

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



ABC- ZAUBEREI



ABC Sorcery · L'alphabet magique
ABC-tovenarij · ABC Magia · La magia dell'ABC

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2017



ABC- ZAUBEREI

Drei abwechslungsreiche Spielideen rund um die Buchstaben des Alphabets für 1 und mehr Kinder ab 5 Jahren.

Autoren: Imke Storch, Markus Nikisch

Illustration: Tobias Dahmen

Spieldauer: je Spiel ca. 10 Minuten

Der Zauber Alphexi soll eine leckere Buchstabensuppe kochen. Kein Problem! Doch beim Servieren achtet der Oberzauberer dann sehr genau darauf, ob die Buchstaben auch in der richtigen Reihenfolge im Teller schwimmen. Wer hilft Alphexi dabei, die Buchstaben zu ordnen und dann Wörter zu verschiedenen Kategorien zu finden? Mit dem vorliegenden Spielmaterial können Kinder durch Benennen, Aufsagen und/oder Nachmalen einzelner Buchstaben das Alphabet kennenlernen. Darüber hinaus haben sie die Möglichkeit, ihr Wissen anhand verschiedener Spielideen zu festigen.

SPIELINHALT

1 Zauberer Alphexi, 1 Würfel, 26 Buchstabenkarten, 10 Kategoriekarten, 1 ABC-Leiste, 1 Spielanleitung



Buchstabenkarten



Kategoriekarten



MAGISCHER ABC-ZIRKEL

Für 2 - 4 Kinder

Schwierigkeitsstufe: ★

Welches Kind weiß, wie die Buchstaben im Alphabet aufeinander folgen und kann mit ein wenig Glück beim Würfeln die meisten Buchstabenkarten sammeln?

SPIELVORBEREITUNG

Die Buchstabenkarten werden gemischt und offen zu einem großen Kreis in der Tischmitte ausgelegt. Zauberer Alphexi wird auf den Buchstaben A gestellt. Haltet den Würfel bereit. Kinder, die das Alphabet noch nicht so gut kennen, dürfen die ABC-Leiste zur Kontrolle neben den Buchstabenkreis legen. Die Kategoriekarten werden nicht benötigt und kommen in die Dose zurück.

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn und vergleicht zuerst eure Vornamen. Das Kind, dessen Anfangsbuchstabe im Alphabet zuerst vorkommt, darf beginnen und würfelt. Zauberer Alphexi soll immer zum nächsten Buchstaben im Alphabet gezogen werden. Dabei kann er die gewürfelte Augenzahl links- oder rechtsherum gehen.



Erreicht Zauberer Alphexi genau die richtige Buchstabenkarte?

- **Ja!** Super! Du darfst die Buchstabenkarte als Belohnung zu dir nehmen.
- **Nein!** Macht nichts, beim nächsten Mal klappt es bestimmt!

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Wichtig: Die entstehenden Lücken im Ring der Buchstabenkarten werden im weiteren Spielverlauf nicht mitgezählt.

SPIELEND

Das Spiel ist zu Ende, wenn bis auf das A keine weiteren Buchstabenkarten mehr im Kreis liegen. Wer die meisten Buchstabenkarten sammeln konnte, hat das Spiel gewonnen.

ABC ... XYZ

Für 2 - 4 Kinder

Schwierigkeitsstufe:



Wer kann die Buchstaben in alphabetischer Reihenfolge anordnen und so seine Karten am schnellsten ablegen?

SPIELVORBEREITUNG

Die Buchstabenkarten werden gemischt. Jedes Kind erhält verdeckt fünf Karten, die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel abgelegt. Die oberste Karte wird



aufgedeckt und in die Tischmitte gelegt. Kinder, die das Alphabet noch nicht so gut kennen, dürfen die ABC-Leiste zur Kontrolle neben den Stapel mit den Buchstabenkarten legen. Die Kategoriekarten, der Würfel und Zauberer Alphexi werden nicht benötigt und kommen in die Dose zurück.

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Urzeigersinn. Das jüngste Kind beginnt. Du schaust in deinen fünf Karten nach, ob du einen Buchstaben hast, der im Alphabet direkt vor oder nach dem aufgedeckten Buchstaben vorkommt.

Hast du einen passenden Buchstaben?

- **Ja!** Super! Du kannst deine Karte an der passenden Seite der aufgedeckten Buchstabenkarte anlegen. Wenn du noch mehr passende Karten auf der Hand hast, kannst du mehrere Buchstaben in Folge anlegen.
- **Nein!** Schade! Du musst eine Karte vom Stapel ziehen. Passt diese Karte an die Buchstabenreihe, kannst du sie sofort anlegen. Passt diese Karte nicht, nimmst du sie auf die Hand.

Anschließend ist das nächste Kind an der Reihe.

Beispiel

Ist auf der aufgedeckten Karte ein F zu sehen, wird das E oder das G benötigt. Hat ein Kind außer dem G noch das H, darf es beide Karten in der richtigen Reihenfolge anlegen.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Kind seine letzte Buchstabenkarte ablegen konnte.



Z WIE ZAUBERER!

Für 2 - 4 Kinder

Schwierigkeitsstufe:



Wer nennt ein Wort mit dem gesuchten Anfangsbuchstaben und gewinnt so eine wertvolle Buchstabenkarte?

SPIELVORBEREITUNG

Alle Buchstabenkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Tischmitte gelegt. Der Würfel, Zauberer Alphexi und die Kategoriekarten werden nicht benötigt und kommen in die Dose zurück.

SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Das Kind mit den größten Füßen beginnt und deckt die erste Buchstabenkarte auf.

Fällt dir ein beliebiges Wort mit dem aufgedeckten Anfangsbuchstaben ein?


- **Ja?** Toll gemacht! Du erhältst als Belohnung die Buchstabenkarte und das nächste Kind ist an der Reihe.
- **Nein?** Schade! Nun darf das nächste Kind ein Wort sagen. Die Karte bleibt so lange liegen, bis ein Kind ein Wort mit diesem Anfangsbuchstaben nennen kann. Fällt in einer Runde keinem Kind ein Wort ein, wird die Buchstabenkarte aus dem Spiel genommen.

