



Peliohje • Spelregler • Spilleveiledning • Spillevejledning • Instructions • Spielanleitung

3376



Sukat

Seξaisin

Samla strumpor
Sokkespill
Sokkespillet
Lucky Sock Dip
Socken zocken



Habermass-peli nro 3376

Sukat Sekaisin

Hirviömäisen nopea hakupeli 2–6:lle 4–99-vuoden ikäiselle pelaajalle.

Pelin idea: Michael Schacht
Kuvitus: Martina Leykamm
Pelin kesto: n. 10 minuuttia

Vaatekaapissa kaikki on sikin sokin: iso sukkahirviö on käynyt sotkemassa paikat! Vain se, joka katsoo tarkasti ja on nopea, voi löytää monta sukkaparia.

Pelin sisältö

- 1 sukkahirviö
- 48 sukkaa (24 paria)
- 13 pyykkipoikaa
- 1 peliohje

Pelin tarkoitus

3 pyykkipoikaa

Kuka saa kerättyä mahdollisimman monta paria ja saa näin ensimmäisenä kolme pyykkipoikaa?



Pelin valmistelu

*sukkahirviö,
sukkakasa*

Laittakaa sukkahirviö keskelle pöytää.
Laittakaa kaikki sukat laatikkoon, sulkekaa se ja ravistakaa sitä voimakkaasti. Näin sukat sekoittuvat. Kaada sukat keskelle pelipaikkaa.
Pyykkipojat jäävät laatikkoon.

Pelin kulku

aloitusmerkki

Pelin saa aloittaa se, jolla on samanpariset sukat jalassa. Ovatko useamman pelaajan sukat samaa paria? Siinä tapauksessa pelin aloittaa se, jolla on isoimmat jalat, huutaen ääneen aloitusmerkin: "Sukat sekaisin!"

*kaikki etsivät
samaan aikaan sopi-
via sukkia*

Kaikki pelaajat alkavat kaivaa sukkakasaa yhtäaikaan. Jokainen pelaaja yrittää löytää mahdollisimman monta sopivaa paria ja laittaa ne pöydälle eteensä.

Varo: sukat näyttävät hyvin samanlaisilta. Olkaa tarkkana, että löydätte sukat, jotka todella sopivat yhteen – siis näyttävät ylhäältä alas samanlaisilta.

Tärkeää:

- Sukkakasaa saa kaivaa vain yhdellä kädellä.
Toisen käden on oltava sylissä.
- Pelaajalta ei saa napata sukkaparia,
joka on pöydällä pelaajan edessä!

Etsintä seis!

Kun pelaaja on löytänyt viisi sukkaparia, hän nappaa pöydän keskellä olevan sukkahirviön. Sukkien etsiminen on loppu. Kaikki kädessä olevat sukat on laitettava takaisin sukkakasaan. Sukkia ei saa laittaa enää omaan kasaan!

*viisi sukkaparia =
nappaa hirviö = ets-
intä loppu*

Kaikki tarkastavat yhdessä, ovatko kaikki sukkahirviön nappaaman pelaajan sukat todella samaa paria.

*sukkaparien
tarkastus,
kaikki oikein =
1 pyykkipoika*

- Jos kaikki parit on oikein, pelaaja saa palkkioksi pyykkipojan.

*väärä pari =
seuraava pelaaja
saa pyykkipojan*

- Jos joukossa on väärä pari, hän ei saa pyykkipoikaa.
Nyt kaikki muut pelaajat laskevat sukkaparinsa. Pelaaja, joka on onnistunut keräämään eniten yhteenkuuluvia sukkapareja, saa palkkioksi pyykkipojan.
Jos useammalla pelaajalla on sama määrä sukkapareja, jokainen heistä saa pyykkipojan.

uusi kierros

Uusi kierros alkaa:

Sukat laitetaan takaisin isoon sukkakasaan. Kasa sekoitetaan yhdessä hyvin, ennen kuin seuraava kierros alkaa.

