

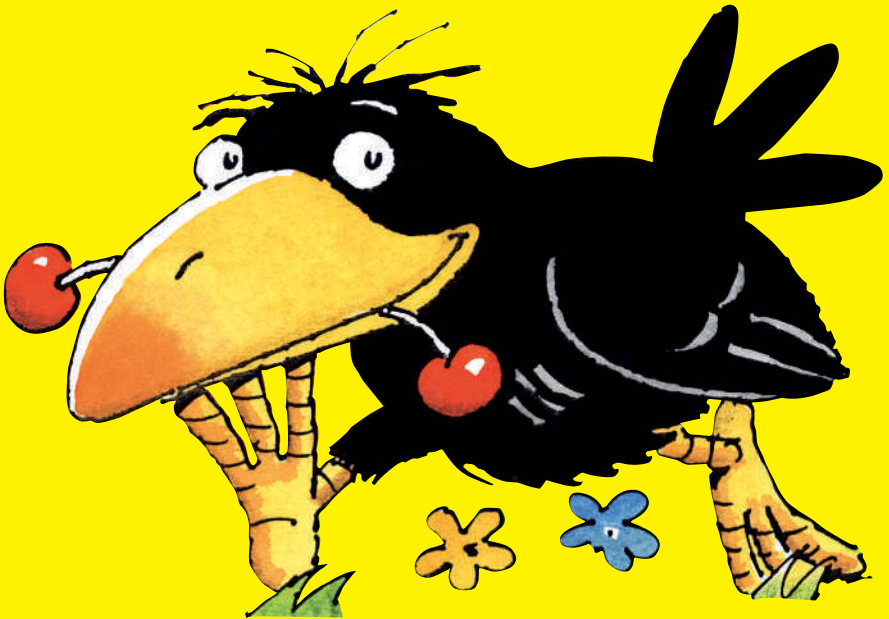


Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni 4460



Obstgärtchen

The Little Orchard • Le petit verger
Boomgaardje • El Frutalito
Il mini frutteto



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2004

Obstgärtchen

Ein kooperatives Merk- und Farbwürfelspiel
für 1 - 4 Kinder von 3 - 8 Jahren.

Spielidee: Vera Baumeister
Illustration: Reiner Stolte
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Ihr helft Berta Birnbaum beim Kirschenpflücken. Doch nicht nur wir Menschen, auch der kleine Rabe mag die saftigen roten Früchte gerne ... Seid ihr schnell genug, um die Kirschen zu ernten, bevor der Rabe den Baum erreicht?

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Kirschbaum
- 1 Rabe
- 5 Kirschaare
- 1 Obstkörbchen
- 1 Farbwürfel
- 15 Blumenkarten
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wenn ihr zusammenhaltet und ein gutes Gedächtnis beweist, schafft ihr es, alle Kirschen zu pflücken, bevor der Rabe den Baum erreicht.

*Kirschen ernten,
bevor der Rabe am
Baum ist*

Spielvorbereitung

*Spielplan aufbauen,
Kirschen aufhängen,
Raben, Korb platzieren,
Karten verdecken*

Würfel bereitlegen

Klappt den Spielplan nach oben und nimmt das gesamte Spielmaterial aus der Verpackung. Anschließend klappt ihr den Spielplan wieder zu. Steckt den Kirschbaum in den Spielplanschlitz und hängt die Kirschaare an den Baum. Stellt den Raben auf sein Startfeld.

Darauf sind Rabenfüße abgebildet. Legt die Karten mit der Blumenseite nach oben vor der Schachtel aus und mischt sie. Sie sollen nicht übereinander liegen. Stellt den Korb neben die Schachtel und legt den Farbwürfel bereit.

Setzt euch so, dass alle die Blumenkarten und auch den Raben gut sehen können.



Spielablauf

1 x würfeln

Das Kind, das am besten wie ein Rabe krächzen kann, darf beginnen. Ihr könnt euch nicht einigen? Dann beginnt das jüngste Kind und würfelt.

*Blume: farblich passende Karte aufdecken,
Sonne: beliebige Karte aussuchen*

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Die rote, gelbe, blaue, weiße oder violette Blume?**
Suche dir eine Karte mit farblich passender Blume aus und drehe sie um.
- **Die Sonne?**
Suche dir eine beliebige Karte aus und drehe sie um.

Was ist auf der Rückseite der Karte abgebildet?