SPIELENDE

Wenn der Stapel mit den Buchstaben aufgebraucht ist, endet das Spiel. Sieger ist, wer die meisten Buchstabenkarten gewonnen hat.

VARIANTE 1:

Für 2 - 4 Spieler

Schwierigkeitsstufe: 

Das Spiel wird wie oben beschrieben vorbereitet. Zusätzlich stellt ihr Zauberer Alphexi neben den Kartenstapel. Das älteste Kind deckt die obere Buchstabenkarte auf.

Achtung: Die Karte muss so aufgedeckt werden, dass alle Mitspieler den Buchstaben gleichzeitig sehen und somit keiner im Vorteil ist! Wem zuerst ein Wort einfällt, das mit dem aufgedeckten Buchstaben beginnt, schnappt sich Zauberer Alphexi und spricht das Wort laut aus. Wenn das Wort richtig war, erhältst du als Belohnung die Buchstabenkarte und darfst die nächste Karte aufdecken.

Fällt keinem ein Wort mit dem gesuchten Anfangsbuchstaben ein, wird die Buchstabenkarte aus dem Spiel genommen. Wenn der Stapel mit den Buchstaben aufgebraucht ist, endet das Spiel. Sieger ist, wer die meisten Buchstabenkarten gewonnen hat.

VARIANTE 2:

Für 2 - 4 Spieler

Schwierigkeitsstufe: 

Das Spiel wird wie oben beschrieben vorbereitet. Zusätzlich benötigt jedes Kind Stift und Papier.

Bei dieser Variante müssen alle Kinder so schnell wie möglich fünf Wörter aufschreiben, die mit dem aufgedeckten Buchstaben beginnen. Wer zuerst fertig ist, ruft „Stopp!“ und schnappt sich Zauberer Alphexi. Die anderen Kinder dürfen dann ein angefangenes Wort noch zu Ende schreiben, aber kein neues beginnen.





Das Kind, das die Runde beendet hat, liest nun seine Wörter laut vor.

Die Buchstabenkarte erhältst du nur, wenn es alle fünf Wörter gibt und wenn sie korrekt geschrieben sind. Ist dies nicht der Fall, dürfen die anderen Spieler ihre bisher geschriebenen Wörter vorlesen. Hat ein Kind mehr korrekte Wörter als das Kind, das die Runde beendet hat, erhält dieses Kind die Buchstabenkarte.

Haben mehrere Kinder gleich viele richtige Wörter, wird die Buchstabenkarte aus dem Spiel genommen.

TIPP: PROFI-VARIANTE

Schwierigkeitsstufe steigt pro Spiel um einen 

Zusätzlich können bei allen Spielideen und Varianten die Kategoriekarten eingesetzt werden. Sie werden gemischt und als verdeckter Stapel in die Mitte gelegt. Das jüngste Kind deckt die obere Kategoriekarte auf. Danach deckt es die erste Buchstabenkarte auf. Nun müssen alle Kinder aus der aufgedeckten Kategorie und mit dem richtigen Anfangsbuchstaben fünf Wörter aufschreiben. Die Kinder entscheiden gemeinsam, ob sie die Kategoriekarte nach jeder Spielrunde wechseln oder ob sie den Stapel Buchstabenkarten mit der gleichen Kategorie durchspielen möchten.

- Bei Fragen, ob es die Wörter tatsächlich gibt und ob sie richtig geschrieben sind, hilft ein Lexikon oder eine Webseite zur Rechtschreibung.

Kategorien: Spielzeug, Pflanzen, Obst und Gemüse, Märchen, Musikinstrumente, Fahrzeuge, Süßigkeiten, Tiere, Sport, Berufe



ABC- SORCERY

Three varied game ideas centered on the letters of the alphabet for 1 or more children ages 5 years and older.

Authors: Imke Storch, Markus Nikisch
Illustrator: Tobias Dahmen
Length of the game: each game lasts approx. 10 minutes

The sorcerer Alphexi is supposed to make a tasty alphabet soup. No problem! But while the soup is being served, the head sorcerer pays very close attention to whether the letters are floating in the correct order in the bowl. Who will help Alphexi arrange the letters and then find words in different categories?

With these game materials, children can get to know the alphabet by naming, reciting, and/or copying individual letters. What's more, they have the opportunity to consolidate their knowledge using different game ideas.

CONTENTS

1 Sorcerer Alphexi, 1 die, 26 letter cards, 10 category cards, 1 ABC strip, 1 set of instructions



letter cards



category cards

MAGIC ABC CIRCLE

For 2 -4 children

Level of difficulty: ★

Which child knows how the letters follow each other in the alphabet and can collect the most letter cards with a little luck when rolling the die?

PREPARATION

The letter cards are shuffled and laid out face up in a large circle in the middle of the table. Sorcerer Alphexi is placed on the letter A. Have the die ready. Children who do not yet know the alphabet well may lay the ABC strip next to the letter circle for checking purposes. The category cards are not needed and go back into the box.

HOW TO PLAY

Take turns in a clockwise direction, but first compare your first names. The child whose initial occurs first in the alphabet may begin and roll the die.

Sorcerer Alphexi should always move to the next letter in the alphabet. He may move the number rolled on the die clockwise or counterclockwise.



Does Sorcerer Alphexi reach the correct letter card exactly?

- **Yes!** Great! You may keep the letter as a reward.
- **No!** It doesn't matter. The next time it will work out for sure!

Then the next child takes their turn.

Important: The gaps that result in the ring of letter cards are not counted during the course of the game.

END OF THE GAME

The game ends when there are no longer any other letter cards in the circle except for the letter A. The player who collects the most letter cards wins the game.

ABC ... XYZ

For 2 - 4 children **Level of difficulty:** ★★

Who can arrange the letters in alphabetical order and lay down their cards the fastest?

PREPARATION

The letter cards are shuffled. Each child receives five cards face down. The remaining cards are placed in a face down pile. The top card is turned over and placed in the middle of the table. Children who do not yet know the alphabet well



may lay the ABC strip next to the pile with the letter cards for checking purposes. The category cards, the die, and Sorcerer Alphexi are not needed and are placed back into the box.

