

Frühjahr 2012
Spiele und Bücher



HABA[®]



Ting-Bücher



Ting-Bücher

Jetzt kommt Leben in die Wimmel-Puzzlebücher! Tippt man mit dem Ting-Stift auf die Bilder, hört man viele neue Wörter, lustige Geräusche oder spannende Geschichten.

Außerdem bringt Ting vier tolle Spiele in jedes Buch. Ob „Ich sehe was, was du nicht siehst!“, „Zähl mit mir!“, „Such mit mir!“ oder „Richtig oder falsch?“ – in den Wimmel-Puzzlebüchern steckt jede Menge Spielspaß.



4991
Im Wimmel-Kindergarten
empf. VK: 11,95 €



Heute verbringt Emma einen wunderschönen Tag im Kindergarten. Singen, spielen, basteln, im Garten toben und zusammen essen – hier ist richtig viel los. Die Kinder begleiten Emma bei ihrem Tag im Kindergarten.



4990
Auf dem Wimmel-Bauernhof
empf. VK: 11,95 €

Benni verbringt wunderschöne Ferien bei seinem Cousin Anton auf dem Bauernhof. Kühe füttern, Kirschen ernten, Pferde striegeln – hier gibt es richtig was zu tun und viele interessante Tiere zu sehen. Die Kinder begleiten Benni bei seiner Entdeckungstour über den Bauernhof.



Ting-Spiele



Ting-Spiele

Mit dem Ting-Stift werden die Ratz Fatz-Spiele noch lebendiger! Je nach Geschichte oder Rätsel wird der Ting-Stift zum Vorleser, Spielleiter oder Quizmaster und sorgt mit zusätzlichen Spielvarianten für noch mehr Abwechslung. Gleichzeitig kontrolliert er alle Lösungen. So sind die beiden Ratz Fatz-Spiele erstmals auch ohne Erwachsenen spielbar.

Ein weiteres tolles Plus: Der Ting-Aufgaben-Generator erzeugt immer neue spannende Übungsaufgaben für Lese- oder Rechenanfänger.



4992
Ting Ratz Fatz Zahlen
empf. VK: 12,95 €



1, 2, 3 ... Ratz Fatz wir sind dabei! Wer schnappt sich zuerst die Karte mit genau 5 Tieren? Hier tauchen Kinder in die spannende Welt der Zahlen ein! In zwölf fantasievollen Geschichten, Gedichten und Rätseln wird gezählt, gereimt und viel gelacht. Dabei werden das Zahlenverständnis und die sprachliche Entwicklung gefördert. Eine **interaktive Lernspielsammlung**.



4993
Ting Ratz Fatz Buchstaben
empf. VK: 12,95 €

Welche unglaublichen Abenteuer erlebt der Igel bei seiner ABC-Geburtstagsfeier? Hier erkunden Kinder die interessante Welt der Buchstaben! In zwölf fantasievollen Geschichten, Gedichten und Rätseln wird gereimt, gesungen und viel gelacht. Dabei werden das Buchstabenverständnis und die sprachliche Entwicklung gefördert. Eine **interaktive Lernspielsammlung**.



Habermab GmbH
Postfach 1107
96473 Bad Rodach
Pressekontakt
Kristin Weiß/Spielzeug
Tel.: 09564 929-771
Katja Nikisch/Spiele
Tel.: 09564 929-414
E-Mail: presse@haba.de
www.haba.de



Puzzle & Spiel

Puzzle und Regelspiel in einem? Das geht? Ja! Wir machen es möglich!

Und garantieren doppelten Spielspaß in vielen lustigen Spielerunden für die ganze Familie. Die Spielfiguren und Würfel sind aus Holz, die Puzzleteile aus stabiler Pappe.

Also: Eins, zwei, drei ... los geht's mit der Puzzle-Spielerei!



4271
Wo sind Schaf & Co.?
empf. VK: 12,95 €

3 - 99 Jahre
1 - 4 Spieler

Bevor Bauer Bert mit seinem Traktor aufs Feld hinausfährt, muss er noch schnell die Tiere auf dem Bauernhof füttern. Aber wo sind sie bloß? Sie haben sich in ihren Ställen versteckt! Wer kann Bert helfen, sie zu finden, damit er weiter arbeiten kann? Wer Würfelglück und gute Augen hat, kann sein Bauernhoftier als Erster fertig puzzeln.

Ein **tierisches Puzzle- und Memo-Spiel.**



4303
Blitzschnell
empf. VK: 12,95 €

5 - 99 Jahre
1 - 4 Spieler

Dieser Puzzlespaß ist perfekt für alle, die es turbulent mögen! Aber nur mit scharfen Augen, einer schnellen Hand und einer guten Portion Würfelglück kann man hier der neue Speed-Star werden. Wer puzzelt blitzschnell und sammelt als Erster zwei Rennautos?

