

HABA Pro

EDUCATION

THEMENHEFT FUTURESKILLS 2022
STARK IN DIE ZUKUNFT STARTEN



LIEBE KUND:INNEN



Kinder stark für die Zukunft machen – das ist das Ziel von HABA Pro. Mit unseren durchdachten Produkten und cleveren Lernspielen unterstützen wir Kinder altersgerecht und mit jeder Menge Spaß bei ihrer Entwicklung und dem Erlernen notwendiger Fähigkeiten, die sie im Laufe ihres Lebens jeden Tag aufs Neue brauchen werden: sozial-emotionale Kompetenz, Medienkompetenz und Teamfähigkeit. Wir fassen sie unter dem Begriff Future Skills

zusammen, also wichtige Kompetenzen, die Kinder für die Gestaltung ihrer Zukunft brauchen.

Auf den folgenden Seiten erfahren Sie, was hinter den einzelnen Future Skills steckt, welche Rolle sie im Kinderalltag spielen und wie Sie diese Fähigkeiten spielerisch fördern können. Entdecken Sie außerdem unser breites Sortiment an Future Skills Lieblingsprodukten aus den Lernspielreihen Felix & Fay und Digital Starter sowie viele Produkte zum Thema Teamwork. Freuen Sie sich auch auf spannende Interviews mit Expert:innen aus verschiedenen Fachbereichen sowie Einblicke in Chancen und Möglichkeiten der Future Skills.

Blättern Sie gleich einmal um und entdecken Sie die Welt der HABA Pro Future Skills!

Eike Gerken · Head of Education Business

SO ERREICHEN SIE UNS

PER TELEFON	PER MAIL	ODER ONLINE
Bestellhotline: 0800 9564956 Info-Service: 0800 8827773 MO BIS FR 8 - 18 UHR (KOSTENFREI)	bestellungen@haba-pro.com infoservice@haba-pro.com	www.haba-pro.com

FOLGEN SIE UNS AUF:



PEFC zertifiziert
Dieses Produkt
stammt aus
nachhaltig
bewirtschafteten
Wäldern und
kontrollierten Quellen
www.pefc.de



AB SEITE 2

DAS SIND WIR	2
FUTURE SKILLS – STARK IN DIE ZUKUNFT STARTEN	4



AB SEITE 6

NACHGEFRAGT: SOZIAL-EMOTIONALE KOMPETENZEN	8
KENNEN SIE SCHON FELIX & FAY?	10
FELIX & FAY: HANDPUPPE KATZENBÄR	12
ÜBER GEFÜHLE SPRECHEN	14



AB SEITE 16

UNSER KITAPAD-PAKET	18
NACHGEFRAGT: MEDIENERZIEHUNG IM KINDERGARTEN	19
DIGITAL STARTER: LEGESPIEL PIXEL	20
ANGEBOTE DER HABA DIGITALWERKSTATT	22
ERSTES PROGRAMMIEREN	24
NACHGEFRAGT: DIGITALE BILDUNG IN KINDERGARTEN UND SCHULE	26
DIGITAL STARTER	28



AB SEITE 30

KOOPERATIONSBAUSPIEL	32
SPIELE FÜR DEN ZUSAMMENHALT	34
NACHGEFRAGT: TEAMFÄHIGKEIT BEI KINDERN FÖRDERN	36
TEAMWORK MIT SPASSFAKTOR	34
ANGEBOTE DER HABA DIGITALWERKSTATT	40





DAS SIND WIR

HABA PRO UND DIE HABA DIGITALWERKSTATT SIND FESTER BESTANDTEIL EINER GROSSEN FIRMENFAMILIE – **DER HABA FAMILYGROUP.**

Bei der **HABA FAMILYGROUP** arbeiten wir seit über 80 Jahren für die schönste Zielgruppe der Welt: Kinder und ihre Familien. In unserem Familienunternehmen sind generationsübergreifendes Handeln, verantwortlicher Einsatz von Ressourcen und die Entwicklung langlebiger Produkte Kernwerte. Dabei haben wir immer die Zukunftskompetenzen von Kindern im Fokus.

2022 haben wir unsere Bildungsmarken Wehrfritz und project unter einer Marke vereint: **HABA Pro**. Im neuen Namen bündeln wir unser Wissen aus dem Bildungsbereich in einer starken Marke mit viel Raum für mutige Innovationen. HABA Pro ist gleichzeitig auch die Antwort auf den beständig wachsenden Geschäftsbereich der Businesskund:innen, die Profis in Sachen Zukunftsgestaltung unserer Kinder sind – genau wie wir. Dafür setzen wir

unser Herzblut, unsere Fantasie und all unser Können ein. Wir sind der festen Überzeugung, dass Kinder von sich aus schon wahnsinnig viel können. Wir unterstützen sie lediglich und fördern ihre Entwicklung mit unseren Produkten, bevormunden sie dabei aber nie. Diesem Grundsatz sind wir schon viele Jahre gefolgt und werden es auch weiterhin tun.

Die **HABA Digitalwerkstatt** ist ein kreativer Bildungs- und Erfahrungsraum, in dem Kinder von 6 bis 12 Jahren spielerisch die digitale Welt entdecken können. In spannenden Kursen und Workshops werden Kinder befähigt, sich in der digitalen Welt aktiv und selbstbestimmt zu bewegen. Sie lernen, Computer und Tablets als Kreativwerkzeuge zu nutzen und werden in der Realisierung eigener Ideen gefördert und unterstützt. Denn Kinder sollen zu ak-



tiven Gestalter:innen ihrer Welt heranwachsen. Aber auch pädagogische Fachkräfte kommen nicht zu kurz: In vielen Team-Fortbildungen bekommen sie Anregungen, wie sie digitales Know-how in Kindergarten, Schule & Co. anwenden können.

Im vorliegenden Themenheft arbeiten HABA Pro und die HABA Digitalwerkstatt Hand in Hand zusammen, um Kinder bereit für die Zukunft zu machen. Es geht darum, ihnen wichtige Zukunftskompetenzen – auf Englisch **Future Skills** – mit auf den Weg zu geben, damit sie stark in die Zukunft starten können. Egal ob sozial-emotionale Kompetenz, Medienkompetenz oder Teamfähigkeit: Wir bündeln unser Fachwissen aus den Bildungsbereichen und vermitteln Kindern spielerisch wichtige Fähigkeiten. Bereit für die Zukunft? Mit den Future Skills auf jeden Fall!



Das ist die HABA FAMILYGROUP:

• HABA FAMILYGROUP

Wir sind die Familie für Familien
habafamilygroup.com

• **HABA**
Erfinder für Kinder
haba-play.com

• **JAKO-O**
Einfach Kind sein
jako-o.com

• **HABA PRO** (ehem. Wehrfritz & project)
Für Business und Bildung
haba-pro.com

• **HABA DIGITALWERKSTATT**
Kreativer Bildungs- und Erfahrungsraum
digitalwerkstatt.de





future. skills.

FUTURE SKILLS – STARK IN DIE ZUKUNFT STARTEN

GROSS WERDEN MIT DEN FUTURE SKILLS

Kinder sind die Zukunftsgestalter:innen von morgen! Umso wichtiger ist es, dass sie schon früh wertvolle Zukunftskompetenzen – auf Englisch "Future Skills" – mit auf den Weg bekommen. HABA Pro will Kindern diese Future Skills spielerisch vermitteln und sie dabei unterstützen, stark zu werden – emotional, digital und als Teamplayer. Dafür ha-

ben wir viele spannende Produkte in petto, sei es unsere sympathische Lernspielserie Felix & Fay, die cleveren Digital Starter Spiele oder jede Menge Spielzeug für Spaß im Team. Erfahren Sie auf den nächsten Seiten mehr über die HABA Pro Future Skills und lassen Sie sich von uns inspirieren. Gemeinsam machen wir Kinder stark für die Zukunft!



Gefühle spielen im täglichen Miteinander eine wichtige Rolle: Sich streiten und wieder versöhnen, wütend sein, gemeinsam lachen, weinen, sich trösten und wieder fröhlich sein. Doch Kinder müssen erst noch verstehen lernen, wie sich die unterschiedlichen Emotionen äußern, was sie bedeuten und wie sie damit umgehen können.



Schon früh kommen Kinder mit digitalen Medien in Kontakt: Sie beobachten ihre Eltern im Alltag mit Computer, Smartphone und Tablet und machen auch eigene Erfahrungen mit digitalen Endgeräten. Deshalb ist es umso wichtiger, dass Kinder rechtzeitig den richtigen Umgang mit digitalen Medien lernen und erkennen, dass sie diese auch kreativ mitgestalten können.



Gemeinsam klappt einfach alles besser! Wir möchten Kinder ermutigen, sich zusammenzutun und im Team auf ein Ziel hinzuarbeiten. Was der eine nicht kann, kann der andere umso besser, und indem alle Kinder zusammenhelfen, meistern sie jede Herausforderung.



EMOTIONEN



Niemand äußert Gefühle so unverstellt wie Kinder. Ist etwas lustig, wird sich lautstark kringelig gelacht. Sind sie wütend, gibt es großes Geschrei mit dicken Tränen. Damit Kinder stark in die Zukunft starten können, müssen sie lernen, wie man Gefühle erkennt und einordnet. Das fällt gerade kleinen Kindern noch schwer. Sie können Emotionen bei sich und anderen meist noch nicht benennen. Um das zu schaffen, müssen sie sich zuerst mit ihrer Umwelt auseinandersetzen und Erfahrungen sammeln. Denn wer Emotionen beobachtet, versteht und mit ihnen umgehen kann, dem gelingt später auch das soziale Miteinander.



future.
skills.



SOZIAL-EMOTIONALE KOMPETENZEN

EIN INTERVIEW MIT PROF. DR. SIMONE PFEFFER

WORUM GEHT ES BEI SOZIAL-EMOTIONALEN KOMPETENZEN?

Ganz allgemein definiert man sozial-emotionale Kompetenz als die Fähigkeit, Gefühle zu erkennen, auszudrücken und regulieren zu können sowie sich in Beziehungen sozial angemessen zu verhalten. Und damit sind wir auch schon bei der Frage: Woher weiß man, was angemessen ist? Das bedeutet z. B. in einer demokratischen Gesellschaft, dass man Konflikte über Diskussionen, Interessenausgleich und Sprache austrägt. Und nicht darüber, wer stärker ist und den anderen unterdrücken kann, um das mal so platt zu sagen.

UND DIESE ENTWICKLUNG BEGINNT BEREITS BEI KLEINEN KINDERN?

Auf jeden Fall! Die Teilfähigkeiten Emotionswissen & -ausdruck, Empathie, Emotionsregulation sowie das Verständnis für Konflikt und Kompromiss müssen ja erst entwickelt werden. Das braucht Übung und vielfältige Lerngelegenheiten. Im Kindergarten kann das z. B. so aussehen, dass ein Kind nicht sofort nach dem anderen schlägt, weil es den Baustein jetzt aber selbst haben will. Wenn das Kind das andere dann „nur“ anschreit, ist das auch schon eine Regulation. Das Gefühl wurde bereits ein bisschen geregelt, obwohl es sehr stark ist.

SPIELT DIE SPRACHENTWICKLUNG FÜR DIE AUSBILDUNG SOZIAL-EMOTIONALER KOMPETENZEN EINE BESONDERS WICHTIGE ROLLE?

