



Spielanleitung

Ratz Fatz

in den Kindergarten



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2009

Liebe Eltern, liebe Spielerinnen und Spieler,

in diesem Spiel unserer „Ratz-Fatz“-Reihe dreht sich alles um den Kindergarten.

Es gibt eine Geschichte, ein Rätsel, ein Gedicht, Reime und dieses Mal auch zwei kleine Spiele. Natürlich könnt ihr auch eigene Geschichten und Rätsel erfinden. Lasst eurer Fantasie freien Lauf!



Spieldauer

5 bis 10 Minuten pro Spiel

Spielinhalt

- 3 Holzfiguren (Mädchen, Junge, Erzieherin)
- 12 Kärtchen
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielheft

Inhalt

Seite

A) Die Karten

5

B) Die Grundideen

Ordne zu und benenne!	ab 3 für 1 - 6 Kinder	8
Greif zu!	ab 4 für 2 - 6 Kinder	9
Schau hin!	ab 5 für 2 - 6 Kinder	10

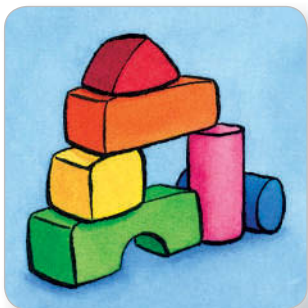
C) Weitere Spielideen

Geschichten vom Kindergarten	ab 4 für 2 - 4 Kinder	12
Was kann man damit machen?	ab 4 für 3 - 6 Kinder	14

D) Geschichte, Rätsel, Gedicht und Reime

Geschichte	Sonne und Regen	ab 3 Jahren	16
Rätsel	Was ist gemeint?	ab 3 Jahren	18
Gedicht	Im Kindergarten	ab 4 Jahren	19
Reime	Viele Spiele	ab 5 Jahren	21

A) Die Karten



Bausteine



Eisenbahn



Spielzeugauto



Bilderbuch



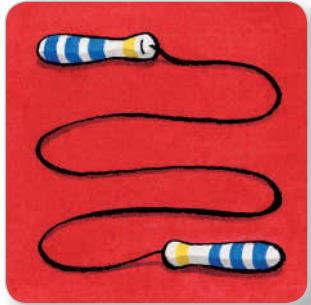
Ball



Handpuppe



Spiel



Springseil



Buntstift



Schere



Sandschaufel



Hausschuhe

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 die Karte in die Schachtel gelegt. Reihum im Uhrzeigersinn kommt jedes Kind ein- oder mehrmals an die Reihe.

1. Wie nennt man das?

Die drei Figuren werden in die Tischmitte gestellt.

Die Kinder sagen in der ersten Runde, wen die Figuren darstellen. In einer weiteren Runde geben sie den Figuren Namen (z. B. „Laura“).

2. Was ist das?

Die 12 Karten werden verdeckt gestapelt. Nacheinander nimmt jedes Kind eine Karte vom Stapel, dreht sie um und legt sie in die Tischmitte. Dann versucht es zu beschreiben, was auf der Karte zu sehen ist.

3. Suche heraus ...

- ein Spielzeug
- etwas zum Anziehen
- etwas Grünes
- ...

Tipps zum Spielbeginn:

Das Kind/die Kinder sucht/suchen alle Dinge heraus, die es/sie nicht kennt/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 Figuren oder Karten sollen so schnell wie möglich erkannt und mit der Hand berührt werden.

Spielvorbereitung

Alle Figuren und Karten werden auf dem Tisch ausgebreitet.

Spielablauf

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

- **Wird eine auf dem Tisch liegende Figur oder eine Karte genannt?**

Wer zuerst die Hand auf Figur oder Karte legt, darf sie nehmen und vor sich ablegen.

Spielende

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

Übrigens ...

Damit die Spielgeschichten bis zum Schluss spannend bleiben, kommen nicht immer alle Figuren 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 spielt ein Kind allein, kann man auf das schnelle Zugreifen verzichten. Taucht eine Figur oder Karte auf, wird kurz gestoppt, gemeinsam die entsprechende Figur oder Karte gesucht und benannt.

Die folgende Variante fördert zusätzlich das Gedächtnis: Jede genannte Figur 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 Figuren und Karten zum Spiel gehören, denn Figuren oder Karten, die in der Schachtel versteckt sind, sollen genannt werden.

Spielvorbereitung

Sechs beliebige Figuren 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 Figur aus der Tischmitte.

Spielende

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

C) Weitere Spielideen

1. Geschichten vom Kindergarten

Ein Würfel- und Erzählspiel für 2 - 4 Kinder ab 5 Jahren.

Spielziel

Wer hat das beste Gedächtnis und kann sich beim Geschichtenerzählen die meisten Motive merken?

Spielvorbereitung

Die drei Figuren nebeneinander in die Tischmitte stellen.
Die 12 Kärtchen mischen und verdeckt auf dem Tisch stapeln.
Den Würfel bereithalten.

Spielablauf

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Das älteste Kind beginnt und deckt das oberste Kärtchen des verdeckten Stapels auf.