Ein **rasantes Puzzle- und Reaktionsspiel.**



4534
Häuptling Puzzlenase
empf. VK: 12,95 €

4 - 99 Jahre
1 - 4 Spieler

Der freche Indianerjunge Puzzlenase möchte ein mutiger Indianerhäuptling werden. Also übt er jeden Tag die Suche nach Spuren und läuft rund um das wimmelige Dorf. Und dabei entdeckt er immer neue kuriose Dinge. Nur mit scharfen Adleraugen sowie einem guten Indianer-Gedächtnis kann man die Memoplättchen in der Puzzlereihe finden, auf die der Indianerjunge gerade schaut. Wer in mehreren Runden die meisten Memoplättchen einfügen kann, gewinnt das Spiel.

Ein **abenteuerliches Puzzle- und Memospiel.**



HABA[®]

Habermab GmbH
Postfach 1107
96473 Bad Rodach
Pressekontakt
Kristin Weiß/Spielzeug
Tel.: 09564 929-771
Katja Nikisch/Spiele
Tel.: 09564 929-414
E-Mail: presse@haba.de
www.haba.de

Such-Klapp-Bilderbücher

Hier gibt es viel zu entdecken!
Die sieben Motive in der Buchmitte entstehen jeweils, wenn vier Klappen richtig zusammengefügt werden. Zwölf Schaugenau-Details pro Motiv vermitteln auf spielerische Art und Weise Wortschatz und regen zum Sprechen über die Bilder an.

Format 20 x 20 cm.



5290
Mein Such-Klapp-Bilderbuch –
Ich gehe einkaufen
empf. VK: 8,95 €

2+ Jahre



5351
Mein Such-Klapp-Bilderbuch –
Ich helfe auf dem Bauernhof
empf. VK: 8,95 €

Einkaufen macht Spaß! Geh mit in die Zoohandlung, die Bäckerei, den Supermarkt, auf den Wochenmarkt, in den Blumenladen und das Kleidergeschäft ... überall gibt es spannende Details zu entdecken.

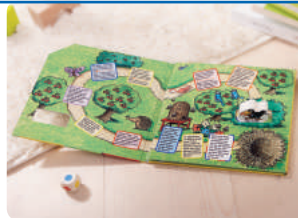
Ein Tag auf dem Bauernhof – das ist toll! Geh mit zu den Kühen, Pferden, Schweinen und Schafen, in den Gemüsegarten, in die Scheune und zum Traktor ... überall gibt es spannende Details zu entdecken.



Bücher



Rechts oder links?
Die Wegkreuzungen sorgen für Abwechslung im Spielverlauf.



Titelseite umklappen ... und schon geht's los!



Der Spielplan wird Seite für Seite größer.

Brettspiel-Bücher

spannende Spielgeschichte & variabler Spielablauf

Würfeln, ziehen, vorlesen ... diese Bücher spielen mit! Der Weg der Spielfiguren verändert sich, da immer wieder eine weitere Seite aufgeschlagen wird. Schlüpf die Spielfigur durch ein Loch, landet sie auf einem neuen Teil des Spielplans. Der Spielverlauf ist variabel, da die Spieler sich an den Kreuzungen zwischen den Wegen entscheiden können.

Als der kleine Rabe Theo aufwacht, sind Mama und Papa schon weg, denn sie bereiten eine tolle Überraschung für ihn vor. Wo stecken die beiden nur? Auf seinem Weg durch den schönen Obstgarten trifft er viele Freunde, die ihm weiterhelfen und den Weg weisen ... und noch mehr kunterbunte Tiere und Dinge, deren Farben er bewundert! Wer kennt sich schon etwas mit Farben aus und kann Theo bei seiner Suche nach den Rabeneltern helfen?

Der kleine Eisbär Emil wundert sich: Wo steckt nur Zoowärter Willi mit dem Futter für alle Tiere? Neugierig macht sich Emil auf die Suche nach ihm. Auf seinem Weg durch den Zoo trifft er viele Freunde, die ihm weiterhelfen und den Weg weisen. Erstaunt stellt er fest: Im Zoo gibt es ja so viel zu sehen, zu entdecken und zu zählen! Wer kennt sich schon etwas mit Zahlen aus und kann Emil bei seiner Suche nach dem Zoowärter helfen?



fördert das Erkennen und Benennen von Farben
5286
Brettspiel-Buch
Picknick im Obstgarten
empf. VK: 11,95 €

3+ Jahre



fördert Kennenlernen der Zahlen und erstes Zählen
5287
Brettspiel-Buch
Im Zoo mit Eisbär Emil
empf. VK: 11,95 €

HABA[®]

Habermaaß GmbH
Postfach 1107
96473 Bad Rodach
Pressekontakt
Kristin Weiß/Spielzeug
Tel.: 09564 929-771
Katja Nikisch/Spiele
Tel.: 09564 929-414
E-Mail: presse@haba.de
www.haba.de

TIER auf TIER

Jetzt geht's rund!

4973

Großes Spiel

 5 - 99 Jahre
 2 - 4 Spieler
 ca. 15-20 Min.