Man kann analytisch einzelne Teilbereiche sozial-emotionaler Kompetenzen betrachten und wie mit dem Scheinwerfer Mimik, Emotionen, Beziehungsgestaltung oder auch Sprache separat beleuchten. Aber im Prinzip hängen all diese Faktoren zusammen. Kommunikation verläuft gleichzeitig verbal und nonverbal. Kinder lernen sozial-emotionale Kompetenz Schritt für Schritt in Beziehungen zu anderen. Die sprachlichen Fähigkeiten sind dabei wichtig für das eigene Gefühlswissen und den Gefühlsausdruck. Ein breites Repertoire an Gefühlen zu kennen, unterscheiden und benennen zu können



Simone Pfeffer

Prof. Dr. Simone Pfeffer

– das lernen Kinder von klein auf, während sie sprechen lernen. Wer hier über einen großen Wortschatz verfügt, kann auch Emotionen präziser ausdrücken. Bei der Konfliktlösung hilft das dann, eigene Bedürfnisse mitzuteilen oder zu argumentieren.

SIND SOZIAL-EMOTIONALE KOMPETENZEN MITTLERWEILE WICHTIGER ALS NOCH VOR 20 ODER 30 JAHREN?

In gewisser Weise, ja. Es gibt deutlich mehr Kommunikationsprozesse auf die differenzierter reagiert werden muss. Digitale Medien zum Beispiel fordern die Kommunikations- und Regulationsfähigkeiten mehr ein. Gleichzeitig stellen Prozesse der Individualisierung den Menschen permanent vor Entscheidungen. Dies betrifft Detailfragen ebenso wie zentrale biografische Fragen. Welchen Ausbildungsweg soll man wählen, welchen Beruf ergreifen? Wann ist ein guter Zeitpunkt für eine Familiengründung? Der Mensch darf, muss aber auch entscheiden. Um diese Entscheidungen zu treffen, ist es wichtig, dass man eigene Bedürfnisse und Interessen, Stärken und Schwächen wahrnimmt.

WELCHE ROLLE SPIELT DAS PÄDAGOGISCHE FACHPERSONAL BEI DER VERMITTLUNG SOZIAL-EMOTIONALER KOMPETENZEN?

Die Haltung des Personals spielt eine sehr große Rolle. Pädagogische Fachkräfte arbeiten nicht im luftleeren Raum. Sie haben eine Vorbildfunktion und sind ein wichtiges Modell, von dem Kinder lernen. Darum ist der erste große Schritt, dass Erzieher:innen sich der Bedeutung von sozial-emotionalen Kompetenzen für die Entwicklung der Kinder bewusst sind. Im zweiten Schritt sollten sie die Teilfähigkeiten natürlich auch selbst ausgebildet haben und sich selbst reflektieren können. Bei der Vermittlung können sie dann auf Materialien zurückgreifen, die ansprechend gestaltet sind und ihnen sowie den Kindern Spaß machen.



KENNEN SIE SCHON FEELIX & FAY?

EMOTIONEN RAUM GEBEN – MIT FEELIX & FAY GEFÜHLE VERSTEHEN

Erhalten Sie mehr Infos
in unserem Newsletter!



Gleich anmelden unter
haba-pro.com/newsletter

Feelix & Fay sind beste Freunde und spielen und lachen am liebsten gemeinsam. Aber wie alle Kinder ist Feelix nicht immer gut gelaunt. Manchmal ist er traurig, ängstlich und wütend – manchmal auch alles auf einmal. Dann weiß Feelix nicht, wie er mit seinen Gefühlen umgehen soll. Und auch die Menschen um ihn herum – Eltern, Freund:innen und viele mehr – haben unterschiedliche Gefühle, Launen und Wünsche. Sie zu erkennen und darauf zu reagieren, kann schwierig für Feelix sein. Zum Glück ist er damit aber nicht allein. Seine Freundin Fay, ein echter Katzenbär, ist

für ihn da und gemeinsam finden sie immer eine Lösung. Zusammen mit Expert:innen aus Wissenschaft und Praxis haben wir Materialien konzipiert, um mit Kindern Strategien für den Umgang mit sich und anderen zu üben. Als Identifikationsfiguren helfen Feelix und Fay, Kinder emotional abzuholen und einen leichten Einstieg ins Gespräch zu finden. Die Lernspielserie Feelix & Fay fördert spielerisch, mit viel Einfühlungsvermögen und Fantasie verschiedene Aspekte sozial-emotionaler Kompetenzen.



DIESE UND WEITERE
PRODUKTE GIBT'S ONLINE



FEELIX & FAY: TEPPICH EMOTIONEN

Wie fühlst du dich heute? Fröhlich, überrascht, wütend? Zeige es am besten mit dem Emotions-Teppich von Felix & Fay! Einfach Gesichtsausdruck aussuchen, nachspielen und dann hinsetzen. Jetzt weiß jede:r Bescheid, was los ist und man kommt ins Gespräch.



Material: Polyamid, Latex; Schlinge (H 7 mm) geschnitten, Rand gekettelt.

Maße: Ø 200 cm.

Artikelnummer: **356113**

FEELIX & FAY: EMOTIONSSTERN

Der Emotionsstern ist zur Stelle, wenn Kinder nicht genau wissen, wie sie sich fühlen. Jede Spitze des Sterns bildet eine Emotion ab und mit den verschiebbaren Kugeln lässt sich zeigen, wie stark das Gefühl gerade ist.

Material: Buche Echtholz Kugeln, Birke Platte, 9 mm stark.

Maße: 26,27 x 29,62 cm.

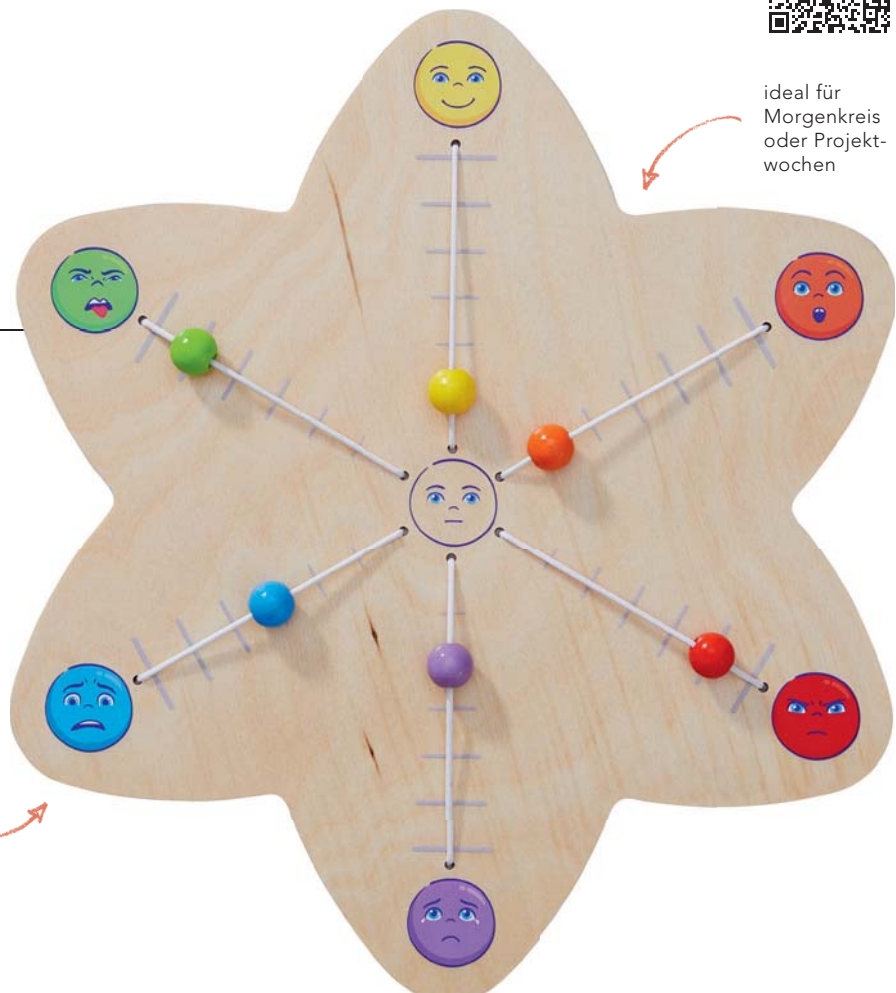
Spieler:innen: 1 - 2. Spieldauer:

5 - 10 Min. pro Spieler.

Alter: ab 4 Jahren.

Artikelnummer: **345666**

Sternenspitzen symbolisieren verschiedene Emotionen



ideal für
Morgenkreis
oder Projekt-
wochen

FEELIX & FAY: SITZKISSENSET EMOTIONEN

Die Sitzkissen von Felix & Fay passen hervorragend zum Emotions-Teppich und lassen sich wunderbar mit ihm kombinieren. Die Smileys zeigen, wie ihnen zumute ist: Freude, Stolz, Überraschung, Scham, Trauer, Wut, Angst, Schadenfreude, Ekel, Neid. Welche Emotion passt heute am besten?



Inhalt: 10 einseitig bedruckte Kissen.

Material: Schaumstoff mit Stoffbezug.

Bei 30 °C schonend waschbar.

Maße: Ø 35 cm, H 2 cm.

Alter: ab 3 Jahren.

Artikelnummer: **356121**



**ONLINE
ENTDECKEN**





DIESE UND WEITERE
PRODUKTE GIBT'S ONLINE



FEELIX & FAY HANDPUPPE KATZENBÄR

ZUM KUSCHELN UND MUTMACHEN –
HANDPUPPE FAY HILFT BEI ALLEN GEFÜHLEN.

Mateo fühlt sich heute gar nicht gut. Er hat schlecht geschlafen und zum Frühstück gab es nur schleimigen Haferbrei. Lea möchte ihn trösten und ist gleich mit der Handpuppe Fay zur Stelle. Gemeinsam sprechen sie über Mateos

Gefühle und überlegen, wie er wieder fröhlich sein kann. Die Handpuppe Katzenbär ist ideal, um Gesprächsanlässe zu liefern, Emotionen auszudrücken und sich gegenseitig zu verständigen. Das Beste: Sie ist auch zum Kuscheln da!



**LIEBLINGS
PRODUKT**

auch für Erwachsenen-
hände geeignet

hoher
Aufforderungs-
charakter



Material: 100 % Polyester.
Bei 30 °C schonend waschbar.
Maße: H 35 cm.
Alter: ab 4 Jahren.
Artikelnummer: **351441**



**ONLINE
ENTDECKEN**



bietet zahlreiche
Gesprächsanlässe

fördert verbalen
Emotionsausdruck
und Kommunikation

FAYS PUPPENFAMILIE



EMOTIONSUPPEN-SET

Material: 100 % Polyester.
Maße: L 40 cm.
Waschbar bei 30°C.
Alter: ab 3 Jahren.
Artikelnummer: **371650**

Achtung. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.



