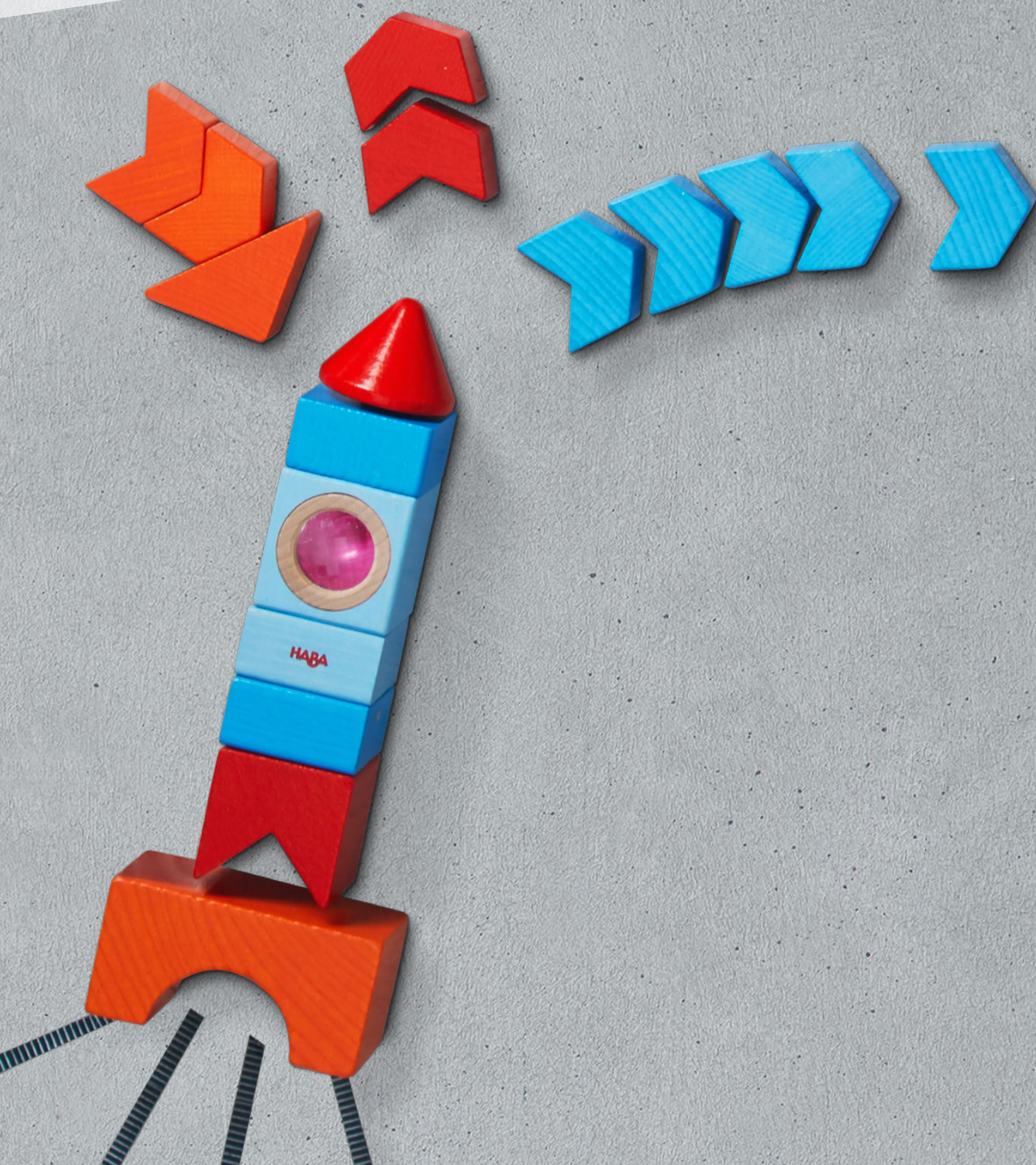


HABA



UNSERE REISE IN DIE ZUKUNFT HAT BEGONNEN

HABA NEUHEITEN IM FRÜHJAHR 2021



Neues Jahr, neue Spielware, neues Messekonzept: 2021 beginnt für HABA mit der ersten „Virtuellen Frühjahrsmesse“ vom 27. bis 30. Januar. Zum ersten Mal werden Journalisten und Händler rein digital aufeinander treffen. Was das für die Organisation bedeutete und worauf sich die Teilnehmenden freuen können, erzählt Antonia Gutscher, Head of Fairs & Events bei der HABA-Firmenfamilie, im Interview.