Ein abgedrehtes Stapelspiel mit extra wackeliger Profivariante

Eigentlich wollte das Krokodil in aller Ruhe einen Ausflug machen und sich auf seinem Baumstamm ein bisschen über den weiten Ozean treiben lassen. Aber daraus wird leider nichts, denn die anderen Tiere drängeln schon und würden zu gern mitkommen. Ob groß oder klein, alle versuchen, noch einen Platz auf dem Rücken des Krokodils zu ergattern. Wer es einmal so weit geschafft hat, muss sich dann gut festhalten, denn gleich geht's richtig rund! Die Fahrt wird turbulent und ein Absturz ist gefährlich, denn der Hai lauert schon im Wasser.

Das Krokodil steht auf einer Drehscheibe. Zusammen bauen die Spieler eine Tierpyramide auf dem Rücken des Krokodils auf und müssen die Drehscheibe nach jedem geglückten Stapelversuch ein Stück weiter drehen. Aber Vorsicht, Konzentration! Es dürfen keine Tiere herunterfallen. Und man darf nicht vergessen, gleichzeitig das Tier nachzumachen, an dem der Hai gerade vorbeischwimmt, sonst kommt gleich noch ein Tier hinzu, das auch aufs Krokodil will. Das Ziel des Spiels ist es, als Erster alle seine Tiere in der Tierpyramide zu verbauen.

Ein abgedrehtes Stapelspiel.

- mit spannender Drehscheibe und 22 Tieren aus Holz
- mit extra wackeliger Profivariante



Dieses Spiel fördert:

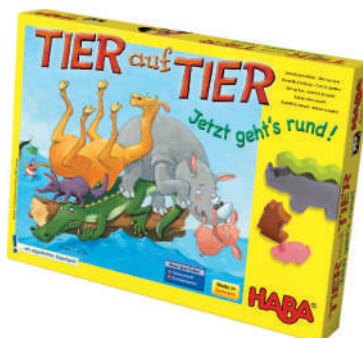
- Auge-Hand-Koordination
- Feinmotorik
- vorrausschauendes Denken

Autoren: Kristin Mückel und Klaus Miltenberger
Illustration: Michael Bayer

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 1 Drehscheibe
- 22 Holztiere
- 1 Haifischflosse
- 1 Symbolwürfel
- 1 Holzscheibe
- 1 Halbkugel aus Holz
- 1 Spielanleitung

empf. VK: 19,95 €






HABA®

Habermaaß GmbH
Postfach 1107
96473 Bad Rodach
Pressekontakt
Kristin Weiß/Spielzeug
Tel.: 09564 929-771
Katja Nikisch/Spiele
Tel.: 09564 929-414
E-Mail: presse@haba.de
www.haba.de

MONSTER TORTE

4981

Großes Spiel

 5 - 99 Jahre
 2 - 4 Spieler
 ca. 10 - 15 Min.



Wer kann den Monsterbäckern beim Verzieren helfen?

In der Monsterküche geht es drunter und drüber: Es wird gerührt und geknetet, gewogen und probiert. So, noch ein bisschen Butter, Eier, und hat schon jemand Zucker in den Teig gerührt? „Haaatschi!“, niest das Monster Fridolin und verschwindet in einer großen Mehlwolke. Doch oje, da plumpst das Glas mit den bunten Zuckerkugeln mitten in die Rührschüssel ... Können die Spieler den Monsterbäckern helfen, die Törtchen doch noch richtig zu verzieren?

Auf den Törtchenkarten sind verschiedenfarbige Zuckerkugeln abgebildet. Die Spieler rühren alle gleichzeitig mit ihren Löffeln in der Teigschüssel und versuchen, so schnell wie möglich die richtigen Kugeln herauszulöffeln. Doch nur der Schnellste bekommt die Törtchenkarte als Belohnung. Ziel des Spiels ist es, fünf Törtchenkarten zu sammeln.

Ein monsterschnelles Geschicklichkeitsspiel.

- mit Löffeln, Schälchen und Kugeln aus Holz
- leicht verständliche Spielregeln
- Spielspaß für die ganze Familie

Dieses Spiel fördert:

- Hand-Auge-Koordination
- Reaktionsvermögen

Autoren: Stefanie Rohner und Christian Wolf
Illustration: Felix Scheinberger

Spielinhalt:

- 1 Teigschüssel (= Schachtelboden)
- 4 Kochlöffel
- 4 Holzschälchen
- 30 Zuckerkugeln aus Holz in 6 Farben
- 20 Törtchenkarten
- 4 Anti-Rutsch-Noppen

empf. VK: 19,95 €




HABA®

Habermaaß GmbH
 Postfach 1107
 96473 Bad Rodach
 Pressekontakt
 Kristin Weiß/Spielzeug
 Tel.: 09564 929-771
 Katja Nikisch/Spiele
 Tel.: 09564 929-414
 E-Mail: presse@haba.de
www.haba.de

Kuck Ruck Zuck!