HANDPUPPE PAUL

Material: Polyester, Haare aus Filz,
Baumwolle, bei 30 °C waschbar.
Maße: H 65 cm.
Alter: ab 1,5 Jahren.
Artikelnummer: **367547**



DIESE UND WEITERE
PRODUKTE GIBT'S ONLINE



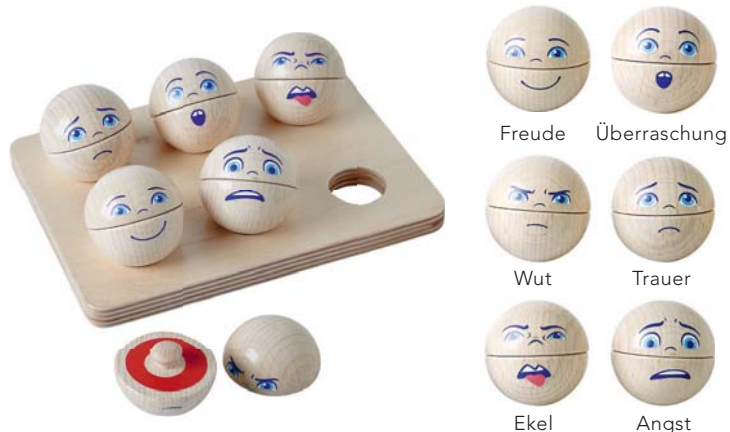
SPIELERISCH FÖRDERN

ÜBER GEFÜHLE SPRECHEN – DIE FEELIX & FAY SPIELE

Lachen, weinen, sich streiten und wieder versöhnen: Jeden Tag erleben Kinder eine riesige Vielfalt an Gefühlen. Doch was bedeuten sie und wie sollen die Kinder mit ihnen umgehen? Die HABA Pro Spiele der Reihe Felix & Fay unterstützt Erzieher:innen dabei, Gefühlen von Kindern Raum zu geben, auf sie einzugehen und zu thematisieren. Die Materialien wurden in Zusammenarbeit mit Expert:innen aus Wissenschaft und Praxis entwickelt, um mit Kindern Strategien für den Umgang mit sich und anderen zu trainieren.

FEELIX & FAY: HOLZKUGELN „EMOTIONS MIX“

Die 6 Holzkugeln zeigen mit den Gesichtsausdrücken die Grundemotionen: Angst, Wut, Ekel, Trauer, Überraschung und Freude. Sie lassen sich in der Mitte auseinandernehmen und zu immer neuen Emotionen zusammenstecken. So entsteht ein wilder „Emotionsmix“, über den die Kinder sprechen, während sie die Gesichter deuten.



Inhalt: 12 Halbkugeln (Ø 4,6 cm, H 2,5 cm), bedruckt, 1 Grundplatte (18 x 13,6 cm), Anleitung.

Material: Buche. Alter: ab 3 Jahren.

Artikelnummer: **384807**

FEELIX & FAY: BILDKARTEN EMPATHIE

Was ist das für ein Gesicht und was kann es bedeuten? Über diese Bildkarten lernen Kinder, verschiedene Emotionen zu erkennen und zu verstehen. Während einige Karten leicht verständliche Emotionen im Smiley-Stil zeigen, sind die Fotokarten schon etwas schwieriger. Denn die lassen viel Raum für Interpretationen. Die Kinder lernen so nicht nur die einzelnen Emotionen kennen, sondern auch, dass sich Personen in der gleichen Situation unterschiedlich fühlen können.



Inhalt: 60 laminierte Bildkarten (18 x 13 cm) mit Gesichtern und Lösungskontrolle auf der Rückseite, 10 Holzchips (Ø 5 cm) mit 10 verschiedenen Emotionen (Smileys), Anleitung.

Spieler:innen: 1 - 2. Spieldauer: 5 - 10 Min.

Alter: ab 4 Jahren.

Artikelnummer: **350766**

Achtung: Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

FEELIX & FAY: MATRIX EMOTIONEN

Gefühle können manchmal ganz unterschiedlich stark sein. In diesem Spiel zeigt jede Legetafel eine Grundemotion. Die entsprechenden Bildkarten werden auf der Legetafel sortiert, je nachdem wie stark die Gefühle sind.



Inhalt: 6 Legetafeln (Freude, Überraschung, Wut, Trauer, Angst, Ekel), 90 Bildkarten (15 pro Emotion), 1 Anleitung, Spieler:innen: 1 - 6. Spieldauer: 10 - 20 Minuten.

Alter: ab 4 Jahren.

Artikelnummer: **350765**

Achtung: Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

FEELIX & FAY: GRENZEN UND GEHEIMNISSE

Bis hierhin und nicht weiter! Mit den beiden roten Seilen setzen sich Kinder im Konfliktfall Grenzen, die nicht übertreten werden dürfen. Über die Holzampeln können sie zeigen, wie kompromissbereit sie sind. Mit den Geheimniskissen lernen Kinder, Geheimnisse einzuordnen und über welche Geheimnisse man sprechen darf bzw. sollte.



Inhalt: 3 Geheimniskissen mit Tasche (1x rot, 1x gelb, 1x grün), 2 rote Seile, 2 Ampeln, Anleitung. Spieler:innen: 1 - 2. Spieldauer: 5 - 10 Min. pro Spieler:in.

Alter: ab 4 Jahren.

Artikelnummer: **350161**

Achtung: Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Lange Schnur/lange Kette. Strangulationsgefahr.





MEDIENKOMP



Smartphone, Computer, Tablet oder Smart TV: Digitale Medien spielen schon jetzt im Alltag von Kindern eine große Rolle und werden von Tag zu Tag in allen Lebensbereichen wichtiger. Fähigkeiten wie logisches und analytisches Denken, strukturiertes Arbeiten, sorgfältiges Abwägen und Einordnen werden immer bedeutsamer. Gerade weil Kinder oft schon sehr früh mit digitalen Medien in Berührung kommen, ist es wichtig, ihnen einen reflektierten, sicheren und verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien zu ermöglichen.



ETENZ

future.
skills.

UNSER KITAPAD-PAKET



DIESE UND WEITERE
PRODUKTE GIBT'S ONLINE



DAS TABLET ALS LERNINSTRUMENT ENTDECKEN – KITA DIGITAL GESTALTEN.

Schon jetzt stecken wir mitten in der Digitalisierung und sie ist kaum mehr wegzudenken. Das bedeutet, dass auch unsere Kinder früher oder später mit Technik und digitalen Medien konfrontiert werden. Deshalb ist es nötig, dass sie schon in Kita & Co. darauf vorbereitet werden und den verantwortungsvollen Umgang mit digitalen Medien lernen. Unser KitaPad ist dafür das ideale Multifunktionsgerät. Mit

dem Gerät und den von uns empfohlenen Apps sind die Portfolio-Ordner der Kinder, ein Fotoapparat, eine Videokamera mit Schnittsoftware, ein Aufnahmegerät und der Computer aus dem Büro immer und überall dabei. Die spezielle kindgerechte Schutzhülle macht das Gerät unempfindlich gegen Stöße, Sand und Spritzwasser. Damit kann das Gerät auch von den Kindern genutzt werden.



Auch wenn es in der Gruppe wieder wilder zugeht – kein Problem! Die Schutzhülle schützt das KitaPad zuverlässig vor Gefahren wie Stößen und Wasserspritzern.

Mit 32 GB Speicherplatz ist genügend Platz für Bilder, Videos und sonstige Aufzeichnungen.

Wir haben Apps getestet und eine Empfehlungsliste zusammengestellt, um Ihnen die besten Apps für den Kita-Alltag vorzustellen.



Mit der First-Step-Karte können Sie Ihr KitaPad in nur wenigen Schritten kinderleicht einrichten.

Mit 9,7 Zoll (24,63 cm Diagonale) hat das KitaPad die ideale Größe für kleine und große Hände.

Mit dem VGA-Adapter kann man das KitaPad kinderleicht mit den meisten handelsüblichen Beamern verbinden, um z. B. gemeinsam Bilder anzuschauen.



Inhalt: iPad (Farbe: Space-Grau; Kapazität: 64 GB; Wi-Fi; Maße: L 25,06 x B 17,41 cm, H 7,5 mm; Gewicht: 487 g), Schutzhülle, USB-Ladekabel, USB-Power-Adapter (Netzteil), VGA-Adapter (für die Verbindung mit dem Beamerkabel), App-Empfehlungsliste und First-Steps-Karte.

Artikelnummer: **115952**

Achtung. Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen.



MEDIENERZIEHUNG IM KINDERGARTEN

EIN INTERVIEW MIT PROF. DR. MULT. WASSILIOS FTHENAKIS

SIE SIND FÜR DIGITALE BILDUNG IM KINDERGARTEN. WARUM?

Kinder kommen mit Medien und digitalen Angeboten früh in Berührung, vor allem in den Familien. Studien bestätigen, dass Kinder im zweiten Lebensjahr die Internetkultur ihrer Eltern bereits internalisiert haben. Wenn sie in den Kindergarten eintreten, sind sie kleine Technologie-Expert:innen. Darauf muss pädagogisch reagiert und Kinder müssen befähigt werden, früh zu lernen, entwicklungsangemessen, fachlich begründet und so mit neuen Technologien umzugehen, dass sie in ihrer digitalen Kompetenz gestärkt werden. Denn diese entwickelt sich früh im vorschulischen Alter.

WELCHE ASPEKTE DER MEDIENBILDUNG STEHEN FÜR SIE GANZ KONKRET IM MITTELPUNKT?

Medienbildung im vorschulischen Alter darf nicht nur auf neue Technologien reduziert werden. Auch Bilderbücher zählen aus meiner Sicht dazu und vieles mehr. Im Rahmen des von der Deutsche Telekom Stiftung finanzierten und an der Universität Bremen durchgeführten Projektes „Natur-Wissen schaffen“ hat sich ein Team, unter meiner Leitung, mit der Konzeptualisierung von Medienkompetenz befasst und ein vierdimensionales Modell vorgestellt: a) Kinder entdecken in ihrem Alltag Medien und lernen, sie zu bedienen (wie z. B. einen CD-Spieler, einen PC, ein Smartphone, ein Tablet). b) Sie lernen, Medien für ihre eigenen Anliegen zu nutzen und in sozialen Austausch mit anderen Kindern und Erwachsenen zu treten, und Informationen zu erhalten und Fragen an andere Personen zu richten. c) Dabei können Kinder, oft im Dialog mit der pädagogischen Fachkraft, diese Nutzungsmöglichkeiten verarbeiten und den eigenen Umgang mit solchen Medien und neueren Technologien (z. B. medienbezogene Ängste) reflektieren. d) Auf diese Weise lernen sie, dass Medien von Menschen gestaltet werden und dies mit bestimmten Absichten (z. B. für Werbungszwecke) getan wird. Diese Lernprozesse werden ko-konstruktiv organisiert und im Dialog mit der pädagogischen Fachkraft und anderen Kindern entwickeln sie ihre Medienkompetenz. Und sie lernen darüber hinaus,




Prof. Dr. mult. Wassilios Fthenakis

Medien sinnvoll, produktiv und kreativ in den eigenen Lernprozess einzubeziehen.

WAS IST BEI DER UMSETZUNG IN PÄDAGOGISCHEN EINRICHTUNGEN ZU BEACHTEN?