- **Eine Kirsche?**
Prima! Du darfst eine Kirsche vom Baum pflücken und in den Obstkorb legen. Die umgedrehte Karte darfst du nehmen und offen vor dir ablegen.
- **Der freche Rabe?**
Oje, der kleine Rabe hüpf ein Stückchen weiter an den Baum heran. Verdecke die Karte wieder. Nimm dann den Raben, rufe „Kraah, kraah!“ und rücke ihn ein Feld vorwärts.
- **Ein schlafendes Tier?**
Sei schön leise, damit du das Tier nicht weckst! Verdecke die Karte wieder.

*Kirsche:
Kirsche pflücken,
Karte behalten*

*Rabe:
Rabe 1 Feld vor,
Karte wieder verdecken*

*schlafendes Tier:
Karte wieder verdecken*

Das im Uhrzeigersinn folgende Kind ist an der Reihe und würfelt.

*Rabe erreicht Baum
= Kinder verlieren
gemeinsam*

*alle Kirschen
gepflückt = Sieg*

Spielende

Das Spiel endet, ...

- sobald der Rabe das letzte Feld vor dem Baum erreicht und alle Kirschen stibitzt. In diesem Fall haben die Kinder leider alle gemeinsam verloren.
- sobald die Kinder die letzte Kirsche vom Baum gepflückt haben. Sie gewinnen das Spiel gemeinsam. Nun können sie zusammen mit Berta Birnbaum ein großes Kirschenfest feiern.

Kirschernte-Variante

Wenn ihr möchtet, könnt ihr nach Spielende zählen, wer die meisten Karten vor sich liegen hat. Dieses Kind wird zum fleißigsten Erntehelfer ernannt.

Raben-Variante

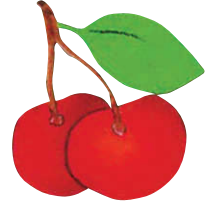
Da hat sich der freche Rabe zu Spielbeginn ein Feld weiter nach vorne geschlichen. Jetzt wird es noch kniffliger, die Kirschen rechtzeitig zu ernten. Wenn ihr mutig genug seid, könnt ihr den Raben zu Spielbeginn sogar zwei oder drei Felder weiter nach vorne stellen.

Habermaß game nr. 4460

The Little Orchard

A co-operative memory and color die game
for 1 to 4 players ages 3 - 8.

Author: Vera Baumeister
Illustrations: Reiner Stolte
Length of the game: approx. 10 minutes



You have to help Bertha Peartree harvest the cherries. Not just we humans enjoy the cherries, but the little raven also adores the red and juicy fruit. Will you be quick enough to harvest the cherries before the raven reaches the tree?

Contents

- 1 game board
- 1 Cherry tree
- 1 raven
- 5 pairs of cherries
- 1 little basket
- 1 color die
- 15 flower cards
- 1 set of game instructions

Aim of the game

If you work as a team and prove to have a good memory you will manage to collect all the cherries before the raven reaches the tree.

*harvest the cherries
before the raven reaches tree*

set up the game board, hang cherries, place raven, basket,

uncover cards

get dice ready

Preparation

Fold the game board up and remove all items from the box. Now fold the board back down and insert the cherry tree into the slot. Hang the pairs of cherries from the tree and put the raven on the starting square where you see his foot prints.

Shuffle the cards and spread them out in front of the box with the flower side facing up. They should not lie on top of each other.

Get the color die ready.

Sit in such a way that you can all clearly see the flower cards and the raven.



How to play

roll dice 1x

The player who is the best at cawing like a raven may start. If you cannot agree then the youngest player starts by rolling the dice.

flower = uncover matching card

What appears on the dice?

- **The red, yellow, blue, white or violet flower?**

Look for a card with a flower of the corresponding color and turn it over.

- **The sun?**

Take any flower card and turn it over.

sun = uncover any card

What appears on the backside of the card?

- **A Cherry?**

Fine! You can pick a pair of cherries from the tree and put it into the basket. Also take the turned over card and keep it face up in front of you.

cherry = pick cherry, keep card

- **The cheeky raven?**

Oh, dear! The little raven hops a littler closer to the tree. Cover the card again. Take the raven and move it on a square, shouting "Caw, caw".

raven = move raven 1 square, uncover card

- **A sleeping animal?**

Hush. Be quiet not to wake up the animal. Cover the card up again.

sleeping animal = turn card around again

It's the turn of the next player, in a clockwise direction, to roll the dice.