HOW TO PLAY

Take turns in a clockwise direction. The youngest child begins. Look at your five cards for a letter that occurs in the alphabet directly before or after the letter that was turned over.

Do you have a suitable letter?

- **Yes!** Great! You can lay down your card on the appropriate side of the uncovered letter card. If you have more suitable cards in your hand, you can lay down several letters in succession.
- **No!** Too bad! You have to draw a card from the draw pile. If this card fits in the series of letters, you can lay it down immediately. If this card does not fit, keep it in your hand.

Then the next child takes their turn.

Example

If the uncovered card shows an F, the E or G is required. If the child has the H as well as G, they may lay down both cards in the correct order.

END OF THE GAME

The game ends when a child can lay down their last letter card.

S AS IN SORCERER!



For 2 - 4 children

Level of difficulty:



Who can name a word that begins with the sought-after letter and thus win a valuable letter card?

PREPARATION

All letter cards are shuffled and laid down in the middle of table in a face down pile. The die, Sorcerer Alphexi, and category cards are not needed and are placed back into the box.

HOW TO PLAY

Take turns in a clockwise direction. The child with the largest feet begins and turns over the first letter card.

Can you think of any word that begins with the uncovered letter?

- **Yes?** Well done! You receive the letter card as a reward. The next child takes their turn.
- **No?** Too bad! Now the next child may say a word. The card stays where it is until a child can name a word that begins with this letter. If no child can think of a word in a round, the letter card is removed from the game.

END OF THE GAME

The game ends when the pile of letter cards is used up. The winner is the player who has won the most letter cards.



VARIATION 1:

For 2 - 4 players

Level of difficulty: ★★★★★

The game is prepared as described above. In addition, place the Sorcerer Alphexi next to the pile of cards. The oldest child turns over the top letter card.

Attention: The card must be turned over in such a way that all the players see the letter at the same time and thus no one has an advantage! The player who first thinks of a word that begins with the uncovered letter snaps up Sorcerer Alphexi and says the word out loud. If the word is correct, you receive the letter card as a reward and may turn over the next card.

If no child can think of a word that begins with the sought-after letter, the letter card is removed from the game. The game ends when the pile of letter cards is used up. The winner is the player who has won the most letter cards.

VARIATION 2:

For 2 - 4 players

Level of difficulty: ★★★★★

The game is prepared as described above. Each child will need a pencil and paper as well.

In this variation, all the children must write down as quickly as possible five words that begin with the uncovered letter. The player who is finished first calls "Stop!" and snaps up Sorcerer Alphexi. The other children may then complete writing a word they have begun but not begin a new one. The child who ended the round now reads their words aloud.



You will receive the letter card only if you have all five words and if they are written and spelled correctly. If this is not the case, the other players may read aloud their previously written words. If one child has more correct words than the child who ended the round, this child will receive the letter card.

If several children have the same number of correct words, the letter card is removed from the game.

TIP: EXPERT VARIATION

Level of difficulty increases per game by a 

The category cards can be used with all the game ideas and variations. They are shuffled and laid down in the middle of table in a face down pile.

The youngest child turns over the top category card. The child then turns over the first letter card.

Now all the children must write down five words that are from the uncovered category and begin with the correct letter. The children decide together whether they want to switch the category card after each round or whether they want to play through the pile of letter cards using the same category.

- A dictionary or website will help in case there are questions about whether the words actually exist and are written correctly.

Categories: Toys, plants, fruits and vegetables, fairy tales, musical instruments, vehicles, sweets, animals, sports, professions



L'ALPHABET MAGIQUE

Trois idées de jeu différentes et des variantes évolutives autour des lettres de l'alphabet pour 1 enfant ou plus, à partir de 5 ans.

Auteurs : Imke Storch, Markus Nikisch

Illustration : Tobias Dahmen

Durée du jeu : env. 10 minutes par partie

L'apprenti magicien Alphexi doit cuisiner une délicieuse soupe aux lettres. Pas de problème ! Mais lors du service, le grand magicien contrôle si les lettres flottent bien dans le bon ordre dans l'assiette. Qui aidera Alphexi à classer les lettres dans l'ordre alphabétique et à trouver des mots dans diverses catégories ?

Grâce à ce matériel de jeu, les enfants peuvent découvrir l'alphabet en désignant, récitant ou dessinant chacune des lettres. Ils peuvent en plus approfondir leurs connaissances à l'aide des diverses idées de jeux et variantes évolutives proposées.

CONTENU DU JEU

1 magicien Alphexi, 1 dé, 26 cartes « lettre », 10 cartes de catégories, 1 liste alphabétique, 1 règle du jeu



cartes « lettre »



cartes de catégories



CERCLE ALPHABÉTIQUE MAGIQUE

Pour 2 à 4 enfants Niveau de difficulté : ★

Quel enfant saura classer les lettres dans l'ordre alphabétique et sera assez chanceux au dé pour collecter le plus grand nombre de lettres ?

PRÉPARATION DU JEU

Les cartes « lettre » sont mélangées et étalées faces visibles pour former un grand cercle au milieu de la table. Le magicien Alphexi est posé sur la lettre A. Préparez le dé. Les enfants qui ne connaissent pas encore très bien l'alphabet peuvent poser la liste alphabétique près du cercle pour vérifier avant de jouer. Les cartes de catégories ne sont pas nécessaires ici et sont remises dans la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre et comparez tout d'abord vos prénoms. L'enfant dont l'initiale arrive en premier dans l'alphabet commence et lance le dé. Le magicien Alphexi doit toujours avancer sur la lettre suivante dans l'ordre alphabétique. Il peut ainsi aller à droite ou à gauche en fonction du chiffre obtenu avec le dé. 17



Le magicien Alphexi a-t-il atteint la lettre recherchée ?

- **Oui !** Super ! En récompense, tu peux prendre la carte de cette lettre.
- **Non !** Ce n'est pas grave, cela marchera sûrement la prochaine fois !


Puis, c'est au tour de l'enfant suivant.