Edellisen kierroksen voittaja laittaa sukkahirviön takaisin pöydän keskelle ja huutaa aloitusmerkin: "Sukat sekaisin!" Jos edellisellä kierroksella oli useampia voittajia, vanhin pelaaja ottaa sukkahirviön.

Pelin loppu

*3 pyykkipoikaa =
voitto*

Peli loppuu, kun yksi pelaaja on onnistunut saamaan kolme pyykkipoikaa voittaen näin pelin.

tasapeli = ratkaisukierros

Jos useampi pelaaja on saanut samanaikaisesti kolme pyykkipoikaa, pelataan vielä yksi ratkaisukierros: Kaikki sukat laitetaan keskelle. Aloitusmerkin jälkeen nämä pelaajat kaivavat kasaa yhtäaikaan. Se pelaaja voittaa, joka löytää ensimmäisenä sopivan sukkaparin ja nappaa sukkahirviön pöydän keskeltä.

Iso sukkahirviö odottaa jo sukkiensa seuraavaa nappaamista. Siis, paikoille, valmiit, nyt!

Vaihtoehto

Pelistä tulee vaikeampi, kun jokaisen kierroksen jälkeen pelistä otetaan pois yksi sukka, ja laitetaan se laatikkoon. Niinpä joku voi etsiä sopivaa sukkaa, jota ei ole enää pelissä mukana.

Habermått-spel nr 3376

Samla strumpor

Ett monsternabbt sökspel för 2 - 6 spelare mellan 4 - 99 år.

Spelidé: Michael Schacht
Illustration: Martina Leykamm
Spellängd: ca 10 minuter

I garderoben är det rena rama röran: det stora strumpmonstret har varit framme igen och härjat fritt! Den som har ögonen med sig och är snabb, kan hitta många par.

Spelinnehåll

- 1 strumpmonster
- 48 strumpor (24 par)
- 13 klädnypor
- 1 spelanvisning

Mål med spelet

3 klädnypor

Vem klarar att samla ihop flest par strumpor och först få tre klädnypor?



Spelförberedelser

*Strumpmonster,
strumphög*

Ställ strumpmonstret i mitten av bordet.
Lägg alla strumpor i kartongen, stäng den och skaka ordentligt.
Nu blir strumporna ihopblandade. Håll sedan ut strumporna på
mitten av spelytan. Klädnypona får ligga kvar i kartongen.

Spela så här

Ge startsignal

Den som idag har två likadana strumpor på fötterna, får börja. Men om flera spelare har likadana strumpor? Då börjar den som har störst fötter att spela, och ropar startsignalen: "Strumpvarning!"

*Alla river runt sam-
tidigt efter strumpor
som passar ihop*

Nu börjar alla spela rota i strumphögen samtidigt. Var och en försöker hitta så många par som möjligt och lägga dem framför sig.

OBS: strumporna är mycket lika varandra. Se till att Du hittar par som verkligen hör ihop - som alltså är identiska uppifrån och ända ned.

OBS:

- Du får rota i högen med bara den ena handen. Den andra handen måste ligga i knät.
- Ett strump-par som en spelare har lagt framför sig, får man inte knycka från honom eller henne!

*Fem par strumpor
= haffa monstret =
sökombången slut*

Strumpstopp!

Så snart som en spelare har fem par strumpor liggande framför sig, haffar han eller hon strumpmonstret i botten av bordet. Då slutar letandet. Den som fortfarande håller strumpor i handen, måste lägga tillbaka dem på strumphögen. Dessa strumpor får inte läggas i det egna förrådet!

*kontrollera
strump paren*

*Kontrollera
strump paren,
alla rätt = 1 klädnypona*

Kontrollera tillsammans att alla strumpor som finns hos den spelare som haffade strumpmonstret verkligen passar ihop.

