

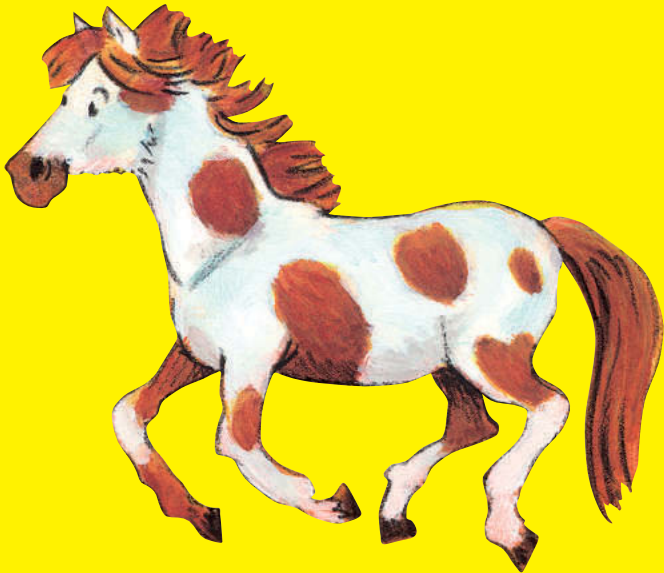


Spielanleitung

4543

Ratz Fatz

auf den
Pferdehof



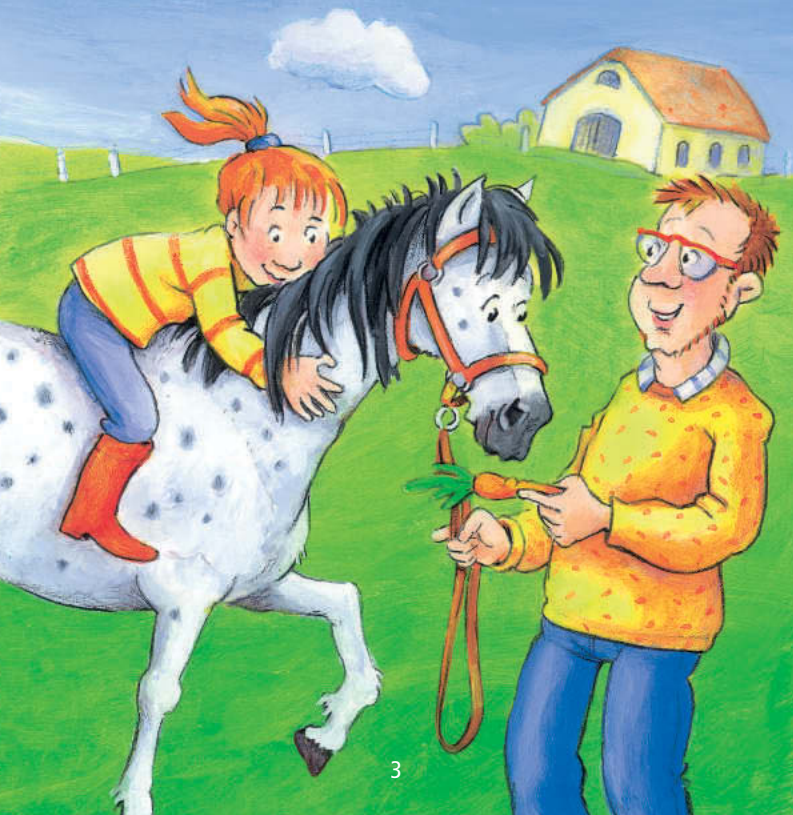
Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2007

Liebe Eltern, liebe Spielerinnen und Spieler,

in diesem Spiel unserer „Ratz-Fatz“-Reihe dreht sich alles um einen Pferdehof.

Es gibt eine Geschichte, ein Rätsel, ein Gedicht. und dieses Mal auch ein kleines Würfelspiel.

Natürlich könnt ihr auch eigene Geschichten und Rätsel erfinden – lasst eurer Fantasie freien Lauf!