Important : par la suite, les trous dans le cercle de lettres ne seront pas comptés pour le déplacement du magicien.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine lorsqu'il n'y a plus de lettres dans le cercle à l'exception du A. Le joueur qui réussit à collecter le plus grand nombre de lettres remporte la partie.

ABC ... XYZ

Pour 2 à 4 enfants Niveau de difficulté : 

Qui saura disposer les lettres dans l'ordre alphabétique et donc être le plus rapide à déposer ses cartes ?

PRÉPARATION DU JEU

Les lettres sont mélangées. Cinq cartes sont remises à chaque enfant faces cachées. Les cartes restantes, faces cachées, sont empilées pour former la pioche. La première carte de cette pile est ensuite retournée face visible au milieu de la table. Les enfants qui ne connaissent pas encore



très bien l'alphabet peuvent déposer la liste alphabétique près de la pioche pour vérifier avant de jouer. Les cartes de catégories, le dé et le magicien Alphexi ne sont pas nécessaires ici et sont remis dans la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune des enfants commence. Parmi tes cinq cartes, tu regardes alors s'il y a une lettre située dans l'alphabet directement avant ou après la carte qui vient d'être retournée.

As-tu une de ces lettres ?

- **Oui !** Super ! Tu peux alors déposer ta carte à côté de celle située sur la table en respectant l'ordre alphabétique. Si tu as sous la main plus de cartes qui correspondent, tu peux alors déposer plusieurs lettres à la suite.
- **Non !** Quel dommage ! Tu dois alors tirer une carte de la pioche. Si celle-ci peut être placée dans la rangée de lettres sur la table, alors tu peux directement la poser. Dans le cas contraire, tu l'ajoutes à tes cartes.

Puis, c'est au tour de l'enfant suivant.

Exemple

Si la carte retournée montre un F, alors on cherche à placer le E ou le G. Si un enfant possède le H en plus du G, il peut déposer ces deux cartes dans l'ordre alphabétique.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu s'achève lorsqu'un enfant a déposé sa dernière carte.



M COMME MAGICIEN !

Pour 2 à 4 enfants Niveau de difficulté : ★★★

Qui saura trouver un mot avec l'initiale recherchée pour gagner une précieuse lettre ?

PRÉPARATION DU JEU

Mélangez les lettres faces cachées et empilez-les au milieu de la table. Le dé, le magicien Alphexi et les cartes de catégories ne sont pas nécessaires ici et sont remis dans la boîte.

DÉROULEMENT DU JEU

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. L'enfant avec les plus grands pieds commence et retourne la première carte « lettre ».

Connais-tu un mot commençant par la lettre que tu viens de retourner ?

- **Oui ?** Génial ! Annonce-le. En récompense, tu peux prendre cette carte, puis c'est au tour du joueur suivant.
- **Non ?** Quel dommage ! L'enfant suivant peut désormais annoncer un mot. La carte reste découverte sur la table jusqu'à ce qu'un mot commençant par cette lettre soit trouvé. Si aucun enfant n'y arrive, alors celle-ci est retirée du jeu.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine lorsque la pile de cartes est épuisée. Celui qui a récupéré le plus grand nombre de lettres a gagné !

VARIANTE 1



Pour 2 à 4 joueurs Niveau de difficulté : ★★★★★

Le jeu est préparé comme mentionné plus haut. En plus, le magicien est posé près de la pile de cartes. L'enfant le plus âgé retourne la première carte de la pile de lettres.

Attention : la carte doit être retournée de manière à ce que tous les enfants puissent voir la lettre au même moment et qu'aucun ne soit désavantagé ! Le premier à trouver un mot commençant par cette lettre attrape le magicien Alphexi et prononce ce mot. Si ce dernier est correct, il obtient cette carte en récompense et peut désormais retourner la prochaine carte.

Si aucun enfant ne peut trouver de mot avec cette lettre, alors celle-ci est retirée du jeu. Le jeu se termine lorsque la pile de cartes est épuisée. Celui qui a récupéré le plus grand nombre de lettres a gagné !

VARIANTE 2

Pour 2 à 4 joueurs Niveau de difficulté : ★★★★★

Le jeu est préparé comme mentionné plus haut. Chaque enfant a besoin en plus d'un papier et d'un crayon.

Dans cette variante, tous les enfants doivent écrire le plus rapidement possible cinq mots commençant par la lettre de la carte retournée. Le premier à avoir terminé annonce « stop ! » et attrape le magicien Alphexi. Les autres enfants peuvent alors terminer le mot qu'ils ont commencé à écrire, mais ne peuvent pas en écrire de nouveaux. L'enfant qui a terminé le tour annonce désormais ses mots.



Tu gagnes la carte « lettre » correspondante uniquement si les cinq mots existent et sont correctement écrits. Si ce n'est pas le cas, les autres joueurs peuvent lire leurs mots. Si un enfant possède plus de mots corrects que celui ayant terminé le tour, alors il obtient la carte « lettre ».

Si plusieurs enfants ont la même quantité de mots corrects, alors la carte de cette lettre est retirée du jeu.

CONSEIL : VARIANTES POUR LES PROS

le niveau de difficulté augmente d'une  par idée de jeu

Les cartes de catégorie peuvent être utilisées pour chaque idée de jeu et variante. Elles sont mélangées et posées faces cachées au milieu de la table.

L'enfant le plus jeune retourne la première carte des catégories. Il retourne ensuite la première carte des lettres.

Tous les enfants doivent désormais écrire cinq mots, en rapport avec cette catégorie et commençant par la lettre de la carte retournée. Les enfants décident tous ensemble s'ils souhaitent changer de catégorie après chaque manche, ou s'ils souhaitent utiliser toute la pile de lettres avec la même catégorie.

- Pour toute question relative à l'existence des mots ou à leur orthographe, avoir un dictionnaire à portée de main ou consulter un site web peut s'avérer utile.

Catégories: jouets, plantes, fruits et légumes, contes, instruments de musique, véhicules, friandises, animaux, sport, métiers



ABC- TOVENARIJ

Drie afwisselende spelideeën met letters uit het alfabet voor 1 en meer kinderen vanaf 5 jaar.