Technologien sind per se weder gut noch schlecht. Es kommt darauf an, wie man mit ihnen umgeht, wie man sie einsetzt. Die erwähnten Effekte sind an bestimmte Rahmenbedingungen gebunden, von denen vier an Bedeutung gewinnen: a) Die Einrichtung muss über eine funktionierende und gut gewartete Infrastruktur verfügen. b) Die Qualifizierung der pädagogischen Fachkräfte, damit sie befähigt werden, analoge mit virtuellen Angeboten

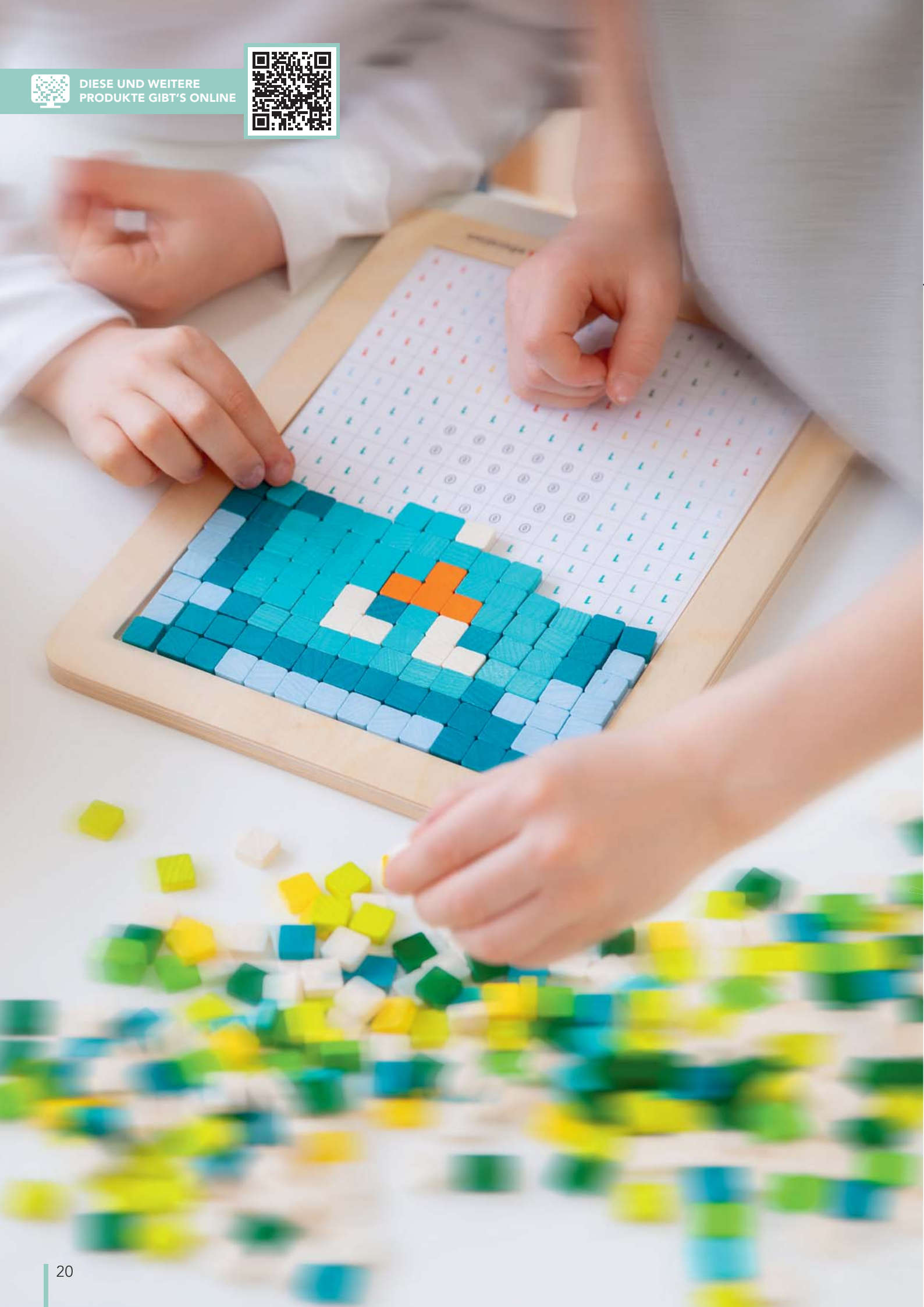
zu verbinden, ist eine weitere Rahmenbedingung. c) Von grundsätzlicher Bedeutung ist das pädagogische Konzept: Die verfügbaren Bildungspläne der Länder bleiben bislang dem analogen Paradigma verpflichtet. d) In allen Bildungsbereichen ist eine enge, auf Bildungspartnerschaft begründete Kooperation zwischen Familie und Bildungseinrichtung erforderlich.

WAS IST IHR GANZ PERSÖNLICHER WUNSCH FÜR DIE ZUKUNFT DES BILDUNGSSYSTEMS IN DEUTSCHLAND?

Es ist von essenzieller Bedeutung, dass wir das Bildungssystem modernisieren und für die digitale Ära stark machen. Davon sind wir gegenwärtig weit entfernt. Der Modernisierungsprozess umfasst alle Aspekte des bisherigen Bildungssystems: seine theoretische Fundierung, die Bildungsziele, die Grundsätze und Prinzipien pädagogischen Handelns, das Bildungsverständnis, den didaktisch methodischen Ansatz, den Entwurf geeigneter, neuer Lernräume, die neu konzeptualisierte Lernprozesse unterstützen. Es müssen die Kompetenzen gestärkt werden, die bereits heute und in der Zukunft noch mehr über das Wohlbefinden und den Erfolg im Leben wie im Beruf entscheiden werden: Empathie, meta-emotionale, problemlösende, soziale Kompetenz, Verständnis und Wertschätzung von Diversität und die Bereitschaft, Verantwortung für sich, für Andere und für die Natur zu übernehmen, um nur einige zu nennen.



DIESE UND WEITERE
PRODUKTE GIBT'S ONLINE



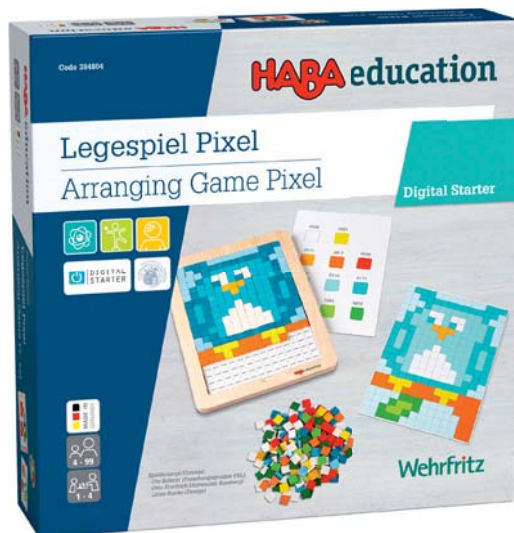
DIGITAL STARTER LEGESPIEL PIXEL

VOM KLEINEN VIERECK ZUM GROSSEN BILD – PIXELKUNST ZUM ANFASSEN.

Wie kommen eigentlich die bunten Bilder auf den Bildschirm? Mit dem Legespiel Pixel erfahren Kinder, was Pixel sind und wie aus einzelnen Farbinformationen durch einen Code ein Bild entstehen kann. Auf dem Bildschirm oder im Legerahmen – das Prinzip ist gleich! In drei aufeinander

aufbauenden Legespielen lernen die Kinder die Grundlagen des digitalen Bildaufbaus kennen und enträtseln die dazugehörigen Codes. Es gilt, die Informationen zu decodieren und die Farbplättchen an die richtige Stelle zu legen. So werden die Kinder zu echten Code-Knacker:innen!

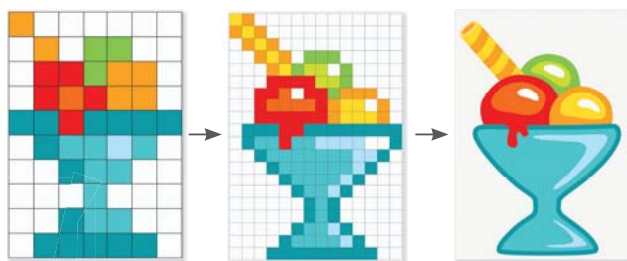
spielerisches
Kennenlernen der
Funktionsweise eines
Computers und der
Grundprinzipien
des Computational
Thinking



LIEBLINGS PRODUKT

Inhalt: 320 große Pixel-Bausteine, 1100 kleine Pixel-Bausteine, 1 Legerahmen, 20 Vorlagekarten, 1 Anleitung.
Material: Holz, Sperrholz, Papier.
Maße Legerahmen: B 22,5 x L 30 x H 1,2 cm. Alter: ab 4 Jahren.
Artikelnummer: **384804**

Achtung. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

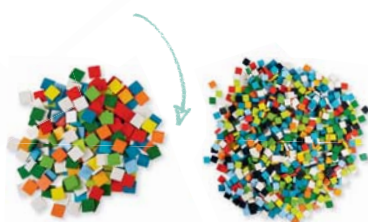


Vorlagen mit verschiedenen Verpixelungsgraden



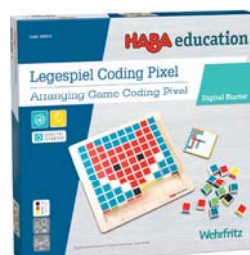
durch einen
Code entsteht
ein großes Bild

hochwertiges Spielmaterial,
das zum Ausprobieren anregt



große Lege-
steine (4 cm)

kleine Lege-
steine (1 cm)



DIGITAL STARTER: CODING PIXEL

Inhalt: 100 Würfel mit jeweils 4 farbigen, 1 weißen und 1 schwarzen Seite, 1 Legerahmen, 18 Code-Karten, 1 Anleitung.
Material: Holz, Pappe. Maße: Legerahmen B 30 x L 30 x H 1,2 cm. Alter: ab 4 Jahren.

Artikelnummer: **385615**

Achtung. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

LUST AUF NOCH MEHR PIXELKUNST?



JETZT ANMELDEN

WORKSHOPS, KURSE, FORTBILDUNGEN – DIGITAL DURCHSTARTEN IN KITA & SCHULE.

Die Digitalisierung ist bereits ein Teil der Lebensrealität von Kindern und stellt neue Anforderungen an Erziehung und Bildung. Mit der HABA Digitalwerkstatt haben wir einen anregenden Ort für Kinder geschaffen, wo sie auf zeitgemäße Weise in Workshops lernen können und spielerisch Kompetenzen entwickeln, die sie auf ihre Zukunft vorbereiten. Aber auch pädagogische Fachkräfte kommen nicht zu kurz: In vielen Team-Fortbildungen bekommen Sie Anregungen, wie Sie digitales Know-how in Kita und Schule anwenden können. Das klingt interessant? Dann melden Sie sich bei einem der zehn Digitalwerkstatt Standorte.

FORTBILDUNG KREATIVE NUTZUNG VON TABLETS IN DER GRUNDSCHULE

In dieser dreistündigen Fortbildung lernen Lehrkräfte:

- wie sie das iPad als kreatives Werkzeug im Schulalltag einsetzen
- die technischen Grundfunktionen des Tablets kennen
- wie sie den Umgang mit dem iPad trainieren
- empfehlenswerte Apps für den Schulalltag kennen
- anhand praktischer Übungen ihr neues Wissen gleich selbst auszuprobieren
- wie sie Kooperations- und Kommunikationsfähigkeit, Frustrationstoleranz und Problemlösekompetenz fördern

FORTBILDUNG DIGITAL STARTER: ANALOGES PROGRAMMIEREN IN DER KITA

In dieser zweistündigen Fortbildung lernen pädagogische Fachkräfte:

- wie digitale Bildung mit analogem Spielmaterial gelingt
- warum es wichtig ist, die Grundprinzipien des analogen Programmierens zu verstehen
- Programmierkonzepte wie Schleifen und Algorithmen kennen
- viele praxisnahe Ideen zum altersgerechten Einstieg in die digitale Bildung kennen

HINWEIS: Der Inhalt kann durch die Fortbildung „Digital Starter: Pixel & Code begreifen“ mit den Spielen der gleichnamigen Lernspielserie erweitert werden.

FORTBILDUNG DIGITAL STARTER: PIXEL & CODE BEGREIFEN

In dieser zweistündigen Fortbildung lernen pädagogische Fachkräfte:

- wie sie Kindern diese zentrale Zukunftskompetenz vermitteln
- wie sie grundlegende Programmierkonzepte mit Digital Starter analog und kindgerecht vermitteln
- wie viel Spaß digitale Bildung in der Kita machen kann
- praxisnahe Projektideen kennen

HINWEIS: Dieser Kurs erweitert die Fortbildung „Analoges Programmieren in der Kita“.