Spieldauer

5 bis 10 Minuten pro Spiel

Spielinhalt

- 3 Pferde
- 1 Esel
- 12 Karten
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielheft

Inhalt

	Seite
A) Die Karten	5
B) Die Grundideen	
<i>Ordne zu und benenne!</i>	<i>ab 3 für 1 – 6 Kinder</i> 8
<i>Greif zu!</i>	<i>ab 4 für 2 – 6 Kinder</i> 9
<i>Schau hin!</i>	<i>ab 5 für 2 – 6 Kinder</i> 11
C) Weitere Spielideen	
<i>Lauf, Esel, lauf!</i>	<i>ab 4 für 2 – 4 Kinder</i> 13
<i>Was kann man damit machen?</i>	<i>ab 4 für 3 – 6 Kinder</i> 14
D) Geschichten, Rätsel, Gedicht und Reime	
<i>Geschichte</i> Reiten will gelernt sein	<i>ab 3 Jahren</i> 16
<i>Rätsel</i> Was ist das?	<i>ab 3 Jahren</i> 17
<i>Gedicht</i> Auf dem Pferdehof	<i>ab 4 Jahren</i> 18
<i>Reime</i> Ein Rappe ist nicht aus Pappe	<i>ab 5 Jahren</i> 20

A) Die Karten

Gangarten



Schritt



Tölt



Trab



Galopp

Reitzeug



Trense



Zügel



Sattel



Decke

Futter



Heu



Gras



Möhren



Zuckerstücke

B) Die Grundideen

1. Ordne zu und benenne!

Ein Zuordnungsspiel für 1 – 6 Kinder ab 3 Jahren und einen Spielleiter.

Die Spielleiterin/der Spielleiter stellt einem Kind eine der unten stehenden Aufgaben.

Kann dieses Kind sie nicht lösen, dürfen alle anderen Kinder helfen.

Ist die Aufgabe gelöst, wird die Figur oder Karte in die Schachtel gelegt. Reihum im Uhrzeigersinn kommt jedes Kind ein- oder mehrmals an die Reihe.

1. Wie nennt man das?

Die vier Tiere werden in die Tischmitte gestellt.

Die Kinder sagen in der ersten Runde, um welche Tierart es sich ihrer Meinung nach handelt. In einer weiteren Runde wird erklärt, wie man welches Pferd nennt (Schimmel, Rappe, Fuchs). Ihr dürft natürlich den Esel nicht vergessen.

2. Was ist das?

Die 12 Karten werden verdeckt gestapelt. Reihum nimmt jedes Kind eine Karte vom Stapel und legt sie in die Mitte. Dann versuchen die Kinder zu beschreiben, was auf der Karte zu sehen ist.

3. Suche heraus ...

- ein Tier
- ein Reitzeug
- etwas, was ein Pferd fressen kann
- eine Pferdegangart

Tipps zum Spielbeginn:

Das Kind/die Kinder suchen alle Dinge heraus, die sie nicht kennen. Gemeinsam mit dem Spielleiter wird besprochen, um was es sich handelt, wie die Dinge heißen und wo sie ihnen im Alltag begegnen könnten.

2. Greif zu!

Ein Aktionsspiel für 2 – 6 Kinder ab 4 Jahren und eine/n Vorlesende/n

Spielziel

Die genannten Tiere oder Karten sollen so schnell wie möglich erkannt und mit der Hand berührt werden.

Spielvorbereitung

Alle Tiere und Karten werden auf dem Tisch ausgebreitet.

Spielablauf

Ein Text (siehe ab Seite 16) wird ausgewählt und vorgelesen.

- Wird ein auf dem Tisch liegendes Tier oder eine Karte genannt?
Wer zuerst die Hand auf das Tier oder die Karte legt, darf sie sich nehmen und vor sich ablegen.

Spielende

Wer am Ende des Textes die meisten Tiere und Karten vor sich liegen hat, gewinnt.

Übrigens ...

- Damit die Spielgeschichten bis zum Schluss spannend bleiben, kommen nicht immer alle Tiere und Karten in einem Text vor. Ist der Text zu Ende, bleiben manchmal noch einige Teile auf dem Tisch übrig.
- Bei den Gedichten und Rätseln sollten Sie nach mehrmaligem Vorlesen die Reihenfolge der Verse vertauschen oder auch einen Vers oder einige Fragen weglassen.

