



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

4589



# Silben-Rallye

Syllable-Rally • Voyage en Europe • Wordenrallye



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2002

Habermas-Spiel Nr. 4589

# Silben-Rallye

Ein Lernspiel für **2 - 4 Kinder** von **5 – 12** Jahren.

Spielerisch erweitern die Kinder gemeinsam ihren Wortschatz, üben die Silbenstruktur und die Rhythmik der Wörter.

**Spielidee:** Andrea Lehmkuhler

**Illustration:** Haralds Klavinus

**Spieldauer:** 15 Minuten

Auf zur rasanten Wörterrallye quer durch Europa! Die Kinder sind mit dem Zug, dem Auto, per Flugzeug oder mit dem Schiff unterwegs und versuchen, so schnell wie möglich vier von fünf europäischen Hauptstädten zu besuchen, um dort Postkarten einzusammeln.

Doch das Vorankommen ist gar nicht so einfach, denn hier wird nicht gewürfelt! Nur wer sich die Bilder genau anschaut und beim Beschreiben Fantasie beweist, erreicht sein Ziel ...

## Spielinhalt:

4 Fahrzeuge (Flugzeug, Zug, Auto und Schiff)

1 Spielplan

80 Bildkarten

20 Postkarten (5 x 4 Stück)

1 Spielanleitung

## Spielziel:

Wer beim Beschreiben der Kartenmotive Fantasie beweist und wortgewandt ist, kann als Erster vier verschiedene Postkarten sammeln.

## Spielvorbereitung:

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt.

Die **20 Postkarten** werden nach Art sortiert, jeweils gestapelt und bereitgelegt.

Verdeckt die **80 Bildkarten** und mischt sie gut. Legt sie als verdeckten Stapel neben dem Spielplan bereit.

Jedes Kind darf sich **ein Fahrzeug** aussuchen und es auf das große Startfeld des Spielplans stellen.

*Spielen mehr als 4 Kinder, so sollte in etwa gleich großen Gruppen gespielt werden.*

## Spielablauf:

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Wer auf ein Kommando hin zuerst eine beliebige Hauptstadt und das dazugehörige Land nennen kann (z.B. Paris/Frankreich), darf das Spiel beginnen.

4 verschiedene  
Postkarten sammeln

Spielplan,  
Postkarten und  
Bildkarten bereitlegen

Fahrzeug aussuchen

**Bildkarte aufdecken: Begriff nennen, so viele Felder vor wie Silben im Wort**

**Silben gemeinsam klatschen**

Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind.

**Ziehe eine Karte** vom verdeckten Stapel, decke sie auf und lege sie offen vor dir ab. Gemeinsam seht ihr sie euch an.

Überlege dir, was darauf abgebildet ist und ob es verschiedene Begriffe dafür gibt.

**Wichtig:** Du darfst dein Fahrzeug gleich genau so viele Felder vorwärts ziehen, wie dein genannter Begriff **Wortsilben** hat. Begriffe mit vielen Silben bringen dein Fahrzeug also schnell vorwärts.

Doch nicht immer ist das notwendig (siehe Hauptstadtfelder) ...

*Beispiel 1:*

*Der Begriff „Glüh/bir/ne“ hat 3 Silben.*

*Wenn du „Glüh/bir/ne“ sagst, darf dein Fahrzeug 3 Felder vorwärts fahren.*

*Sagst du jedoch „Bir/ne“, so hat der Begriff nur 2 Silben. Dein Fahrzeug darf auch nur 2 Felder vorwärts fahren.*

*Beispiel 2:*

*„Feuler/wehr/mann“ = 4 Felder vorwärts*

*„Mann“ = 1 Feld vorwärts*

Am besten sagst du den Begriff zunächst einmal laut, anschließend **klatscht ihr gemeinsam**, während du den Begriff wiederholst: Klatscht einmal für jede Wortsilbe.

**Wichtig:**

- Der Begriff darf nur aus einem Wort bestehen.
  - Alle Kinder müssen mit deinem Begriff einverstanden sein.
  - Jedes Kind entscheidet für sich selbst, wie es die Motive benennt.
- Wenn ihr möchtet, könnt ihr euch natürlich gegenseitig helfen und Vorschläge machen.

