



Spielanleitung

Ratz Fatz

in das Märchenland



Copyright

HABA[®]

- Spiele Bad Rodach 2009

Liebe Eltern, liebe Spielerinnen und Spieler,

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

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 Märchenfiguren (Froschkönig, Zwerg, Gestiefelter Kater)
- 12 Kärtchen
- 1 Symbolwürfel
- 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

Unsere Märchen	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	Welch ein Durcheinander	ab 3 Jahren	16
Rätsel	Was wird gesucht?	ab 3 Jahren	18
Gedicht	Märchenhaftes Burgfest	ab 4 Jahren	19
Reime	Wer knabbert da am Lebkuchenhaus?	ab 5 Jahren	21

A) Die Karten



Schloss



Lebkuchenhaus



Zauberstab



Hexenbesen



Zauberspiegel



Goldene Kugel



Beutel mit Goldmünzen



Königskrone



Spinnrad



Zaubertrank



Schuh



Kutsche

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, wie die Figuren heißen. In einer weiteren Runde erzählen sie, in welchem Märchen die Figuren vorkommen oder wer in dem betreffenden Märchen noch mitspielt (z. B. „Beim Froschkönig gibt es noch die Prinzessin.“).

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 ...

- etwas, worin man wohnen kann
- etwas Wertvolles
- etwas, womit man zaubern kann

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 in welchem Märchen sie vorkommen.

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. Unsere Märchen

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 ein Symbol. Es sucht nun die zum Symbol passende Figur.

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.*

Welch ein Durcheinander

Das kennen sicher alle: Überall ist Durcheinander und nichts ist mehr zu finden. Das passiert nicht nur im Kinderzimmer oder im Kindergarten, das passiert fast überall – sogar im Märchenland. Dort sind nämlich eines Tages alle Märchen völlig durcheinandergewirrt und niemand fand mehr seine eigene Geschichte.

Der **Froschkönig** sprang ganz verzweifelt in seinem Reich herum. Er trug plötzlich einen **Schuh** auf dem Kopf und quakte: „Das gibt es doch gar nicht. Was soll ich mit dem Ding? Ich brauche meine **Königskrone** und zwar sofort. Wehe dem Dieb!“

Hänsel und Gretel waren auch schrecklich enttäuscht. Anstelle des **Lebkuchenhauses**, auf das sie sich schon so sehr gefreut hatten, fanden sie sich auf einmal in einem **Schloss** sitzend vor und wussten überhaupt nicht, was sie dort sollten.

Auch der **Gestiefelte Kater** war verwirrt. Er sollte dem armen Müllerssohn Hans doch einen **Beutel mit Goldmünzen** bringen. Doch das Einzige, was er fand, waren Erbsen, immer nur Erbsen. Er schüttelte den Kopf und maulte: „Ich glaube, ich bin im falschen Märchen.“

Das Rumpelstilzchen gab ihm recht: „Hier läuft irgendetwas völlig schief. Das musst du dir mal vorstellen. In meinem Märchen soll auf einem **Spinnrad** Stroh zu Gold werden.“

Und was ist? Da wird gesponnen und gesponnen, und es kommt nichts anderes heraus als Stroh, einfaches Stroh! So kann das nicht weitergehen.“

Noch viel verzweifelter aber war der **Zwerg**. Er beklagte sich bitter und jammerte: „Was soll ich bloß tun? Nicht nur Schneewittchen ist spurlos verschwunden, sondern auch meine sechs Brüder, die Zwerge. Ich kann mich nicht einmal mehr an ihre Namen erinnern. Schluchz.“

„Mein Märchen kennt fast keiner. Es heißt ‚Die **goldene Kugel**‘“, berichtete der König. „Ich soll meine drei Töchter in einer **Kutsche** herumfahren, finde aber weit und breit weder solch einen Wagen noch die Pferde, die ihn ziehen könnten. Dafür lag auf meinem Thron ein **Hexenbesen**. Was soll ich denn damit?“

So saßen oder standen nun alle herum, bis der König vorschlug, doch einmal in den **Zauberspiegel** zu schauen und Merlin, den alten Zauberer, um Hilfe zu bitten. Das taten sie dann auch und plötzlich stand Merlin vor ihnen, den **Zauberstab** in der Hand. Er lachte und meinte: „So, nun habe ich meinen Spaß gehabt und euch alle ganz schön geärgert. Das reicht nun. Jetzt nimmt jeder einen Schluck von meinem **Zaubertrank** und alles wird wieder gut. So war es dann auch.“

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?

