Spielanleitung

Ratz Fatz in die Schule

Hajo Bücken



Lizenzagentur: PROJEKT SPIEL

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2020

Ratz Fatz in die Schule

Ein spannendes Lernspiel zur Sprachförderung
rund ums Thema Schule für 1-6 Kinder von 5-8 Jahren.

Autor: Hajo Bücken
Illustration: Lisa Hänsch
Spieldauer: ca. 10 Minuten pro Spiel



Lizenzagentur: PROJEKT SPIEL
Texte: Anja Wrede
Redaktion: Patrick Tonn



Liebe Erwachsene und liebe Kinder,

mit diesem Spiel unserer „Ratz Fatz"-Reihe könnt ihr die spannende erste Schulzeit auf eine ganz neue und lustige Art erleben – egal, ob ihr bald eingeschult werdet oder schon die Grundschule besucht!



Spielinhalt

1 Otto, der Oktopus
1 Heft (wiederbeschreibbar)
1 Stift mit Schwämmchen
18 Karten
1 Spielanleitung

Inhalt

		Seite
Das Spielmaterial		5
Die Grundideen		
Ordne zu und benenne!	*für 1-6 Kinder*	8
Greif zu!	*für 2-6 Kinder*	9
Schau hin!	*für 2-6 Kinder*	11
Texte zum Vorlesen		
Der zweite Schultag	*Geschichte*	13
Maxi, die Maus	*Gedicht*	15
Was ist das?	*Rätsel*	17
Schulreime	*Reime*	18
Weitere Spielideen		
Ich schreibe was, was du nicht siehst	*für 1-4 Kinder*	20
Otto packt die Schultasche	*für 2-6 Kinder*	22

Das Spielmaterial



Otto,
der **O**ktopus



Heft

Stift

Karten in alphabetischer Reihenfolge mit Anlauten in **Rot**:



Apfel



Ball



Buch



Bus



(**E**rzähl-)**M**aus



Federmäppchen



Instrumente



Lehrer



Malkasten



Pausenbrot



Schulkinder
Sophie & **S**imon



Schultasche



Tafel



Trinkflasche



Turnschuhe



Uhr



(**B**ücher-)**W**urm



Zuckertüte

Die Grundideen



Tipps zum Spielbeginn
Die Kinder suchen all das Spielmaterial heraus, das sie nicht kennen. Gemeinsam mit dem/der Spielleiter/in besprechen sie, wie die Dinge heißen und wo sie ihnen im Alltag begegnen.

1. Ordne zu und benenne!

Ein Zuordnungsspiel für 1-6 Kinder und eine/n Spielleiter/in.

1. Von A bis Z
Alle Karten und der Oktopus liegen offen in der Mitte. Das älteste Kind nimmt sich Heft und Stift und legt eine beliebige Karte oder den Oktopus vor sich ab. Dann benennt es das gewählte Teil und schreibt dessen Anfangsbuchstaben in das Heft. Falls nötig, kann der/die Spielleiter/in dabei helfen.

Anschließend erhält das nächste Kind Heft und Stift und sucht sich ein neues Teil aus. Je nach Schriftgröße und Spielerzahl kann das Heft bei Bedarf nach einem oder mehreren Buchstaben mit dem Schwämmchen leer gewischt werden. Ihr könnt beliebig viele Runden spielen, maximal bis alle Gegenstände aus der Mitte einmal benannt wurden.

2. Suche heraus!
Karten, Oktopus, Heft und Stift liegen gut sichtbar in der Tischmitte. Der/die Spielleiter/in stellt einem Kind eine der nachfolgenden Aufgaben. Kann dieses Kind sie nicht lösen, dürfen alle anderen Kinder helfen. Reihum im Uhrzeigersinn kommt jedes Kind mindestens einmal an die Reihe.

Es geht darum, alle Gegenstände mit der gesuchten Eigenschaft zu finden. Ist die Aufgabe gelöst, werden die Gegenstände wieder zu den anderen gelegt.

Findest du …

- … alles, was lebt?
- … alles, was du essen/trinken kannst?
- … alles, womit du schreiben kannst?
- … alles, was du lesen kannst?
- … alles, was du in der Schultasche hast?
- … alles, was Geräusche macht?
- … alles, was du zur Schuleinführung bekommen hast?
- … alles, was mit B/T/ … beginnt?
- … ?



