

Mini  
Ratz Fatz

# Buchstaben und Wörter



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2012





# Buchstaben

Für 1 - 4 Spieler von 5 - 8 Jahren

**Autor:** Hajo Bücken

**Illustration:** Elke Broska

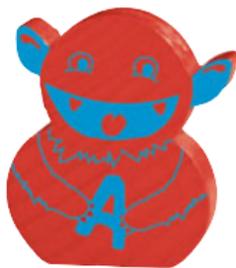
## Liebe Eltern,

inzwischen wird vielerorts vorausgesetzt, dass die Kinder bereits zum Schulbeginn die Buchstaben kennen. Deshalb spielen wir ratz fatz mit dem ABC. Ein erster spielerischer Umgang mit den Buchstaben wird hier unterstützt von dem liebenswerten ABC-Monster, das den Kindern sicher Spaß macht. Und Ihnen hoffentlich auch!

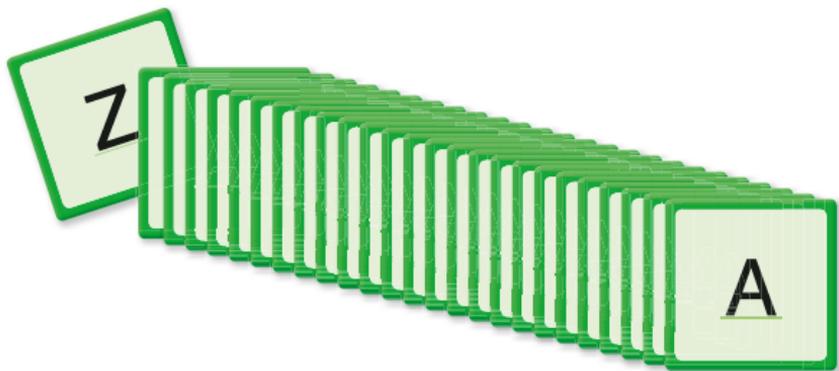
**Herzliche Grüße,  
Ihr Hajo Bücken**

# Das Spielmaterial

Das ABC-Monster (Holzfigur)



26 Buchstabenkarten von A bis Z



# Die Bildkarten



Die Jacke



Die Uhr



Das Pony



Der Igel



Der Apfel



Der Elch



Das Buch



Die Gans



Der Mond



Der Ofen



Die Nixe



Der Stift



Der Vogel



Der Wal



Das Zebra

## 1. Ordne zu und benenne

Schauen Sie sich mit dem Kind/den Kindern das Spielmaterial an. Was ist auf den Bildkarten zu sehen? Wie heißen die Begriffe? Wie heißen die Buchstaben? Legen Sie mit den Kindern zusammen die Wörter auf den Bildkarten mit den Buchstabenkarten nach.

## 2. Spaziergang mit Freunden

Eine ABC-Geschichte für 1 bis 4 Kinder und einen Vorleser

*Legen Sie die 15 Bildkarten mit dem Begriff nach oben in der Tischmitte aus. Lesen Sie dann die Geschichte langsam vor und betonen Sie die fettgedruckten Begriffe. Die Kinder hören gut zu. Sobald ein Begriff in der Geschichte fällt, schnappen die Kinder danach. Wer am Ende der Geschichte die meisten Bildkarten vor sich liegen hat, gewinnt.*

An einem wunderschönen, sonnigen Morgen ging die **Gans** Trude spazieren. Es war noch sehr früh, am Himmel war sogar noch der **Mond** zu sehen. Als Trude zum kleinen Teich kam,

einem ihrer Lieblingsorte, flog gerade ein **Vogel** weg. Doch Elfi, die kleine **Nixe**, wartete schon, um ein wenig mit Trude zu plaudern. Sie sprachen über dies und das und Elfi erzählte, sie habe in der Nacht von einem riesengroßen **Wal** geträumt. Der habe in einem roten **Buch** gelesen. Das fand Trude ziemlich komisch. Auf einmal aber kam hoher Besuch an den Teich. Sven, der **Elch**, trottete herum und brummte: „Guten Morgen“. Neben ihm galoppierten seine beiden besten Freunde, Zachi, das **Zebra**, und Ronny, das **Pony**. Aufgeregt berichtete Zachi, dass er auf dem Weg zum Teich eine alte **Uhr** gefunden und versucht hatte, sie zum Laufen zu bringen. Ronny schüttelte sich, denn ihm war ein wenig kalt und er dachte laut darüber nach, ob es denn auch eine **Jacke** für kleine Pferdchen gibt. Sven meinte dazu, das könne er vergessen. Ronny solle sich zum Aufwärmen lieber neben einen **Ofen** stellen. Dann gab er ihm zum Trost einen schönen roten **Apfel**. Als zum Schluss noch Igor, der **Igel**, angewackelt kam, waren alle Freunde beieinander und blieben noch lange zusammen.

*Was bleibt übrig? Der Stift.*

## Variante für fortgeschrittene ABC-Schützen

In dieser Variante ersetzen Sie beim Vorlesen die Begriffe durch die jeweiligen Anfangsbuchstaben, Sie lesen also statt „Gans“ nur „G“. Das Kind muss nun tippen, welcher Begriff mit diesem Buchstaben beginnt, den gesuchten Begriff rufen und danach schnappen.