Hier wohnen Könige und Prinzessinnen.

Alles andere als ein Riese.

Wer hineinschaut, erlebt Wunder.

Rund, blitzend und äußerst wertvoll.

Im Märchen kann man damit bezahlen.

Wird dem Herrscher auf das Haupt gesetzt.

Ein Tier, das sonst kein Schuhwerk trägt.

Dieses Bauwerk ist essbar und lecker.

Simsalabim allein reicht nicht, man braucht auch ihn.

Wer durch die Luft reiten will, braucht ihn.

Aus einzelnen Flusen macht es Fäden.

Er ist flüssig und verleiht geheimnisvolle Kräfte.

Ein quakendes Tier mit Krone.

Aschenputtel hat ihn verloren.

Sie wird von rassigen Pferdchen gezogen.

Schloss

Zwerg

Zauberspiegel

Goldene Kugel

**Beutel mit
Goldmünzen**

Königskrone

Gestiefelter Kater

Lebkuchenhaus

Zauberstab

Hexenbesen

Spinnrad

Zaubertrank

Froschkönig

Schuh

Kutsche

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.

Märchenhaftes Burgfest

In einem schönen Schloss am Berg
wohnt Leopold, der kleine **Zwerg**.
Er lädt oft seine Freunde ein
und jeder will gern bei ihm sein.

Die Hexe Mila, scheues Wesen,
fliegt her auf ihrem **Hexenbesen**.
Sie bringt ein kleines Kätzchen mit,
das folgt ihr heut auf Schritt und Tritt.

Das Kätzchen maunzt: „Mein Vater
ist der **Gestiefelte Kater**.
Doch der kommt nicht, denn er ist krank,
trank doch zu viel vom **Zaubertrank**. “

Zauberer Frix kommt ohne **Kutsche**,
er zaubert sich 'ne tolle Rutsche.
Darauf rutscht er schnell im Nu
und verliert dabei einen **Schuh**.

Er holt den **Zauberstab** heraus
und zaubert ein **Lebkuchenhaus**.
Das freut die ganze Bande sehr,
sie macht sich üben Kuchen her.

Der Riese Wotan trägt sehr schwer,
er wuchtet seine Keule her.
Der **Froschkönig** kommt diesmal ohne
die schwere goldne **Königskrone**.

Die **goldene Kugel** wird gebracht,
ein großer Troll hat sie bewacht.
Aschenputtel darf sich was wünschen,
wünscht sich 'nen **Beutel mit Goldmünzen**.

Nun schnell noch den **Zauberspiegel** her,
das Fest beginnt, es kommt keiner mehr!
Jetzt auf zum Tanz, los, seid nicht bang.
Der Tag war kurz, die Nacht wird lang.

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.

Wer knabbert da am Lebkuchenhaus?

Er ist mein Boss und wohnt im	Schloss.
Es knabbert die Maus am	Lebkuchenhaus.
Der Magier übergab den glitzernden	Zauberstab.
Der Tunnel ist das Werk von einem starken	Zwerg.
Sie ist sehr schnell gewesen auf ihrem	Hexenbesen.
Aus Affe wurde Igel im alten	Zauberspiegel.
Man sah ihn ohne seine	Königskrone.
Schau an, welch ein Theater , gestiefelt ist der	Kater.
Mitten im Dampfbad sah ich ein	Spinnrad.
Er macht mich krank , dein	Zaubertrank.
Ganz schön eintönig quakt der	Froschkönig.
Lass mich in Ruh , ich such meinen	Schuh.
Du gehst auf die Rutsche , ich fahre mit der	Kutsche.

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