



Spielanleitung

4542

Ratz Fatz

kommt die Feuerwehr

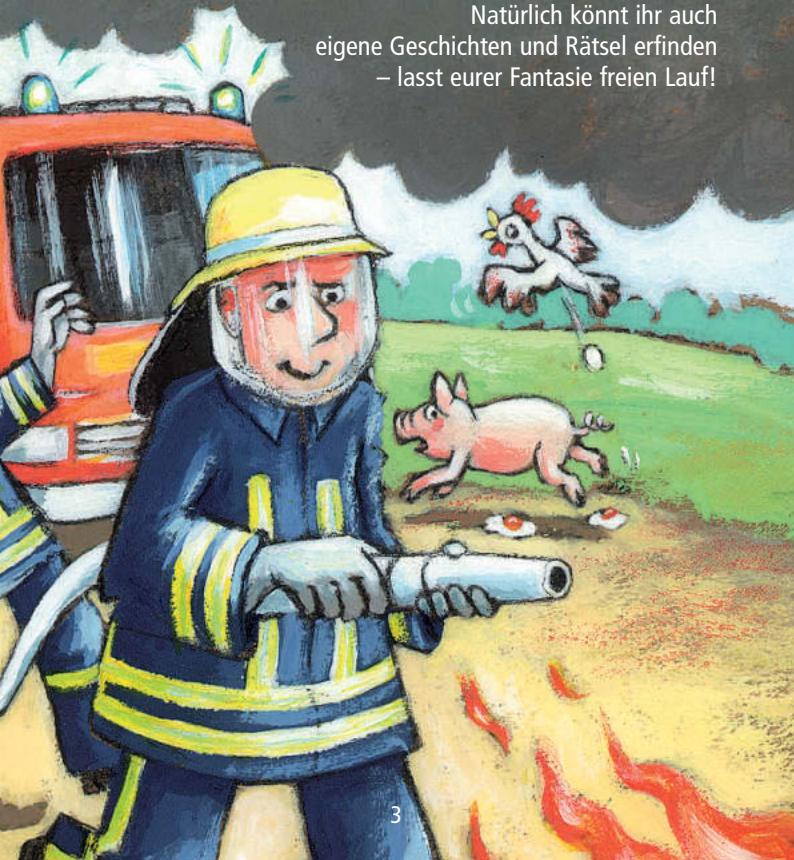


Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2007

**Liebe Eltern,
liebe Spielerinnen und Spieler,**

in diesem Spiel unserer „Ratz-Fatz“-Reihe
dreht sich alles um die Feuerwehr.
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

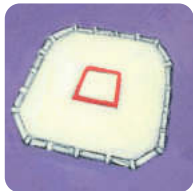
- 3 Fahrzeuge
- 13 Kärtchen
- 1 Symbolwürfel
- 1 Spielheft

Inhalt

	Seite
A) Die Karten	5
B) Die Grundideen	
Ordne zu und benenne!	<i>ab 3 für 1 – 6 Kinder</i> 7
Greif zu!	<i>ab 4 für 2 – 6 Kinder</i> 8
Schau hin!	<i>ab 5 für 2 – 6 Kinder</i> 10
C) Weitere Spielideen	
Feueralarm!	<i>ab 4 für 2 – 4 Kinder</i> 12
Was kann man damit machen?	<i>ab 4 für 3 – 6 Kinder</i> 13
D) Geschichte, Rätsel, Gedicht und Reime	
<i>Geschichte</i> Feuer unterm Dach	<i>ab 3 Jahren</i> 15
<i>Rätsel</i> Was passt wozu?	<i>ab 3 Jahren</i> 16
<i>Gedicht</i> Es brennt!	<i>ab 4 Jahren</i> 17
<i>Reime</i> Nur ein Schelm trägt keinen Helm	<i>ab 5 Jahren</i> 19

A) Die Karten

Ausrüstung



Sprungtuch



Leiter



Verbandskasten



Schlauch



Helm



Axt



Feuerlöscher



Atemmaske



Trage

Notfälle



Hochwasser



Unfall



Ertrinken



Feuer

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 das Fahrzeug 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 Fahrzeuge werden in die Tischmitte gestellt.

Die Kinder sagen in der ersten Runde, wie die Fahrzeuge heißen. In einer weiteren Runde erzählen sie, was sie glauben, welche Aufgabe die Fahrzeuge haben (z.B. „Feuer löschen“).