- Om alla par är rätt, får han eller hon en klädnypona som belöning.
- Om ett felaktigt par upptäcks, får han eller hon ingen klädnypona. Nu räknar alla andra spelare sin par strumpor. Den spelare som har lyckats samla ihop flest rätta strump par tar en klädnypona som belöning. Om flera spelare har hittat samma antal strump par, får var och en av dessa en klädnypona.

*Fel par =
nästa spelare
får klädnypona*

Ny omgång

En ny omgång börjar:

Lägg tillbaka strumporna på den stora strumphögen. Hjälp varandra att blanda alla strumpor ordentligt, innan nästa omgång börjar.

Vinnaren från föregående omgång ställer tillbaka strumpmonstret i mitten och ropar startsignalen: „Strumpvarning!”

Om det fanns flera vinnare i förra omgången, tar den äldsta spelaren strumpmonstret.

Slut på spelet

Spelet är slut så snart som den första spelaren har lyckats samla tre klädnypor, och därmed vunnit.

Om flera spelare har fått ihop tre klädnypor samtidigt, krävs en utslagsomgång: alla strumpor läggs tillbaka i mitten. Efter startsignalen rotar dessa spelare runt samtidigt, och den spelare vinner som först kan lägga för sig ett identiskt par, och haffa strumpmonstret i mitten.

Det stora strumpmonstret väntar redan på nästa spelomgång.
Mot strumporna - färdiga - gå!

Variant

Spelet blir svårare om man tar bort en strumpa ur spelet efter varje omgång och lägger den i kartongen.

Det kan då alltså hända att man letar efter en passande strumpa som inte finns kvar i spelet.

3 klädnypor = vinst

Lika = utslagsomgång

Sokkespill

Et uhyre raskt letespill for 2 - 6 spillere fra 4 - 99 år.

Spillidé: Michael Schacht
Illustrasjon: Martina Leykamm
Spilletts varighet: ca. 10 minutter

Det hersker en vill uorden i klesskapet: Det store sokkeuhyret har rotet noe forferdelig! Bare den som er flink og ser nøye etter, kan finne mange par.

Spilletts innhold

- 1 Sokkeuhyr
- 48 Sokker (24 par)
- 13 Klesklyper
- Spilleveiledning

Spilletts mål

3 Klesklyper

Hvem klarer å samle særdeles mange par, og på den måten få tre klesklyper først?



*Sokkeuhyre, sokke-
haug*

Forberedelse til spillet

Plasser sokkeuhyret midt på bordet.

Legg alle sokkene i esken, lukk den og rist den kraftig. Slik blandes alle sokkene. Tøm deretter alle sokkene midt på spillebordet.

Klesklypene forblir i esken.

Spillelets gang

Gi startsignal

Den av dere som har to like sokker på føttene i dag, har lov til å begynne. Har virkelig flere spillere like sokker på? Da begynner spilleren med de største føttene og roper startsignalet med høy stemme: "Sokkespill!"

*alle søker samtidig
etter passende sok-
ker*

Nå begynner alle spillerne å gjennomsøke sokkehaugen samtidig.

Hver spiller forsøker å finne flest mulig passende par og legge dem ned framfor seg.

Forsiktig! Sokkene er temmelig like. Pass på å finne akkurat de parene som virkelig hører sammen – som altså ser like ut oppe og nede.

Viktig:

- Man kan kun bruke en hånd for å gjennomsøke haugen. Den andre hånden må ligge i fanget.
- Det er ikke lov til å rappe sokkepar som en spiller har lagt ned foran seg!

*fem par sokker =
snappe uhyret =
leterunde avsluttet*

Sokkestopp!

Så snart en spiller har fem par sokker liggende framfor seg, snapper han sokkeuhyret som ligger midt på bordet. Dermed avsluttes soket. Den som ennå holder sokker i hånden, må la dem falle ned i sokkehaugen igjen. Disse sokkene kan ikke lenger legges til den egne haugen.

*Kontrollere sokkepa-
rene,
alle riktige =
1 klesklypemaufaise
Feil par =
neste spiller får
en klesklype*

Dere kontrollerer sammen, om alle sokkeparene hos spilleren som har snappet seg sokkeuhyret, også er like.