Frau Gutscher, wie kam es zur Entscheidung, eine eigene digitale Messe zu organisieren?

Antonia Gutscher: Wir haben in der aktuellen Situation vorausgedacht und schon frühzeitig an einem digitalen Angebot gearbeitet. Uns ist es wichtig, auch unter den aktuellen Bedingungen mit unseren Partnern und Journalisten in den

Austausch zu kommen. Gleichzeitig wollen wir unsere Frühlingsneuheiten präsentieren und hatten bereits im Herbst auf der SPIEL.digital Erfahrungen gesammelt – damit war die Idee zur „Virtuellen Frühjahrsmesse“ geboren.

Diese „Virtuelle Frühjahrsmesse“ steht nun vor der Tür. Wie lief die Organisation?

Antonia Gutscher: Es gab viel zu tun! Mein Team ist eingespielt, wenn es um ansprechende Präsenzmessen geht. Wir haben konkret nach digitalen Formaten recherchiert und schnell einen Partner finden können. Danach folgten die Einarbeitung und Ausgestaltung unserer digitalen Plattform, unseres „Messestands“. Wir haben z.B. für unsere Produktpräsentationen ein Studio in München angemietet. Insgesamt haben wir viel gelernt in den letzten Monaten und freuen uns jetzt darauf, dass es los geht.

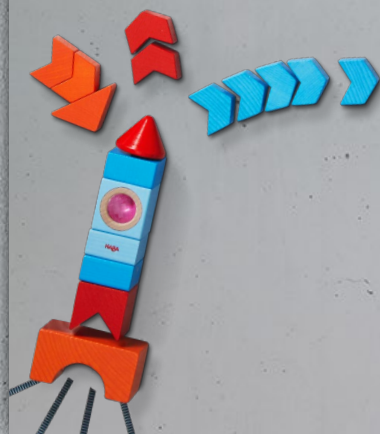
Was erwartet die Teilnehmenden an den vier Tagen?

Antonia Gutscher: Wir starten am 27. Januar mit einem Panel, das Podium ist hochkarätig mit Journalisten, Händ-

lern und Experten aus unserem Haus besetzt. Thema wird sein: „Vom Baustein bis Pixel. Das Spannungsfeld zwischen analog und digital“. An allen Tagen werden unsere Neuheiten aus den Bereichen Spiele und Spielware in Live-Präsentationen detailliert vorgestellt und gespielt. Das geschieht sowohl auf Deutsch als auch auf Englisch und wir bieten diese Angebote zudem untertitelt in verschiedenen Sprachen und zum späteren Abruf in einer Mediathek an. Eine Messe lebt aber auch vom aktiven Dialog mit Händlern und Journalisten. Dafür haben wir in unserem virtuellen Café verschiedene Räume eingerichtet, in denen man Gespräche führen kann und Inforunden für die Presse stattfinden.

Beim Testen von neuen Spielwaren geht es viel um Haptik und persönliches Erleben. Glauben Sie, dass eine virtuelle Messe das ersetzen kann?

Antonia Gutscher: Wir müssen und wollen unsere Kunden und Partner informieren. Daher haben wir uns ordentlich ins Zeug gelegt, um unsere Neuheiten so greifbar wie möglich zu machen. Wir haben ein einzigartiges Live-Streaming-Event auf die Beine gestellt. Auf der Plattform steht das Erlebnis, der Austausch und die Information im Vordergrund. Aber kein digitales Konzept kann das haptische Erleben von Produkten ersetzen. Unter den aktuellen Rahmenbedingungen mussten wir kreativ werden und auf digitale Alternativen ausweichen. Selbstverständlich freuen wir uns aber auch schon sehr auf den Tag, an dem wir unseren Kunden und Partnern von Angesicht zu Angesicht entgegenreten und unsere Produkte in „echt“ vorstellen können.



27. - 30. Januar

Die Virtuelle Frühjahrsmesse 2021



www.haba-show.com

HIGHLIGHTS AUF DER „VIRTUELLEN FRÜHJAHRSMESSE“

Auf der „Virtuellen Frühjahrsmesse“ erwarten Sie eine Vielzahl an spannenden Produktneuheiten sowie interessante Workshops und Vorträge.

