.



Mijn eerste spellen

1, 2, hupsakee!

Een springlevend eerste dobbelspel voor 2 kleine kikkers vanaf 2 jaar.
Met varianten voor gevorderde verspringers.

Auteurs: designdirect
Illustraties: Anna Karina Birkenstock
Speelduur: ca. 5 minuten



Spelinhoud

1 speellandschap kikkerpoel (= bodem van de doos met inlegvijver/spelbord),
1 weidespelbord (aan beide zijden bedrukt), 2 kikkers, 3 bouwstenen (= kikkertrap),
1 dobbelsteen met ogen (1 en 2 ogen), 1 dobbelsteen met symbolen en ogen, 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. Hierbij worden verschillende
vaardigheden en vermogens van uw kind bevorderd, zoals de fijne motoriek, het concentratie-
en observatievermogen en voor het eerst tellen. Maar bij het spelen staat steeds één ding
voorop: veel plezier! Zo gaat leren ongemerkt bijna vanzelf.

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

Uw uitvinders voor kinderen



1. Vrij spelen en details ontdekken

Tijdens het vrije spel houdt uw kind zich met het spelmateriaal bezig. Speel mee! Bekijk samen de afbeeldingen. Vertel uw kind wat er op de speelborden te zien is. Zo bevordert u het spraakvermogen, de woordenschat en opmerkzaamheid. U kunt ook kleine scènes spelen, bijvoorbeeld dat de kikker bij de eendjes op bezoek gaat of van de ene bouwsteen naar de andere springt. En natuurlijk kan uw kind de kikker langs het beekje laten glijden en in de vijver laten plonsen. Dat is nog eens leuk!



Met kinderen die het spelmateriaal al wat beter kennen, kunt u ook vragen over bepaalde onderdelen stellen. Bijvoorbeeld: welk dier is hier te zien? Welke kleur is dit? Waar zie je de mol/de muis/de eendjes? Ook vinden kinderen het leuk eenvoudige teloefeningen te doen. Aan het eind van de handleiding vindt u enkele voorbeelden.

2. Eén, twee, beetje hupsakee

Voordat er wordt begonnen:

Leg het vijverspeelbord zoals afgebeeld in de kikkerpoel (= bodem van de doos). Hiervoor komt het weidespeelbord met de lichtgroene lenteszijde (= zijde met de mol) omhoog. Bouw daarna de kikkertrap op: de bouwstenen worden overeenkomstig hun kleur op het bijpassende wegveld gelegd. Elk kind krijgt een kikker en zet hem voor het eerste wegveld (= voor het speelbord). Houd de lichtgroene dobbelsteen klaar; de andere dobbelsteen gaat in het deksel.

NEDERLANDS



Nu gaat het beginnen:

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Het kind dat het snelst "Kwaak!" roept, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

Vraag uw kind hoeveel ogen er op de dobbelsteen te zien zijn.

Vervolgens mag het kind de kikker net zoveel velden als het aantal gegooide ogen vooruitzetten. Moedig uw kind aan om hardop mee te tellen. Daarna wordt de dobbelsteen doorgegeven en is het andere kind aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

Als de kikkers bij de trap aankomen, zetten de kinderen ze net als bij de wegvelden tree voor tree omhoog. Wanneer een kikker de bovenste traprede bereikt, heeft hij nog maar één sprongetje nodig om in de koele vijver te duiken.

Einde van het spel

Met de laatste worp van de dobbelsteen zet het kind zijn kikker op de waterglijbaan van de vijver en laat hem naar beneden glijden. Overtollige ogen vervallen. Dit kind wint het spel en mag hard "Kwaak! Jippie!" roepen. Juich samen mee en roep "Hoezee, hoezee, de kikker is benee!". Zo ontstaat een vrolijk kwakend kikkerconcert.