- Hvis alle parene er like, får spilleren en klesklype som belønning.
- Hvis det oppdages et feil par, så får spilleren ingen klesklype. Nå teller alle de andre spillerne sine sokkepar. Spilleren, som kunne samle inn flest riktige sokkepar, tar seg en klesklype som belønning. Hvis flere spillere har funnet samme antall sokkepar, får hver av disse en klesklype.

ny runde

En ny runde begynner.

Dere legger sokkene på den store sokkehaugen igjen. Sammen roter dere grundig gjennom haugen, før den neste runden begynner.

Vinneren fra forrige runde plasserer sokkeuhyret i midten igjen og roper startsignalet. "Sokkespill!"

Hvis det var flere vinnere i forrige runde, så tar den eldste spilleren sokkeuhyret.

Spilleets slutt

3 Klesklyper = seier

Uavgjort = avgjørende runde

Spillet avsluttes så snart den første spilleren kan samle inn tre klesklyper, og dermed vinne.

Hvis flere spillere har samlet tre klesklyper samtidig, så finnes det en siste avgjørende runde: Alle sokkene plasseres i midten. Etter startsignalet gjennomløper alle spillerne haugen samtidig. Den spilleren vinner, som kan legge det første passende sokkeparet framfor seg og snappe seg sokkeuhyret fra midten av bordet.

Det store sokkeuhyret venter allerede på det neste sokkespillet. Altså, klar, ferdig, gå!

Variant

Spillet blir vanskeligere, hvis man tar en sokk ut av spillet etter hver runde, og legger den tilbake i esken.

Dan kan det skje, at man leter etter en passende sokk som slett ikke er med i spillet lenger.

Habermåb spil nr. 3376

Sokkespillet

En monsterhurtigt søgespil for 2 - 6 spillere fra 4 - 99 år.

Spilleidé: Michael Schacht
Illustration: Martina Leykamm
Spilletid: ca. 10 minutter

I klædeskabet er der et forfærdeligt rod: Det store sokkemonster har efterladt et kæmpe kaos! Kun den, der ser rigtig godt efter og er hurtig, kan finde de fleste par.

Spilindhold

- 1 sokkemonster
- 48 sokker (24 par)
- 13 tøjklammer
- 1 spillevejledning

Spilles formål

3 tøjklammer

Hvem samler de fleste par og får først tre tøjklammer?



Sokkemonster, sokkebunke

Spilleforberedelse

Stil sokkemonstret på midten af bordet.
Læg alle sokkerne i æsken, luk den og ryst den kraftigt, så sokkerne bliver blandet. Hæld så sokkerne ud på midten af spillefladen. Tøjklemmerne bliver i æsken.

Giv startsignalet

Alle leder samtidigt efter passende sokker

Spilleforløb

Den, der i dag har to ens sokker på fødderne, må begynde. Har flere spillere virkelig ens sokker på? Så må spilleren med de største fødder begynde og råbe startsignalet: "Find de ens sokker!"

Nu begynder alle spillere at lede i sokkebunken samtidigt. Hver spiller forsøger at finde flest muligt ens par og lægger dem foran sig.

Forsigtig: Sokkerne ligner hinanden meget. Sørg for at finde par, der virkelig passer sammen – altså nogle, der er helt ens over det hele.

Vigtigt:

- Der må kun ledes med en hånd.
Den anden hånd skal blive liggende i skødet.
- Sokkepar, som en spiller har lagt foran sig, må man ikke tage fra ham!

Sokkestop!

Så snart en spiller har fem sokkepar liggende foran sig, snupper han sokkemonstret på midten af bordet. Så stopper søgningen. Dem der stadig har sokker i hånden, skal lægge dem tilbage i sokkebunken. Disse sokker må ikke lægges i ens egen bunke!