Die Zeichen stehen auf Wandel: Analoges und digitales Spielen geht immer mehr

Hand in Hand – und wir fördern Kinder mit unseren Produkten in genau dieser Entwicklung. Auch darüber wollen wir im Rahmen der virtuellen Frühjahrsmesse mit Ihnen diskutieren und uns austauschen.

In Kürze finden Sie über www.haba-show.com eine Übersicht der Veranstaltungen. Dort gibt es auch immer wieder Neues zu entdecken. Ein Besuch lohnt sich.

- Mittwoch 27.01.2021 – 12:00 Uhr
Podiumsdiskussion, Thema: **Vom Baustein bis zum Pixel – Spielen im Spannungsfeld zwischen analog und digital**
 - Mittwoch 27.01.2021 – 13:00 Uhr
Produktpräsentation der Fokusneuheiten
 - Mittwoch 27.01.2021 – 14:00 Uhr
HABA Spielepräsentation
 - Donnerstag 28.01.2021 – 12:00 Uhr
HABA Education – Digital Starter
 - Donnerstag 28.01.2021 – 14:00 Uhr
35 Jahre Obstgarten
 - Samstag 30.01.2021 – 13:00 Uhr
Workshop HABA Digitalwerkstatt
-

ES WAR EINMAL VOR 35 JAHREN...

Der HABA Spieleklassiker „Obstgarten“ feiert dieses Jahr seinen 35. Geburtstag. Grund genug, einmal auf die Erfindung im Jahr 1986 zurückzublicken – und die mutet fast schon an, wie ein modernes Märchen.





Es war einmal, im Jahre 1984 im fränkischen Bad Rodach. Klaus Habermaass ist auf der Suche nach Ideen für neue Produktgruppen, um dem Handel neuen Aufwind zu geben. Im Herbst 1984 werden 16 Knobelspiele im Taschenformat zum ersten Mal präsentiert und mausern sich bis zu ihrem Auslauf 20 Jahre später zum Kassenschlager. Angespornt durch den Erfolg der Knobelspiele folgte der nächste Schritt: Auf der Spielwarenmesse 1985 werden Kinderspiele vorgestellt. Und bereits Anfang des nächsten Jahres wird die Grundlage für „Obstgarten“ gelegt.



Bei einem Ideenwettbewerb dürfen Erzieher und Erzieherinnen ihre Vorschläge für neue Spiele einsenden. Drei davon werden in die Tat umgesetzt, unter ihnen ist auch die Idee für „Obstgarten“. Leicht verständliche Spielregeln, der kooperative Spielgedanke und die Schulung vom Farberkennen – das Konzept überzeugt. Illustrator Walter Matheis macht sich im Sommer 1986 an das Design für das neue Spiel. Er entscheidet sich für Spritztechnik – eine Arbeit mit Hindernissen, wie er sich erinnert: „Wir hatten in der Abteilung keine Druckluft, um die Spritzpistole anzutreiben. Also habe ich kurzerhand aus einem alten Kühlschrank meines Vermieters den Kompressor ausgebaut und in die Arbeit mitgebracht.“

Eine kreative Lösung, die Klaus Habermaass jedoch nicht dauerhaft überzeugt. Er entscheidet sich für eine bleibende Alternative: Aus der zwei Stockwerke tiefer gelegenen Schlosserei wird durch einige Betondecken ein Druckluftschlauch nach oben gelegt und samt Hahn installiert. Damit war das Werkzeug geschaffen - doch für Walter Matheis begann nun die richtige Arbeit: „Jeder Grashalm, jedes Blatt und alle Früchte mussten teilweise mehrfach abgeklebt, wieder ausgeschnitten und besprüht werden. Das Ergebnis allerdings war das Warten wert. „Erst nach etlichen Wochen und gerade so rechtzeitig für den ersten Vertrieb im September 1986 ist „Obstgarten“ fertig. Die „Gelbe Reihe“ markiert den Anfang einer Erfolgsgeschichte, die sich bis heute fortsetzt: Sie ist bis heute fester Bestandteil des HABA Sortiments.



DIE DRITTE DIMENSION EROBERN



Das neue Clever-Up! Bausteinsystem lädt kleine und große Weltenentdecker zum Bauen ein. Dabei wachsen nicht nur die Fähigkeiten der Spielerinnen und Spieler, sondern auch die Bausteinsysteme gleich mit.