**Tipp:** Ihr könnt auch vereinbaren, dass der genannte Begriff lediglich einen Teil des Motivs beschreibt.

*Beispiel:*

*Feuler/wehr/mann = 4 Felder*

*Helm = 1 Feld*

Anschließend darfst du dein Fahrzeug entsprechend viele Felder in eine beliebige Richtung ziehen.

**Es gilt:**

- Du musst genau so viele Felder fahren, wie das Wort Silben hat.
- Du darfst während eines Zuges nicht vor- und zurückfahren oder umgekehrt.
- Es dürfen mehrere Fahrzeuge auf einem Feld stehen.

Fahrzeug landet  
auf Wegfeld?  
Nächstes Kind

Fahrzeug landet  
auf Hauptstadtfeld?

passende Post-  
karte nehmen

4 Postkarten  
gesammelt? Sieg

## Wo landet dein Fahrzeug am Ende seines Zuges?

- **Auf einem Wegfeld.**

Nun macht dein Fahrzeug eine Pause: Diese Runde ist für dich beendet. Das nachfolgende Kind ist an der Reihe und nimmt sich die nächste verdeckte Karte.

- **Auf einem farbigen Hauptstadtfeld.**

Es gibt fünf verschiedene Hauptstadtfelder.

Weißt du, welche Städte abgebildet sind?

Von Norden nach Süden sind es:

London = roter Rand

Berlin = blauer Rand

Paris = grüner Rand

Rom = gelber Rand

Madrid = orangefarbener Rand

Du darfst dir eine **passende Postkarte** nehmen (= farblich passender Rand) und vor dir ablegen.

Anschließend ist das nachfolgende Kind an der Reihe und nimmt sich die nächste verdeckte Karte.

- **Achtung:**

Du darfst nur eine Postkarte je Stadt sammeln. Landest du später auf einem Hauptstadtfeld, dessen Karte du schon besitzt, so nimmst du keine neue dazu.

**Wichtig:** Sieh immer nach, wie viele Felder dein Fahrzeug bis zum nächsten Hauptstadtfeld fahren muss, bevor du den Begriff nennst.

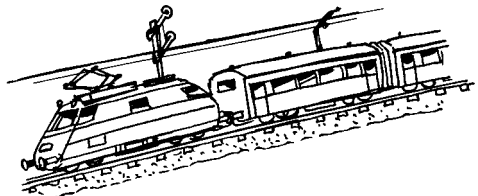
## Spielende:

Das Spiel endet, sobald ein Kind vier verschiedene Postkarten gesammelt hat und das Spiel gewinnt.

## Mehrsprachenvariante

Spielt z. B. eine Kindergruppe mit türkischen, italienischen oder französischen Kindern, so darf jedes den gesuchten Begriff auch in seiner Muttersprache sagen.

Auch wer schon eine Fremdsprache kann, darf sie benutzen.



Habermäß Game nr. 4589

# Syllable-Rally

An educational game for 2 - 4 ages 5 to 12.

In a playful way, the players together broaden their vocabulary, practice the structure of syllables and the rhythm of words.

**Author:** Andrea Lehmkuhler  
**Illustrations:** Haralds Klavinus  
**Length of the game:** 15 minutes approx.

Lets start with the zippy tour straight across Europe! The children travel by train, car, plane or boat and try to visit, as quickly as possible, four of five European capitals in order to collect postcards.

It is however not so easy to move on as it doesn't depend just on throwing the dice. Only the one who carefully looks at the pictures and proves to have enough imagination in describing them, will reach their aim...

## Contents:

- 1 game board
- 4 vehicles (plane, train, car, boat)
- 80 picture cards
- 20 postcards (5x4 cards)
- 1 set of game instructions

## Aim of the game:

Whoever is imaginative and eloquent in describing the motifs on the picture cards, will be the first to collect four different postcards.

## Preparation of the game:

Spread the **game board** in the center of the table.

The **20 postcards** are sorted by their color. All of each color are put in a pile and the piles left ready for the game.

Put the **80 picture cards** face down, shuffle them well and place them ready to be used in a pile next to the game board.

Each player chooses a **vehicle** and puts it on the big starting square of the game board.