4797

Mitbringspiel S

 6 - 99 Jahre

 2 - 6 Spieler

 10 - 15 Min.



Eine kamerascheue Diebesbande

Die Zootiere haben es satt, ständig fotografiert zu werden. Deshalb stibitzen sie einfach eine Kamera und knipsen sich gegenseitig! Die herbeigerufenen Zoowärter finden jedoch nur lustige Schnapsschüsse von den Tieren ... von der Kamera fehlt jede Spur. Wer hat sie gerade? Um das herauszufinden, versuchen die Wärter anhand der Schnapsschüsse zu ermitteln, von wem die Aufnahmen stammen. Nur wer gut kombinieren kann und ein waches Auge hat, kann hier schnell sein und gewinnen.

Ein weitsichtiges Schau-genau-Spiel.

- Spielspaß für die ganze Familie
- Spannung über viele Runden
- mit Profi-Variante für Kreuz-und-Quer-Denker

Dies Spiel fördert:

- genaues Schauen
- Konzentration
- Reaktionsvermögen

Autor: Roberto Fraga

Illustration: Barbara Stachuletz

Spieldauer: 10 - 15 Minuten

Spielinhalt:

1 Spielplan (aus 4 Puzzleteilen)

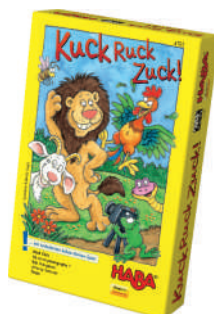
48 Schnapsschuss-Karten
(dunkelgrüner Rand)

32 Schnapsschuss-Karten
(hellgrüner Rand)

4 Zoowärter

1 Spielanleitung

empf. VK: 9,95 €



HABA®

Habermas GmbH
Postfach 1107
96473 Bad Rodach
Pressekontakt
Kristin Weiß/Spielzeug
Tel.: 09564 929-771
Katja Nikisch/Spiele
Tel.: 09564 929-414
E-Mail: presse@haba.de
www.haba.de

WASSERRÄTTEN IN SICHT!

4796

Mitbringspiel M



	4 - 99 Jahre
	2 - 4 Spieler
	ca. 15 Minuten

Wer kann Wallys Insel vor den Wasserratten retten?

Auf Wallys Insel befindet sich ein Schatz! Nur der helle Leuchtturm hält die Wasserratten von ihm fern. Aber oh je! Die Lampe des Leuchtturms ist kaputt und schon schippern die Wasserratten mit ihrem Kutter los. Da hat Leuchtturmwärter Wally Walross die rettende Idee: Auf den Nachbarinseln sollen ruck, zuck neue Leuchttürme errichtet werden. Also müssen die Spieler schnell die richtigen Farben würfeln, um Stein für Stein die Leuchttürme aufzubauen. Schaffen sie es, alle Leuchttürme fertig zu bauen, bevor die Wasserratten Wallys Insel erreichen?

Ein kooperatives Sammelspiel.

- Spielspaß für die ganze Familie
- mit viel Spielmaterial aus Holz
- mit Wettbewerbsvariante

Dies Spiel fördert:

- Teamgeist
- erste taktische Überlegungen

Autor: Carmen & Thorsten Löpmann

Illustration: Charlotte Wagner

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Spielinhalt:

- 1 Leuchtturmwärter Wally Walross
- 1 Boot
- 32 Leuchtturmscheiben aus Holz
- 8 Abschlussleuchten aus Holz
- 1 Wallys große Insel
- 8 Inselkarten
- 8 Meereskarten
- 2 Würfel
- 1 Spielanleitung

empf. VK: 14,95 €






HABA®

Habermaaß GmbH
Postfach 1107
96473 Bad Rodach
Pressekontakt
Kristin Weiß/Spielzeug
Tel.: 09564 929-771
Katja Nikisch/Spiele
Tel.: 09564 929-414
E-Mail: presse@haba.de
www.haba.de

Der versteckte Schlüssel

4798

Mitbringspiel S

 5 - 99 Jahre
 3 - 6 Spieler
 15 - 20 Minuten



Wer ist der beste Schlüssel-Schatzsucher?

Seit Jahrhunderten geistert das freche kleine Gespenst Leopold durch Schloss Tausendschatz und kennt dort alle Winkel und geheimen Ecken auswendig. Natürlich weiß es auch, wo die wertvollsten Schätze versteckt sind. Leopold hatte immer seine Freude daran, dass keiner der bisherigen Schlossbewohner jemals einen Schatz gefunden hat. Aber mit der neuen Familie ist alles anders. Leopold hat sie gern und möchte etwas von den Schätzen abgeben. Deshalb hinterlässt er hier und da kleine Hinweise, wo sich der Schlüssel zu den Schatzverstecken befindet. Die Schlossbewohner müssen diese nur richtig deuten und schon sind sie ganz nah dran! Wer am schnellsten ist und die meisten Schlüssel findet, kann sich auch die meisten Schätze holen.