Leisten, Platten, Quader, Würfel, Kugeln, Prismen: So vielfältig wie die neuen Clever-Up! Bausteinsysteme sind auch ihre Einsatzmöglichkeiten.

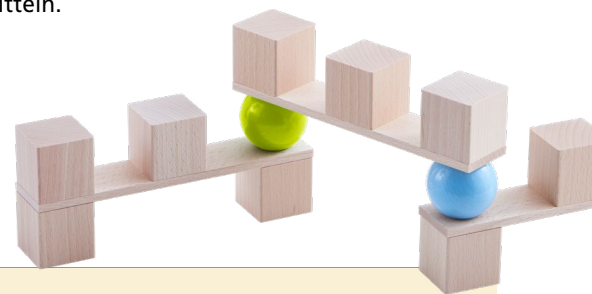
Die Pakete sind je nach Alter mit immer komplexeren Formen gefüllt. Wo die ganz Kleinen noch Platten und Würfel wie Legekarten auf dem Boden aneinander bringen, erobern größere Bausteinarchitekten die Lücken und erschaffen ganze Gebäude oder dreidimensionale Fantasiestrukturen mit all ihren statischen Herausforderungen.



Versuch macht dabei klug – auch wenn nicht jedes Bauwerk direkt stehen bleibt, ist das Testen und Ausprobieren wichtiger Teil des Lernens und schult die Hand-Auge-Koordination sowie das Raumverständnis der Kinder. Mit der Zeit wird die Bauweise immer anspruchsvoller und komplexer. Stetig neue Geometrien und Muster können die naturbelassenen Holzbausteine bilden.



Und sogar die ersten Schritte in Richtung Mathematik und Coding lassen sich spielerisch anhand der Denk- und Legespiele mit den Clever-Up! Systemen vermitteln.



SCHON GEWUSST?

Wir sind stolz auf Holz! Bereits 13 Mal sind Auszubildende der HABA-Firmenfamilie vom Deutschen Industrie- und Handelskammertag mit dem Preis „Deutschlands bester Holzmechaniker“ ausgezeichnet worden.

INFO

Besonders für das erste Erkunden eignen sich einfache, naturbelassene Bausteine aus Holz. Die sind schon für die Kleinsten gut zu greifen und die Formen können gut mit allen Sinnen begriffen werden.

TIPP

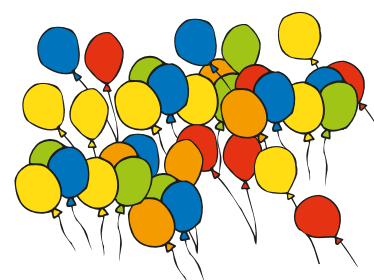
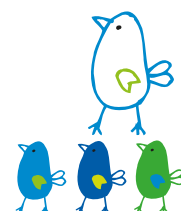
Fantasie braucht Spielraum! Beim Bauen sind Kinder mit dem ganzen Körper in Bewegung. Ob sitzen, knien, Arme ausbreiten – am besten entfalten die Kinder die Baukunst mit viel Platz auf dem Boden.



LOGICASE: KUNTERBUNTER KNOBELSPASS

Egal ob auf Reisen oder daheim: Rätseln und Knobeln macht Spaß und liegt voll im Trend. Mit den neuen LogiCase Spielen können Kinder ab 4 Jahren spielerisch ihre Konzentration und ihr logisches Denken trainieren – und das im handlichen Taschenformat fürs Kinderzimmer oder lange Urlaubsreisen. Illustratorin Susanne Kummer schafft farbenfrohe Bildwelten für jeden Geschmack: Das LogiCase Starter Set enthält jeweils 77 Rätselkarten aus neun spannenden Themenfeldern wie z.B. Piraten, Baustelle, Natur oder Prinzessin.

Das Prinzip ist dabei immer das gleiche: Die Karten stecken in der Rätselbox und enthalten jeweils eine Abbildung und unten vier Vertiefungen mit vier möglichen Lösungsvorschlägen. Doch nur eine davon ist richtig! Welche das ist, kann jedes Kind selbst überprüfen, denn nur wenn der beiliegende Holzstift in die richtige Vertiefung gesteckt wird, lässt sich die Karte herausziehen und das Rätsel ist gelöst.