Samen plezier hebben, maakt emotioneel sterk en zorgt voor een goed humeur! Het sterkt kinderen in hun activiteiten ... en troost na het spel de verliezer want het samen juichen, leidt hem/haar van het treurige gevoel af. Samen vrolijk zijn bevordert de saamhorigheid van het gezin of van de groep die het spel speelt.



3. Eén, twee, heel veel hupsakee

Voordat er wordt begonnen:

Bouw alles op zoals bij "beetje hupsakee", maar leg deze keer het weidespeelbord met de donkergroene zomerzijde (= met de muis) omhoog voor de opgebouwde kikkerpoel. De kikkers worden verdeeld en komen voor het eerste wegveld (= voor het speelbord) te staan. Houd de donkergroene dobbelsteen klaar; de andere gaat in het deksel.



NEDERLANDS

Nu gaat het beginnen:

De kinderen spelen kloksgewijs om de beurt. Het kind dat het snelst "Eén, twee hupsakee!" roept, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Wat is er op de dobbelsteen te zien? *Vraag uw kind wat het ziet.*

- **Eén, twee of drie ogen?**

Geweldig! Al naargelang het gegooide aantal ogen springt de kikker vrolijk één, twee of zelfs drie velden vooruit. Het kind telt hardop mee.

- **De kikker?**

Groot kikkerconcert! De kikker heft een kikkerlied aan! Alle kinderen zeggen één keer hardop "Kwaak, kwaak!" en daarna gaat de kikkerrace verder.

Pas op, distels!

De kikker kan helaas niet op alle velden terechtkomen. Als hij op een veld met distels terecht zou komen, moet hij eerst een aanloop nemen om er overheen te kunnen springen. Daarom blijft de kikker voor het distelveld zitten en probeert in de volgende ronde opnieuw over het veld te springen.

Einde van het spel



Met de laatste worp van de dobbelsteen zet het kind zijn kikker op de waterglijbaan van de poel en laat hem naar beneden glijden. Overtollige ogen vervallen. Dit kind wint het spel en mag heel hard "Kikkerparty!" roepen. Iedereen juicht en springt samen rond de tafel.



Even onderbreken of op het juiste getal wachten ... dat is voor de kleintjes vaak niet even eenvoudig. Ook in het dagelijkse leven willen ze dat alles altijd zo snel mogelijk gebeurt; eten krijgen, een schone luier of de aandacht van de ouders. Geduld en even wachten moeten ze nog leren. Stapje voor stapje maken kinderen ook op dit gebied vooruitgang, vooral als de ouders dit bewust aanmoedigen en na een tijdje wachten vervolgens steevast op de verlangens van hun kroost ingaan. Als de kinderen moeten wachten en een beetje geduld moeten opbrengen, hebben ze een belangrijk element voor de sociale omgang geleerd.



4. Kikkersterke teloefeningen met de getallen van 1 tot 5

Bouw de kikkerpoel op. Het houten spelmateriaal wordt niet gebruikt. Wijs het gedeelte aan waarop de vragen betrekking hebben en lees daarna de opgaven langzaam voor. Geef uw kind de tijd zodat het kan nadenken, zoeken en tellen. Tel in het begin samen. Als een vraag nog te moeilijk is, laat u die gewoon achterwege. Natuurlijk kunt u ook zelf andere vragen over de weidespeelborden bedenken.

- Hoeveel vissen zie je?
- Hoeveel libellen zijn er te zien?
- Tel de blaadjes van de waterlelies.
- Hoeveel eendenkuikens zie je?
- Tel de eieren in het nest.
- Wijs een groepje bloemen aan: hoeveel rode/roze ... bloemen zie je hier?

NEDERLANDS

Peuters en getallen ... gaan heel goed samen. Aangezien deze in het leven van de groten zo'n belangrijke rol spelen, beginnen kinderen vaak al uit zichzelf getallen op een rij te zetten of voorwerpen na te tellen (bijvoorbeeld traptreden). Met eenvoudige dobbelspellen en gemakkelijke teloefeningen leert u uw kind getallen en hoeveelheden begrijpen waarmee de basis voor een positief omgaan met wiskunde wordt gelegd.