## Variante für Monsterfreunde: „Monsteralarm!“

Damit die Geschichte auch nach mehrmaligem Spielen spannend bleibt, ersetzen Sie beim Vorlesen beliebige Begriffe oder Buchstaben durch den Ausruf „Monsteralarm!“. Wer am schnellsten nach der Monsterfigur in der Tischmitte schnappt, darf sich eine beliebige Karte aussuchen und stellt das Monster wieder in die Tischmitte zurück. Sollte dieser Begriff nun im Verlauf der Geschichte fallen, hat wieder das Monster zugeschlagen: Wer zuerst „Monsteralarm“ ruft und nach der Figur schnappt, darf sich wieder eine beliebige Karte aussuchen.

### 3. Wo ist Trude?

Rätsel-Reime für 1 bis 4 Kinder und einen Vorleser

*Legen Sie die 15 Bildkarten mit dem Begriff nach oben in der Tischmitte aus. Lesen Sie dann jeden Reim langsam vor und betonen Sie das Reimwort. Die Kinder hören gut zu: Das Reimwort gibt den Hinweis auf den gesuchten Begriff. Die Kinder schnappen nach der entsprechenden Begriffskarte. Wer am Ende die meisten Karten vor sich liegen hat, hat gewonnen!*

Der kleine Junge Hans  
mag Trude, seine ...

**Gans.**

Sein Papa sagt: „Ich such  
mein schönes neues ... “

**Buch.**

Es trinkt aus einem Kelch  
das Wasser, Sven, der ...

**Elch.**

Er schaut sich an im Spiegel  
und wundert sich, der ...

**Igel.**

Wenn ich im Garten hacke,  
zieh ich sie an, die ...

**Jacke.**

Er ist ganz unbewohnt,  
der gute alte ...

**Mond.**

Sie sieht gut aus, die Schrift.  
Das macht der neue ...

**Stift.**

Trägt nicht so gern 'nen Schal  
im Meerwasser, der ...

**Wal.**

Jens angelt mit der Schnur  
und schaut nicht auf die ...

**Uhr.**

Im Zoo des Städtchens Bebra  
lebt lange schon ein ...

**Zebra.**

Ist ziemlich klein, heißt Ronny  
und steht im Stall, das ...

**Pony.**

Die Schnecke ruft, ich mogel  
und nenn mich heute ...

**Vogel.**

Sie schwimmt sehr schnell, die fixe  
und wunderschöne ...

**Nixe.**

*Übrig bleiben: Ofen, Apfel.*

## **Variante für ABC-Schützen**

Die Bildkarten liegen verdeckt, nur der Anfangsbuchstabe auf der Rückseite der Karte ist zu sehen. Wer die Lösung weiß, schnappt nach dem Anfangsbuchstaben des gesuchten Begriffs. Um zu kontrollieren, ob richtig geschnappt wurde, wird die Karte umgedreht und nachgeschaut.

## **Variante für ABC-Köner**

Legt das Wort, nach dem im Rätsel gesucht wurde, aus den Buchstabenkarten nach. Sucht die passende Begriffskarte und schaut nach, ob ihr richtig buchstabiert habt!

## 4. Das ABC-Monster ist da!

Ein Buchstaben-Suchspiel für 2 bis 4 Kinder

*Für dieses Spiel braucht ihr die Bildkarten, die Buchstabenkarten und das ABC-Monster. Legt die Bildkarten in einem Stapel mit der Buchstabenseite nach oben in die Tischmitte. Verteilt die Buchstabenkarten so daneben, dass ihr die Buchstaben möglichst gut sehen könnt. Haltet die Monsterfigur bereit.*

*Nehmt nun eine Bildkarte vom Stapel und legt das Wort aus den Buchstabenkarten nach. Geschafft? Prima! Jetzt schließen alle bis auf einen Spieler die Augen. Dieser tauscht einen beliebigen Buchstaben in dem Wort gegen das Buchstabenmonster aus. Wenn er ruft: „Das ABC-Monster ist da!“, öffnen die anderen Mitspieler die Augen und müssen nun raten, welchen Buchstaben das Monster gefressen hat. Wer richtig rät, bekommt die Bildkarte und legt das nächste Rätsel aus. Das Spiel ist zu Ende, wenn der Stapel mit den Bildkarten aufgebraucht ist. Wer dann die meisten Bildkarten vor sich liegen hat, gewinnt.*

**Tipp:** Dieses Spiel könnt ihr gleich nach der Variante für ABC-Könner des Spiels „Wo ist Trude?“ spielen. Der buchstabierte Begriff liegt dann bereits vor euch!

## 5. Satz für Satz

Ein Spiel für 2 bis 4 Geschichtenerfinder

*Legt die Bildkarten in einem verdeckten Stapel in die Tischmitte, sodass die Anfangsbuchstaben zu sehen sind. Der Startspieler nimmt die erste Karte herunter und bildet mit dem Begriff einen Satz. Der zweite Spieler nimmt die nächste Karte und bildet einen zum ersten Satz passenden Satz usw. Die Geschichte wird immer länger! Schafft ihr es, eine Geschichte mit 5 oder 8, 12 oder gar 15 Begriffen zu erfinden?*

### Variante für einen Solo-Spieler

Nimm dir vom verdeckten Bildkarten-Stapel drei Karten, lege sie vor dich hin und bilde mit den drei Begriffen eine Geschichte. Schaffst du das auch mit 5 oder 8, 12 oder gar 15 Karten? Erzähle die Geschichte jemandem, den du gern hast. Oder male ein Bild dazu!

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaaß GmbH  
August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany

**[www.haba.de](http://www.haba.de)**

**Made in Germany**