*raven reaches tree =
players lose together,
all cherries*

harvested = victory

End of the game

The game ends as soon as ...

- the raven has reached the square next to the tree, pinching all the cherries. In this case the players have lost together.
- the players have picked the last cherry from the tree thus winning the game together. Now they can have a big cherry party together with Bertha Peartree.

Cherry harvesting variation

If you want, after finishing the game you can count the cards to see who has collected the most. This player is named the most hard-working cherry picker.

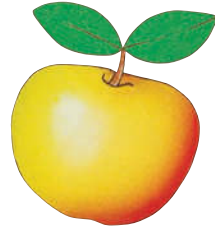
Raven variation

The cheeky raven has already snuck ahead one square at the beginning of the game. Now it becomes even more difficult to harvest the cherries in time. If you are brave enough, you can also move the raven two or three squares at the start of the game!

Le petit verger

Un jeu de dé et de mémoire coopératif avec un cerisier en 3D et un dé multicolore, pour 1 à 4 joueurs de 3 à 8 ans.

Idée : Vera Baumeister
Illustration : Reiner Stolte
Durée d'une partie : env. 10 minutes



Vous venez pour faire la cueillette des cerises. Mais le petit corbeau vient voler aux alentours, il est aussi très attiré par les beaux fruits rouges. Serez-vous assez rapides pour récupérer toutes les cerises avant que le corbeau n'atteigne l'arbre ?

Contenu

- 1 plateau de jeu avec cerisier
- 1 corbeau
- 5 cerises
- 1 panier à fruits
- 1 dé multicolore
- 15 cartes « fleur »
- 1 règle du jeu

But du jeu

Si vous jouez tous ensemble et si vous avez une bonne mémoire, vous réussirez à cueillir toutes les cerises avant que le corbeau n'arrive devant l'arbre.

*cueillir les cerises
avant que le cor-
beau n'arrive devant
l'arbre*

Préparatifs

construire le plateau de jeu, accrocher les cerises, poser le corbeau, le panier, retourner les cartes

préparer le dé

lancer le dé 1 x

fleur : retourner une carte correspondante

soleil : choisir n'importe quelle carte

cerise : la cueillir, garder la carte

corbeau : avancer le corbeau d'1 case, retourner une carte

animal endormi : reposer la carte

Soulevez le plateau de jeu et retirez tout le matériel de jeu de la boîte. Rabattez à nouveau le plateau de jeu et fixez le cerisier dans la fente du plateau. Accrochez les cerises dans

l'arbre et mettez le corbeau sur sa case de départ, c'est-à-dire sur la case avec les pattes de corbeau.

Posez les cartes devant la boîte, avec la face

fleur visible, et mélangez-les.

Faites attention à ce qu'elles ne soient pas posées les unes sur les autres. Préparez le dé.

Asseyez-vous de manière à bien voir toutes les cartes « fleur » ainsi que le corbeau.



Déroulement d'une partie

Le joueur qui pourra le mieux imiter un corbeau commence.

Si vous n'ar-rivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Sur quoi est tombé le dé ?

- **La fleur rouge, jaune, bleue, blanche ou violette ?**
choisis une carte avec une fleur de la couleur correspondante et retourne-la.
- **Le soleil ?**
prends n'importe quelle carte et retourne-la.

Qu'est-il dessiné au dos de la carte ?

- **Une cerise ?**
Super ! Tu as le droit de cueillir une cerise dans l'arbre et de la mettre dans le panier. Tu prends la carte que tu viens de retourner et tu la poses devant toi.
- **L'effronté corbeau ?**
Ouille ! Le corbeau avance un petit peu en direction de l'arbre. Repose la carte face cachée. Prends le corbeau, dit « Craa ! Craa ! » et avance-le d'une case.
- **Un animal endormi ?**
Ne fais pas de bruit pour ne pas le réveiller ! Repose la carte face cachée.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

*corbeau devant
l'arbre =
les joueurs perdent
tous la partie,
toutes les cerises
sont cueillies =
partie gagnée*

Fin de la partie

La partie est finie ...

- dès que le corbeau arrive sur la dernière case devant l'arbre et qu'il vole toutes les cerises. Dans ce cas, les joueurs ont malheureusement tous perdu la partie.
- dès que les joueurs ont cueilli la dernière cerise de l'arbre : ils gagnent la partie tous ensemble. Ils peuvent alors célébrer une fête des cerises.