2. Was ist das?

Die 13 Karten werden verdeckt gestapelt. Nacheinander nimmt jedes Kind eine Karte vom Stapel und legt sie in die Tischmitte. Dann versucht es zu beschreiben, was auf der Karte zu sehen ist.

3. Suche heraus ...

- ein Fahrzeug
- einen Ausrüstungsgegenstand
- eine Situation in der Feuerwehr, Krankenwagen oder Polizei helfen kann

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 Fahrzeuge oder Karten sollen so schnell wie möglich erkannt und mit der Hand berührt werden.

Spielvorbereitung

Alle Fahrzeuge und Karten werden auf dem Tisch ausgebreitet.

Spielablauf

Ein Text (siehe ab Seite 15) wird ausgewählt und vorgelesen.

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

Spielende

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

Übrigens ...

- Damit die Spielgeschichten bis zum Schluss spannend bleiben, kommen nicht immer alle Fahrzeuge 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 Fahrzeug oder eine Karte auf, wird kurz gestoppt und die Kinder suchen gemeinsam das entsprechende Fahrzeug oder die Karte und benennen sie.
- Diese folgende Variante fördert zusätzlich das Gedächtnis: Jedes genannte Fahrzeug 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 Fahrzeuge und Karten zum Spiel gehören, denn Fahrzeuge oder Karten, die in der Schachtel versteckt sind, sollen genannt werden.

Spielvorbereitung

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

Spielablauf

Ein Text (siehe ab Seite 15) 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 Fahrzeug aus der Tischmitte.

Spielende

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

C) Weitere Spielideen

1. Feueralarm!

Ein Würfelspiel für 2 – 4 Kinder ab 4 Jahren.

Alarm, Alarm! Die Einsatzfahrzeuge werden zu vier Notfällen gerufen. Wer hat am Ende bei den Notfällen am besten geholfen und die meisten Einsatzfahrzeuge und Karten vor sich liegen?

Spielvorbereitung

Legt die 4 Notfallkarten offen in die Tischmitte.

Stellt die drei Einsatzfahrzeuge daneben.

Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

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

Was ist auf dem Würfel zu sehen?

- **Ein Farbe?**

Nimm das farblich passende Einsatzfahrzeug aus der Tischmitte und stelle es vor dich. Steht dieses Fahrzeug vor einem anderen Kind, muss es dir das Fahrzeug geben. Hast du das Fahrzeug bereits vor dir stehen, passiert nichts.

- **Ein Fragezeichen?**

Du darfst dir ein beliebiges Einsatzfahrzeug nehmen und vor dich stellen. Stehen bereits alle drei Einsatzfahrzeuge vor dir, passiert nichts.

- **Eine Kreuz ?**

Du wirst zu einem Notfall gerufen. Nimm eine der Notfallkarten aus der Tischmitte und lege sie vor dich.

Anschließend ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.

Spielende

Wird die vierte und letzte Notfallkarte aus der Tischmitte genommen, ist das Spiel zu Ende. Alle Kinder zählen ihre Notfallkarten und Einsatzfahrzeuge. Das Kind mit der größten Anzahl gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

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 neun Ausrüstungsgegenstände offen in die Tischmitte.

Spielablauf

Das älteste Kind beginnt und sucht sich geheim einen Ausrüstungsgegenstand aus. Anschließend erklärst du, was man mit dem Gegenstand machen kann.

Beispiel: „Damit kann man eine Tür einschlagen“ (= Axt)

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

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.

Feuer unterm Dach

In der Hauptwache schrillt die Klingel. Das heißt: Es brennt! Jetzt muss alles ganz schnell gehen. Die Feuerwehrleute setzen eilig ihren **Helm** auf. Um die Hüfte schnallen sie einen Tragegurt. Darin stecken nützliche Geräte, zum Beispiel eine **Axt**. Auch eine **Atemmaske** baumelt am Gürtel.

Blitzschnell rutschen die Männer an einer Stange nach unten in die Garage und steigen in das **Feuerwehrauto**. Das rast los und fährt mit Sirenengeheul zum **Feuer**. Auch ein **Krankenwagen** kommt zum Einsatzort. Auf einer großen Kreuzung steht ein **Polizeiauto**. Die Polizisten stoppen den Verkehr, damit die Feuerwehr nicht aufgehalten wird.