Spelidee: Imke Storch, Markus Nikisch
Illustraties: Tobias Dahmen
Duur van het spel: per spel ca. 10 minuten

De tovenaar Alphexi moet een heerlijke lettersoep koken. Geen probleem! Bij het serveren let de oppertovenaar er goed op of de letters in de juiste volgorde in het bord drijven. Wie helpt tovenaar Alphexi om de letters te rangschikken en bovendien woorden uit de verschillende categorieën te vinden?

Met dit spelmateriaal kunnen kinderen door te benoemen, te zeggen en/of na te tekenen de letters van het alfabet leren. Bovendien kunnen ze aan de hand van verschillende spelideeën hun kennis verstevigen.

INHOUD VAN HET SPEL

1 tovenaar Alphexi, 1 dobbelsteen, 26 letterkaarten,
10 categoriekaarten, 1 ABC-reeks, 1 handleiding



letterkaarten



categoriekaarten

MAGISCHE ABC-CIRKEL

Voor 2 - 4 kinderen Moeilijkheidsgraad: ★

Welk kind kent de volgorde van de letters van het alfabet en kan dankzij een beetje geluk met de dobbelsteen de meeste letterkaarten verzamelen?

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Meng de letterkaarten en leg ze open in een grote kring in het midden van de tafel. Toveraar Alphexi zetten jullie op letter A. Houd de dobbelsteen bij de hand. Kinderen die het alfabet nog niet zo goed kennen, mogen de ABC-reeks ter controle naast de lettercirkel leggen. De categoriekaarten zijn niet nodig en bergen jullie weer op in de doos.

VERLOOP VAN HET SPEL

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Vergelijk eerst jullie voornamen. Het kind van wie de eerste letter van de naam als eerste in het alfabet voorkomt, mag beginnen en gooit met de dobbelsteen.

Toveraar Alphexi wordt altijd naar de volgende letter in het alfabet verplaatst. Hij kan het aantal gegooide ogen naar links of naar rechts gaan.



Komt tovenaar Alphexi exact op de juiste letterkaart terecht?

- **Ja!** Geweldig! Je mag als beloning de letterkaart nemen.
- **Nee!** Geen probleem, de volgende keer lukt het zeker!

Dan is het volgende kind aan de beurt.

Belangrijk: de leemtes in de cirkel van de letterkaarten worden later in het spel niet meegeteld.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als er, behalve de A, geen letterkaarten meer in de cirkel liggen. Wie de meeste letterkaarten kon verzamelen, is de winnaar.

ABC ... XYZ

Voor 2 - 4 kinderen **Moelijkheidsgraad:** ★★

Wie kan de letters alfabetisch rangschikken en zo zijn kaarten het snelst afleggen?

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Meng de letterkaarten. Elk kind krijgt vijf kaarten met de letter naar beneden, de overige kaarten worden met de letter naar beneden op een stapel gelegd. Draai de bovenste kaart van de stapel om en leg deze in het midden van de tafel. Kinderen die het alfabet nog niet zo goed kennen,



mogen de ABC-reeks ter controle naast de stapel met de letterkaarten leggen. De categoriekaarten, de dobbelsteen en tovenaars Alphi zijn niet nodig en bergen jullie weer op in de doos.

VERLOOP VAN HET SPEL

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Het jongste kind begint. In je vijf kaarten kijk je of je een letter hebt die in het alfabet vlak voor of na de omgedraaide letter komt.

Heb je een gepaste letter?

- **Ja!** Geweldig! Leg je kaart aan de juiste kant van de omgedraaide letterkaart. Als je nog meer gepaste kaarten in je hand hebt, mag je meerdere letters in volgorde leggen.
- **Nee!** Jammer! Je moet een kaart van de stapel nemen. Als deze kaart in de letterreeks past, mag je die meteen afleggen. Als de kaart niet past, neem je die in je hand.

Dan is het volgende kind aan de beurt.

Voorbeeld

Als op de omgedraaide kaart een F staat, zijn de E of G nodig. Als een kind behalve de G ook de H heeft, mag het de twee kaarten in de juiste volgorde afleggen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als een kind zijn laatste letterkaart kon afleggen.

T VAN TOVENAAR!



Voor 2 - 4 kinderen

Moeilijkheidsgraad: ★★ ★

Wie kent een woord met de gezochte beginletter en krijgt zo een kostbare letterkaart?

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Meng alle letterkaarten en leg deze met de letter naar beneden op een stapel in het midden van de tafel. De dobbelsteen, tovenaars Alphi en de categoriekaarten zijn niet nodig en leggen jullie weer in de doos.

VERLOOP VAN HET SPEL

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. Het kind met de grootste voeten begint en draait de eerste letterkaart om.

Ken je een willekeurig woord met de omgedraaide beginletter?

- **Ja?** Leuk! Als beloning krijg je de letterkaart en het volgende kind is aan de beurt.
- **Nee?** Jammer! Nu mag het volgende kind een woord zeggen. De kaart blijft liggen tot een kind een woord met deze beginletter vindt. Als in een ronde geen enkel kind een woord kan zeggen, wordt de letterkaart uit het spel gehaald.

EINDE VAN HET SPEL

Als de stapel met letters op is, is het spel afgelopen. Wie de meeste letterkaarten heeft, is de winnaar.



VARIANT 1:

Voor 2 - 4 spelers

Moeilijkheidsgraad:



Maak het spel klaar zoals hierboven beschreven. Bovendien zet je tovenaars Alphexi naast de stapel kaarten. Het oudste kind draait de bovenste letterkaart om.

Opgelet: Draai de kaart zo om dat alle spelers de letter gelijktijdig zien en niemand in het voordeel is. Wie als eerste een woord kan bedenken met de omgedraaide beginletter, neemt tovenaars Alphexi en zegt het woord hardop. Als het een juist woord is, krijg je als beloning de letterkaart en mag je de volgende kaart omdraaien.