A Eine Geschichte beginnt!

Jetzt fängt das älteste Kind an, in ein bis zwei Sätzen eine Geschichte zu erzählen. Dabei sollen das Motiv des gezogenen Kärtchens und die erste Figur in die Geschichte einbezogen werden. Anschließend legt es das Kärtchen verdeckt vor die erste Figur.

Jetzt ist das nächste Kind an der Reihe, deckt das nächste Kärtchen auf und setzt die begonnene Geschichte fort. Anschließend legt es sein Kärtchen verdeckt vor das erste Kärtchen.

Wichtig:

Liegen vor einer Figur vier verdeckte Kärtchen, beginnt bei der zweiten Figur eine neue Geschichte. Liegen auch vor der zweiten Figur vier verdeckte Kärtchen, folgt die dritte Geschichte bei der dritten Figur.

B Die Geschichten werden nacherzählt

Sobald vor jeder Figur vier Kärtchen liegen, beginnt der zweite Teil des Spieles. Das jüngste Kind beginnt und würfelt eine Farbe. Es sucht nun die Figur mit der entsprechenden Farbe. Jetzt muss es versuchen, sich zu erinnern, welches Motiv auf dem ersten Kärtchen vor dieser Figur zu sehen ist.

Tipp:

Die erzählten Geschichten helfen dabei, sich das Motiv zu merken.

Wenn es will, kann das Kind den zum Kärtchen passenden Teil der Geschichte erzählen. Anschließend wird das Kärtchen aufgedeckt.

- **War das genannte Motiv richtig?**
Super! Das Kind darf das Kärtchen behalten und vor sich ablegen.
- **War das genannte Motiv falsch?**
Schade! Das Kind muss das Kärtchen zurück in die Schachtel legen.

Jetzt ist das nächste Kind an der Reihe und würfelt.

Wichtig:

Wird im weiteren Verlauf eine Figur gewürfelt, vor der keine Kärtchen mehr liegen, darf sich das Kind eine beliebige Figur aussuchen, vor der noch welche liegen.

Spielende

Liegt kein Kärtchen mehr vor den Figuren, endet das Spiel. Das Kind mit den meisten Kärtchen gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Varianten für jüngere Kinder:

Das Spiel wird einfacher mit folgenden Zusatzregeln:

- Es wird nur mit einer Figur gespielt. Dabei entfällt das Würfeln.
- Es wird mit weniger als 12 Karten gespielt.
- Es werden nicht drei, sondern nur eine Geschichte erzählt.

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 erklärt es, was man mit dem Gegenstand machen kann.

Beispiel: „Damit kann man ein Kaninchen aus einem Zylinder zaubern.“ (= Zauberstab)

Das Kind, das zuerst seine Hand auf den richtigen Gegenstand legt, darf sich die Karte nehmen. Anschließend beschreibt dieses Kind einen der übrigen Gegenstände.

Wichtig:

- Das Kind, das sich das Rätsel ausdenkt, nimmt die ausgewählte Karte nicht in die Hand und zeigt auch nicht darauf. Die anderen Kinder dürfen nicht erkennen, für welche Karte es sich entschieden hat.
- 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, bleibt die Karte 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 und 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.*

Sonne und Regen

Heute ist ein schöner Tag. Alle Kinder werden in den Kindergarten gebracht und freuen sich darauf, miteinander zu spielen. Nach der Begrüßung gibt es viel Gelächter, tolle Spiele und ein zweites kleines Frühstück.

Die Sonne scheint. Da hält es keinen mehr im Haus. Der **Ball** ist schnell gefunden, und schon gibt es ein flottes Spielchen. Frau Meinke, die **Erzieherin**, legt noch schnell die **Sandschaufel** weg, Herr Bruckner, der Erzieher, bringt die Sandeimer in Sicherheit, dann ist der Platz frei. Alle Kinder wuseln durcheinander, dann schießt ein **Mädchen** das erste Tor. Weiter geht es hin und her, die Tore fallen wie reife Früchte und am Ende gibt es ein gerechtes Unentschieden.

Ein Mädchen schlägt vor: „Wir wollen sehen, ob ihr auch mit dem **Springseil** gut seid.“ Es wird also gesprungen, zuerst mit einem und dann mit beiden Beinen. Alle schlagen sich ganz wacker, bis sich ein **Junge** in der Kordel verheddert und fällt. Das gibt ein allgemeines Gelächter.

Plötzlich beginnt es zu regnen. „Schnell ins Haus“, ruft Frau Meinke, „aber die **Hausschuhe** anziehen!“ Nun gibt es erst einmal Mittagessen, damit sich alle Kinder nach der Toberei stärken können. Dann sammeln sich alle im Ruheraum. Herr Bruckner sucht ein **Bilderbuch** aus und liest die Geschichte vor.

Er zeigt auch die Bilder und beantwortet alle Fragen. Seine Stimme ist so beruhigend, dass nach und nach alle Kinder einschlafen.