Fem sokkepar = snupmonstret = søgerunden er forbi

Kontroller sokkeparrene

I fællesskab kontrollerer I, hos den spiller, der snuppede sokkemonstret, om alle sokkepar også virkelig passer sammen.

alle rigtige giver = 1 tøjklemme

- Er alle par rigtige, får han en tøjklemme som belønning.

Forkerte par = den næste spiller får tøjklemme

- Opdager I et forkert par, får han ingen tøjklemme.
Ny tæller alle de andre spillere deres sokkepar. Den spiller, der har samlet de fleste rigtige sokkepar, tager en tøjklemme som belønning. Har flere spillere fundet det samme antal sokkepar, får hver af disse spillere en.

Ny runde

En ny runde begynder:

Sokkerne lægges igen i den store sokkebunke. Rod i fællesskab sokkebunken godt igennem, inden næste runde begynder.

Vinderen af den sidste runde stiller igen sokkemonsteret ind på midten af bordet og råber startsignalet: "Find de ens sokker!"

Var der flere vindere i den sidste runde, så tager den ældste spiller sokkemonsteret.

Spilleafslutning

Spillet er slut, så snart en spiller har samlet tre tøjklammer.

Har flere spillere samlet tre tøjklammer samtidigt, spilles der en allersidste afgørelsesrunde: Alle sokker lægges ind på midten af bordet. Efter startsignalet leder disse spillere samtidigt. Vinderen er den spiller, der finder og lægger det første ens sokkepar foran sig og snupper sokkemonsteret fra midten af bordet.

Det store sokkemonster venter allerede på det næste sokkespil. Altså, på pladserne, færdig, start!

Variant

Spillet bliver vanskeligere, hvis man efter hver runde fjerner en sok fra spillet og lægger den tilbage i æsken.

Så kan det være, at man leder efter en passende sok, der slet ikke er med i spillet mere.

3 tøjklammer = vin-
der

Uafgjort = spilles der
en afgørelsesrunde

Lucky Sock Dip

A monstrously quick searching game for 2 to 6 players ages 4 - 99.

Author: Michael Schacht
Illustrations: Martina Leykamm
Length of the game: approx. 10 minutes

There is bedlam in the cupboard. The big sock monster has muddled it all up! Only the one who has a close look and is quick can find many pairs.

Contents

- 1 sock monster
- 48 socks (24 pairs)
- 13 clothes-pegs
- 1 set of game instructions

Aim of the game

3 clothes-pegs

Who will be able to collect lots of pairs thus being the first to receive three clothes-pegs as the reward?



Preparation

*sock monster,
heap of socks*

Get the sock monster ready.
Put all the socks into the box, close it and shake it well. Thus the socks are mixed. Then pour the socks into the middle of the playing surface. The clothes-pegs remain in the box.

How to play

starting signal

Whoever is today wearing two matching socks may start. Various players are wearing matching socks? Then it's the player with the biggest feet who starts by giving the starting signal "Lucky Sock Dip".

*all rummage at the
same time for mat-
ching pairs*

All players start at the same time to rummage in the heap of socks. Everybody tries to find as many matching pairs as possible and puts the pairs in front of them.

Watch out! The socks look very much alike. Really make sure you find pairs that match – and are completely identical.

Important:

- You can only rummage with one hand. The other hand has to rest on your lap.
- You cannot take any pair of socks in front of another player!

Stop socks!

As soon as a player has five pairs of socks in front of them, they grab for the sock monster in the center, and the rummaging stops. Whoever still has socks in their hand, has to let them drop back on the heap. These socks cannot be added to one's sock provision.

control pairs of socks

Together you check if all the pairs of the player who caught the sock monster, really match.

*all matching =
1 clothes-peg*

- If all pairs match, the player gets a clothes-peg as a reward
 - If there is an odd pair, the player does not get any reward.
- Now each player counts the number of pairs they have collected. The player with the most pairs takes a clothes-peg as a reward. If various players have found the same amount of pairs, each gets a clothes-peg.