JETZT
FORTBILDUNG
BUCHEN



MEHR INFOS ZU DEN ANGEBOTEN
DER HABA DIGITALWERKSTATT
GIBT'S ONLINE





HANDELN NACH PLAN

SCHRITT FÜR SCHRITT – ERSTES PROGRAMMIEREN.

Ein Algorithmus ist nur etwas für Informatiker:innen und hat wenig mit dem Alltag zu tun? Stimmt nicht. Jeden Tag begegnen uns Algorithmen, sei es beim Überqueren der Straße oder beim Kochen nach Rezept: Es werden Anweisungen befolgt, die man entweder gelernt hat oder irgendwo ablesen kann. Und genauso machen es Computer auch. Wurde erst einmal einprogrammiert, wie ein bestimmter Vorgang abläuft, kann der Computer ihn problemlos abspielen. Genau das lernen Kinder mit unseren Spielen aus der Reihe Digital Starter. Spielerisch und kindgerecht führen wir an das komplexe Thema Programmieren heran und machen neugierig auf die digitale Welt.

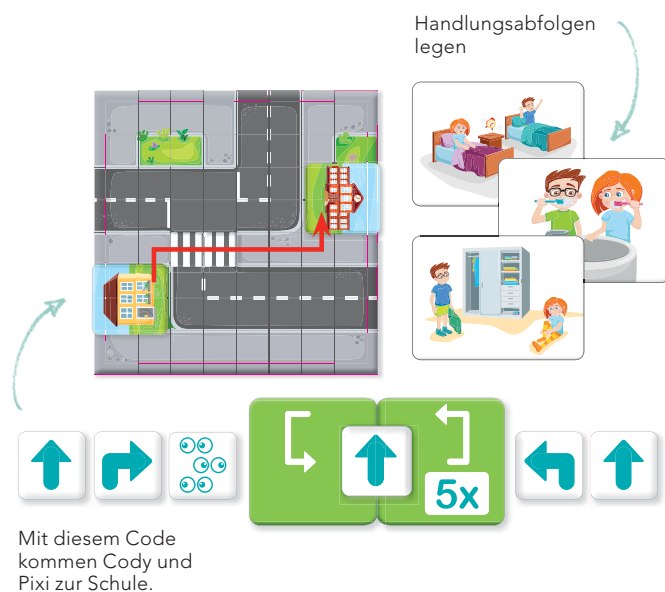


DIESE UND WEITERE
PRODUKTE GIBT'S ONLINE



DIGITAL STARTER: ALGORITHMUS

Algorithmus und Handlungsplanung – aber kindgerecht! Die Kinder helfen Cody & Pixi, in den Tag zu starten und zur Schule zu finden.



Inhalt: 1 Spielplan, 40 Bildkarten, 2 Figuren Cody und Pixi, 1 Anleitung. Material: Karton, Holz. Maße Spielplan: B 26 x L 26 cm.

Alter: Ab 5 Jahren.

Artikelnummer: **384540**

Achtung. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.



DIGITAL STARTER: BEDINGUNGEN UND SCHLEIFEN

Was steckt eigentlich hinter einem Computerprogramm und wie ist es aufgebaut? Wie Programmierbefehle aussehen und funktionieren, entdecken die Spieler:innen in diesem spannenden Würfelspiel. Sie würfeln dabei Anweisungen wie WENN-DANN (IF-THEN) oder SO-LANGE (WHILE), um Cody, Pixi und Hund WiFi über das Spielfeld zu ziehen. Dabei formulieren sie spielerisch erste Programmierbefehle auf Deutsch oder in ihrer Muttersprache und dann auf Englisch. Wer schafft es als Erste:r, die Figuren ins Ziel zu bringen?



Inhalt: 1 Spielplan, 12 Figuren in 4 Farben, 1 Bedingungswürfel, 1 Augenwürfel (1 - 6), 1 Symbol-Befehlswürfel (IF/THEN und WHILE), 1 Befehlswürfel (deutsch), 1 Befehlswürfel (englisch), 1 Zähl Schleifenwürfel (mit den Augenzahlen 2 - 3, helltürkis), 1 Blankowürfel, 36 Würfelsticker in 6 Sprachen, Anleitung.

Art: Lernspiel. Spieler:innen: 2 - 4.

Spieldauer: 15 - 30 Min.

Alter: ab 4 Jahren.

Artikelnummer: **395396**

DIGITAL STARTER: SUCHEN UND SORTIEREN

Was gehört wo hin? Das Spiel zeigt, wie Computer im Gegensatz zu uns Menschen Dinge sortieren und sie so auf einen Suchbefehl hin wiederfinden. Die Kinder probieren mit verschiedenen Dingen aus ihrem Alltag unterschiedliche Varianten des Sortierens aus und verstehen die Grundlagen einfacher Such-Algorithmen und eines Binärcodes. Wer behält beim Suchen und Sortieren den Überblick?



Inhalt: 6 Gewichtszyylinder, 1 Waage, 6 Farbtäfelchen, 6 Tierfiguren (Maus, Ente, Biber, Katze, Hund, Pferd), 2 Stoffbeutel, 15 Sockenkarten, 1 Binärsuchbaum, Anleitung.

Material: Pappe, Holz, Textilien.

Maße: Waage B 35 x H 4,5 cm, Zylinder H 8 cm, Ø 5 cm, Hund B 1,4 x L 4,5 x H 4 cm.

Alter: ab 5 Jahren.

Artikelnummer: **384805**

Achtung. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.



DIGITALE BILDUNG IN KINDERGARTEN UND SCHULE

EIN INTERVIEW MIT PROF. DR. HABIL. HELEN KNAUF

WAS UMFASST DIGITALE BILDUNG DENN GENAU?

Digitale Bildung bedeutet die aktive Auseinandersetzung mit der Welt. Ich nutze also nicht nur irgendein Medium, sondern ich trete damit in Interaktion. Diesem Anspruch kann Digitale Bildung aber nur gerecht werden, wenn man darunter mehr versteht als die einfache Handhabung digitaler Endgeräte. Es geht nicht darum: Wie schalte ich ein Tablet ein? Oder: Wie öffne ich ein Programm? Das ist oft ein Missverständnis! Es geht vielmehr um eine kritische Auseinandersetzung mit den digitalen Technologien.

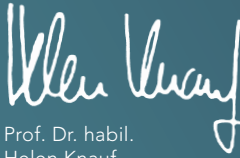
SOLLTEN KINDER WIRKLICH VIEL ZEIT VOR EINEM BILDSCHIRM VERBRINGEN?

Bildschirmzeit pauschal zu verteufeln, ist zu kurz gedacht! Digitale Bildung in Kita oder Schule heißt nicht, dass die Kinder den ganzen Tag vor dem PC oder am Handy sitzen. Es kommt vielmehr darauf an, was das Kind genau vor oder mit einem Bildschirm tut. Fotos und Filme machen, Bilder bearbeiten, ein Buch erstellen – das sind alles kreative Möglichkeiten, sich mit digitalen Medien zu beschäftigen. Und genau darin liegt die große Chance! Dass auch schon junge Kinder einen aktiven Beitrag zu einem kreativen, digitalen Projekt leisten können.

WELCHE KOMPETENZEN WERDEN BEI KINDERN IM RAHMEN VON DIGITALER BILDUNG AUSGEBAUT?

Das Digitale hilft Kindern, ihren natürlichen Wissensdurst zu stillen. Wenn wir Schule und Kita differenziert betrachten, ist gerade für die ersten Lebensjahre das Kreative wichtig. Wenn Kinder älter werden und die Schrift beherrschen, geht es zusätzlich um eine Recherche- und Filterfähigkeit. Gerade im Unterhaltungsbereich können Bildungseinrichtungen dazu beitragen, dass Kinder Antennen dafür entwickeln, was für sie gut ist – und was nicht.




Prof. Dr. habil.
Helen Knauf

WIE KÖNNEN PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE DIGITALE BILDUNG IN IHREN ARBEITSALLTAG INTEGRIEREN?

Da gibt es unterschiedliche Möglichkeiten. Vielleicht schafft man für jede Gruppe ein Tablet an, mit dem die Kinder Fotos machen und auf dem sie mitrecherchieren können. Oder man beschafft sich Coding-Material, mit dem sie die Funktionsweise eines Computers nachvollziehen und verstehen können. Oder man stellt einen PC auch einfach mal hin und schaut gemeinsam mit den Kindern hinein: Laufen darin kleine Männchen herum? Auf Team-Ebene ist der Austausch untereinander ein

super Einstieg. Man kann sich gegenseitig fragen: Wie recherchierst du eigentlich im Internet? Auf welchen Plattformen bist du unterwegs? Und sich gegenseitig inspirieren.

WAS WÜRDEN SIE EINER PÄDAGOGISCHEN FACHKRAFT RATEN, DIE SKEPTISCH GEGENÜBER DEM DIGITALEN IST?

Dass sich die Person trotz der Bedenken zumindest einmal mit den Möglichkeiten befasst. Dann kann gefiltert werden: Das möchte ich ausprobieren, das nicht. Eine bewusste Entscheidung zu treffen, ist der erste Schritt. Was wir uns klarmachen müssen, ist: Das Digitale ist da und es geht auch nicht mehr weg. Den Kopf in den Sand zu stecken, hilft da nicht weiter. Meine Studien haben übrigens immer wieder gezeigt, dass viele Fachkräfte richtig Lust haben, mit digitalen Medien zu arbeiten!

WELCHE DIGITALEN PRAXISIDEEN EMPFEHLEN SIE?

Schon mit einer Tablet-Kamera können Kinder tolle Experimente durchführen: Welcher Lichteinfall ist gut? Welcher Abstand zum Objekt ist sinnvoll? Spannend ist auch ein Green Screen. Viele meinen, das wäre schwer umsetzbar. Aber das stimmt nicht!





DIESE UND WEITERE
PRODUKTE GIBT'S ONLINE



DIGITAL STARTER

ABENTEUER DIGITAL – COMPUTER VERSTEHEN.

Um Kindern auf spielerische Weise Medienkompetenzen zu vermitteln, hat HABA Pro in Zusammenarbeit mit der Universität Bamberg die Lernspiel-Reihe Digital Starter entwickelt. Das innovative Lernkonzept orientiert sich an der kindlichen Lebenswelt und führt mit analogen Materialien an die Funktionsweise von Computern heran. Dabei setzt HABA Pro auf Produkte, die Spaß machen und Kinder dabei unterstützen, wichtige Fähigkeiten wie Handlungsplanung, Abstraktions- und Konzentrationsfähigkeit sowie räumliches Vorstellungsvermögen zu entwickeln. Durch verschiedene Schwierigkeitsgrade und aufeinander aufbauende Spielideen können die Spiele an das Alter und die Fähigkeiten des Kindes angepasst werden und sind somit auch für die Grundschule bestens geeignet.

DIGITAL STARTER: CODING ARCHITEKT

In diesem Spiel müssen nicht nur komplexe Codes entschlüsselt und in reale Bauwerke „übersetzt“ werden, die Kinder können auch eigene Baupläne entwerfen. Neben Grundbegriffen des „Computational Thinking“ werden auch Raum-Lage-Orientierung und Abstraktionsvermögen gefördert.



Inhalt: 31 Holzbausteine, 1 Koordinaten-Plan, 30 Vorlegekarten, 179 Coding-Karten, 1 Legetablett, 1 Anleitung.

Material: Holz, Pappe, Papier.