Variante cueillette des cerises

Si vous voulez, vous pouvez compter qui a le plus de cartes à la fin de la partie. Ce joueur est nommé le meilleur cueilleur de cerises.

Variante corbeau

L'effronté corbeau s'est avancé d'une case au début de la partie. Cela va encore compliquer la cueillette des cerises. Si vous avez assez de bravoure, vous pourrez même avancer le corbeau de deux ou trois cases avant de commencer la partie.

Boomgaardje

Een coöperatief waarnemings-
en dobbelspel voor 1 - 4 kinderen
van 3 - 8 jaar.

Spelidee: Vera Baumeister
Illustraties: Reiner Stolte
Speelduur: ca. 10 minuten



Jullie helpen Petra Perenboom bij het kersenplukken. Maar niet alleen wij mensen, ook de kleine raaf is dol op die rode sappige vruchten ... Zijn jullie snel genoeg om de kersen te plukken, voordat de raaf de boom bereikt?

Spelinhoud

- 1 speelbord met kersenboom
- 1 raaf
- 5 kersenparen
- 1 fruitmandje
- 1 gekleurde dobbelsteen
- 15 bloemenkaarten
- spelregels

Doel van het spel

*kersen plukken,
voordat de raaf bij
de boom is*

Als jullie elkaar helpen en laten zien dat jullie over een goed geheugen beschikken, lukt het jullie om alle kersen te plukken alvorens de raaf de boom bereikt.

Spelvoorbereiding

speelbord opbouwen, kersen ophangen, raaf, mand neerzetten, kaarten omkeren

dobbelsteen klaarleggen

Klap het speelbord naar boven en haal het spelmateriaal uit de doos. Klap het speelbord weer naar beneden en steek de kersenboom in de gleuf van het bord. Hang de kersenparen aan de boom en zet de raaf op zijn startveld waarop ravenpoten staan afgebeeld. Leg de kaarten met hun bloemenkant naar boven voor de doos en schud ze. Ze mogen niet over elkaar liggen. De dobbelsteen ligt klaar. Jullie gaan zodanig zitten dat jullie zowel alle bloemenkaarten, als de raaf goed kunnen zien.



Spelverloop

1 x gooien

Het kind dat het best het krassen van een raaf kan nadoen, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint het jongste kind en gooit met de dobbelsteen.

bloem: bijbehorende kaart omdraaien, zon: willekeurige kaart omdraaien

Wat is er op de dobbelsteen te zien?

- **De rode, gele, blauwe of paarse bloem?**
Kies een kaart met een bloem van dezelfde kleur uit en draai hem om.
- **De zon?**
Kies een willekeurige kaart uit en draai hem om.

Wat staat er op de achterzijde van de kaart afgebeeld?

- **Een kers?**
Uitstekend! Jij mag een kers uit de boom plukken en in de fruitmand leggen. Je mag de omgedraaide kaart pakken en open voor je neerleggen.
- **De brutale raaf?**
Ojee, de kleine raaf huft een stukje verder in de richting van de boom. Keer de kaart weer om. Pak daarna de raaf, roep "kra, kraa!" en zet hem een veld vooruit.
- **Een slapend dier?**
Heel zachtjes doen want anders maak je het dier wakker! Keer de kaart weer om.

*kers:
kers plukken,
kaart houden*

*raaf:
raaf 1 veld vooruit,
kaart omkeren*

*slapend dier:
kaart weer omkeren*

Het kind dat kloksgewijs aan de beurt is, gooit met de dobbelsteen.

*raaf bereikt boom =
kinderen verliezen
met z'n allen,
alle kersen geplukt =
gewonnen*

Einde van het spel

Het spel is afgelopen, ...

- zodra de raaf het laatste veld voor de boom bereikt en alle kersen steelt. In dat geval hebben de kinderen helaas met z'n allen verloren.
- zodra de kinderen de laatste kers uit de boom hebben geplukt en met z'n allen het spel winnen. Nu kunnen ze samen met Petra Perenboom een groot kersenfeest vieren.

Kersenoogstvariant

Als jullie willen, kunnen jullie na het spel tellen wie de meeste kaarten voor zich heeft liggen. Dit kind wordt tot "vlijtigste oogsthulp" benoemd.