2. Greif zu!

Ein Aktionsspiel für 2-6 Kinder und eine/n Vorleser/in.

Spielziel

Die genannten Teile sollen so schnell wie möglich erkannt und mit der Hand geschnappt werden.



Hinweise

Auf manchen Karten sind mehrere Dinge (z. B. verschiedene Instrumente) abgebildet, die auch einzeln im Text vorkommen können.

Spielvorbereitung
Das Spielmaterial wird auf dem Tisch ausgebreitet, sodass es für alle gut sichtbar und erreichbar ist.

Spielablauf
Ein Text (ab Seite 13) wird ausgewählt und vorgelesen.
Während des Vorlesens heißt es nun: Gut zuhören!

Wird ein Teil genannt, das …

- **… auf dem Tisch liegt/auf einer Karte zu sehen ist?**
  Wer zuerst die Hand darauf legt, darf es nehmen und vor sich ablegen.

- **… schon vor einem Kind liegt?**
  Das Kind hält das Teil kurz hoch, damit es alle noch einmal sehen können.

Spielende
Wer am Ende des Textes die meisten Teile vor sich liegen hat, gewinnt.

Hinweise
- Mit jüngeren Kindern kann auf das schnelle Zugreifen verzichtet werden. Nach jedem gesuchten Begriff gibt es eine kurze Pause, damit die Kinder gemeinsam suchen und benennen können.

- Damit die Spielgeschichten bis zum Schluss spannend bleiben, kommen nicht immer alle Karten und Teile in einem Text vor. Deshalb bleibt nach dem Text manchmal noch etwas übrig.

- Nach mehrmaligem Vorlesen sollten beim Rätsel und Reim die Fragen und Verse auch einmal in anderer Reihenfolge vorgelesen oder teilweise weggelassen werden.

3. Schau hin!

Ein Gedächtnisspiel für 2-6 Kinder und eine/n Vorleser/in.



Spielziel
Die genannten Teile, die sich in der Schachtel verstecken, sollen so schnell wie möglich erkannt werden.

Spielvorbereitung
Zehn beliebige Teile werden offen auf dem Tisch verteilt. Alle übrigen bleiben in der geschlossenen Schachtel.

Hinweis
Für dieses Spiel sollten die Kinder bereits wissen, welches Spielmaterial insgesamt enthalten ist.

Spielablauf
Ein Text (ab Seite 13) wird ausgewählt und vorgelesen.
Alle Kinder spitzen die Ohren und hören genau zu.



Wird ein Teil genannt, das …

- **… auf dem Tisch liegt?**
  Nichts passiert.

- **… nicht auf dem Tisch zu sehen ist, weil es in der geschlossenen Schachtel liegt?**
  Wer das bemerkt, wiederholt ganz schnell den Begriff.
  Nun wird in der Schachtel nachgesehen:

  Richtig gerufen?
  Zur Belohnung bekommt das Kind, das gerufen hat, eines der auf dem Tisch liegenden Teile und legt es offen vor sich.

  Falsch gerufen?
  Liegt das Teil nicht in der Schachtel, so muss das Kind, das falsch gerufen hat, eines seiner bereits erbeuteten Teile in die Tischmitte zurücklegen.
  Hat es noch nichts vor sich liegen, muss es auch nichts abgeben.

- **… sich bereits im Besitz eines Kindes befindet?**
  Wer zuerst den Namen des Besitzers – bzw. als Besitzer „Ich!" – ruft, bekommt ein beliebiges Teil aus der Tischmitte.

Spielende
Wenn keine Teile mehr auf dem Tisch liegen, endet das Spiel.
Wer die meisten davon sammeln konnte, gewinnt.