Abwechselnd ist immer ein Spieler das Gespenst. Er versteckt den Schlüssel im Zimmer und die Mitspieler müssen ihn so schnell wie möglich finden. Als Anhaltspunkt für das Versteck dienen verschiedene Hinweise, die sie vor der Suche erhalten und die das Gespenst beim Verstecken auch berücksichtigen muss.

Ein geheimnisvolles Versteckspiel.

- schaurig schönes Spielmaterial
- ein außergewöhnliches Versteckspiel

Dieses Spiel fördert:

- genaues Hören
- Reaktionsvermögen

Autoren: Inka & Markus Brand

Illustration: Mark Robitzky

Spielinhalt:

- 1 Schlüssel
- 1 Schatztruhe
- 8 Schätze (aus Holz)
- 1 Kompass
- 12 Verstecke
- 6 Schlossbewohner
- 28 rosa Briefe
- 28 blaue Briefe
- 1 rosa Symbolwürfel
- 1 blauer Symbolwürfel
- 1 Spielanleitung

empf. VK: 9,95 €






HABA®

Habermaaß GmbH
Postfach 1107
96473 Bad Rodach
Pressekontakt
Kristin Weiß/Spielzeug
Tel.: 09564 929-771
Katja Nikisch/Spiele
Tel.: 09564 929-414
E-Mail: presse@haba.de
www.haba.de

Kleiner Fuchs ganz groß

4950

Mitbringspiel mini

 3 - 8 Jahre
 2 - 4 Spieler
 ca. 10 Minuten



Wer hilft Kleiner Fuchs dabei, seinen Mut zu finden?

Der Indianerjunge Kleiner Fuchs möchte gern ein so mutiger Indianerkrieger wie sein Vater werden. Doch dafür muss er eine Prüfung bestehen, sagt der weise Medizinmann. Wie ein großer Indianer soll Kleiner Fuchs allein durch die Prärie streifen und schwierige Aufgaben erfüllen. Können die Spieler ihm dabei helfen?

Die Kinder helfen Kleiner Fuchs, fünf Aufgaben zu erfüllen. Sie würfeln und ziehen die Spielfigur entlang des Indianerpfads. Kommt Kleiner Fuchs auf ein Aufgabenfeld, muss man versuchen, ein Buschplättchen aufzudecken, auf dem genau der gleiche Gegenstand wie auf dem Aufgabenfeld abgebildet ist. Wenn beide Abbildungen übereinstimmen, ist die Aufgabe erfüllt und man darf das Buschplättchen neben seinem Tipi ablegen. Es gibt auch Indianerpfadfelder, die das Auffinden der richtigen Buschplättchen schwerer oder leichter machen. Ziel des Spiels ist es, als Erster fünf Aufgaben erfüllt zu haben.

Ein findiges Lauf- und Memospiel.

- einfache Regeln für schnellen Spielspaß
- mit Variante für Kinder ab 5 Jahren

Dieses Spiel fördert:

- Gedächtnis



Autorin: Edith Grein-Böttcher

Illustration: Stephan Baumann

Spielinhalt:

- 1 Indianer Kleiner Fuchs (Spielfigur)
- 4 Tipis (Ablagepläne)
- 10 Indianerpfadfelder (7 Aufgabenfelder, 3 Sonderfelder)
- 28 Buschplättchen
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

empf. VK: 6,95 €



HABA®

Habermaaß GmbH
 Postfach 1107
 96473 Bad Rodach
 Pressekontakt
 Kristin Weiß/Spielzeug
 Tel.: 09564 929-771
 Katja Nikisch/Spiele
 Tel.: 09564 929-414
 E-Mail: presse@haba.de
www.haba.de



DEM YETI WIRD'S ZU BUNT!

4951

Mitbringspiel mini

	4 - 10 Jahre
	2 - 4 Spieler
	ca. 10 Minuten



Hier kommt Farbe ins Spiel!

Dem Yeti ist es in seiner verschneiten Heimat einfach zu trist und eintönig. So macht er sich auf zu einer Erkundungstour und entdeckt zufällig eine Forschungsstation mit einem Farblabor. Fasziniert von den vielen Farben beginnt er, selbst zu experimentieren und immer neue Farben zu mischen.

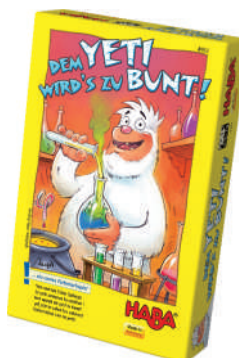
Auf der Vorderseite der runden Plättchen sind jeweils zwei Reagenzgläser mit Farben und auf der Rückseite eine Flasche mit der entsprechenden Mischfarbe abgebildet. Die Kinder helfen dem Yeti zu bestimmen, welche Mischfarbe sich aus den beiden Farben der Vorderseite ergibt. Zur Belohnung erhalten sie einen Farbklecks. Ziel des Spiels ist es, drei Farbklecks der gleichen Farbe oder vier Farbklecks in unterschiedlichen Farben zu sammeln.