Spielvarianten

- Spielen kleinere Kinder oder ein Kind allein, kann man auf das schnelle Zugreifen verzichten. Taucht ein Tier oder eine Karte auf, wird kurz gestoppt und die Kinder suchen gemeinsam das entsprechende Tier oder die Karte und benennen sie.
- Diese folgende Variante fördert zusätzlich das Gedächtnis: Jedes genannte Tier oder Karte wird in den Karton zurückgelegt. Ist die Geschichte vollständig vorgelesen, versuchen die Kinder, die genannten Dinge der Reihe nach (wie sie in der Geschichte vorkommen) aufzuzählen.

3. Schau hin!

Ein Gedächtnisspiel für 2 – 6 Kinder ab 5 Jahren und eine/n Vorlesende/n.

Spielziel

Dieses Spiel setzt voraus, dass die Kinder bereits ungefähr wissen, welche Tiere und Karten zum Spiel gehören, denn Tiere oder Karten, die in der Schachtel versteckt sind, sollen genannt werden.

Spielvorbereitung

Sechs beliebige Tiere und/oder Karten werden auf dem Tisch verteilt, alle übrigen bleiben im geschlossenen Karton.

Spielablauf

Ein Text (siehe ab Seite 16) wird ausgewählt und vorgelesen.

- Wird ein Teil genannt, das auf dem Tisch liegt?
Nichts geschieht.
- Wird ein Teil genannt, das nicht auf dem Tisch zu sehen ist, sondern in der geschlossenen Schachtel liegt?
Wer das bemerkt, ruft 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.

Falsch gerufen?

Liegt das Teil doch auf dem Tisch, so muss das Kind, das gerufen hat, eines seiner bereits erbeuteten Teile in die Tischmitte zurücklegen. Hat es noch kein Teil vor sich liegen, muss es auch keines abgeben.

- **Wird ein Teil genannt, das sich bereits im Besitz eines Kindes befindet?**
Wer „Das ist schon weg!“ ruft, bekommt eine beliebige Karte oder ein Tier aus der Tischmitte.

Spielende

Wenn keine Tiere und Karten mehr auf dem Tisch liegen, endet das Spiel. Wer die meisten Tiere und Karten sammeln konnte, gewinnt.

C) Weitere Spielideen

1. Lauf, Esel, lauf!

Ein kooperatives Würfelspiel für 1 – 4 Kinder ab 4 Jahren.

Die Pferde machen sich über den Esel lustig, weil er so langsam ist. Also fordert der Esel die Pferde zu einem Wettrennen heraus. Könnt ihr dem Esel helfen, das Rennen zu gewinnen?

Spielvorbereitung

Legt die 12 Karten mit der Rückseite nach oben in einer Reihe auf dem Tisch aus. Das ist eure Rennstrecke. Stellt den Esel und die drei Pferde vor die erste Karte der Rennstrecke. Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat zuletzt einen Esel gestreichelt? Du darfst beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt.

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Ein grauer Punkt?**
Super, nimm den Esel und ziehe ihn eine Karte weiter.
- **Ein brauner, weißer oder schwarzer Punkt?**
Oje! Nimm das Pferd der gewürfelten Farbe und ziehe es eine Karte weiter.
- **Ein Fragezeichen?**
Du musst ein Pferd deiner Wahl nehmen und eine Karte weiterziehen.

Anschließend ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.

Wichtig: Auf einer Karte dürfen mehrere Tiere stehen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der Esel oder eines der Pferde auf der letzten Karte der Rennstrecke angekommen ist.

- **Ihr habt gewonnen, wenn ...**
der Esel als Erstes auf der letzten Karte angekommen ist und somit schneller als alle Pferde war. Darauf ein dreifaches „IIIAAAA – IIIIAAAA – IIIIAAAA!“
- **Ihr habt leider verloren, wenn ...**
eines der Pferde schneller war und als Erstes auf der letzten Karte der Rennstrecke angekommen ist. Vielleicht habt ihr beim nächsten Mal mehr Glück.

2. Was kann man damit machen?

Ein Ratespiel für 3 - 6 Kinder ab 4 Jahren

Spielziel

Wer ist der beste Ratefuchs und hat am Ende die meisten Karten?

Spielvorbereitung

Legt die 12 Karten offen in die Tischmitte.

Spielablauf

Das älteste Kind beginnt und sucht sich geheim eine Karte aus. Anschließend erklärst du, was auf der Karte zu sehen ist oder was man mit dem Gegenstand auf der Karte machen kann.