Texte zum Vorlesen



Geschichte
*Nachdem ein gesuchter Begriff (***rot und fett gedruckt***) klar und deutlich vorgelesen worden ist, kann zur Vereinfachung eine kleine Pause eingelegt werden.*

Der zweite Schultag

Es ist Mittwoch, Sophies erster Schultag. Also eigentlich ist es ihr zweiter Schultag, denn gestern war sie auch schon in der Schule. Aber da wurde nur geredet und gefeiert. Am Nachmittag haben sie sogar noch bei ihrem Freund Simon zu Hause weitergefeiert und zu Abend gegessen. Die **Zuckertüte** bleibt heute zu Hause neben ihrem neuen Schreibtisch stehen. Denn heute geht die Schule wirklich los! Leider hat der Wecker nicht geklingelt, jetzt müssen sich alle beeilen. Mama versucht gerade, Leon zu fangen und endlich fertig anzuziehen. Leon geht noch in den Kindergarten, ihm ist die Hektik egal. Er flitzt gutgelaunt mit seinem **Ball** durch die Wohnung.
Da kommt Papa um die Ecke. Er gibt Sophie ihre **Trinkflasche** und die Dose mit dem **Pausenbrot** und dem **Apfel**. All diese Dinge kommen in ihre **Schultasche.**
Während sie sich die Jacke anzieht, überlegt sie, was sie heute sonst noch alles dabeihaben muss. Das **Federmäppchen** natürlich. Das türkisfarbene **Heft**. Die drei **Schulbücher**… Ja, das dürfte alles sein.

Erst im **Bus** fällt es ihr ein: „Papa! Ich habe Otto, meinen **Oktopus**, vergessen! Der **Lehrer** hat gesagt, dass wir heute alle ein Stofftier mitbringen können!" „Ach Sophie", antwortet ihr Papa, „das tut mir leid! Aber wenn wir jetzt wieder aussteigen und umkehren, kommst du viel zu spät!"
Sophies Mundwinkel wandern weit nach unten. Alle **Schulkinder** werden Stofftiere dabeihaben. Alle. Simon seinen Knuddelhund, Ben seinen **Bücherwurm**, Tessa ihren Haifisch, Tom seine **Maus**. Nur Sophie wird alleine dastehen.

Sie seufzt so laut, dass sich alle Leute im **Bus** umdrehen und Sophie anschauen. Sogar die Busfahrerin guckt sie durch ihren Rückspiegel an und fragt durch das Mikrofon: „Was ist denn da hinten los?"
„Mein Otto!", sagt Sophie und erzählt, was passiert ist.
„Na, da hast du aber Glück", antwortet die Busfahrerin. „Ich bin nämlich eine ausgewiesene **Oktopus**-Expertin. Wenn du mir an der Haltestelle dein **Heft** und einen **Stift** gibst, zeichne ich dir deinen Otto auf die erste Seite. Dann hast du ihn wenigstens als Bild dabei."
Gesagt, getan. Als der **Bus** schließlich die Schule erreicht, bekommt Sophie einen tollen Otto ins **Heft** gezeichnet. Dann verstaut sie es wieder in der **Schultasche**.
Sophie und ihr Papa steigen aus und winken der netten Busfahrerin noch einmal zu. Sie gehen in die Schule und Papa wirft einen Blick auf die große **Uhr**: „Schau Sophie, wir sind pünktlich!" Er bringt sie bis an die Klassentür und verabschiedet sich dort.

Auf dem Weg zu ihrem Platz geht sie zuerst an der **Tafel** vorbei und auch an dem Regal mit den **Malkästen**. An der Wand entdeckt sie ein Poster mit verschiedenen **Instrumenten**.
Ihr Platz ist natürlich neben ihrem Freund Simon. Als sie direkt vor ihm steht, sieht sie, dass da schon jemand auf ihrem Stuhl sitzt. Moment mal, das ist doch …
„Otto, wo kommst du denn her!?", ruft sie und nimmt ihren kuscheligen **Oktopus** in den Arm. „Du hast ihn gestern bei uns vergessen", sagt Simon, „und ich dachte, ich bring ihn dir gleich mit."

Da kommt auch schon Herr Lampert in die Klasse, der **Lehrer**. Er stellt seine **Gitarre** neben seinem Tisch ab und begrüßt die Kinder: „Guten Morgen alle zusammen! Wer mag uns denn mal etwas zu seinem Kuscheltier erzählen?" Da hebt Sophie blitzschnell ihre Hand.

Nicht dabei waren die **Turnschuhe**.

Gedicht
*Nachdem ein gesuchter Begriff (***rot und fett gedruckt***) klar und deutlich vorgelesen worden ist, kann zur Vereinfachung eine kleine Pause eingelegt werden.*

Zur Erinnerung:
Die zwei **Schulkinder** *heißen* **Simon** *und* **Sophie**.