9 8 10 6

DIE HABA

SPIELENEUHEITEN IM ÜBERBLICK

Regenbogenbande 306174

Ein fantastisches Regenbogenspiel.



4-99 Jahre
2-4 Spieler
15 Min.

Kommissar Maus büxt keiner aus 306112

Ein verdrehtes Memospiel.



5-99 Jahre
1-4 Spieler
15 Min.

Meine ersten Spiele -

Tier auf Tier Junior 306068

Drei tierisch wackelige Stapelspiele.



2+ Jahre
2-4 Spieler
10 Min.

Klare Kiste 306128

Ein rasantes Suchspiel.



5-99 Jahre
2-4 Spieler
15 Min.

Meine ersten Spiele -

Maxis Memo 306061

Zwei kuschelige erste Memospiele.



2+ Jahre
1-4 Spieler
5 Min.

Mau Mau - Bauernhof 306106

Ein farbenfrohes Kartenspiel.



3-99 Jahre
2-4 Spieler
5-10 Min.

Schwarzer Peter 306134

Ein lustig-frechtes Kartenspiel.



3-99 Jahre
2-4 Spieler
5-10 Min.

Trumpf - Monster Alarm! 306140

Ein schrecklich schönes Stichspiel.



3-99 Jahre
2-4 Spieler
5-10 Min.

Domino - Safari 306100

Ein tierisch gutes Domino-Spiel.



3-99 Jahre
2-4 Spieler
5-10 Min.

MITBRINGSPIELE SONDERGRÖSSE

Obstgarten Jubiläumsausgabe

35 Jahre 306149

Ein kooperatives Farbwürfelspiel.

3-6 Jahre
1-8 Spieler
10-15 Min.



Reisespiel Pool-Hama 306033

Der Wettlauf-Klassiker als lustiges Reisespiel.



5-99 Jahre
2-3 Spieler
15 Min.

Reisespiel Urlaubs-Memo 306054

Der Memo-Klassiker als lustiges Reisespiel.



3-99 Jahre
2-4 Spieler
10 Min.

Reisespiel Dschungel-Leiterspiel 306047

Der Laufspiel-Klassiker als lustiges Reisespiel.



4-99 Jahre
2-4 Spieler
15 Min.

Reisespiel 4 am Strand 306040

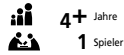
Der Legespiel-Klassiker als lustiges Reisespiel.



5-99 Jahre
2 Spieler
10 Min.

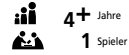
LogiCase Starter Set, 4+
306118

Ein kunterbunter Rätselspaß.



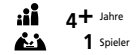
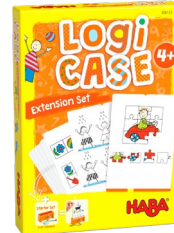
LogiCase Extension Set 4+, Tiere
306122

Ein kunterbunter Rätselspaß.



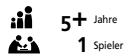
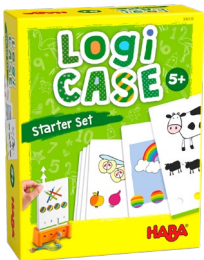
LogiCase Extension Set 4+, Kindalltag
306123

Ein kunterbunter Rätselspaß.



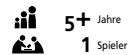
LogiCase Starter Set, 5+
306120

Ein kunterbunter Rätselspaß.



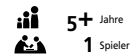
LogiCase Extension Set 5+, Piraten
306124

Ein kunterbunter Rätselspaß.



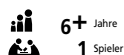
LogiCase Extension Set 5+, Prinzessinnen
306125

Ein kunterbunter Rätselspaß.



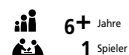
LogiCase Starter Set, 6+
306121

Ein kunterbunter Rätselspaß.



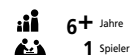
LogiCase Extension Set 6+, Baustelle
306126

Ein kunterbunter Rätselspaß.



LogiCase Extension Set 6+, Natur
306127

Ein kunterbunter Rätselspaß.



PRESSEKONTAKT

Public Relations
Ilka Kunzelmann
Tel.: 09564 929-2414
E-Mail: presse@haba.de



HABA Sales GmbH & Co. KG
August-Grosch-Straße 28-38
96476 Bad Rodach
E-Mail: info@haba.de
www.haba.de