*If there are more than 4 players, they should play together in groups of more or less equal number.*

## How to play:

Play in a clockwise direction.

Whoever can name on request any capital and the corresponding country (for example Paris/ France) may start. If you can't agree, the youngest player starts.

collect four different postcards

get game board, postcards and picture cards ready

choose vehicle

**uncover picture card: name word, move as many squares as the word has syllables**

**clap together the number of syllables**

**Take a card** from the pile with the pictures face down, uncover it and put it face up in front of you. Take a look at it together.

Think what is represented there and if there are different words for it.

**Important:** You will be able to move your vehicle on as many squares as syllables in the word you name. So, terms with many **syllables** will make your vehicle advance rapidly.

Although, that will not always be necessary (see squares of capitals) ...

*Example 1:*

*The term "motorway" has three syllables.*

*As you say "mo/tor/way" you can move your vehicle on three squares.*

*If however you say "road", the term only has 1 syllable and your vehicle can move on only 1 square.*

*Example 2:*

*"Pollice/man" = 3 squares ahead*

*"Man" = 1 square ahead*

Best say the word once out loud, then **all clap your hands together** while you repeat the word: one clap for each syllable.

**Important:**

- The term used should only be one word.
- All players should agree that the word can be used.
- Each player decides on their own how to name the motifs. Of course, if you want, you can help each other by making suggestions.

**Hint:** You could agree that the term you use only describes part of the motif.

*Example:*

*bicycle = 3 squares*

*wheel = 1 square*

Then you move your vehicle on, in any direction, according to the number of squares.

**The rules are:**

- Move your vehicle exactly the number of squares as the word has syllables.
- You can't move forwards and backwards in the same form.
- There can be different vehicles on one square.

Vehicle on normal square? Next player

Vehicle on square of capital?

take corresponding postcard

4 postcards collected? Victory

## Where does your vehicle land at the end of a move?

- **On a normal square?**

Your vehicle stops there to take a rest and your turn is over. It's the turn of the following player who takes the next card from the pile.

- **On the colored square of a capital?**

There are five different squares with capitals.

Do you know which cities are shown?

From North to South you see:

London = red border

Berlin = blue border

Paris = green border

Rome = yellow border

Madrid = orange border

You can take one of the **corresponding postcards** (with the corresponding color of the border and back) and place it in front of you.

Then it's the turn of the following player who takes the next card from the pile.

- **Watch out:**

You should only collect one postcard per capital. If during the game you land a second time on the square of a capital of which you already have collected a postcard you don't take another one.

**Important:** Before you name your word, always look and calculate how many squares your vehicles has to move in order to reach the next capital.

## End of the game:

The game ends as soon as one player has collected four different postcards thereby winning the game.

## Variant for multi-lingual groups:

If there are Turkish, Italian or French players in a group each player can say the term in their mother tongue.

Also, whoever has already learned a foreign language, can use it.



Jeu Habermaaß n° 4589

# Voyage en Europe

Un jeu éducatif pour **2 - 4 joueurs**, de **5 à 12 ans**.

Tout en jouant, les enfants enrichissent leur vocabulaire et s'exercent à reconnaître les syllabes des mots.

**Idée :** Andrea Lehmkuhler

**Illustration:** Haralds Klavinius

**Durée d'une partie :** 15 minutes

En route pour le grand rallye des mots à travers l'Europe ! Les joueurs voyagent en train, en voiture, en avion et en bateau et essayent de se rendre le plus vite possible dans quatre capitales européennes pour en ramener une carte postale.

Mais le voyage ne s'avère pas très facile, car on n'avance pas avec les points des dés ! Seul celui qui observera bien les illustrations et fera preuve d'imagination en donnant la description correspondante arrivera vite à destination ...

## Contenu :

1 plateau de jeu

4 véhicules (avion, train, auto et bateau)

80 cartes illustrées

20 cartes postales (5 x 4 cartes d'une catégorie)

1 règle du jeu

## But du jeu :

Celui qui fera preuve d'imagination en décrivant les illustrations des cartes et trouvera un mot correspondant avec les plus de syllabes possibles pourra récupérer en premier quatre cartes postales différentes.

## Préparatifs :

Poser le **plateau de jeu** au milieu de la table.