Mis primeros juegos

¡1, 2, 3, salta la rana otra vez!



Un primer juego de dados saltarán para dos sapitos a partir de los 2 años.
Con una variante para sapitos saltarines expertos.

Autores:

designdirect

Ilustraciones:

Anna Karina Birkenstock

Duración de una partida: aprox. 5 minutos



Contenido del juego

1 paisaje del juego "la charca de las ranas" (= fondo de la caja con la charca o tablero de juego incrustado), 1 tablero de juego de pradera (impreso por las dos caras), 2 ranas, 3 bloques de construcción (= escalera de las ranas), 1 dado de puntos (1 y 2 puntos), 1 dado de símbolos y de puntos, 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 los que se fomentan diferentes capacidades y habilidades de su hijo: la motricidad fina, la concentración, la observación precisa así como una primera numeración. 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



1. Juego libre y descubrir detalles

En el juego libre su hijo se entretiene con el material de juego. ¡Jueguen ustedes también! Exploren juntos las ilustraciones. Cuenten a su hijo lo que puede verse en los tableros de juego. De esta manera fomentarán el lenguaje, el vocabulario y la atención. También pueden representar pequeñas escenas, como por ejemplo que una rana se va a visitar a los patos o que salta de un bloque de construcción a otro. Y como es natural, su hijo puede hacer descender a las ranas por la corriente del arroyo y dejarlas caer en la charca. ¡Qué divertido!



Pueden formular preguntas por los detalles a los niños que ya conocen el material de juego. Algunos ejemplos: ¿Qué animal se puede ver aquí? ¿De qué color es esto? ¿Dónde ves al topo / al ratón / a los patos? Las tareas sencillas de enumerar también producen diversión a los niños. Encontrarán algunos ejemplos al respecto al final de estas instrucciones.

2. ¡Uno, dos, tres, saltan las ranitas otra vez!

Antes de empezar a jugar:

Coloquen el tablero de juego de la charca en la charca de la rana (= fondo de la caja) tal como se indica en la ilustración. Delante va el tablero de juego de la pradera de color verde claro que muestra la cara de la primavera (= cara del topo). A continuación monten las escaleras de la rana: los bloques de construcción se colocan en las casillas del recorrido del color correspondiente. Cada niño recibe una rana que colocará delante de la primera casilla del recorrido (= ante el tablero de juego). Tengan preparado el dado de color verde claro, el otro dado irá a parar a la tapa de la caja.



Comienza la función:

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado el niño que más rápidamente exclame "¡croac!".

¿Qué ha salido en el dado?

Pregunten a su hijo cuántos puntos se ven en el dado.

Entonces, el niño moverá la rana el número correspondiente de casillas. Animen a su hijo a contar en voz alta. A continuación se entregará el dado al niño que le toque y éste lo tirará.

Cuando las ranas lleguen a la escalera, los niños las harán subir por las casillas de recorrido, escalón tras escalón. Cuando una rana alcanza el escalón más alto, sólo necesita dar un salto para llegar a la charca fresca.

Final del juego

Con la última tirada de dados el niño pondrá la rana en la rampa de agua de la charca y la dejará resbalar por ella. Los puntos sobrantes no cuentan. Este niño ganará la partida y exclamará en voz muy alta: "¡Croac! ¡Yuhuuu!". Celébralo ustedes todos juntos y exclamen: "¡Bravo, por fin, la rana ya está aquí!". De este modo se organizará un concierto de ranas muy festivo.



¡Alegrarse junto a otras personas nos hace fuertes emocionalmente y nos procura buen humor! Refuerza a los niños en su actividad... y consuela al perdedor en un juego porque una ronda de celebración conjunta le distrae de su tristeza momentánea. Alegrarse conjuntamente fomenta la cohesión en la familia o en el grupo en el que se juega.

ESPAÑOL



3. ¡Un, dos tres, la rana salta bien!