Als in een ronde niemand een woord met de gezochte beginletter kan zeggen, wordt de letterkaart uit het spel gehaald. Als de stapel met letters op is, is het spel afgelopen. Wie de meeste letterkaarten heeft, is de winnaar.

VARIANT 2:


Voor 2 - 4 spelers

Moeilijkheidsgraad:



Maak het spel klaar zoals hierboven beschreven. Bovendien heeft elk kind potlood en papier nodig.

Bij deze variant moeten alle kinderen zo snel mogelijk vijf woorden opschrijven die met de gezochte beginletter beginnen. Wie als eerste klaar is, roept 'Stop!' en neemt tovenaars Alphexi. De andere kinderen mogen dan een begonnen woord nog afmaken, maar geen nieuw woord beginnen. Het kind dat 'Stop!' geroepen heeft, leest nu zijn woorden hardop voor.



De letterkaart krijgt het alleen als het vijf woorden heeft, die ook juist geschreven zijn. Anders mogen de andere spelers hun opgeschreven woorden voorlezen. Als een kind meer woorden juist heeft dan het kind dat 'Stop!' riep, krijgt dat kind de letterkaart.

Als meerdere kinderen evenveel woorden juist hebben, wordt de letterkaart uit het spel genomen.

TIP: VARIANT VOOR PROFESSIONALS

Moeilijkheidsgraad stijgt per spel met een 

Bij alle spelideeën en varianten kunnen bovendien de categoriekaarten gebruikt worden. Deze worden gemengd en omgekeerd op een stapel in het midden van de tafel gelegd. Het jongste kind draait de bovenste categoriekaart om. Daarna draait het de eerste letterkaart om.

Nu moeten alle kinderen uit deze categorie én met de juiste beginletter vijf woorden opschrijven. De kinderen beslissen samen om de categoriekaart na elke ronde te veranderen of om met de stapel letterkaarten binnen dezelfde categorie te spelen.

- Bij twijfel of de woorden echt bestaan en of ze juist geschreven zijn, helpt een woordenboek of een website met spelling.

Categorieën: speelgoed, planten, fruit en groenten, sprookjes, muziekinstrumenten, voertuigen, snoepgoed, dieren, sport, beroepen



ABC- MAGIA

Tres entretenidas propuestas de juego y algunas variantes en torno a las letras del abecedario, a partir de 1 jugador desde los 5 años de edad.

Autores: Imke Storch, Markus Nikisch

Ilustrador: Tobias Dahmen

Duración del juego: 10 minutos cada juego

El aprendiz de mago Alphabetic tiene que preparar una rica sopa de letras. ¡Ningún problema! Al servir, el maestro mago presta muchísima atención a que las letras se encuentren correctamente ordenadas en el plato. ¿Quién ayuda a Alphabetic a ordenar las letras y, a continuación, encontrar palabras de distintas categorías? Con este material, los niños podrán aprender las letras del abecedario nombrándolas, utilizándolas o escribiendo. Además, tendrán la oportunidad de consolidar sus conocimientos mediante las diferentes ideas de juego.

CONTENIDO DEL JUEGO

1 mago Alphabetic, 1 dado, 26 cartas de letras, 10 cartas de categorías, 1 lista ABC, 1 instrucciones del juego



cartas de letras



cartas de categorías



EL CÍRCULO MÁGICO ABC

Para 2 - 4 jugadores Grado de dificultad: ★

¿Quién sabe el orden de las letras del abecedario y, con un poco de suerte, puede reunir el mayor número de cartas de letras tirando el dado?

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se mezclan las cartas de letras y se colocan formando una gran circunferencia en el centro de la mesa. El mago Alphabetic se sitúa en la letra A. Preparad el dado. Aquellos niños que aún no dominen el abecedario podrán tener junto al círculo de cartas la lista ABC para consultar. El resto de las cartas no serán necesarias y se guardarán de nuevo en la caja.

DESARROLLO DEL JUEGO

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comparáis primero vuestros nombres y empieza, tirando el dado, aquél cuyo nombre comience por la letra que antes aparezca en el abecedario. El mago Alphabetic tendrá que saltar siempre de letra en letra en orden alfabético, para lo que podrá contar los puntos del dado hacia la derecha o la izquierda.



¿Ha llegado el mago Alphabetic a la carta correcta?

- **¡Sí!** ¡Estupendo! Puedes quedarte la carta como recompensa.
- **¡No!** No pasa nada, seguro que la próxima vez lo consigues!

A continuación, será el turno del siguiente jugador.

Importante: los huecos que vayan quedando en la circunferencia de cartas no se contarán.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego termina cuando no queden cartas en el círculo, a excepción de la A, y ganará aquél que haya podido reunir más cartas.

ABC ... XYZ

Para 2 - 4 jugadores Grado de dificultad: ★★

¿Quién puede ordenar alfabéticamente las letras y colocar así todas sus cartas más rápido?

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se mezclan las cartas de letras. Cada jugador recibe cinco cartas; el resto se apilan boca abajo. La primera carta de la pila se destapa y se coloca en el centro de la mesa. Aquellos niños que aún no dominen el abecedario podrán tener la



lista ABC junto a la pila de cartas para consultar. Las cartas de categorías, el dado y el mago Alphabetic no serán necesarios y se devolverán de nuevo a la caja.

DESARROLLO DEL JUEGO

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj y empieza el jugador más joven. De entre tus cinco cartas, mira si tienes una letra que aparezca en el abecedario inmediatamente antes o después de la carta destapada.

¿Tienes la letra adecuada?

- **¡Sí!** ¡Estupendo! Puedes colocar tu carta en el lado correcto de la carta destapada. Si dispones de más de una carta, puedes colocar más letras en orden.
- **¡No!** ¡Qué lástima! Tienes que robar una carta. Si la carta robada encaja en la sucesión de letras, puedes colocarla de inmediato. De lo contrario, quédatela en la mano.

A continuación será el turno del siguiente jugador.

Ejemplo

Si la carta destapada contiene una F, se necesitará una E o una G. Si el jugador dispone de la G y, además, la H, podrá poner ambas cartas en el orden correcto.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego concluye cuando un jugador haya colocado todas sus cartas.



¡M DE MAGO!