Beispiel: „Damit kann man ein Pferd zum Stall führen“ (= Zügel)

Das Kind, das zuerst seine Hand auf die richtige Karte gelegt hat, darf sie sich nehmen. Dann beschreibt dieses Kind eine der übrigen Karten.

Wichtig:

Nimm die ausgewählte Karte nicht in die Hand und zeige auch nicht darauf. Die anderen Kinder dürfen nicht erkennen, für welche Karte du dich entschieden hast.

Legt ein Kind seine Hand auf eine falsche Karte, bleibt diese in der Tischmitte liegen. Das Kind darf in dieser Runde nicht mehr mitraten. Alle anderen Kinder raten weiter.

Hat kein Kind die Karte richtig erraten, bekommt niemand diese Karte. Die Karte bleibt in der Tischmitte liegen und das im Uhrzeigersinn nächste Kind beschreibt eine der übrigen Karten.

Spielende

Sobald nur noch drei Karten in der Mitte liegen, ist das Spiel zu Ende. Jedes Kind stapelt seine gewonnenen Karten. Das Kind mit dem höchsten Stapel gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

D) Geschichte, Rätsel, Gedicht, Reime

Geschichte

Alle Figuren und Karten liegen in der Tischmitte. Bevor der gesuchte Begriff (rot und fett gedruckt) ausgesprochen wird, kann zur Vereinfachung eine kleine Pause eingelegt werden.

Reiten will gelernt sein

Susi liebt Pferde über alles und möchte gern reiten lernen. Heute besucht sie zum ersten Mal den Pferdehof. Maja, die Reitlehrerin, führt sie in den großen Stall, wo viele Ponys und auch größere Pferde stehen.

„Was weißt du denn schon über deine Lieblingstiere?“, fragt Maja. „Wie heißen zum Beispiel die Stallräume, in denen die einzelnen Pferde stehen?“ „Boxen!“, ruft Susi. Klar, das weiß sie als Pferdefan natürlich. „Und ein schwarzes Pferd nennt man ...?“

„**Rappe**. Und das weiße da ist ein **Schimmel**“, erklärt Susi.

„Weißt du auch, wie braune Pferde genannt werden?“, fragt Maja. Jetzt muss Susi überlegen. „**Fuchs**?“, meint sie zögernd. Maja nickt und fragt: „Was bekommen deine Lieblinge zu fressen?“ „Na ja, **Heu**,“ antwortet Susi. „Und was fressen sie auf der Weide?“ „**Gras** natürlich.“ Susi findet die Fragen bis jetzt ganz einfach. „Und wenn sie eine Belohnung bekommen?“

„Vielleicht **Zucker**?“ Susi ist sich nicht ganz sicher. „Stimmt“, meint Maja, „und auch **Möhren** mögen sie gerne.“

Jetzt werden die Fragen von Maja schon schwieriger.

„Wenn dein Pferd aufgezümt wird, was gehört alles dazu?“

„Tja, also erst einmal der **Sattel**, auf dem ich sitze. Dann muss ich das Pferd lenken, dazu brauche ich **Zügel**.“

„Und wo sind die Zügel am Pferd festgemacht?“

„Im Maul, mit einer ... nein, den Namen weiß ich nicht“, sagt Susi.

Maja lächelt: „Macht nichts, es ist auch ein schwieriges Wort. Es heißt **Trense**.“ „Wenn das Pferd nass geschwitzt ist nach einem Ausritt,“ Susi hat rote Wangen vor Aufregung, „dann bekommt es eine **Decke**.“
„Schön. Kennst du auch schon die Gangarten des Pferdes?“
„**Galopp** kenne ich,“ sagt Susi. „Das ist, wenn das Pferd ganz schnell läuft.“ „Richtig. Und wenn es langsam läuft?“ „**Trab**?“, fragt Susi. „Stimmt.“ „Und ganz gemächlich gehen heißt wie bei den Menschen ...?“ Susi weiß die Antwort nicht, aber Maja verrät es ihr: „**Schritt**! Nun das Schwerste von allen. Es gibt ein Wort für die Gangart aus abwechselnden Bewegungen der linken und der rechten Beine – das heißt **Tölt**.“
Puh, das war aber viel auf einmal. Susi wird die ganzen Begriffe sicher später noch lernen, schließlich will sie eine gute Reiterin werden.