Antes de comenzar a jugar:

Monten todo igual que en el juego anterior pero extiendan el tablero de juego de la pradera por la cara de color verde oscuro correspondiente al verano (= con el ratón) y colóquenlo ante la charca montada de las ranas. Se reparten las ranas y se ponen ante la primera casilla de recorrido (= frente al tablero de juego). Tengan preparado el dado de color verde oscuro; el otro dado se dejará en la tapa de la caja.



Comienza la función:

Los niños juegan por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza tirando el dado el niño que más rápidamente exclame: "¡Un, dos, tres, salta la rana otra vez!".

¿Qué ha salido en el dado? *Pregunten a su hijo qué ve.*

- **¿Uno, dos o tres puntos?**

¡Fantástico! La rana salta alegremente una, dos o incluso tres casillas dependiendo del número de puntos del dado. El niño cuenta las casillas en voz alta al avanzar la rana.

- **¿La rana?**

¡Gran concierto de ranas! La rana dirige un concierto de ranas. Todos los niños dicen en voz alta "¡croac, croac!" y continúa después la carrera de las ranas.

¡Ojo, peligro: cardo a la vista!

La rana no puede pasar por todas las casillas. Si la rana llega a una casilla del recorrido en la que hay cardos, primero tiene que tomar impulso para poder saltar por encima. Por este motivo, la rana permanecerá ante la casilla de recorrido con el cardo e intentará saltarlo por encima en la siguiente ronda.

Final del juego



Con la última tirada de dados, el niño coloca su rana sobre la rampa de agua de la charca y la deja resbalar por ella. Los puntos sobrantes no cuentan. Este niño gana la partida y puede exclamar a voz en grito: "¡Fiesta de las ranas!". Todos lo celebran saltando alrededor de la mesa.



Pararse o esperar al número correcto... Esta decisión no suele ser nada sencilla para los más pequeños. También en la vida diaria todo transcurre lo más rápidamente posible para ellos, independientemente de si se trata de la comida, del cambio de pañales o de la atención de los padres. Los niños tienen que aprender primero a ser pacientes y a esperar un poco. Poco a poco los niños van realizando progresos también en este terreno siempre y cuando los padres fomenten su paciencia haciéndoles esperar un poco y atendiendo a continuación a los deseos de sus hijos. Cuando los niños esperan y son capaces de ser un poco pacientes, eso significa que han aprendido un elemento importante para la convivencia social.



4. Tareas de sapitos con números en el intervalo numérico del 1 al 5

Monten la charca de las ranas. No se necesitan los materiales de juego de madera. Toquen la zona sobre la que vayan a formular preguntas y lean entonces en voz alta y lentamente las tareas. Denle tiempo a su hijo para que reflexione, busque y cuente. Cuenten juntos al principio. Si alguna pregunta resultara todavía demasiado difícil, sáltensela simplemente. Como es natural, también pueden pensarse ustedes otras preguntas sobre los tableros de juego de la pradera.

- ¿Cuántos peces ves?
- ¿Cuántas libélulas pueden verse aquí?
- Cuenta las hojas de nenúfar.
- ¿Cuántos pollitos amarillos de pato ves?
- Cuenta los huevos en el nido.
- Señalen con el dedo un grupo de flores: ¿Cuántas flores rojas / de color rosa ves aquí?

Los niños pequeños y los números... una combinación muy buena. Al ver que los números desempeñan un papel tan importante en la vida de los mayores, los niños comienzan por sí mismos a juntar los números o a contar objetos (como por ejemplo los escalones de una escalera). Con sencillos juegos de dados y con tareas fáciles para contar estarán ustedes entrenando los números –y la comprensión de las cantidades– de su hijo y estarán construyendo los cimientos para un contacto positivo con las matemáticas.



I miei primi giochi

Ranocchi salterini!

Un primo allegro gioco salterino di percorso con i dadi, per 2 ranocchi a partire da 2 anni.
Con variante per ranocchi salterini esperti.