Ein berauschendes Farbenspiel.

- ein cooles Farbmischspiel
- spielerisches Lernen von Mischfarben

Dieses Spiel fördert:

- Kennenlernen von Mischfarben
- Gedächtnis



Autor: Imke Krämer

Illustration: Michael Menzel

Spielinhalt:

- 15 runde Plättchen
- 45 Farbklecks
- 1 Farbtafel (Vorderseite: Farbkessel mit Grundfarben, Rückseite: Farbflaschen mit Mischfarben) Abbildungen
- 1 Yeti (Holzfigur)
- 1 Würfel
- 1 Spielanleitung

empf. VK: 6,95 €

HABA®

Habermaaß GmbH
 Postfach 1107
 96473 Bad Rodach
 Pressekontakt
 Kristin Weiß/Spielzeug
 Tel.: 09564 929-771
 Katja Nikisch/Spiele
 Tel.: 09564 929-414
 E-Mail: presse@haba.de
www.haba.de

	3 - 12 Jahre
	1 - 6 Spieler
	5 - 10 Minuten



Die große Ratz Fatz Sinneswelt

Wie riecht Kuchen? Wie klingt ein Feuerwehrauto? Wie schmecken Zitronen und wie fühlt sich Seife an? Sehend, hörend, fühlend, riechend und schmeckend erleben wir unsere Umwelt und diese Spielesammlung. In 35 Geschichten, Gedichten, Liedern, Rätseln und Experimenten entdecken die Kinder die wunderbare Welt der Sinne.

Und wie immer bei Ratz Fatz heißt es: aufgepasst und zugefasst!

Eine spannende Spielesammlung.

- mit umfangreichem Spielmaterial für alle Sinne
- inklusive Spielbuch mit 35 Lern- und Mitmach-Geschichten, Gedichten, Rätseln und Experimenten
- zusätzliche CD zum Mithören, Mitspielen und Mitsingen

Dieses Spiel fördert:

- Wahrnehmung
- Sprachfähigkeit
- Konzentration
- Reaktion



Autor: Hajo Bücken

Illustration: Mirco Brühler

Spielinhalt:

- 16 Holzfiguren
- 23 Sinnesplättchen
- 5 Medaillen
- 4 Kugeln aus Gummi, Stoff, Holz und Glas
- 2 Dosen
- 1 Säckchen
- 1 Spielbuch mit 64 Seiten und 1 CD

empf. VK: 24,95 €



HABA®

Habermas GmbH
 Postfach 1107
 96473 Bad Rodach
 Pressekontakt
 Kristin Weiß/Spielzeug
 Tel.: 09564 929-771
 Katja Nikisch/Spiele
 Tel.: 09564 929-414
 E-Mail: presse@haba.de
www.haba.de



Wer hilft der fleißigen Milly bei ihren Aufgaben?

Milly hat heute viel vor im Lernzoo. Sie muss die Post an den Bären, die beiden Löwen und die drei Elefanten verteilen, ihnen Futter bringen und die Tierhäuser neu streichen. Aber was ist das? Der freche Pinguin Dapdap ist aus seinem Gehege ausgebüchst! Munter spaziert er durch den Zoo und begrüßt dabei alle seine Freunde.

Können die Spieler Milly bei ihren Aufgaben helfen und Dapdap zurück in sein Gehege bringen?

Ein erstes, kooperatives Lernspiel.

- das Spiel zum bekannten Lernkonzept „Millys Lernzoo“
- liebevoll gestaltete Spielwelt

Dieses Spiel fördert:

- Farben, Formen, Zahlen erkennen und sortieren
- erstes Regelverständnis

Autoren: Dr. habil. Gerhard Friedrich, Viola de Galgóczy, Barbara Schindelbauer, HABA-Spieleredaktion

Illustration: Marlit Peikert

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 1 Tierpflegerin Milly
- 1 Pinguin Dapdap
- 18 Gegenstandskärtchen (3 x Fahnen, 3 x Farbeimer, 3 x Briefe, 9 x Futter)
- 16 Aufgabenkarten
- 1 Spielanleitung

empf. VK: 14,95 €



HABA[®]

Habermas GmbH
Postfach 1107
96473 Bad Rodach
Pressekontakt
Kristin Weiß/Spielzeug
Tel.: 09564 929-771
Katja Nikisch/Spiele
Tel.: 09564 929-414
E-Mail: presse@haba.de
www.haba.de



Meine ersten Spiele



Kling-Klang-Wald

Hier spielt die Musik!

Die Familie der kleinen Mia Maus wohnt mit vielen anderen Tieren im Kling-Klang-Wald. Dies ist ein ganz besonderer Wald, denn hier lieben alle Waldbewohner die Musik. Daher kann auch jedes Tier ein Musikinstrument spielen. Nur die kleine Mia Maus kann sich noch nicht entscheiden, welches Instrument sie spielen möchte. Daher besucht sie nach und nach ihre Freunde und probiert verschiedene Instrumente aus. In vier lustigen Spielen kann die bunte Welt der Musik erkundet werden.