Maxi, die Maus
Mein Name ist Maxi, ich bin eine **Maus**.
Ich bin gut im Grübeln, ich denk mir was aus.
Schaut nun auf die Karten, guckt sie genau an
Und lauscht auf die Reime, ihr erkennt sie am Klang.

Die Buchstaben hier, habt ihr sie entdeckt?
Auf **Tafel** und **Büchern**, da sind sie versteckt.
Auf der **Zuckertüte** sind sie auch zu sehn.
Wer Buchstaben kennt, wird die Wörter verstehn.

Mit A fängt tatsächlich der **Apfel** an,
das B steht stattdessen beim **Ball** vorne dran.
Das T rennt zum Beispiel beim **Turnschuh** vorweg
und auch bei der **Trinkflasche** hat's diesen Zweck.

So flink wie noch nie saust der **Bus** durch die Stadt,
das **Pausenbrot** macht dich bestimmt heute satt.
Wurm Willibald will ganze **Bücher** verdauen,
er wäre so gern einer von den ganz Schlauen.



Herr Lampert, der **Lehrer**, steht noch auf dem Flur
und wirft einen Blick auf die große **Uhr**.
Er hält die **Gitarre** in seiner Hand
und lehnt dabei locker an der weißen Wand.

Heut steht die Musik auf dem Stundenplan –
ein Fach, das **Sophie** sehr gern mag und gut kann.
Und auch an den **Malkasten** hat sie gedacht.
Das Mandala-Bild hat sie fertig gemacht.

Otto, der **Oktopus**, sitzt auf dem Schrank
und **Simons Schultasche** steht neben der Bank.
Auch das **Lineal**, das liegt schon bereit,
da läutet die Glocke, es ist an der Zeit!

Mein Name ist Maxi, ich bin eine **Maus**.
Die Schule beginnt, das Gedicht ist jetzt aus!

Es liegen noch auf dem Tisch: der **Stift** *und das* **Heft**.



Rätsel

Das gesamte Spielmaterial liegt offen in der Mitte. Die Fragen werden vorgelesen. Die Kinder versuchen zu erraten, um welche Gegenstände es sich handelt.



Tipp

Die Rätsel eignen sich sehr gut dazu, die Buchstaben des Alphabets kennenzulernen und sie anschließend in das Heft zu schreiben.

Was ist das?

Was ist fast rund und knackig und schmeckt süß? Der **A**pfel

Was ist kugelrund und springt gut? Der **B**all

Wo passen viele Buchstaben hinein? In das **B**uch

Wer hat Bücher zum Fressen gern? Der **B**ücherwurm

Welches Fahrzeug bringt ganz viele Menschen gleichzeitig an ihr Ziel? Der **B**us

Welches Fantasietier hilft dir dabei, eine Geschichte zu erfinden? Die **E**rzählmaus

Wo bewahrst du alle Dinge auf, die du zum Schreiben brauchst? Im **F**edermäppchen

- Welche Dinge sind auf der Karte zu sehen?

Bleistift, **F**üller, **L**ineal, **R**adiergummi

Was ist innen ziemlich weiß, bis auf dünne Linien oder Kästchen? Das **H**eft

Womit kannst du Musik machen? Mit **I**nstrumenten

- Welche Instrumente sind auf der Karte zu sehen?

Gitarre, **Qu**erflöte, **X**ylophon

Wer ist der einzige Erwachsene in der Klasse?	Der **L**ehrer
Womit kannst du bunte Bilder malen?	Mit dem **M**alkasten
Wer hat acht Arme und ist sehr schlau?	Der **O**ktopus
Was wird geschnitten und belegt, bevor du es isst?	Das **P**ausenbrot
Wer hört dem Lehrer zu, um etwas zu lernen?	Die **Sch**ulkinder
• Wie heißen die beiden Schulkinder aus der Geschichte?	**S**ophie, **S**imon
Was trägst du auf dem Rücken, wenn du zur Schule gehst?	Die **Sch**ultasche
Womit kannst du nicht nur malen, sondern auch schreiben?	Mit dem **St**ift
Worauf schreibt man mit Kreide oder Marker?	Auf die **T**afel
Was nimmst du aus der Tasche, wenn du Durst hast?	Die **T**rinkflasche
Was nimmst du mit, wenn du Sportunterricht hast?	Die **T**urnschuhe
Was hängt an der Wand und zeigt dir, wann die nächste Pause beginnt?	Die **U**hr
Was bekommst du geschenkt, wenn du in die Schule kommst?	Die **Z**uckertüte

Reime

Die Zeilen werden einzeln bis auf den Reim am Ende vorgelesen. Beim Vorlesen sollten besonders die **fett** *gedruckten Worte betont werden.*

Schulreime

Simon spielt auf jeden **Fall** in der Pause mit dem … **Ball**.

Heut kommt Oma zu **Besuch**,
da gibt's bestimmt ein neues … **Buch**.

Wir rechnen minus und auch **plus**.
Zur Schule fahrn wir mit dem … **Bus**.

Sie denkt sich die tollsten Geschichten **aus**,
die fröhliche kleine … **Erzählmaus**.

Der Apfel ist ein **Pausenhäppchen**,
der Stift kommt rein ins … **Federmäppchen**!

Hexen haben **Zauberkräfte**
und schreiben Sprüche in die … **Hefte**.

Da draußen schnattert laut eine **Ente**,
wir hören ja kaum unsere … **Instrumente**.

Sie füllt sich mit Büchern und wird immer **schwerer**,
die große Tasche gehört unserem … **Lehrer**.

Vor dem Schlafen gibt's 'nen **Kuss** –
für Otto, meinen … **Oktopus**.

Bücher, Heft und eine **Flasche**
nimmst du mit in der … **Schultasche**.

Nur wer gut die Zeilen **trifft**,
wird mal Meister mit dem … **Stift**.

Schätze liegen in der **Truhe**,
hier im Beutel sind … **Turnschuhe**.

Er entspannt sich oben im **Turm**
und liest sehr viel, der … **Bücherwurm**.

Wenn wieder mal der Hunger **droht**,
greif schnell zu deinem … **Pausenbrot**.

Wenn es Dingdong macht im **Flur**,
war es wohl die große … **Uhr**.

Für Meisterdichter
- Welche Karten bleiben übrig?
- Fallen euch auch zu diesen Begriffen Reime ein?

Weitere Spielideen

Ich schreibe was, was du nicht siehst

Ein Lese- und Ratespiel für 2-4 Kinder und eine/n Spielleiter/in.

Spielziel
Wer wird Buchstabierkönig und sammelt die meisten Karten?

Spielvorbereitung
Die 18 Karten liegen offen in der Tischmitte. Der/die Spielleiter/in nimmt sich das Heft und den Stift.

Spielablauf
Entscheiden Sie sich für eine ausliegende Karte und schreiben Sie **verdeckt** – und Buchstabe für Buchstabe – etwas auf, das auf der Karte zu sehen ist. Drehen Sie **nach jedem Buchstaben** das Heft zu den Kindern um, damit sie lesen und raten können, welche Karte gesucht wird.

Sobald ein Kind denkt, dass es die gesuchte Karte erraten hat, legt es schnell seine Hand darauf. Das Kind, das zuerst seine Hand auf die richtige Karte legt, darf sie zu sich nehmen. Schreiben Sie danach das Wort zu Ende und lesen Sie es gemeinsam vor.



Legt ein Kind seine Hand auf eine falsche Karte, bleibt diese in der Tischmitte liegen. Es darf in dieser Runde nicht mehr mitraten, die anderen aber schon.

Sollten alle Kinder falsch greifen, darf in dieser Runde keiner eine Karte zu sich nehmen. Schreiben Sie aber dennoch das Wort zu Ende und benennen Sie zur Auflösung die richtige Karte.

Danach wischen Sie die Tafel wieder sauber und die nächste Runde beginnt, indem Sie sich für eine ausliegende Karte entscheiden und verdeckt den ersten Buchstaben notieren usw.

Spielende
Das Kind, das zuerst drei Karten gesammelt hat, gewinnt.

Tipps

- Spannender und abwechslungsreicher wird es, wenn nicht das Offensichtliche aufgeschrieben wird, sondern ein kleineres Bilddetail. Auf der Bücherwurm-Karte ist z. B. auch eine Krawatte zu sehen. Dadurch kommen ganz unterschiedliche neue Worte ins Spiel.

- Anfangs und für jüngere Kinder sollten die Buchstaben beim Zeigen vorgelesen werden. Achten Sie beim ersten Buchstaben darauf, dass Sie den Laut aussprechen, z. B. „B“ statt „Be“.

Spielvariante
Für Fortgeschrittene: Die Kinder können auch selbst die Wörter aufschreiben – ggf. mit der Hilfe eines Erwachsenen oder der Anleitung. Alle Begriffe sind auf den Seiten 5 bis 7 zu finden. Das älteste Kind beginnt, doch dann setzt sich das Spiel immer mit dem Spieler fort, der die letzte Karte richtig erraten hat.

Otto packt die Schultasche

Ein Erzähl-Memo-Spiel für 2-6 Kinder.

Spielziel

Wer erinnert sich an alles, was Otto in die Schultasche packt?

Spielvorbereitung

Alle Karten liegen verdeckt in der Mitte. Otto, der Oktopus, sitzt daneben.



Spielablauf

In diesem Spiel geht es darum, sich die Karten zu merken, die reihum aufgedeckt und „in die Schultasche gepackt" werden. Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Das jüngste Kind darf beginnen und sich den Oktopus nehmen. Dann deckt es eine Karte aus der Mitte auf, zeigt sie allen und sagt z. B.: „Otto packt **die Bücher** in meine Schultasche."

Anschließend verdeckt das Kind die Karte wieder und lässt sie noch vor sich liegen. Diesen verdeckten Stapel aller bisher aufgedeckten Karten nennen wir „die Schultasche".
Jetzt wird der Oktopus an das nächste Kind weitergegeben. Dieses muss nun alle Sachen aufzählen, die sich schon in der Schultasche befinden – und zwar in der richtigen Reihenfolge. Dabei wiederholt es den Satz: „Otto packt ... in meine Schultasche."
Das vorherige Kind, das noch „die Schultasche" vor sich liegen hat, deckt nach jedem genannten Gegenstand die oberste Karte auf und kontrolliert auf diese Weise die Aufzählung.

- **Sagt das Kind, das Otto hat, die Reihe richtig auf?**
  Ja! Das kontrollierende Kind schiebt den offenen Schultaschen-Stapel zum Kind mit dem Oktopus. Dieses sucht sich eine neue verdeckte Karte aus der Mitte aus, zeigt sie allen und fügt sie der Aufzählung mit „... und (z. B.) einen Apfel" hinzu.

Dann legt es diese Karte mit der Bildseite nach oben auf die offene „Schultasche“ und dreht anschließend den Stapel im Ganzen um (damit die Reihenfolge der Karten gleich bleibt).
Der Oktopus wandert wieder zum nächsten Kind und das Spiel geht wie beschrieben weiter.

- **Macht ein Kind beim Aufzählen einen Fehler?**
  Wenn ein Kind beim Aufzählen die Reihenfolge vertauscht oder einen Gegenstand vergisst bzw. dazu erfindet, dann ist es aus dem Spiel. Es gibt den Oktopus im Uhrzeigersinn weiter. Das kontrollierende Kind verdeckt „die Schultasche“ wieder und das Spiel setzt sich für die übrig gebliebenen Kinder fort.

Spielende
Sobald alle Kinder bis auf eines aus dem Spiel sind, ist das Spiel vorbei. Das übrig gebliebene Kind ist der Gewinner. Falls keine Karten mehr in der Mitte liegen, aber noch mehrere Kinder im Spiel sind, haben sie alle gemeinsam gewonnen.

Hinweise

- Das Spiel wird einfacher, wenn statt der 18 Karten nur 8 ausliegen. Otto hat immerhin auch nur acht Arme!

- Manche Kartenmotive, wie z. B. der Lehrer oder der Bus, kommen natürlich nicht wirklich in die Schultasche. Hier können die Kinder beim Aufzählen kreativ werden und aus der Bus-Karte z. B. einen Spielzeug-Bus oder den Fahrausweis machen. Oder der verrückte Otto packt einfach auch verrückte Quatsch-Sachen in die Schultasche.

Liebe Kinder, liebe Eltern,
unter **www.haba.de/Ersatzteile** können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.



Art. Nr.: 305548 TL A 106321 1/20

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

HABA®

HABA Sales GmbH & Co.KG • August-Grosch-Straße 28 - 38 • 96476 Bad Rodach, Germany • www.haba.de