Autori: designdirect
Illustrazioni: Anna Karina Birkenstock
Durata del gioco: circa 5 minuti



Dotazione del gioco

1 paesaggio di gioco "stagno delle rane" (il fondo della scatola con il tabellone stagno inserito),
1 tabellone prati (stampato sui due lati), 2 rane, 3 mattoncini (scala per rane), 1 dado numerato
(1 e 2 punti), 1 dado numerato e con simboli, 1 istruzioni per giocare.

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. Questo opuscolo introduttivo vi offre molti consigli e stimoli, che potete mettere in pratica con il vostro bambino, sulla scoperta del materiale di gioco e sulla sua utilizzazione per giochi diversi. Attraverso il gioco vengono stimulate diverse facoltà e abilità del vostro bambino: motricità fine, concentrazione, osservazione attenta. Si incentiva, inoltre, un primo approccio con i numeri. Ma una cosa è assicurata sempre: un sacco di divertimento! E l'apprendimento viene poi da sé.

Buon divertimento!

I vostri inventori per bambini



1. Gioco libero e scoperta dei dettagli

Nel gioco libero il bambino si impegna a giocare con il materiale. Giocate insieme a lui! Scoprite insieme al vostro bambino le illustrazioni. Raccontategli che cosa può vedere sui tabelloni. Stimolerete in tal modo il suo linguaggio, il suo vocabolario e la sua attenzione. Potete anche mettere in scena piccole storie, ad esempio quella di una rana in visita dalle anatre, oppure di una rana che salta di mattoncino in mattoncino. Il vostro bambino può far scendere le rane lungo il corso del ruscello, per farle poi tuffare giù nello stagno. È divertente!



Ai bambini che già conoscono il materiale di gioco potete porre domande sui dettagli. Ad esempio: Quale animale vedi qui? Che colore è questo? Dove vedi la talpa/ il topo/ le anatre?
I bambini si divertono anche a svolgere semplici operazioni di conto. Ne troverete alcuni esempi alla fine delle istruzioni di gioco.

2. Uno, due, saltello di rana!

Prima di iniziare a giocare

Ponete, come da illustrazione, il tabellone dello stagno nello stagno delle rane (fondo della scatola). Davanti alla scatola mettete il tabellone prati con il lato primavera verde chiaro (lato con la talpa) rivolto verso l'alto. Costruite poi la scala delle rane: secondo il loro colore, si collocano i mattoncini sulle caselle corrispondenti. Ogni bambino riceve una rana e la mette davanti alla prima casella (cioè davanti al tabellone). Preparate il dado verde chiaro, riponete l'altro dado nel coperchio della scatola.



Inizio del gioco

I bambini giocano in senso orario. Inizia, e tira il dado, il bambino che dice più velocemente "cra-cra!"

Cosa appare sul dado?

Domandate al vostro bambino quanti punti ci sono sul dado.

Il bambino può far avanzare la rana in base ai punti usciti sul dado. Esortate il bambino a contare a voce alta. Il dado passa poi all'altro bambino, che lo lancia.

Quando le rane raggiungono la scala, i bambini le fanno salire gradino dopo gradino, esattamente come hanno fatto sulle caselle. Quando ha raggiunto il gradino superiore, la rana fa ancora un balzo e si tuffa nelle fresche acque dello stagno.

Conclusione del gioco

Con l'ultimo lancio del dado, uno dei bambini colloca la sua rana sullo scivolo d'acqua dello stagno e la fa scivolare giù (non si contano i punti in soprannumero). Questo bambino vince il gioco e grida "Cra-cra! Urrah!". Partecipate alla sua gioia e gridate "Urrah, urrah, la rana è qua!" In tal modo intonerete insieme un allegro concerto di "cra-cra" di rane.