Eine musikalische Spielesammlung.

- Spielzeug und Regelspiel in einem
- mit 3 tollen Musikinstrumenten
- von einer Musikpädagogin entwickelt

Dieses Spiel fördert:

- freies Spiel
- Klang- und Rhythmusgefühl
- erstes Regelverständnis



Autorin: Dietlind Löbker, Musikpädagogin

Illustration: Martina Leykamm

Design Instrumente: Ines Frömelt

Spieldauer: je Spiel 5 - 10 Minuten



Spielinhalt:

- 1 Mama Maus (Holzfigur), 1 Tamburin
- 1 Metallophon mit Schlegel, 1 Paar Klangstäbe,
- 1 Spielplan, 3 Waldhäuser (runde Plättchen)
- 3 Mia Mausplättchen, 9 Tierplättchen,
- 3 Mäusewohnungen, 1 Farbwürfel, 1 Spielanleitung

empf. VK: 24,95 €



Fische angeln

Wer ist der beste Angler?

Die lustigen Meeresbewohner tummeln sich munter im Meer und finden dort allerhand spannende Dinge zum Spielen.

Die Aufgabe der Kinder ist es, nach dem Würfeln einen Fisch in der entsprechenden Würfelfarbe zu angeln. Gelingt das, bekommt das Kind für den geangelten Fisch ein Spielzeug geschenkt und darf es in seine Sammeltafel einpuzzeln.

Wer ist der beste Angler und hat als Erster alle fünf Spielzeuge gesammelt?

Ein erstes Angelspiel.

- Spielzeug und Regelspiel in einem
- liebevoll gestaltetes Spielmaterial
- mit Glitzerfisch

Dieses Spiel fördert:

- freies Spiel
- erstes Regelverständnis
- Auge-Hand-Koordination

Idee und Design: Kristin Mückel

Spieldauer: 5 - 10 Minuten

Spielinhalt:

- 1 Angel mit Wurm, 6 Meeresbewohner
- 1 Meer = Schachtelboden
- 4 Sammeltafeln (mit 5 Spielzeugen zum Herausdrücken)
- 1 Symbolwürfel, 1 Spielanleitung

empf. VK: 19,95 €

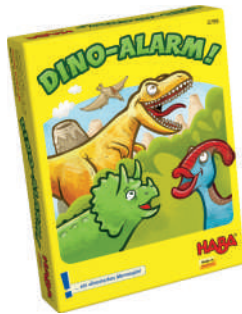


HABA®

Habermab GmbH
Postfach 1107
96473 Bad Rodach
Pressekontakt
Kristin Weiß/Spielzeug
Tel.: 09564 929-771
Katja Nikisch/Spiele
Tel.: 09564 929-414
E-Mail: presse@haba.de
www.haba.de

Kartenspiele

- Kartenspiele mit Holzmaterial
- Maxispaß im Miniformat
- zum Taschengeldpreis



5-99 Jahre
2-6 Spieler

DINO-ALARM!

Ein dinostarkes Memospiel

Die Dinos sind in heller Aufregung, denn sie haben den gefährlichen Tyrannosaurus-Rex gesehen! Jetzt heißt es: „Verstecke dich, wer kann!“ . Doch nicht jeder findet ein geeignetes Plätzchen. Nur wer sich die Verstecke der Dinos gut merken kann, sammelt die meisten Dinos und ist am Ende der glückliche Gewinner.



4799
empf. VK: 5,95 €



8-99 Jahre
2-4 Spieler

Hamsterkauf

Ein turboschnelles Zahl-Genau-Spiel

Die Hamster sind im Kaufrausch. Alle wollen so viele Nüsse wie möglich ergattern. Doch dafür müssen sie die Waren mit dem genauen Betrag an Hamstertalern bezahlen. Das gelingt nur dem, der gut rechnet und schnell umdenken kann. Wer hat am Ende die meisten Nüsse gehamstert?



4637
empf. VK: 5,95 €



3-6 Jahre
2-4 Spieler

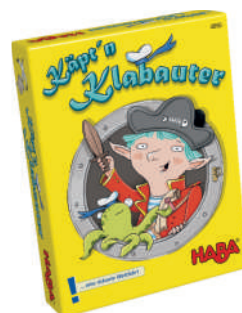
Kleine Regenbogenraupe

Ein kunterbuntes Sammelspiel

Im Frühlingsgarten ist es so schön farbenfroh. Die Vögel zwitschern, die Schmetterlinge flattern und alle wollen mit der kleinen Regenbogenraupe spielen. Wer hat als Erster alle Teile seiner Regenbogenraupe aneinandergelegt?



4889
empf. VK: 5,95 €



5-99 Jahre
2-5 Spieler

Käpt'n Klabaüter

Wer erreicht als Erster die Schatzinsel?