Classer les **20 cartes postales** selon leur catégorie, les empiler et les poser à côté du jeu.

Retourner les **80 cartes illustrées** et bien les mélanger. En faire une pile et la poser à côté du jeu.

Chaque joueur choisit un **véhicule** et le pose sur la grande case-départ du plateau de jeu.

*S'il y a plus de 4 joueurs, former quatre groupes ayant à peu près le même nombre de joueurs.*

## Déroulement du jeu :

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

**recupérer  
4 cartes postales  
différentes**

**préparer le pla-  
teau de jeu, les  
cartes postales et  
les cartes illus-  
trées,  
choisir un véhicu-  
le**



**retourner une  
carte illustrée :  
dire le nom,  
avancer sur les  
cases du nombre  
correspondant**

**compter les syllabes du mot en tapant dans les mains**

Celui qui pourra citer en premier une capitale et le pays correspondant (p. ex. Madrid/Espagne) après que le signal soit donné a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

**Tire une carte** de la pile retournée, regarde le motif qu'il y a dessus et pose-la devant toi. Les autres joueurs regardent aussi ce qu'il y a dessus. Réfléchis bien pour savoir s'il existe plusieurs mots pour décrire ce que tu vois.

**N.B.** : tu avanceras ton véhicule du même nombre de cases que le mot que tu vas dire comprend de **syllabes**. Les mots comptant quatre syllabes vont donc faire avancer ton véhicule très vite.

Mais ce n'est pas toujours nécessaire de trouver un tel mot (voir les cases-capitales ...)

*Exemple 1 :*

*Le mot "automobile" a cinq syllabes : au/to/mo/bille, ou bien le mot "auto" a deux syllabes : au/to. Tu avances donc ton véhicule du même nombre de cases que le mot que tu viens de prononcer a de syllabes. Si tu trouves un mot qui convient aussi et qui a plus de syllabes, tu peux aussi le dire.*

Tu prononces le mot tout fort et après, **tous ensemble, vous tapez dans vos mains** pour compter les syllabes en même temps que tu répètes le mot. Pour chaque syllabe, vous tapez une fois dans vos mains.

**N.B. :**

- Le mot ne doit être composé que d'un seul mot.
- Les autres joueurs doivent être d'accord et accepter le mot.
- Chaque joueur décide lui-même comment il va nommer l'illustration. Si vous voulez, vous pouvez aussi vous aider entre vous en proposant un mot.

**Conseil** : vous pourrez aussi vous mettre d'accord pour accepter un mot qui ne décrive qu'une partie du dessin.

*Exemple :*

*a/é/ro/port = 4 cases*

*a/vion = 2 cases*

Ensuite, tu as le droit d'avancer ton véhicule du même nombre de cases dans n'importe quelle direction.

**Notez bien ce qui suit :**

- Tu avances du même nombre de cases que le mot a de syllabes.
- Pendant que tu déplaces ton véhicule, tu n'as pas le droit de le faire avancer puis reculer ou inversement.
- Il peut y avoir plusieurs véhicules sur une même case.

Le véhicule arrive sur une case-route ? Joueur suivant

Le véhicule arrive sur une case-capitale ?

prendre la carte postale correspondante

4 cartes postales ?  
Victoire

## Où arrive ton véhicule ?

- **Sur une case-route.**  
Ton véhicule devra s'arrêter : ce tour est terminé pour toi.  
C'est au tour du joueur suivant. Il prend une carte de la pile retournée.
- **Sur une case-capitale d'une certaine couleur.**  
Il y a cinq cases-capitales différentes.  
Est-ce que tu sais quelles villes sont illustrées ?  
Du nord au sud, on a :  
Londres = bord rouge  
Berlin = bord bleu  
Paris = bord vert  
Rome = bord jaune  
Madrid = bord orange

Tu prends une **carte postale correspondante** (= bord de couleur correspondant à la couleur du dos de la carte) et tu la poses devant toi.  
Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de prendre une carte dans la pile retournée.

- **Attention :**  
Tu ne dois prendre qu'une seule carte postale par ville. Si tu arrives plus tard sur une case-capitale dont tu as déjà la carte, tu n'en prends plus.