*one pair wrong =
next player gets
clothes-peg*

new round

A new round starts:

The socks are returned to the heap. Together you rummage the heap before the next round starts.

The winner of the previous round returns the monster into the center and shouts the starting signal "Lucky Sock Dip"!

If there were various winners in the previous round, the oldest one takes the monster.

*3 clothes-pegs =
victory*

End of the game

The game ends as soon as the first player has collected three clothes-pegs thus winning the game.

If various players have collected three clothes-pegs, a last and decisive round is played. All socks are put back into the center. Once the starting signal is given, these players rummage. The one who locates a matching pair first and places it in front of them wins the game.

The sock monster already is waiting for the next Lucky Sock Dip. So: ready, steady, lucky sock dip!

Variation

The game gets more difficult if one sock is taken off the game after each round and kept in the game box. Now it can happen that a matching sock which no longer is in the game, is searched for.

Socken zocken

Ein monsterschnelles Suchspiel für 2 - 6 Spieler von 4 bis 99 Jahren.

Spielidee: Michael Schacht
Illustration: Martina Leykamm
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Im Kleiderschrank herrscht ein wildes Durcheinander: Das große Sockenmonster hat kräftig herumgewühlt! Nur wer genau schaut und flink ist, kann viele Paare finden.

Spielinhalt

- 1 Sockenmonster
- 48 Socken (24 Paare)
- 13 Wäscheklammern
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Wer schafft es, besonders viele Paare zu sammeln und so zuerst drei Wäscheklammern zu bekommen?

3 Wäscheklammern



Spielvorbereitung

*Sockenmonster,
Sockenhaufen*

Stellt das Sockenmonster in die Tischmitte.
Legt alle Socken in die Schachtel, verschließt sie und schüttelt sie kräftig.
So werden die Socken gemischt. Schüttet die Socken dann in die Mitte der Spielfläche. Die Wäscheklammern bleiben in der Schachtel.

Spielablauf

Startsignal geben

Wer von euch heute zwei passende Socken an den Füßen hat, darf beginnen. Haben tatsächlich mehrere Spieler passende Socken an? Dann beginnt der Spieler mit den größten Füßen und ruft laut das Startsignal: "Socken zocken!"

*alle wühlen
gleichzeitig nach pas-
senden Socken*

Nun beginnen alle Spieler gleichzeitig im Sockenhaufen herumzuwühlen. Jeder Spieler versucht, möglichst viele passende Paare zu finden und vor sich abzulegen.

Vorsicht: Die Socken sehen sich sehr ähnlich. Achtet ganz genau darauf, Paare zu finden, die wirklich zusammengehören – also von oben bis unten gleich aussehen.

Wichtig:

- Es darf nur mit einer Hand gewühlt werden. Die andere Hand muss auf dem Schoß liegen.
- Ein Sockenpaar, das ein Spieler vor sich abgelegt hat, darf ihm nicht mehr stibitzt werden!

*fünf Sockenpaare =
Monster schnappen
= Suchrunde vorbei*

Sockenstopp!

Sobald ein Spieler fünf Sockenpaare vor sich liegen hat, schnappt er sich das Sockenmonster in der Tischmitte. Damit endet die Wühlerei. Wer jetzt noch Socken in der Hand hält, muss sie zurück auf den Sockenhaufen fallen lassen. Diese Socken dürfen nicht mehr zum eigenen Vorrat gelegt werden!

*Sockenpaare
kontrollieren,
alle richtig =
1 Wäscheklammer,*

Gemeinsam kontrolliert ihr, ob bei dem Spieler, der das Sockenmonster geschnappt hat, auch alle Paare wirklich zusammengehören.

- Sind alle Paare richtig, bekommt er eine Wäscheklammer als Belohnung.
- Wird ein falsches Paar entdeckt, so bekommt er keine Wäscheklammer.