Para 2 - 4 jugadores Grado de dificultad: ★★ ★

¿Quién menciona una palabra que empiece con la letra buscada y gana una valiosa carta?

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se mezclan todas las cartas de letras y se colocan apiladas y boca abajo en el centro de la mesa. Las cartas de categorías, el dado y el mago Alphabetic no serán necesarios y se devolverán de nuevo a la caja.

DESARROLLO DEL JUEGO

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. El jugador con el pie más grande empieza destapando la primera carta de letra.


¿Se te ocurre una palabra con la letra de la carta destapada?

- **¿Sí?** ¡Bien hecho! Recibes la carta como recompensa y será el turno del siguiente jugador.
- **¿No?** ¡Qué lástima! El siguiente jugador puede intentarlo y decir una palabra. La carta quedará encima de la mesa hasta que algún jugador pueda mencionar una palabra que empiece con esta letra. Si a ninguno de los jugadores se les ocurre una palabra, la carta de letra quedará fuera de juego.

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

El juego termina cuando no queden cartas en la pila y ganará el jugador que disponga de más cartas de letras.

VARIANTE 1:


Para 2 – 4 jugadores Grado de dificultad: 

El juego se prepara como se ha descrito anteriormente y, además, colocáis al mago Alphabetic junto a la pila de cartas. El jugador de más edad destapa la primera carta.

Atención: la carta debe descubrirse de tal forma que todos los jugadores puedan verla al mismo tiempo sin que ninguno de ellos juegue con ventaja. El primero al que se le ocurra una palabra con la letra destapada coge rápidamente al mago Alphabetic y dice la palabra en voz alta. Si es correcta, recibe la carta como recompensa y puede destapar la siguiente carta.

En caso de que a ningún jugador se le ocurra una palabra con la letra buscada, la carta quedará fuera de juego. El juego concluirá cuando no queden cartas en la pila y ganará aquél que disponga de más cartas de letra.

VARIANTE 2:

Para 2 – 4 jugadores Grado de dificultad: 

El juego se prepara como se ha descrito anteriormente. Cada jugador necesitará, además, papel y lápiz.

En esta variante, los jugadores deben escribir lo más rápido posible cinco palabras que empiecen con la letra destapada. El primero que termine gritará «¡alto!» y cogerá al mago Alphabetic. El resto de los jugadores podrá terminar aquella palabra que estuvieran escribiendo pero no deberán empezar ninguna otra.




El jugador que haya terminado la ronda lee sus palabras en voz alta y recibirá la carta de letra únicamente si todas las palabras existen y si están escritas correctamente.

Si alguna palabra no existe o no está escrita correctamente, los demás jugadores podrán leer las palabras que hayan escrito y el jugador que tenga más palabras correctas será el que ganará la carta de letra.

En caso de empate entre varios jugadores, la carta quedará fuera de juego.

NOTA: VARIANTE PROFESIONAL

El grado de dificultad aumenta un punto 

En todas las variantes de juego pueden emplearse, además, las cartas de categorías. Se mezclan todas y se sitúan en una pila boca abajo en el centro de la mesa.

El jugador más joven destapa la primera carta de categoría y, a continuación, destapa también la primera carta de letra.

Seguidamente, todos los jugadores deberán escribir cinco palabras, pertenecientes a la categoría destapada y que empiecen por la letra que muestra la carta. Los jugadores deciden por acuerdo si prefieren cambiar la carta de categoría después de cada ronda o jugar todas las cartas de letra en la misma categoría.

- En caso de dudas sobre la existencia o la ortografía de las palabras, podrá emplearse un diccionario o una página web sobre ortografía.

Categorías: juguetes, plantas, frutas y verduras, cuentos, instrumentos musicales, vehículos, dulces y golosinas, animales, deportes y profesiones

LA MAGIA DELL'ABC



Tre idee di gioco varie, ispirate alle lettere dell'alfabeto, per 1 o più bambini da 5 anni in su.

Autori: Imke Storch, Markus Nikisch
Illustrazioni: Tobias Dahmen
Durata del gioco: ca. 10 minuti per gioco

L'apprendista stregone Alfaxi deve preparare una deliziosa minestra di lettere. Detto fatto! Ma, al momento di servire in tavola, il capo stregone osserva con attenzione le lettere nei piatti, per vedere se sono state disposte nell'ordine giusto. Chi aiuta Alfaxi a ordinare le lettere e a trovare poi delle parole da associare alle varie categorie?

Il materiale di gioco stimola i bambini ad apprendere l'alfabeto mediante attività che li invitano a denominare, pronunciare e/o copiare le singole lettere. Inoltre, le varie idee di gioco offrono numerosi spunti per consolidare le conoscenze acquisite.

DOTAZIONE DEL GIOCO

1 stregone Alfaxi, 1 dado, 26 carte lettera, 10 carte categoria, 1 striscia dell'alfabeto, 1 istruzioni di gioco



carte lettera



carte categoria

IL CERCHIO MAGICO DELL'ABC

Per 2-4 bambini

Livello di difficoltà:



Chi, tra i bambini, conosce l'ordine delle lettere dell'alfabeto e, con un po' di fortuna tirando il dado, riesce a raccogliere il maggior numero di carte lettera?

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Le carte lettera vengono mescolate e disposte scoperte in un grande cerchio al centro del tavolo. Lo stregone Alfaxi viene sistemato sulla lettera A. Tenete pronto il dado. I bambini che non conoscono ancora bene l'alfabeto possono mettere la striscia dell'alfabeto vicino al cerchio delle lettere per controllare. Le carte categoria non servono e vanno riposte nella scatola.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate a turno in senso orario. Cominciate mettendo a confronto i vostri nomi. Il bambino con l'iniziale che viene prima nell'alfabeto inizia e tira il dado. Lo stregone Alfaxi deve sempre arrivare sulla lettera dell'alfabeto successiva (es. prima sulla B, poi sulla C, poi sulla D etc.) muovendosi, secondo i punti indicati dal dado, in senso orario o antiorario.



Lo stregone Alfaxi ha raggiunto la carta lettera giusta?