(Info: Es bleibt noch der Esel übrig)

Rätsel

Alle Figuren und Karten liegen in der Tischmitte. Die Stichwörter werden vorgelesen. Danach wird eine Pause gemacht und die Kinder versuchen zu erraten, um welche Figur oder Karte es sich handelt.

Was ist das?

Du findest es im Maul des Pferdes

Trense

Es hält die Tiere warm

Decke

Es ist grün, schmeckt Pferden gut

Gras

Damit lenkst du das Pferd

Zügel

Ein Pferd ganz schwarz

Rappe

Am schnellsten läuft das Pferd im	Galopp
Ein braunes Pferd nennt man	Fuchs
Getrocknetes Gras heißt	Heu
Ganz langsam geht das Pferd im	Schritt
Was ist kein Pferd und macht „iah“	Esel
Wie heißen die leckeren roten Rüben	Möhren
Die Beine links vor, die rechts zurück	Tölt
Auf dem Pferd sitzt du im	Sattel
Jetzt bring dein Pferd auf	Trab
Und was bekommen die	
Pferde als Belohnung und ist ganz süß?	Zucker

(Info: Es bleibt der Schimmel übrig)

Gedicht

*Alle Figuren und Karten liegen in der Tischmitte. Bevor der gesuchte Begriff (**rot und fett gedruckt**) ausgesprochen wird, kann zur Vereinfachung eine kleine Pause eingelegt werden. Manchmal sollt man das gesuchte Wort auch auslassen und den Satz zuerst bis zu Ende vorlesen.*

Auf dem Ponyhof

Früh am Morgen kräht der Hahn,
auf dem Pferdehof läuft alles nach Plan.
Zuerst muss man die Pferde pflegen
und sie auf der Weide viel bewegen.

Aus dem Stall kommt jetzt ein **Schimmel**,
weiß wie die Wölkchen am Sommerhimmel.
Ein Mädchen hält ihn an einem Band,
und das wird **Zügel** hier genannt.

Auf der Wiese wächst das **Gras**,
das schmeckt dem Pferd, das macht ihm Spaß.
Mit **Heu** kann man es auch anlocken,
obwohl, das schmeckt doch etwas trocken.

Der **Rappe** ist ein schwarzes Pferd.
Und auf dem Ponyhof begehrt.
Er geht, wie nennt man das, im **Schritt**
und kommt nur selten aus dem Tritt.

Der Schwarze liebt das Fressen sehr,
auch **Möhren** will er immer mehr.
Ist er dann satt, geht's hopp, hopp, hopp
über die Felder im **Galopp**.

Da kommt der Braune, **Fuchs** genannt,
der ist ja außer Rand und Band.
Er mag den **Sattel** nicht und scheut,
hat keine gute Laune heut.

Doch Streicheln mag er, wird ganz lieb
und klaut ein **Zuckerstück**, der Dieb!
Nun sollte man den **Esel** wecken.
Er schläft am liebsten unter **Decken**.

Der Tag vorbei, bald kommt die Nacht,
jetzt alle sammeln und habt acht!
Alle Tiere in den Stall.
Es wird geschlafen überall.

(Info: Es bleibt die Trense, der Tölt und der Trab übrig)

Reime

Die Zeilen werden einzeln bis auf den Reim vorgelesen. Betonen Sie beim Vorlesen besonders die **roten** fett gedruckten Worte.

Ein Rappe nicht aus Pappe

Nicht aus Pappe ist der	Rappe.
Auf dem Hügel liegt ein	Zügel.
Ist ganz neu , dieses	Heu.
Gar nicht wie ein Luchs schaut der	Fuchs.
Auch der Has frisst gern	Gras.
Hopp, hopp, hopp , Pferdchen lauf	Galopp.
Wohl aus Wesel kommt der	Esel.
In der Ecke liegt eine	Decke.
Das ganze Glück – ein	Zuckerstück.
Komm nicht aus dem Tritt bei deinem	Schritt.
In den Himmel schaut der	Schimmel.
Lass dich nicht stören beim Essen der	Möhren.
Ohne Dattel auf den	Sattel.

(Info: Es bleibt die Trense und der Tölt übrig)

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventor para los niños · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées!

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

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