**N.B. :** regarde toujours de combien de cases ton véhicule doit avancer pour arriver sur la prochaine case-capitale avant de prononcer le mot.

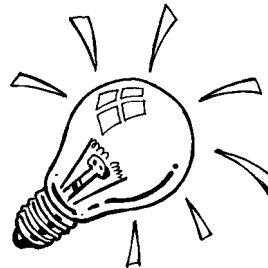
## Fin de la partie :

La partie est terminée dès qu'un joueur a récupéré quatre cartes : il est le gagnant.

## Variante à plusieurs langues

Si les joueurs sont de différentes nationalités, p. ex. italienne, anglaise ou espagnole, ils pourront aussi dire les noms dans leur langue maternelle.

Celui qui connaît déjà une langue étrangère, pourra aussi prononcer les mots étrangers.



Habermat-spel Nr. 4589

# Woordenrallye

Een leerspel voor **2 - 4 kinderen** van **5 - 12 jaar**.

Spelenderwijs breiden de kinderen gezamenlijk hun woordenschat uit en oefenen de structuur van lettergrepen en de ritmiek van de woorden.

**Spelidee:** Andrea Lehmkuhler

**Illustraties:** Haralds Klavinius

**Speelduur:** 15 minuten

Op naar de razende woordenrallye dwars door Europa! De kinderen gaan met trein, auto, vliegtuig of per schip op weg en proberen zo snel mogelijk vier van vijf Europese hoofdsteden te bezoeken en daar ansichtkaarten te verzamelen.

Maar het is helemaal niet zo gemakkelijk om vooruit te komen, want er wordt hier geen dobbelsteen gebruikt! Alleen degene die de afbeeldingen goed bekijkt en bij hun beschrijving over fantasie beschikt, bereikt z'n doel ...

## Spelinhoud:

1 spelbord

4 voertuigen (vliegtuig, trein, auto en schip)

80 afbeeldingskaarten

20 ansichtkaarten (5 x 4 stuks)

1 spelregels

## Doel van het spel:

Wie bij het beschrijven van de afbeeldingen op de kaarten over voldoende fantasie beschikt en dit goed onder woorden kan brengen, kan als eerste vier verschillende ansichtkaarten verzamelen.

## Spelvoorbereiding:

Het **spelbord** wordt in het midden gelegd.

De **20 ansichtkaarten** worden per soort gesorteerd en klaargelegd.

Draai de **80 afbeeldingskaarten** om en schud ze goed. Leg ze omgekeerd op een stapel naast het spelbord klaar.

Elk kind mag **een vervoermiddel** uitzoeken en het op het grote startveld van het spelbord zetten.

*Als er meer dan 4 kinderen meespelen, dan moet er in groepen van ongeveer gelijke grootte worden gespeeld.*

## Spelverloop:

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld.

Wie na een teken als eerste een willekeurige hoofdstad en het bijbehoren-

4 verschillende  
ansichtkaarten  
verzamelen

spelbord, ansicht-  
kaarten en beeld-  
kaarten klaar-leg-  
gen,  
voertuig uitzoe-  
ken

**beeldkaart  
omdraaien:  
begrip benoe-  
men, net zoveel  
velden verder als  
lettergrepen van  
het woord**

**lettergrepen  
gezamenlijk klap-  
pen**

de land kan noemen (bv. Parijs/Frankrijk), mag het spel beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind.

**Trek een kaart** van de omgekeerde stapel, draai hem om en leg deze geopend voor je neer. Gezamenlijk bekijken jullie hem.

Denk na over wat erop staat afgebeeld en of er meerdere begrippen voor zijn.

**Belangrijk:** je mag je vervoermiddel net zo veel velden naar voren zetten als het door jou genoemde begrip **lettergrepen** heeft. Begrippen met veel lettergrepen zorgen er dus voor dat je voertuig snel opschiet. Maar dat is niet altijd nodig (zie hoofdstadvelden) ...