*Paare falsch = näch-
ster Spieler bekommt
Wäscheklammer*

Jetzt zählen alle anderen Spieler ihre Sockenpaare. Der Spieler, der die meisten richtigen Sockenpaare sammeln konnte, nimmt sich eine Wäscheklammer als Belohnung.

neue Runde

Haben mehrere Spieler die gleiche Anzahl Sockenpaare gefunden, bekommt jeder dieser Spieler eine Wäscheklammer.

3 Wäscheklammern
= Sieg

Gleichstand =
Entscheidungsrunde

Eine neue Runde beginnt:

Die Socken legt ihr wieder auf den großen Sockenhaufen. Gemeinsam wühlt ihr den Haufen kräftig durch, bevor die nächste Runde beginnt.

Der Gewinner der vorherigen Runde stellt das Sockenmonster wieder in die Mitte und ruft das Startsignal: „Socken zocken!“

Gab es in der vorherigen Runde mehrere Gewinner, so nimmt der älteste Spieler das Sockenmonster.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler drei Wäscheklammern sammeln konnte und so gewinnt.

Haben mehrere Spieler gleichzeitig drei Wäscheklammer gesammelt, so gibt es eine allerletzte Entscheidungsrunde: Alle Socken kommen in die Mitte. Nach dem Startsignal wühlen diese Spieler gleichzeitig. Es gewinnt der Spieler, der das erste passende Sockenpaar vor sich ablegen kann und sich das Sockenmonster aus der Mitte schnappt.

Das große Sockenmonster wartet schon auf das nächste Socken zocken. Also, auf die Socken, fertig, los!

Variante

Schwieriger wird das Spiel, wenn man nach jeder Runde eine Socke aus dem Spiel nimmt und zurück in die Schachtel legt.

So kann es sein, dass man nach einem passendem Socken sucht, der gar nicht mehr im Spiel ist.

Elämyksiä lapsille

Upplevelser för barn · Oppfinner for barn · Opfinder for børn
Inventive Playthings for Inquisitive Minds · Erfinder für Kinder



Vauvat & pikkulapset

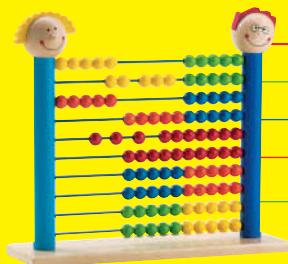
Baby & småbarn

Baby & småbarn

Baby & småbørn

Infant Toys

Baby & Kleinkind



Lahjat

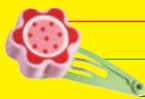
Presenters

Presanger

Gaver

Gifts

Geschenke



Lasten korut

Barnsmycken

Barnesmykker

Børnesmykker

Children's jewelry

Kinderschmuck



Lastenhuone


Barnkammaren


Barneværelse


Børneværelse


Children's room


Kinderzimmer


 **Lapset oppivat ymmärtämään maailmaa leikkien.** HABA auttaa heitä siinä heidän mielenkiintonsa herättävin pelein ja leluin, mielikuvituksellisin huonekaluin, mukavin varustein, koruoin, lahjoin ja monella muulla tavalla. Sillä pienet keksijät tarvitsevat hyviä ideoita.

 **Barn lär sig förstå sin omvärld genom lek och spel.** HABA ledsagar dem med spel och leksaker som väcker deras nyfikenhet, med fantasifulle möbler, trivsamma tillbehör, smycken, presenter och mycket mer. För små upptäckare behöver stora idéer.

 **Barn forstår verden gjennom lek** HABA følger barnas utvikling med spill og leketøy som vekker deres nysgjerrighet, med fantasifulle møbler, koselig tilbehør, smykker, presanger og mye mer. Fordi små oppdagere trenger store ideer.

 **Børn forstår verden gennem leg.** HABA hjælper dem på vej med leg og legetøj, som vækker deres nysgjerrighed, med fantasifulde møbler, tilbehør, smykker, gaver og meget andet. Fordi små opdagere behøver store ideer.

 **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.

 **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.

HABA[®]

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