Die Feuerwehr hält vor dem Haus. Der Dachstuhl brennt. Sofort wird eine **Leiter** an die Hauswand gelehnt und ein Feuerwehrmann steigt mit einem **Schlauch** hoch. Der Hahn am Löschfahrzeug wird aufgedreht und das Wasser spritzt in die Flammen. Es zischt und spritzt. Unten geht ein Feuerwehrmann mit dem **Feuerlöscher** ins Haus, um den Brandherd von unten zu bekämpfen.

Dann wird das große **Sprungtuch** entfaltet. Ein Mann erscheint in einem Dachfenster und springt in das Tuch – gerettet! Sofort wird er mit der **Trage** zum Krankenwagen gebracht.

Ein Sanitäter mit einem **Verbandskasten** kümmert sich um ihn.

Bald ist das Feuer gelöscht. Zum Glück ist alles noch einmal gut gegangen. Polizeiauto und Krankenwagen fahren unter Sirenengeheul zum nächsten Einsatz: einem **Unfall**. Die Feuerwehr fährt zurück zur Wache. Genug für heute. Aber für morgen ist **Hochwasser** angesagt ...

(Info: Alle Figuren und Karten wurden genannt – es bleibt nichts in der Tischmitte 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 passt wozu?

Wasser spritzen

Verletzte fahren

Hochklettern

Kopf schützen

Tür einschlagen

Es brennt!

Wunde verbinden

Luft bekommen

Polizisten fahren

Springen

Feuer löschen

Schlauch

Krankenwagen

Leiter

Helm

Axt

Feuer

Verbandskasten

Atemmaske

Polizeiauto

Springtuch

Feuerlöscher

Verletzte tragen
Flüsse laufen über
Kaputtes Auto

Trage
Hochwasser
Unfall

(Info: In der Tischmitte liegt noch der Notfall „Ertrinken“ und das Feuerwehrauto)

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.*

Es brennt!

Tatütata biegt um die Ecke
die **Feuerwehr** und auf der Strecke
muss alles frei sein, denn es brennt.
Die Straße leer! Und alles rennt.

Es brennt ein Haus, man sieht das **Feuer**,
die Hitze, die ist ungeheuer.
Aus dem Dach kommt schwarzer Rauch
und aus den meisten Fenstern auch.

Die **Polizei** ist auch schon da.
Ein Polizist ruft: „Nicht so nah!“
Die Straße wird jetzt abgesperrt.
Am Dach ein Mensch, ganz angstverzerrt.

Jetzt schnell das **Sprungtuch** aufgebaut.
Alle Menschen rufen laut:
„Spring, die Flammen sind gleich da!“
Er springt ins Tuch, er lebt! Hurra!

Der **Krankenwagen** steht bereit,
die **Trage** her, es ist so weit.
Macht den **Verbandskasten** auf!
Es blutet hier, ein Pflaster drauf.

Auf der **Leiter** steht ein Mann,
der ins Haus hineinsehen kann.
Aus dem **Schlauch** spritzt er das Wasser,
das ganze Haus wird immer nasser.

Unten kommt ein anderer Mann
und stellt den **Feuerlöscher** an.
Trägt einen **Helm**, ohne geht's nicht,
und eine **Atemmaske** vorm Gesicht.

Schlägt mit der **Axt** die Türe ein
geht mutig dann ins Haus hinein,
holt die anderen Menschen 'raus.
Und endlich ist das Feuer aus.

Die Feuerwehr packt alles ein.
Am Fluss da soll ein **Hochwasser** sein.
Also schnell zum Einsatzort gefahren,
um Menschen vorm **Ertrinken** zu bewahren.

(Info: In der Tischmitte liegt noch die Karte „Unfall“)

Reime

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

Nur ein Schelm trägt keinen Helm

Viel Lob und viel Ehr bekommt die...	Feuerwehr.
Wenn Schiffe versinken , können Menschen...	ertrinken.
Nur ein Schelm trägt keinen...	Helm.
Immer schnell dabei ist die...	Polizei.
Höher und weiter mit der...	Leiter.
Ach, ich plage mich mit der...	Trage.
Noch ein Versuch mit dem...	Sprungtuch.
Die Sanitäter hasten mit dem...	Verbandskasten.
Ich brauche auch diesen...	Schlauch.
Die Tür geknackst mit der...	Axt.
Nicht geheuer ist ein...	Feuer.
Alles wird nasser bei...	Hochwasser.
Was kann passieren überall ? Ein...	Unfall!

(Info: Es bleiben der Feuerlöscher, die Atemmaske und der Krankenwagen 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