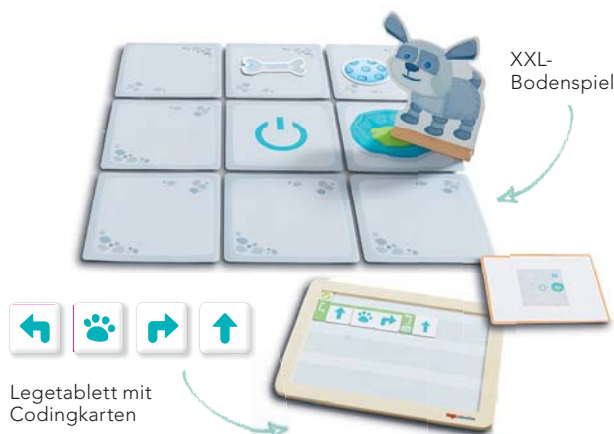
Maße Legetablett: B 26 x L 26 x H 2,5 cm. Alter: ab 5 Jahren.

Artikelnummer: **384806**

Achtung. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

DIGITAL STARTER: CODING LABYRINTH

Wie gelangt ein Roboter auf dem kürzesten Weg zu seinem Ziel und kann dabei noch bestimmte Aufgaben erledigen? In drei Spielen schlüpfen die Kinder in die Rolle des Roboterhunds „WiFi“ und navigieren mit vollem Körpereinsatz durch knifflige Labyrinth. Dazu „übersetzen“ sie Aufgaben in einfache Codes und entwickeln so ein tieferes Verständnis für die Funktionsweise von Computern, Programmiercodes und sogenannte „Programmierschleifen“.



Inhalt: 17 Bodenplatten, 18 Vorlagekarten, 1 kleine Codingkarte, 61 große Codingkarten, 1 Karte Hund + Holzfuß, 1 Karte Ball, 1 Karte Knochen, 1 Legetablett, 1 Anleitung.

Spieler:innen: 1 – 2. Spieldauer 5 – 10 Minuten.

Alter: ab 5 Jahren.

Artikelnummer: **367571**

Achtung: Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

DIGITAL STARTER: NEURONALE NETZE

Katze oder Känguru? Mit einem künstlichen neuronalen Netz kann ein Programm lernen, zum Beispiel Katzenbilder von anderen Tierbildern zu unterscheiden. Wie das geht, lernen die Spieler:innen anschaulich mit einem Holzlaptop und zwei vorgegebenen neuronalen Netzen. Kann der Holzlaptop nur anhand der aufgedruckten Zahlen auf den Testkarten erkennen, ob sich das gesuchte Tier darunter versteckt?



Inhalt: 1 Holzlaptop (2,7 x 3,2 x 2,4 cm), 9 bedruckte Holzstecker in 3 Farben (mais, helltürkis, lemon), 15 Trainingskarten (9 x 13 cm), 9 Testkarten (9 x 13 cm), 2 Neuronale Netzkarten leicht und schwer (57 x 24 cm), 3 Tiertaler, 2 Symboltaler, 1 Stoffbeutel, Anleitung.

Art: Lernspiel. Spieler:innen: 1 - 2. Spieldauer: 15 - 30 Min.

Alter: ab 5 Jahren.

Artikelnummer: **395366**

Achtung: Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

DIGITAL STARTER: MASCHINELLES LERNEN

Auch Computer können lernen – und wie das geht, entdecken die Kinder in diesem spannenden Legespiel. Als Roboterhund WiFi sollen sie herausfinden, welche Geschenkpakete einen leckeren Knochen enthalten. Dazu überprüfen sie ein paar Pakete und schließen daraus auf die Regel, nach der die restlichen Knochen versteckt sind. So tauchen sie spielerisch in die komplexe Welt von Algorithmen und Künstliche Intelligenz ein. Hochwertiges Material und variierende Schwierigkeitsgrade lassen dabei keine Langeweile aufkommen.



Inhalt: 18 Geschenkpakete aus Holz (4 x 4 x 2 cm), 1 Roboterhundfigur WiFi aus Holz, 18 Hundeknochen aus Holz, 16 Vorlagen (18 x 13 cm), 16 Merkmalsfolien, 1 Anleitung.

Spieler:innen: 2. Spieldauer 10 – 20 Minuten.

Alter: ab 4 Jahren.

Artikelnummer: **367487**

Achtung: Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

DIGITAL STARTER: PFADFINDER ALGORITHMUS

Wie findet man den schnellsten Weg durch den Park zum Eiswagen? Die Frage lösen die Spieler:innen mit dem Spiel „Pfadfinder-Algorithmus“. Dafür bewegen sie ihre Spielfigur anhand von Wegpunkten und -linien über die ausliegenden Wegkarten. Jede dieser Linien ist mit Wegkosten verbunden, die die Kinder zuerst schätzen müssen. Aber ist der eigene Weg auch tatsächlich der schnellste Weg?



Inhalt: 21 Wegkarten A (Schätzseite mit türkisfarbene Linien), 21 Wegkarten B (Schätzseite mit Linien in Grün, Beige, Grau), 1 Holzkasten, 3 Lochplatten (Holz), 15 große Vorlagekarten, 3 Legetafeln, 100 Pfötchen-Chips, 16 Wegpunkte, 48 Wegpunktplättchen, 3 WiFi-Figuren (Mais, Lemon, Helltürkis), 1 WiFi-Superspürhund (silbern), Anleitung.

Art: Lernspiel. Spieler:innen: 2 - 3. Spieldauer: 20 - 25 Min.

Alter: ab 5 Jahren.

Artikelnummer: **408775**

Achtung: Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.



TEAMFÄHIGKE



Zusammen spielen, zusammen basteln, zusammen lernen: Im Team klappt einfach alles besser! Da sind langweilige Dinge wie Aufräumen ruckzuck erledigt und machen auch gleich viel mehr Spaß als allein. Und wenn man einmal etwas nicht so gut kann, ist schon jemand anderes zur Stelle und hilft. Doch Kinder müssen erst noch lernen, was Teamarbeit ist und wie sie in einer Gruppe zurechtkommen. Denn Teamfähigkeit bedeutet nicht, dass Kinder die eigenen Bedürfnisse zugunsten der Gruppe zurückstellen. Es bedeutet, dass sie sich gegenseitig tatkräftig unterstützen, um ein Ziel zu erreichen. Immerhin heißt es nicht umsonst: Gemeinsam sind wir stark!



ZEIT

future. skills.



DIESE UND WEITERE
PRODUKTE GIBT'S ONLINE



KOOPERATIONS- BAUSPIEL

ZUSAMMEN KANN MAN ALLES SCHAFFEN – KOOPERATIVES BAUEN.

In Teamarbeit einen kleinen Holzturm auf- und wieder ab-
bauen, klingt gar nicht so schwer? Was ist aber, wenn man
die Holzblöcke nicht mit den Händen berühren darf? Das
ist schon eine Herausforderung! Ziel des Spiels ist es, im
Team Holzklötze mithilfe von Schnüren aufzustapeln und
den Turm wieder abzubauen. Zu Beginn bilden die Spie-

ler:innen einen Kreis und stellen in dessen Mitte die Bau-
klötze auf. Jede:r nimmt eine oder mehrere Schnüre in die
Hand und spannt sie straff, sodass der Bügel ausgerichtet
wird. Um die Klötze zu stapeln, muss der Bügel in die Nut
eingehängt, der Klotz angehoben und positioniert wer-
den. Damit das klappt, müssen alle mithelfen.

 **LIEBLINGS
PRODUKT**

fördert Konzentration,
Ausdauer, Motorik und
Bewegungskoordination



Inhalt: 6 Hartholzklötze (17 x 6 x 6 cm),
Holzteller mit 12 Schnüren à 4 m,
Bügel mit Metallstab.

Material: Metall, Holz. Art: Koordina-
tionsspiel. Spieler:innen: max. 24.

Alter: ab 4 Jahren.

Artikelnummer: **134950**

Achtung. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
Lange Schnur/lange Kette. Strangulationsgefahr.



**ONLINE
ENTDECKEN**



kooperatives Bau-
spiel für bis zu 24
Spieler:innen

stärkt das Gemein-
schaftsgefühl und
die Teamfähigkeit

ZUSAMMENARBEITEN & SPASS HABEN



SCHWUNGTUCH „BALLZAUBER“

Inkl. Aufbewahrungstasche.
Material: 100 % Polyester, bei
30 °C schonend waschbar.
Maße: Ø 366 cm,
Netzaschen-Ø ca. 25 cm.
Artikelnummer: **207023**



Achtung. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
Lange Schnur/Kette. Strangulationsgefahr.

STRIPPENSURFER

Inhalt: 1 Surferplatte mit liegender
Acht und 3 Vertiefungen, 21 Griff-
stäbe, 21 Strippen in 3 Farben,
2 Glaskugeln, 1 Softball.
Art: Kooperationsspiel.
Spieler:innen: 2 - 22.
Alter: ab 12 Jahren.
Artikelnummer: **183251**

GEMEINSAM KLAPPT'S AM BESTEN

ALLE ZIEHEN AN EINEM STRANG – SPIELE FÜR DEN ZUSAMMENHALT.

Erhalten Sie mehr Infos
in unserem Newsletter!



Gleich anmelden unter
haba-pro.com/newsletter

Zusammenhalten, auf die Bedürfnisse anderer eingehen und gemeinsam Aufgaben lösen. Teamwork ist in und wird zukünftig eine immer größere Rolle spielen. Denn im Informationszeitalter gibt es eine riesige Menge an Wissen – und es wird jeden Tag mehr. Da ist es gar nicht mehr möglich, dass eine Person allein alles leisten kann. Teamarbeit ist die Lösung! In einer Gruppe können die unterschiedlichsten Spezialist:innen zusammen agieren und ihr individuelles Know-how mit einbringen. So kommen sie im

Team schnell und effektiv ans Ziel. Doch bis das soweit ist, müssen Kinder erst einmal Teamfähigkeit entwickeln. Am besten spielerisch, altersgerecht und mit ganz viel Spaß dabei. Im Sitzkreis, beim Balancieren oder mit dem elastischen Band: Bei uns gibt's eine große Vielfalt an Kooperations-Spielzeug für echte Teamplayer:innen und die, die es werden wollen. Einfach ausprobieren und gemeinsam stark werden.



BALANCIERLEINE

Gut festhalten: Damit jemand über die Leine balancieren kann, wird sie mit den beiden Schlaufen am Leinenende und dem Schraubkarabiner stabil befestigt, z. B. am Holm einer Sprossenwand. Über die angebrachten Schlaufen wird die Balancierleine von mindestens 10 Personen gespannt. Eine weitere Person spannt die Balancierleine mit dem Holzstab in Längsrichtung. Haben alle die Leine fest im Griff, geht es schon los. Jetzt ist der Gleichgewichtssinn gefragt!

Material: Holz, Polyester.

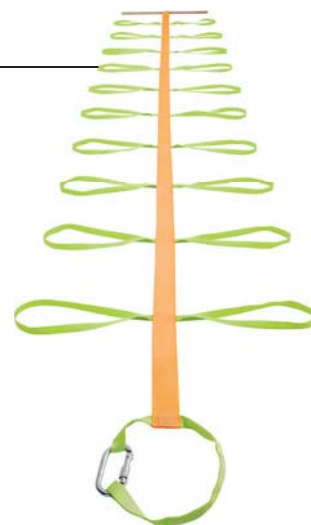
Maße: L 460 x B ohne Schlaufen 7,5 cm.

Belastbarkeit: max. 80 kg.

Alter: ab 6 Jahren.

Artikelnummer: **107635**

Achtung. Benutzung unter unmittelbarer Aufsicht von Erwachsenen.



SITZKISSEN-SETS

Die Sitzkissen sind perfekt für den Morgenkreis oder das Zusammensitzen. Dank der Metallösen lassen sie sich griffbereit und platzsparend aufbewahren: z. B. an einer Hakenleiste oder im Sitzkissen-Rondell (Art.-Nr. 099524).