Auf einer sagenumwobenen Insel soll ein riesiger Goldschatz versteckt sein. Ausgerüstet mit Schiff, Piratendukaten und natürlich jeder Menge Mut rudern nun alle Piraten um die Wette. Aber Vorsicht: Wenn ein Sturm aufzieht oder Käpt'n Klabaüter auftaucht, bedeutet das nichts Gutes ... Ziel des Spiels ist es, sein Schiff mit etwas Taktik und Seemannsglück als Erster zur Schatzinsel zu navigieren.



4890
empf. VK: 5,95 €



Kartenspiele

HABA®

Habermas GmbH
Postfach 1107
96473 Bad Rodach
Pressekontakt
Kristin Weiß/Spielzeug
Tel.: 09564 929-771
Katja Nikisch/Spiele
Tel.: 09564 929-414
E-Mail: presse@haba.de
www.haba.de

fex – Fit fürs Lernen

Der Fex-Effekt

Die Regeln der Spiele enthalten mehrere Varianten, die den Spielablauf verändern und zum Teil entgegengesetzte Handlungen erfordern.

Vor jeder Partie wird festgelegt, welche Regeln gelten. Diese unterschiedlichen Regeln müssen sich die Kinder stets aufs Neue merken und befolgen, um gewinnen zu können. Sie stellen sich also ständig auf veränderte Bedingungen

ein und trainieren so die exekutiven Funktionen. Durch den Fex-Effekt werden die verschiedenen exekutiven Funktionen nicht isoliert, sondern als Einheit trainiert. Die Fachleute bezeichnen dies als exekutives System.

Fit fürs Lernen



In geheimer Mission

8 - 99 Jahre
2 - 5 Spieler



4929
empf. VK: 5,95 €

Wer ist der Agent mit den stärksten Nerven?

Endlich hat es Agent X in den Hochsicherheitstrakt geschafft. Jetzt heißt es keine Zeit verlieren, denn der Countdown zum Merken des Geheimcodes läuft. Doch aufgepasst! Ganz unterschiedliche Dinge können die Mission stören. Ob bellende Wachhunde oder schrillende Sirenen – ausgefuchste Agenten dürfen sich durch nichts aus der Ruhe bringen lassen! Wer sich am besten konzentrieren kann, gewinnt diese spannende Meisterprüfung für Agenten. Ein nervenstarkes Agentenspiel. Plus „Fex-Effekt“ zur Steigerung des Schwierigkeitsgrades.

Autoren: Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch, Johannes Zirm

Fachliche Beratung: Dr. Sabine Kubesch, Laura Walk

Illustration: Heinrich Drescher
Spieldauer: 10 - 15 Min.

Spielinhalt: 40 Codekarten, 8 Störkarten, 8 Fex-Karten, 1 Sanduhr, 1 Spielanleitung



4930
empf. VK: 5,95 €

KATZOFANT

Wer kann am besten Tierstimmen imitieren?

Bei Katzofant werden alle Tierfreunde munter! Die Karten zeigen fünf verschiedene Tiere in vier verschiedenen Größen. Jeder Spieler muss seine Karten mit denen in der Tischmitte vergleichen und so schnell wie möglich den Tierlaut des größeren Tieres nachmachen. Wer ist am schnellsten und schafft es als Erster, alle seine Karten abzulegen?

Ein schnelles Reaktionsspiel. Plus „Fex-Effekt“ für noch mehr Abwechslung und Gehirnakrobatik.



6 - 99 Jahre
2 - 6 Spieler

Autor: Roberto Fraga
Illustration: Daniel Sohr
Spieldauer: 10 - 15 Min.

Spielinhalt: 60 Tierkarten, 1 Fex-Karte, 1 Spielfigur Fex, 1 Spielanleitung



4931
empf. VK: 5,95 €

Ziege mit Fliege



5 - 99 Jahre
2 - 6 Spieler

Hier ist tierisch was los:

Ein rosa Hai in Ritterrüstung fährt Skateboard! Aus vier Arten von Bildkarten (Farbe, Tier, Kleidungsstück, Tätigkeit) bilden die Spieler einen Satz und müssen ihn sich merken, denn die Bildkarten liegen verdeckt aus. Wenn nun immer neue Bildkarten dazu kommen, entstehen auch immer wieder neue Sätze. Dann fährt plötzlich der grüne Biber im Taucheranzug Skateboard. Ein kuriose Merkspiel. Plus „Fex-Effekt“ für noch mehr Abwechslung und Gehirnakrobatik.

Autoren: Christiane Hüpper, Miriam Koser, Markus Nikisch

Illustration: Lars Arne „Maura“ Kalusky
Spieldauer: 10 - 15 Min.

Spielinhalt: 1 Ziege mit Fliege (Holzfigur), 4 Kategorienkarten, 58 Bildkarten, 12 Fex – Verwirrkarten, 1 Spielanleitung