Raafvariant

Daar is me die brutale raaf aan het begin van het spel toch een veld verder naar voren geslopen. Nu wordt het nog lastiger om de kersen op tijd te oogsten. Als jullie dapper genoeg zijn, kunnen jullie de raaf aan het begin van het spel zelfs twee of drie velden vooruit zetten.

Juego Habermaaß nr. 4460

El Frutalito

Un juego cooperativo y de memoria
con un dado de colores
para 1 - 4 jugadores de 3 a 8 años.



Autor: Vera Baumeister
Ilustraciones: Reiner Stolte
Duración de la partida: aprox. 10 minutos

El juego consiste en ayudar a Pepa Peral a recolectar las cerezas. Pero al pequeño cuervo también le gustan las deliciosas y rojas cerezas...
¿Seréis lo suficientemente rápidos para recolectar las cerezas antes que el cuervo llegue al árbol?

Contenido

- 1 tablero de juego con un árbol cerezo 3-D
- 1 cuervo
- 5 pares de cerezas
- 1 cesta pequeña
- 1 dado de colores
- 15 cartas flores
- instrucciones del juego

Objetivo del juego

Si se juega en equipo y se tiene una buena memoria, se podrán recolectar todas las cerezas antes de que el cuervo llegue al árbol.

*recoger cerezas antes
de que el cuervo
llegue al árbol*

preparar tablero, colgar cerezas, colocar cuervo y cesta descubrir cartas

preparar dado

tirar dado

flor = girar carta correspondiente, sol = girar cualquier carta

cereza = coger cereza, guardar carta

cuervo = avanzar cuervo 1 casilla, girar carta

animal durmiendo = volver a cubrir carta

Preparación

Pon todo el material fuera de la caja. Extiende el tablero de juego y colócalo en el fondo de la caja. Cuelga los 5 pares de cerezas en el árbol y coloca el cuervo en su casilla de salida, la casilla donde hay dibujados unos pies. Baraja las cartas y extiéndelas delante de la caja con el dibujo boca arriba. Deben estar separadas, nunca una encima de la otra. Prepara el dado de colores. Sentaros de manera que todos veáis todas las cartas y el cuervo.



Cómo jugar

El jugador que imite mejor a un cuervo empieza la partida. Si no os ponéis de acuerdo, empieza el jugador más joven.

¿Qué aparece en el dado?

- **¿La flor roja, amarilla, azul, blanca o violeta?**
Busca la carta con la flor del color correspondiente y dale la vuelta.
- **¿El sol?**
Da la vuelta a cualquier carta flor.

¿Qué aparece en el dorso de la carta flor?

- **¿Una cereza?**
¡Bien! Coge un par de cerezas del árbol y ponlas en la cesta. También coge la carta a la que habías dado la vuelta y déjala boca arriba enfrente de ti.
- **¿El cuervo descarado?**
¡Oh! El cuervo avanza una casilla en dirección al árbol. Vuelve a girar boca abajo la carta. Coge el cuervo y avanza una casilla mientras dices "Craa Craa!"
- **¿Un animal durmiendo?**
¡Vigila! ¡No hagas nada para no despertar al animal! Vuelve a dejar la carta boca abajo.

Es el turno del siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj quien tira el dado.

*cuervo llega al árbol
= todos pierden
juntos*

*todas las cerezas
recogidas = victoria*

Fin del juego

El juego termina ...

- cuando el cuervo llega a la última casilla anterior al árbol y roba todas las cerezas. En este caso todos los jugadores pierden la partida.
- cuando los jugadores recogen el último par de cerezas del árbol y todos juntos ganan la partida. Podrán celebrar la fiesta de la cereza con Pepa Peral.

Variante para los recolectores de cerezas

Si se quiere, después de terminar la partida se cuentan las cartas y el que tiene más es nombrado "mejor recolector de cerezas".

Variante del cuervo

Avanzar el cuervo una casilla más en el inicio de la partida. Esto hace más difícil la recolecta de las cerezas. Y si sois muy atrevidos, podéis colocar el cuervo en la segunda o tercera casilla al inicio de la partida.

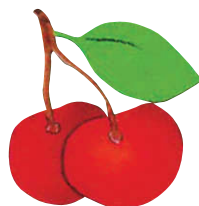
Il mini frutteto

Un gioco di memoria di gruppo e lancio di dadi colorati per 1 – 4 bambini da 3 a 8 anni.

Ideatori: Vera Baumeister

Illustrazioni: Reiner Stolte

Durata del gioco: ca. 10 minuti



Dovete aiutare Paolina Pezo a raccogliere le ciliegie. Ma non solo noi esseri umani amiamo le ciliegie più rosse e succose, c'è anche il piccolo corvo che.....

Siete sicuri di essere così veloci da raccogliere le ciliegie prima che il corvo raggiunga l'albero?

Contenuto del gioco

- 1 tabellone con un albero di ciliegie
- 1 corvo
- 5 coppie di ciliegie
- 1 cesto per la frutta
- 1 dado colorato
- 15 carte fiorate
- 1 istruzioni di gioco

Scopo del gioco

Se collaborate e dimostrate di avere buona memoria riuscirete a raccogliere tutte le ciliegie prima che il corvo raggiunga l'albero.

Raccogliere le ciliegie prima che il corvo raggiunga l'albero.

Preparazione del gioco

Tirate fuori tutto il materiale da gioco dalla scatola. Aprite il tabellone e mettetelo dentro alla scatola da gioco. Appendete le coppie di ciliegie sull'albero e posizionate il corvo sulla casella di partenza. La casella è contrassegnata con i piedi del corvo. Disponete le carte con il lato fiorato verso l'alto davanti alla scatola e mescolatele. Non devono essere sovrapposte.

Tenete il dado colorato pronto per l'utilizzo. Sedetevi in maniera tale che sia il corvo che le carte fiorate sono ben visibili a tutti.



Svolgimento del gioco

Il bambino che riesce a gracchiare meglio di tutti può iniziare. Non riuscite proprio a mettervi d'accordo? Allora comincia il bambino più piccolo.

Cosa si vede sul dado?

- **Il fiore rosso, giallo, bianco o viola:**
scegli una carta dello stesso colore del fiore che è risultato dal lancio del dado e girala.
- **Il sole:**
scegli la carta che preferisci e girala.

Cosa c'è raffigurato sul retro della carta?

- **Una ciliegia?**
Bravo! Puoi raccogliere una ciliegia dall'albero e metterla nel cesto. Puoi prenderti anche la carta girata e metterla scoperta davanti a te.
- **Il corvo astuto?**
O mamma mia, il piccolo corvo può spostarsi in avanti avvicinandosi all'albero. Coprite nuovamente la carta. Prendete il corvo dite "craah, craah"! e fatelo avanzare di una casella.
- **Un animale che dorme?**
Non fare rumore così non sveglierai l'animale! Copri di nuovo la carta.

Si gioca in senso orario, quindi tocca al prossimo bambino che quindi può lanciare il dado.

Il tabellone nella scatola. Appendere le ciliegie, piazzare il cesto per la frutta, coprire le carte.

Tenere il dado pronto.

Lanciare il dado una sola volta.

Fiori: scoprire la carta corrispondente,

sole: scegliere la carta che si preferisce.

Ciliegia: raccogliere le ciliegie, conservare la carta.

Corvo: far avanzare il corvo di una casella, ricoprire la carta.

Animale che dorme: coprire nuovamente la carta.

*Il corvo raggiunge
l'albero = i bambini
perdono il gioco.*

*Raccolte tutte
le ciliegie
= vittoria*

Fine del gioco

Il gioco finisce, ...

- Non appena il corvo ha raggiunto l'ultima casella davanti all'albero e comincia a beccare le ciliegie. In questo caso purtroppo tutti i bambini hanno perso.
- Non appena i bambini hanno raccolto tutte le ciliegie dall'albero e quindi hanno vinto tutti assieme. Ora possono festeggiare insieme a Berta Bimbaum la grande festa delle ciliegie.

Variante della raccolta delle ciliegie

Se volete, dopo la fine del gioco potete contare il numero delle carte davanti ad ogni bambino. Chi ne ha di più può essere nominato l'aiutante più bravo.

Variante del corvo

Ecco che il corvo si è spostato di qualche casella in avanti. Adesso è molto più vicino per poter beccare le ciliegie sull'albero. Se siete ancora più coraggiosi, prima di iniziare il gioco, potete far avanzare il corvo addirittura di due o tre caselle..

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Uitvinders voor kinderen · Créateur pour enfants joueurs

Inventor para los niños · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


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

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

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

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

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

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

HABA[®]

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