Rallegrarsi insieme rende emotivamente forti e procura il buon umore! Rafforza i bambini nel loro comportamento... e, in un gioco, consola il perdente, perché una compagnia festante lo distrae dal suo sentimento di tristezza. Rallegrarsi insieme favorisce la coesione della famiglia o del gruppo in cui si gioca.



3. Uno, due, tre, grande saltello di rana

Prima di iniziare a giocare

Collocate il materiale di gioco come in "Uno, due, saltello di rana!". Davanti allo stagno delle rane, però, questa volta mettete il tabellone prati con il lato estate verde scuro (quello con il topo) rivolto verso l'alto. Distribuite le rane e mettetele davanti alla prima casella (cioè davanti al tabellone di gioco). Preparate il dado verde scuro, riponete l'altro dado nel coperchio della scatola.



Inizio del gioco

I bambini giocano in senso orario. Inizia, e lancia il dado, il bambino che dice più velocemente "Uno, due, tre, saltello!"

Cosa appare sul dado? *Domandate al vostro bambino che cosa vede.*

- **Uno, due o tre punti?**

Fantastico! Allegramente, la rana saltella secondo i punti del dado, avanzando su una, su due o persino su tre caselle. Il bambino conta ad alta voce.

- **La rana?**

Grande concerto di rane! La rana inizia a gracidiare! Tutti i bambini insieme gridano "cra-cra!" e la corsa delle rane prosegue.

Attenzione pericolo cardo!

La rana non può avanzare su tutte le caselle: se arriva su una casella con i cardi, deve prima prendere la rincorsa per poterla saltare. Essa resta pertanto ferma davanti alla casella con i cardi e, al giro seguente, cerca di saltare oltre la casella.

Conclusione del gioco



Con l'ultimo lancio del dado, uno dei bambini colloca la sua rana sullo scivolo d'acqua dello stagno e la fa scivolare giù (non si contano i punti in soprannumero). Questo bambino vince il gioco e può gridare "Festa della rana!" Tutti esultano e saltellano insieme intorno al tavolo.



Aspettare il proprio turno oppure il numero giusto... per i più piccini spesso non è facile. Anche nelle attività quotidiane, per loro tutto deve avvenire il più rapidamente possibile: che si tratti di mangiare, del cambio di pannolino o dell'attenzione dei genitori. I bambini piccoli devono ancora imparare cosa vuole dire avere pazienza e aspettare un momento. A poco a poco, però, i bambini fanno progressi anche in quest'ambito. Sono i genitori a stimolarli in tal senso, accondiscendendo ai loro desideri dopo averli fatti attendere per breve tempo. Se i bambini riescono a pazientare un po', ciò significa che hanno imparato un elemento fondamentale per la convivenza sociale.



4. Compiti da super ranocchio per contare da 1 a 5

Montate lo stagno delle rane. Il materiale in legno non si utilizza. Segnalate con il dito la zona su cui verteranno le vostre domande e, lentamente, leggete poi ad alta voce i compiti. Lasciate al bambino il tempo di riflettere, di cercare e di contare. All'inizio contate insieme a lui. Se una domanda risulta troppo difficile, saltatela. Potete, naturalmente, formulare anche delle altre domande sui dettagli dei tabelloni prati.

- Quanti pesci vedi?
- Quante libellule ci sono qui?
- Conta le foglie di ninfea.
- Quanti anatroccoli gialli vedi?
- Conta le uova nel nido.
- Indicate un gruppo di fiori: quanti fiori rossi / rosa vedi qui?

Bambini piccoli e numeri... vanno bene insieme. Dato che i numeri hanno tanta importanza nella vita degli adulti, i bambini, in genere, iniziano da soli ad allineare numeri oppure a contare cose (ad esempio gli scalini). Grazie ai giochi semplici con i dadi e ai facili compiti per contare voi esercitate, con il gioco, la comprensione dei numeri e degli insiemi da parte del vostro bambino. Vale a dire: ponete le basi per un positivo approccio alla matematica.



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 spel materiaal 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 megérdeklőzhetik, 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