*Voorbeeld 1:*

*Het begrip "gloeilamp" heeft 2 lettergrepen.*

*Als je nu "gloeilamp" zegt, mag je voertuig 2 velden vooruit gaan.*

*Als je echter "lamp" zegt, dan heeft het begrip maar 1 lettergreep. Je voertuig mag ook maar één veld vooruit gaan.*

*Voorbeeld 2:*

*"Brand/weer/man" = 3 velden vooruit*

*"Man" = 1 veld vooruit*

Je kunt het best het begrip eerst een keer hardop zeggen, waarna jullie vervolgens het begrip **gezamenlijk** herhalen en voor elke lettergreep een keer in je **handen klappen**.

**Belangrijk:**

- Het begrip mag slechts uit één woord bestaan.
- Alle kinderen moeten met jouw begrip akkoord gaan.
- Elk kind bepaalt voor zichzelf hoe het de afbeeldingen benoemt.

Als jullie willen, kunnen jullie elkaar natuurlijk ook helpen en voorstellen doen.

**Tip:** jullie kunnen ook afspreken, dat het genoemde begrip slechts een deel van de afbeelding beschrijft.

*Voorbeeld:*

*Brand/weer/man = 3 velden*

*Helm = 1 veld*

Vervolgens mag je je vervoermiddel het overeenkomstige aantal velden in een richting naar keuze verzetten.

**Er geldt:**

- Je moet precies zoveel velden verdergaan als het woord lettergrepen heeft.
- Je mag tijdens een zet niet voor- en achteruitgaan of omgekeerd.
- Er mogen meerdere voertuigen op eenzelfde veld staan.

Voertuig komt op parcoursveld? volgende kind

Voertuig komt op hoofdstadveld? bijbehorende ansichtkaart pakken

4 ansichtkaarten verzameld? gewonnen

## Waar komt je voertuig aan het einde van je zet terecht?

- **Op een parcoursveld.**  
Nu houdt je voertuig een pauze; deze ronde is voor jou voorbij. Het volgende kind is aan de beurt en pakt de volgende omgekeerde kaart.
- **Op een gekleurd hoofdstadveld.**  
Er zijn vijf verschillende hoofdstadvelden. Weet jij, welke steden er zijn afgebeeld? Van Noord naar Zuid zijn het:  
Londen = rode rand  
Berlijn = blauwe rand  
Parijs = groene rand  
Rome = gele rand  
Madrid = oranje rand

Je mag een **bijbehorende ansichtkaart** pakken (= rand en achterzijde van de bijpassende kleur) en voor je neerleggen. Vervolgens is het volgende kind aan de beurt en pakt de volgende omgekeerde kaart.

- **Opgelet:**  
Je mag maar één ansichtkaart per stad verzamelen. Kom je later op een hoofdstadveld waarvan je de kaart al in je bezit hebt, dan krijg je geen nieuwe.

### Belangrijk:

Bekijk steeds voordat je het begrip noemt, hoeveel velden je voertuig moet rijden tot het volgende hoofdstadveld.

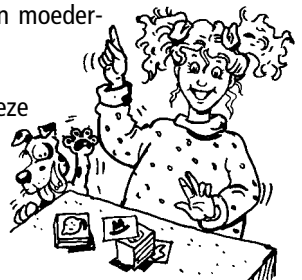
### Einde van het spel:

Het spel is afgelopen, zodra een van de kinderen vier verschillende ansichtkaarten heeft verzameld en zo het spel wint.

### Verschillende talenvariant:

Speelt er bv. een groep kinderen met Turkse, Italiaanse en Franse kinderen, dan mag iedereen het gezochte begrip in zijn moedertaal zeggen.

Ook wie al een andere taal kent, mag deze gebruiken.



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Uitvinders voor kinderen · Créateur pour enfants joueurs*

*Inventori per bambini · Inventor para los niños*



*Baby & Kleinkind*

*Infant Toys*

*Jouets premier âge*

*Baby & kleuter*

*Bebè & bambino piccolo*

*Bebé y niño pequeño*



*Geschenke*

*Gifts*

*Cadeaux*

*Geschenken*

*Regali*

*Regalos*

*Kinderschmuck*

*Children's jewelry*

*Bijoux d'enfants*

*Kindersieraden*

*Bigiotteria per bambini*

*Joyería infantil*



*Kinderzimmer*

*Children's room*

*Chambre d'enfant*

*Kinderkamers*


*Camera dei bambini*


*Decoración habitación*




 **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.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · [www.haba.de](http://www.haba.de)