Die Unterseite der Kissen ist immer grau, die Oberseite farbig. Das Set enthält jeweils zwei Kissen in den Kombinationen grün/grau und blau/grau.

Material: 100 % Polyester mit 2 cm starker Schaumstoffeinlage. Bei 30 °C schonend waschbar. Maße: Ø 35 cm. 4 Stück

Artikelnummer: **206387**



ONLINE
ENTDECKEN



Vorder- und Rückseite der Kissen haben unterschiedliche Farben: orange und rot, hell- und dunkelgelb, hell- und dunkelblau, hell- und dunkelgrün.

Material: Baumwolle/Polyester mit 2 cm starker Schaumstoffeinlage, waschbar bei 30 °C im Schonwaschgang. Maße: Ø 35 cm. 4 Stück

Artikelnummer: **099525**

KOOPERATIONSBAND

Hier müssen alle zusammenhelfen, damit das Band oben bleibt. Doch mit dem weichen, dehnbaren Band kann man noch mehr machen. Viel Spaß beim Ausprobieren!

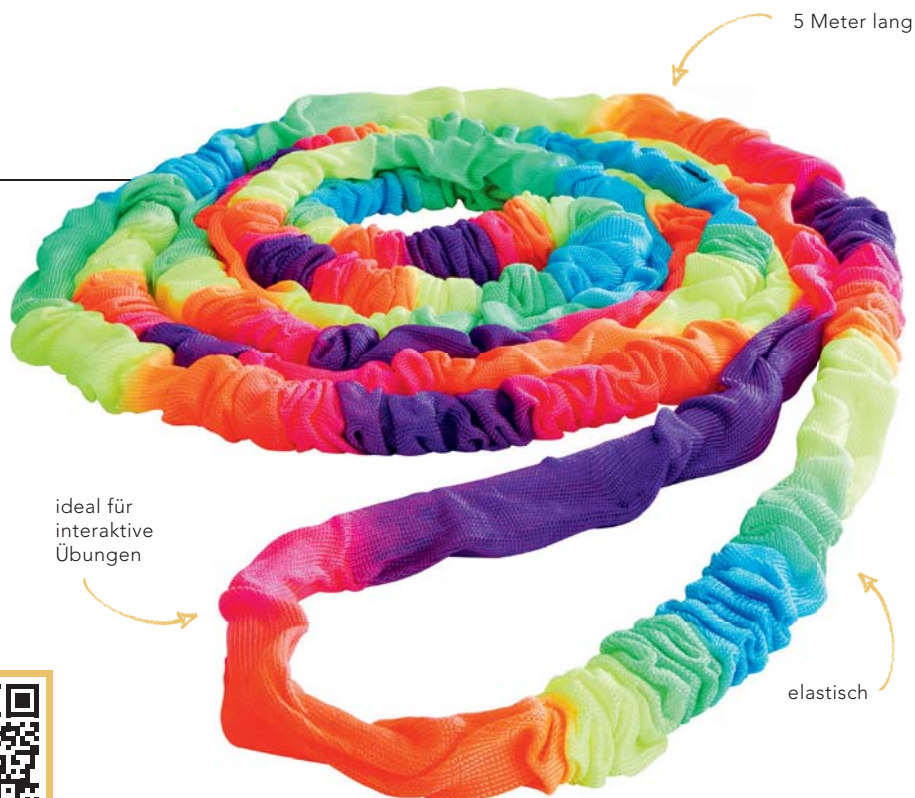
Material: strapazierfähiger Latexschlauch mit Lycra-Überzug.

Länge: 5 m. Waschbar bis 60 °C mit einem für Lycra geeigneten Hygiene- und Desinfektionswaschmittel.

Farbe nach Lagervorrat.

Artikelnummer: **055146**

Achtung. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Lange Schnur/lange Kette. Strangulationsgefahr.



DIESE UND WEITERE
PRODUKTE GIBT'S
ONLINE





TEAMFÄHIGKEIT BEI KINDERN FÖRDERN

EIN INTERVIEW MIT KINDER- & FAMILIENCOACH DIANA BEILER

WIE WÜRDEN SIE TEAMFÄHIGKEIT DEFINIEREN?

Für mich gibt es nicht die eine Teamfähigkeit. Vielmehr ist es eine Summe aus ganz vielen Fähigkeiten. Z. B. eine gewisse Toleranzfähigkeit und die Meinungen anderer stehen lassen zu können. Es ist die Fähigkeit zur Empathie, andere zu sehen und sich in sie hineinversetzen zu können. Es ist auch die Fähigkeit, sich selbst einschätzen zu können und zu erkennen, wo die eigenen Grenzen und Ressourcen liegen, die ich in ein Team einbringen kann. Die Summe aus all diesen Fähigkeiten macht für mich dann Teamfähigkeit aus. Man muss also eher von den Teamfähigkeiten im Plural sprechen und nicht von einer einzelnen Fähigkeit. Denn wenn eine der genannten Fähigkeiten wenig ausgeprägt ist oder fehlt, wirkt sich das darauf aus, ob man gerne oder gut im Team arbeitet.

WELCHE ROLLE SPIELT DAS SPIELEN MIT ANDEREN KINDERN BEIM ERWERB VON TEAMFÄHIGKEIT?

Das ist sehr wichtig. Überhaupt alle Fähigkeiten werden durch das Spielen gefördert. Die Kinder müssen sich miteinander arrangieren, sich die Spiele gemeinsam ausdenken und dabei in den Dialog gehen. Das beste Beispiel sind Kinder beim Strandurlaub: wildfremde Kinder bauen gemeinschaftlich die tollsten Burgen und wunderbarsten Wasserstraßen. Ohne, dass sie sich vorher jemals kennengelernt und abgesprochen haben oder ganz viele Kick-Off Meetings hatten. Rollen werden kurz ausverhandelt und dann geht's in die Umsetzung. Das funktioniert deshalb so gut, weil Kinder generell die Fähigkeit haben, sich mit anderen zusammenzutun. Und das leben sie auch aus, wenn man sie nur lässt.

WIE KÖNNEN PÄDAGOGISCHE FACHKRÄFTE KINDER BEIM ERLERNEN VON TEAMFÄHIGKEITEN AM BESTEN UNTERSTÜTZEN?

Das Geheimnis guter Teams ist die intrinsische Motivation der einzelnen Mitglieder:innen. Kinder wollen Aufgaben lösen und Ergebnisse erzielen. Den Weg dahin dürfen sie sich aber ruhig selbst erarbeiten. Klare



D. Bek

Coach Diana Beiler

Regeln und gute Rahmenbedingungen sind dabei sehr wichtig sowie die Motivation weiterzumachen, auch wenn's hakt. Und Raum für Konflikte geben, dabei den Blick immer wieder auf die einzelnen Stärken lenken und den Lösungswillen sowie „Fehler“ und Misserfolg feiern – nicht als Fehler, sondern als wertvoller Beitrag zur Problemlösung. Teams brauchen eine:n guten Lead: der/die ist Motivator:in, Leiter:in, Coach:in, Mentor:in, Mediator:in – schön, wenn sich pädagogische Fachkräfte als solches verstehen.

WIE WICHTIG SIND REGELN IN EINEM TEAM?

Regeln sind in einem Team das A und O. Was uns Menschen ausmacht und uns alle eint, ist unsere Unfähigkeit zur Objektivität. Wir sehen die Welt immer nur durch unsere eigene Brille. Kein Spiel und kein Team funktioniert ohne Regeln, weil das Agieren im Team sehr viel Potential für Diskussionen bietet. Je besser die Regeln und die Rollen definiert sind, desto mehr Freiraum innerhalb des Rahmens gibt es auch. Das kann man gut mit den Leitplanken auf der Autobahn vergleichen. Sie sind nicht da, um etwas einzuschränken, sondern um zu schützen. So ist es mit Regeln auch. Außerdem ist es wichtig, dass sich alle einigen. Denn wenn sich alle auf objektive Regeln einigen können, dann ist das Streitpotential wesentlich geringer. In diesem Rahmen kann dann ganz viel Kreativität entstehen.

WAS IST IHR TIPP FÜR KINDER, DENEN ES SCHWERFÄLLT, IM TEAM ZU ARBEITEN?

Gerade kleine Kinder sehen sich als Mittelpunkt ihrer Welt und lernen erst langsam, sich selbst in Bezug zu anderen zu verstehen. Das ist ein Prozess. Am besten keinen Druck ausüben und Zeit geben. Oft habe ich die Erfahrung gemacht, dass Kinder nach einiger Zeit ihre Scheu selbst überwinden, weil die Neugier und der Wunsch nach Teilhabe gewinnen. Man sollte versuchen, ihnen zu vermitteln: Du musst dieses und jenes nicht machen. Schau erst mal zu und überlege dir, wer du gerne im Team sein möchtest und ob das überhaupt ein Spiel für dich ist. Es gibt auch einfach Menschen, die sich erst mit der Dynamik vertraut machen müssen.





ZUSAMMEN ZUM ZIEL

BÄLLE UND TÜCHER – TEAMWORK MIT SPASSFAKTOR.

Spielend lernen – das tun Kinder jeden Tag intuitiv und mit ganz viel Freude. Im Spiel testen sie sich aus, machen neue Erfahrungen und entwickeln sich weiter. Ganz wichtig dabei: die Auseinandersetzung mit anderen Kindern. Denn durch das gemeinsame Spielen lernen Kinder sich selbst und andere besser kennen, werden mit Konfliktsituationen konfrontiert, erkennen eigene Stärken und Schwächen im Vergleich zu anderen Kindern, übernehmen neue Rollen und beginnen, Sensibilität für andere zu entwickeln. Das sind alles wichtige Eigenschaften, die sie in ihrem späteren Leben noch sehr oft brauchen werden. Sei es in der Schule, auf der Arbeit oder im alltäglichen Kontakt mit Menschen. Dabei muss in den Spielen nicht immer ein Team gegen das andere „antreten“. Auch Spiele ohne Gewinner:innen vermitteln Kindern wertvolle Erfahrungen und ermöglichen ihnen, sich und ihre Fähigkeiten einzubringen und ein Gemeinschaftsgefühl zu erleben. So wird niemand ausgegrenzt und alle arbeiten zusammen.

TUCHGOLF

Hier kann man nur gemeinsam gewinnen. Wie schafft man es am besten, die Bälle einzulochen? Natürlich durch gemeinsames Koordinieren. Die Ziele sind vier eingearbeitete Netztaschen in zwei Größen mit zwei verschiedenen Randfarben. Für noch mehr Spielspaß: In der Anleitung gibt es viele weitere Spielideen von leicht bis schwer.



Inhalt: Tuch, 2 blaue Bälle (Ø 5 cm), 2 rote Bälle (Ø 6,2 cm), Anleitung.

Material: robuster Outdoorstoff (Polyester). Oberfläche nur abwischen.

Maße: 143 x 253 cm; Loch-Ø 6,5 und 7,5 cm. Spieler:innen: 2 - 8.

Alter: ab 3 Jahren.

Artikelnummer: **146320**



JETZT ANMELDEN

WORKSHOPS, KURSE, FORTBILDUNGEN – GEMEINSAM DURCHSTARTEN IN DER SCHULE.