Nach diesem Nickerchen sind alle wieder frisch und munter. Was wollen die Kinder jetzt machen? „Ich würde gern Ratz Fatz spielen“, sagt Micha und greift nach dem **Spiel**. Schnell sind einige Kinder gefunden, die mitspielen wollen. Alle setzen sich um einen Tisch. Frau Meinke schaut noch, ob die anderen Kinder auch alle beschäftigt sind, dann setzt sie sich mit an den Tisch, verteilt die Figuren und liest eine Geschichte vor.

Simon, Jule und Joel haben sich die **Bausteine** und das **Spielzeugauto** geschnappt. Sie bauen eine ganze Stadt und lassen das Auto fahren. Dann darf auch Susi mit dazukommen. Für sie und ihre **Eisenbahn** wird gleich ein ganzer Bahnhof gebaut, und nun brummt, summt, quietscht und hupt es in einem fort.

Max, Jonas und Marie haben sich eine **Handpuppe** ausgesucht. Sie wollen ein Theater für die kleinen Püppchen bauen. Auf Papier und Pappe malen sie mit **Buntstift** kunstvoll die Theaterbühne und greifen dann zur **Schere**, um sie auszuschneiden.

So haben alle viel zu tun. Die Augen blitzen, die Wangen werden rot – und der Regen ist so gut wie vergessen. Bald danach werden die Kinder von ihren Eltern abgeholt. Ein Tag im Kindergarten ist so schnell vorbei, dass sich alle schon wieder auf den nächsten freuen.

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?

- | | |
|--|----------------------|
| Wer trägt neben Hosen auch gerne Kleider und Röcke? | Mädchen |
| Wo ist auf vielen Seiten Bunt zu sehen? | Bilderbuch |
| Womit kann man mit Hand, Fuß oder Kopf spielen? | Ball |
| Womit kannst du hohe Türme bauen? | Bausteine |
| Womit kannst du anderen etwas vorspielen? | Handpuppe |
| Wer zieht auf Schienen rollende Wagen? | Eisenbahn |
| Was fährt, wenn du es schiebst? | Spielzeugauto |
| Wer passt gut auf euch auf, singt und spielt mit euch? | Erzieherin |
| Was hat Figuren auf einem Brett, Würfel oder Karten? | Spiel |
| Womit hüpfst du mal auf einem, mal auf zwei Beinen? | Springseil |
| Womit kannst du auf Papier malen? | Buntstift |
| Was schneidet Papier, aber auch Haare? | Schere |
| Zu wem sagen andere auch Bub oder Bursche? | Junge |
| Womit lässt sich Sand gut bewegen? | Schaufel |
| Was trägst du im Kindergarten an den Füßen, wenn ihr drinnen seid? | Hausschuhe |

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 sollte man das gesuchte Wort auch auslassen und den Satz zuerst bis zu Ende lesen.

Im Kindergarten

Im Kindergarten, jaaa, hurraaa,
sind heute alle Kinder da.
Frau Meinke, die **Erzieherin**,
hat diesmal Spielen nur im Sinn.

Sie fragt: „Mit welchen Sachen wollt ihr spielen?“
Ein **Junge** ruft: „Heut mit ganz vielen:
mit den **Bausteinen** und der **Eisenbahn**,
dann kommt auch noch das **Auto** dran.“

Der Elisa sind die Autos schnuppe,
sie spielt lieber mit der **Handpuppe**,
versteckt sie unter einem Tuch
und ruft: „Her mit dem **Bilderbuch!**“

Ein anderes **Mädchen** kommt ums Eck
und räumt ganz schnell die **Schere** weg.
Ruft: „Lirum larum Löffelstiel,
drei Kinder her für dieses **Spiel!**“

Es ruft Frau Meinke: „Laura, Süße,
zieh dir ganz schnell was an die Füße.“
„Ich zieh die **Hausschuhe** nicht an.
Bei mir kommt jetzt das **Springseil** dran!“

Der Paul ist außer Rand und Band,
wirft mit der **Schaufel** braunen Sand.
Der Max läuft zum Spielplatz vor,
schießt den **Ball** und schreit gleich: „Tor!“

Reime

Die Zeilen werden einzeln bis auf den Reim vorgelesen. Betonen Sie beim Vorlesen besonders die **roten**, **fett** gedruckten Worte und legen Sie danach eine kurze Pause ein.

Viele Spiele

Spaß gibt es viel mit einem	Spiel.
Das hier sind doch meine hölzernen	Bausteine.
Der Matthias und der Jan spielen mit der	Eisenbahn.
Ich frage mich, wohin geht die	Erzieherin.
Nun komm und such dein	Bilderbuch.
Auf jeden Fall trifft Jana den	Ball.
Fiel in die Suppe die kleine	Handpuppe.
Zeigt mir seine Zunge : ein frecher	Junge.
Mit dir teil ich mein	Springseil.
Ich bemal eine Zeitschrift mit meinem	Buntstift.
Komm mir nicht in die Quere mit der scharfen	Schere.
In der großen Truhe findest du	Hausschuhe.
Im Haar trägt's bunte Fädchen – das blonde	Mädchen.

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · 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[®]

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