- **Si!** Ottimo! Per ricompensa puoi prendere la carta lettera.
- **No!** Non fa nulla, la prossima volta andrà sicuramente meglio!

Il turno passa quindi al bambino successivo.

Importante: nel prosieguo del gioco gli spazi che si formano nel cerchio delle carte lettera non vengono contati.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando nel cerchio è rimasta solo la carta con la lettera A. Vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di carte lettera.

ABC ... XYZ

Per 2-4 bambini

Livello di difficoltà: ★★

Chi riesce a disporre le lettere in ordine alfabetico, "attaccando" tutte le proprie carte alla fila prima degli altri?

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Le carte lettera vengono mescolate. Ogni bambino riceve cinque carte coperte; con quelle rimaste si forma un mazzo coperto. La carta in cima al mazzo viene scoperta e messa al centro del tavolo.



I bambini che non conoscono ancora bene l'alfabeto possono mettere la striscia dell'alfabeto accanto al mazzo delle carte lettera per controllare. Le carte categoria, il dado e lo stregone Alfaxi non servono e vanno riposti nella scatola.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate a turno in senso orario. Inizia il bambino più giovane. Osserva le tue cinque carte e controlla se hai una lettera che nell'alfabeto precede o segue immediatamente la lettera scoperta.

Hai una lettera adatta?

- **Sì!** Ottimo! Puoi sistemare la tua carta dal lato giusto della carta lettera scoperta. Se in mano hai delle altre carte adatte, puoi aggiungere più lettere di seguito.
- **No!** Peccato! Devi pescare una carta dal mazzo. Se la carta pescata è adatta a continuare la serie delle lettere, puoi attaccarla subito, altrimenti tienila in mano.

Il turno passa quindi al bambino successivo.

Esempio

Se sulla carta scoperta è raffigurata la F, occorre aggiungere la E o la G. Se un bambino possiede oltre alla G anche la H, può aggiungere entrambe le carte nell'ordine corretto.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando un bambino ha calato l'ultima carta lettera in proprio possesso.

S DI STREGONE!



Per 2-4 bambini

Livello di difficoltà: ★★★

Chi riesce a trovare una parola con l'iniziale richiesta e a conquistare così una preziosa carta lettera?

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Tutte le carte lettera vengono mescolate e disposte in un mazzo coperto al centro del tavolo. Il dado, lo stregone Alfaxi e le carte categoria non servono e vanno riposti nella scatola.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate a turno in senso orario. Il bambino con i piedi più grandi inizia e scopre la prima carta lettera.

Ti viene in mente una parola qualsiasi che inizi con la lettera che hai scoperto?

- **Si?** Bravissimo! Per ricompensa ottieni la carta lettera. Il turno passa poi al bambino successivo.
- **No?** Peccato! Ora tocca al bambino successivo provare a trovare una parola. La carta rimane scoperta fino a quando un bambino non trova una parola che inizi con questa lettera. Se il giro si conclude senza che nessun bambino sia riuscito a trovare una parola, la carta lettera viene tolta dal gioco.

FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando il mazzo delle lettere è esaurito. Vince chi ha ottenuto il maggior numero di carte lettera.



VARIANTE 1:

Per 2-4 giocatori

Livello di difficoltà:



La preparazione del gioco rimane quella descritta sopra, tranne che per l'aggiunta dello stregone Alfaxi, che viene sistemato accanto al mazzo di carte. Il bambino più grande d'età scopre la carta lettera in cima al mazzo.

Attenzione: la carta deve essere scoperta in modo che tutti i giocatori possano vedere la lettera contemporaneamente, così da non favorire nessuno! Il primo che trova una parola che inizia con la lettera scoperta afferra lo stregone Alfaxi e annuncia la parola ad alta voce. Se la parola è corretta, ottieni per ricompensa la carta lettera e puoi scoprire la carta successiva.

Se nessuno riesce a trovare una parola che inizi con la lettera scoperta, la carta in questione viene tolta dal gioco. Il gioco finisce quando il mazzo delle lettere è esaurito. Vince chi ha ottenuto il maggior numero di carte lettera.

VARIANTE 2:

Per 2-4 giocatori

Livello di difficoltà:



La preparazione del gioco rimane quella descritta sopra. Inoltre, ogni bambino deve avere a disposizione carta e penna.

In questa variante tutti i bambini devono scrivere il più velocemente possibile cinque parole che inizino con la lettera scoperta. Il primo che finisce esclama: "Stop!" e afferra lo stregone Alfaxi. Gli altri bambini possono finire di scrivere




eventuali parole, ma non possono aggiungerne di nuove. Il bambino che ha fatto terminare il giro legge ora le sue parole ad alta voce.

Per ottenere la carta lettera devi aver trovato cinque parole e averle scritte correttamente. In caso contrario, gli altri giocatori possono leggere ad alta voce le parole che sono riusciti a scrivere. Se un bambino ha scritto più parole corrette di quello che ha fatto terminare il giro, è lui che riceve la carta lettera.

Se ci sono più bambini con lo stesso numero di parole corrette, la carta lettera viene tolta dal gioco.

CONSIGLIO: VARIANTE PER ESPERTI

Il livello di difficoltà di ogni gioco aumenta di una 


Le carte categoria possono essere in tutte le idee di gioco e le varianti. Le carte vengono mescolate e disposte in un mazzo coperto al centro del tavolo.

Il bambino più giovane scopre la carta categoria in cima al mazzo e successivamente la prima carta lettera.

Ora tutti i bambini devono scrivere cinque parole che corrispondano alla categoria scoperta e comincino con l'iniziale giusta. I bambini decidono insieme se preferiscono cambiare carta categoria dopo ogni giro o se giocare con la stessa categoria fino a esaurire il mazzo delle carte lettera.

- Per controllare se la parola esiste o se è stata scritta correttamente, potete usare un dizionario o un sito web per verificare l'ortografia.

Categorie: giocattoli, piante, frutta e verdura, favole, strumenti musicali, veicoli, dolci, animali, sport, professioni

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD -
Small parts. Not for children
under 3 years.

Habermaaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de