Medienkompetenz ist wichtig, aber auch Teamwork ist eine wesentliche Zukunftskompetenz für Kinder: gemeinsam Probleme angehen, Hürden überwinden und Lösungen finden. In den Kursen der HABA Digitalwerkstatt erhalten die Teilnehmer:innen das Beste aus beiden Welten. Einerseits entwickeln sie ein erstes Verständnis für Technik und

digitale Medien, andererseits lernen sie, wie viel Spaß es macht, zusammen im Team an einer Aufgabe zu arbeiten und sie zu meistern. Das klingt interessant? Dann melden Sie sich bei einem der zehn Digitalwerkstatt Standorte.



SCHULWORKSHOP WETTERSTATION

Hier werden Kinder zu waschechten Meteorolog:innen. Ihr wichtigstes Werkzeug: der sternförmige Mikrocontroller Calliope mini. Damit lernen die Kinder wichtige Programmierkonzepte kennen und wie man sie zielgerichtet anwendet. In kleinen Gruppen üben sie, Befehle logisch und sequenziell zu kombinieren und trainieren ihren Umgang mit Hard- und Software. So erhalten die Kinder nicht nur die gewünschten meteorologischen Daten, sondern trainieren nebenbei auch Problemlösekompetenz, Frustrationstoleranz, Teamarbeit und präzise Kommunikation.

SCHULWORKSHOP ZEITREISE (SCRATCHJR.)

Die Kinder lernen erst rein analog verschiedene Programmierkonzepte kennen, bevor es digital losgeht. Beim Lösen kleiner Aufgaben und Puzzles lernen sie, die Grundprinzipien des Programmierens zu verstehen und anzuwenden. Anschließend setzen sie ein eigenes Programmierprojekt mit der App Scratch Jr. um. Diese bietet eine grafisch ansprechende, kindgerechte Programmieroberfläche, mit der sich intuitiv einsetzbare Blöcke zu logischen Code-Sequenzen verbinden lassen.

FORTBILDUNG PROGRAMMIEREN IN DER GRUNDSCHULE

Bei dieser dreistündigen Fortbildung erhalten Lehrkräfte einen praxisnahen, interaktiven Einstieg ins Programmieren. Sie sammeln erste Programmiererfahrungen, können sich mit anderen Lehrkräften austauschen und verstehen, wie Programmieren weitere wichtige Kompetenzen wie Problemlösefähigkeit, Teamarbeit und präzise Kommunikation trainiert.

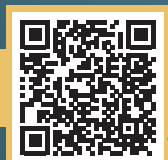
SCHULWORKSHOP MBOT MIT MAKEBLOCK

In diesem dreistündigen Schulworkshop lernen Kinder mit dem Lernroboter mBot, was Roboter „im Innersten zusammenhält“ und wie der Code sie zum Leben erweckt. Dazu trainieren sie zunächst ihre mechanischen Fertigkeiten und bauen in Zweiertteams ihren mBot zusammen. Anschließend erhalten sie Aufgaben, die sie durch Programmierung lösen. Ihr wichtigstes Werkzeug dafür: die App Makeblock. Am Ende des Workshops haben die Kinder die Funktionsweise visueller Programmiersprachen verstanden, haben Algorithmen erstellt, die Sensoren, LED-Lichter und den Lautsprecher des mBot programmiert – und außerdem weitere wichtige Zukunftskompetenzen trainiert: Teamarbeit, Problemlösefähigkeit und präzise Kommunikation, Frustrationstoleranz und strategisches Denken.

JETZT
BUCHEN!



MEHR INFOS ZU DEN ANGEBOTEN
DER HABA DIGITALWERKSTATT
GIBT'S ONLINE





ALLGEMEINE LIEFER- UND ZAHLUNGSBEDINGUNGEN

1. RÜCKGABE: Aufgrund besonderer Vereinbarung mit Ihnen nehmen wir die gelieferte Ware innerhalb von 14 Tagen nach Erhalt kostenlos zurück. Voraussetzung ist jedoch, dass diese sich noch in einwandfreiem Zustand befindet. Die Rückgabe ist ausgeschlossen bei Büchern, Audio- oder Videoaufzeichnungen sowie Software, sofern die gelieferten Datenträger vom Kunden entsiegelt worden sind. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Rückgabe von Waren, die speziell aufgrund einer Spezifikation des Kunden konfektioniert bzw. angefertigt wurden. Der Kaufvertrag wird nach Erhalt der Ware durch Ihre Billigung bindend, spätestens jedoch nach Ablauf dieser 14-tägigen Rückgabefrist. Nach der Billigung steht Ihnen darüber hinaus das nachfolgend beschriebene Widerrufsrecht zu.

2. 14 TAGE WIDERRUFSRECHT (ausgenommen sind für Sie gefertigte Möbel und Außenspielgeräte). Um Ihr Widerrufsrecht auszuüben, müssen Sie uns (HABA Pro, HABA Sales GmbH & Co. KG, August-Grosch-Str. 28 - 38, 96476 Bad Rodach, kostenfreie Telefonnummer: 0800 9564956, Faxnummer: 09564 929-662200, E-Mail-Adresse: infoservice@haba-pro.com) mit einer eindeutigen Erklärung (z. B. einem per Post versandten Brief, einem Fax oder einer E-Mail) über Ihren Entschluss, diesen Vertrag zu widerrufen, informieren. Sie können dafür das bereitgestellte Muster-Widerrufsformular (abrufbar unter www.haba-pro.com/widerruf) verwenden, das jedoch nicht vorgeschrieben ist.

3. KEIN MINDESTBESTELLWERT. Preise inklusive

MwSt. (zurzeit 19 % bzw. 7 %) gültig bis 31.01.2023. Irrtum vorbehalten! Eine Ausnahme bilden Bücher. Sie unterliegen der Preisbindung und werden stets zu den am Liefertag gültigen Preisen der Verlage berechnet. Preise gelten nur in Deutschland. Sparaktionen nur solange der Vorrat reicht. Vorteilspreise wie beim jeweiligen Artikel angegeben. Vorteilspreise sind nicht mit anderen Rabatten/Aktionen kombinierbar.

4. VERSANDKOSTENANTEIL: Für Spiel-, Beschäftigungs- und Bastelmaterial, Therapie- und Arbeitsmittel berechnen wir für jeden Auftrag immer eine anteilige Versandkostenpauschale von 5,50 €. Nachlieferungen, die wir zu vertreten haben, werden portofrei geliefert. Mit der Übergabe der bestellten Ware an den Frachtführer (Post, Bahn, Paketdienst oder Spediteur) geht das Transportrisiko auf den Kunden über. Transportversicherungsverträge sind vom Kunden zu schließen.

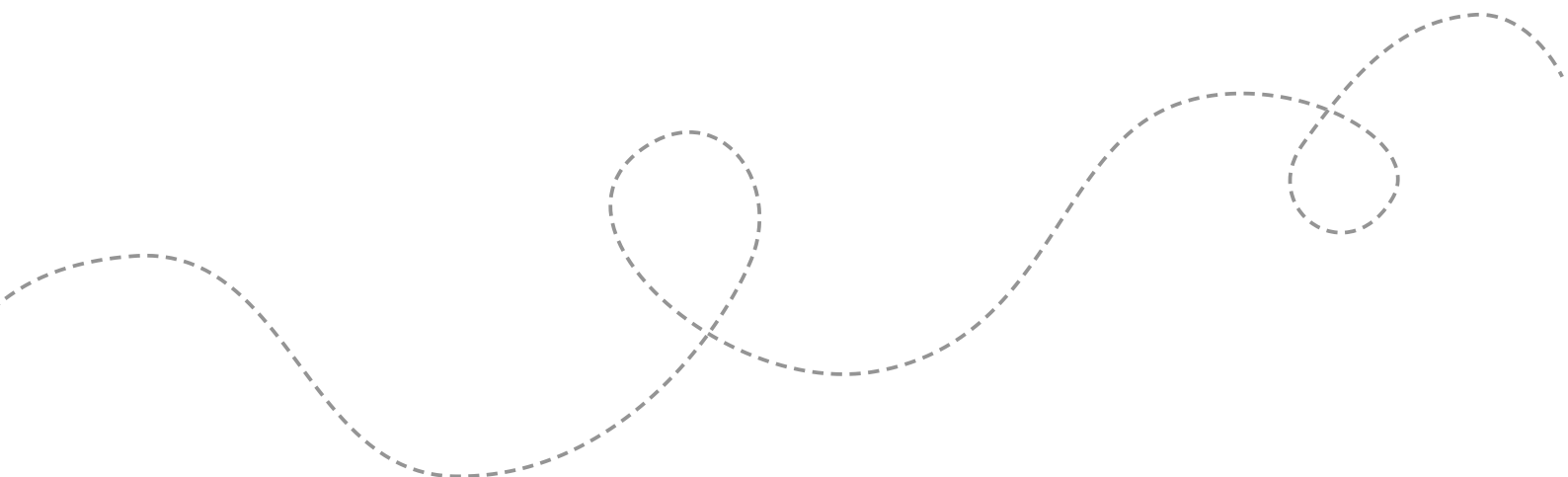
5. EILSERVICEBESTELLUNGEN werden bei Auftragserfassung bis 10.30 Uhr am selben Tag verschickt. Gilt nur für Spielwaren und Arbeitsmaterial. Wir berechnen Ihnen einen Eilservice-Zuschlag von 4,50 €.

6. RECHNUNGEN zahlbar innerhalb von 30 Tagen. Wir behalten uns das Eigentum an der Ware bis zur Erfüllung sämtlicher Forderungen gegen den Besteller vor, auch wenn die konkrete Ware bereits bezahlt wurde.

7. GEWÄHRLEISTUNGSFRIST: 2 Jahre ab Lieferung.

8. HAFTUNG FÜR SCHÄDEN: Wir haften nicht für einfache Fahrlässigkeit und haften nur auf vorhersehbare Schäden. Mittelbare Schäden und Mangelfolgeschäden ersetzen wir nur, soweit diese bei bestimmungsgemäßer Verwendung der gelieferten Produkte typischerweise zu erwarten sind. Die vorstehenden Haftungsbeschränkungen gelten für uns und unsere Erfüllungsgehilfen, nicht jedoch im Falle einer Verletzung vertragswesentlicher Pflichten oder bei grob fahrlässigem oder vorsätzlichem Verhalten sowie für garantierte Beschaffenheitsmerkmale, bei Verletzung des Lebens, des Körpers oder der Gesundheit und nicht bei Schäden nach dem Produkthaftungsgesetz.

9. DATENSCHUTZ: Wir verarbeiten Ihre Daten zur Abwicklung Ihrer Bestellung sowie für eigene Werbezwecke auf Grundlage von Artikel 6 (1) lit. b, f DSGVO (auch mit Hilfe von Dienstleistern). Im Rahmen der Bestellung werden wir die hierfür erforderlichen Daten ggf. zum Zwecke der Bonitätsprüfung an einen Wirtschaftsinformationsdienst weiterleiten. Mit unseren Werbemitteln werden wir Ihnen Informationen und Angebote von uns und verbundenen Unternehmen der HABA Sales GmbH & Co. KG zusenden, soweit gesetzlich zulässig. Wenn Sie dies nicht wünschen, können Sie jederzeit bei uns der Verwendung Ihrer Daten für Werbezwecke widersprechen. Eine kurze Mitteilung an infoservice@haba-pro.com oder per Post an o. g. Adresse genügt! Ausführliche Infos zur Verarbeitung Ihrer Daten und Rechte unter www.haba-pro.com/datenschutz.



SO ERREICHEN SIE UNS		
PER TELEFON	PER MAIL	ODER ONLINE
Bestellhotline: 0800 9564956 Info-Service: 0800 8827773 MO BIS FR 8 - 18 UHR (KOSTENFREI)	bestellungen@haba-pro.com infoservice@haba-pro.com	www.haba-pro.com

FOLGEN SIE UNS AUF:

