



Spielanleitung

Ratz Fatz

# Buchstaben

4536



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2009

Ratz Fatz



# Buchstaben

Lernspielideen mit Geschichten, Gedichten  
und Rätseln von Hajo Bücken.  
Mit Illustrationen von Edda Skibbe.



HABA®



# Liebe Vorleserin, lieber Vorleser,

in diesem Ratz Fatz dreht sich alles um Buchstaben. Jeder Einzelne von ihnen ist wichtig, deshalb haben wir auch keinen ausgelassen. Aber was wären Wörter ohne die Selbstlaute, die Vokale? Wer kann schon Gkjhfpr aussprechen! Deshalb haben wir uns entschlossen, diese Vokale ihrer Wichtigkeit entsprechend in Holzfiguren umzusetzen – und ihnen, wie sich das gehört, Vornamen zu geben.

Die Karten haben zwei Seiten: Auf der einen Seite sieht man alle Buchstaben in groß und klein, auf der anderen Seite das dazu passende Tier.

Einige dieser Tiere sind ganz und gar ungewöhnlich (wir wollen ja das gesamte Alphabet abdecken) und gerade deshalb für die Kinder sehr spannend. Diese eher außerordentlichen Tiere, aber auch alle anderen, stellen wir zu Beginn kurz vor.

Um die ganzen Tiere und Buchstaben kennen zu lernen, legen Sie am besten alle Figuren und Karten auf den Tisch, lesen Sie den gerade aktuellen Tiernamen vor und lassen die Kinder das Tier suchen. Dann lesen Sie die beiden Erklärungszeilen vor und beantworten weitere Fragen.

## Spieldauer

10 - 20 Minuten pro Spiel

## Spielinhalt

- 5 Holzfiguren
- 26 Karten
- 1 Spielheft

# Inhaltsverzeichnis

---

Seite

## Das Spielmaterial

Die Holzfiguren	6
Die Karten	7

## Die Grundideen

Ordne zu und benenne!	<i>für 1 - 6 Kinder ab 4 Jahren</i>	11
Sortiere!	<i>für 1 - 6 Kinder ab 5 Jahren</i>	12
Greif zu!	<i>für 2 - 6 Kinder ab 4 Jahren</i>	12
Schau hin!	<i>für 2 - 6 Kinder ab 5 Jahren</i>	14

## Geschichten, Gedichte und Rätsel

Mach mal A	<i>Gedicht</i>	<i>für Kinder ab 4 Jahren</i>	15
Z wie zerstreut	<i>Geschichte</i>	<i>für Kinder ab 4 Jahren</i>	17
Ein Tier mit „ans“ am Ende	<i>Rätsel</i>	<i>für Kinder ab 4 Jahren</i>	18
Ibrahim Igel feiert Geburtstag	<i>Geschichte</i>	<i>für Kinder ab 5 Jahren</i>	19
Ich kann's am besten!	<i>Geschichte</i>	<i>für Kinder ab 5 Jahren</i>	20
Antonius heißt unser Affe	<i>Gedicht</i>	<i>für Kinder ab 5 Jahren</i>	22
Vorsicht, es spuckt!	<i>Rätsel</i>	<i>für Kinder ab 5 Jahren</i>	23
Was ist ein Buchstabe?	<i>Geschichte</i>	<i>für Kinder ab 5 Jahren</i>	24
Von selbst laut	<i>Buchstabenlehre</i>	<i>für Kinder ab 6 Jahren</i>	25
Vor dem C steht – oweh!	<i>Reimspiel</i>	<i>für Kinder ab 6 Jahren</i>	26
Von A bis Z	<i>Spiellied</i>	<i>für Kinder ab 6 Jahren</i>	27
Brumm Brumm Sch Sch	<i>Rätsel</i>	<i>für Kinder ab 6 Jahren</i>	28

# Das Spielmaterial

## Die Holzfiguren



### *Antonius Affe*

Der **Affe** ist unser nächster Verwandter. Er wohnt meistens auf Bäumen und ist mit Fell bedeckt. Er lebt in Amerika, Afrika, Asien und bei uns im Zoo.



### *Emanuel Esel*

Der **Esel** hat Ähnlichkeit mit dem Pferd, ist aber kleiner. Früher gab es nur wilde Esel, die in Afrika lebten. Der gezähmte Hausesel war das erste Lasttier des Menschen.



### *Ibrahim Igel*

Der **Igel** hat auf dem Rücken Stacheln und kann sich bei Gefahr einrollen. Er besitzt kleine, scharfe Zähne und frisst Insekten. Er lebt im Wald und auf Feldern.



### *Oleander Okapi*

Das **Okapi** sieht aus wie eine Mischung aus Reh und Giraffe. Und am Hinterteil ist es schwarz-weiß gestreift wie ein Zebra. Es lebt in Afrika.



### *Ubaldo Uhu*

Der **Uhu** ist die größte Eulenart, hat einen massigen Körper und einen ganz dicken Kopf mit kleinen Federohren. Er kann auch im Dunkeln gut sehen.

## Die Karten



### **A wie Ameise**

Die **Ameise** ist ein Insekt mit Kopf, Brust und Hinterleib. Sie läuft auf sechs Beinen und lebt mit vielen anderen Ameisen zusammen. Nachwuchs kann nur ihre Königin bekommen.



### **B wie Bär**

Der **Bär** ist ein Waldtier. Er ist ein Einzelgänger, der alles frisst. Es gibt Braun- und Schwarzbären und am Polarkreis die Eisbären.



### **C wie Clownfisch**

Der **Clownfisch** ist leuchtend orange mit weißen Streifen. Er lebt weit weg von hier in den Korallenriffen an Küsten von Inseln mit so schönen Namen wie Salomonen.



### **D wie Dackel**

Der **Dackel** ist ein kleiner Hund. Er ist bei den Menschen als Haustier sehr beliebt. Ihn gibt es als Kurzhaar-, Langhaar- und Rauhaar-Dackel.



### **E wie Elefant**

Der **Elefant** gehört zu den Rüsseltieren und ist das größte lebende Landtier. Trotz seiner Größe kann er schnell laufen. Er wehrt sich mit seinen Stoßzähnen.



### **F wie Fledermaus**

Die **Fledermaus** gibt es überall auf der Welt. Sie ist das einzige Säugetier, das fliegen kann. Sie sendet Signale aus und kann über das Echo den richtigen Weg finden.



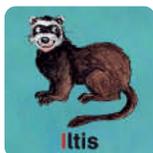
### **G wie Gans**

Die **Gans** schnattert und watschelt auf dem Bauernhof oder der Wiese umher. Sie stammt von der Graugans ab und zu ihrer Familie zählen auch die Schwäne.



### **H wie Hase**

Der **Hase** hoppelt durch die Felder, frisst Pflanzen und hat viele Junge, für die er ein Nest unter der Erde baut. Er hat lange Ohren und ist ein Verwandter des Kaninchens.



### **I wie Iltis**

Der **Iltis** hat einen lang gestreckten Körper, kurze Beine und ein braunes Fell. Seine Verwandten sind der Marder und das Wiesel. Nachts geht er auf die Jagd.



### **J wie Jaguar**

Der **Jaguar** ist eine große Raubkatze und wohnt in Mittel- und Südamerika. Er besitzt ein braungelbes Fell mit schwarzen Tupfern, kann gut schwimmen und ist ziemlich gefährlich.



### **K wie Katze**

Die **Katze** ist zusammen mit dem Hund unser liebstes Haustier. Sie ist sehr beweglich und macht ziemlich oft, was sie will.



### **L wie Lama**

Das **Lama** gehört zu den Kamelen und lebt in Südamerika, wo es als Lasttier verwendet wird. Wenn sich ein Lama von einem anderen bedroht fühlt, bespuckt es dieses mit Speichel.



### **M wie Maulwurf**

Der **Maulwurf** lebt unter der Erde. Seine Hände sind Schaufeln, die er zum Graben von Gängen benutzt. Dabei entstehen die Maulwurfshügel, die man auf vielen Wiesen finden kann.

**N wie Nashorn**

Das **Nashorn** lebt in Asien und Afrika. Es hat seinen Namen durch die zwei Hörner auf der Nase, ein großes und ein kleineres. Es ist ziemlich dick und hat kurze Beine.

**O wie Oktopus**

Der **Oktopus** ist eine Krake, also ein Tintenfisch. Er lebt im Meer, frisst Krebse und Schnecken und hat acht Arme. Mit ihnen stößt er sich zum Schwimmen ab.

**P wie Pelikan**

Der **Pelikan** ist ein sehr großer Wasservogel, der trotz seines Gewichtes fliegen kann. Am auffälligsten ist sein großer Schnabel, mit dem er Fische fängt.

**Q wie Qualle**

Die **Qualle** ist eines der ältesten Tiere auf unserer Welt. Sie ist oft fast durchsichtig und hat lange Fangarme, die Tentakel. Es gibt giftige Quallen und auch Riesenquallen.

**R wie Rabe**

Der **Rabe** ist ein großer, schwarzer Vogel. Raben wurden früher als Haustiere gehalten, die sogar Wörter lernen und sprechen konnten.

**S wie Salamander**

Der **Salamander** wohnt in Europa. Es gibt die unterschiedlichsten Arten dieses Reptils wie Feuer-, Goldstreifen- oder Alpensalamander.

**T wie Tapir**

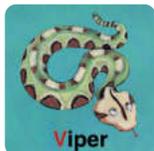
Der **Tapir** lebt in Mittel- und Südamerika sowie in Asien. Er sieht wie ein großes Schwein aus, hat einen Rüssel und kräftige Beine.





### **U wie Ultrasaurus**

Der **Ultrasaurus** ist schon so lange ausgestorben, dass man gar nicht mehr genau weiß, wie er ausgesehen hat. Nur ein Oberschenkelknochen wurde bisher gefunden.



### **V wie Viper**

Die **Viper** ist eine Giftschlange, die über drei Meter lang wird. Zu den Vipern, denen man besser aus dem Weg geht, gehören auch die Klapperschlangen.



### **W wie Wal**

Der **Wal** ist kein Fisch, sondern ein Säugetier – und das größte aller Tiere. Zum Luftholen kommt er alle zwei Stunden an die Wasseroberfläche.



### **X wie Xenopus**

Der **Xenopus** heißt in unserer Sprache Krallenfrosch. Er hat weder Zähne noch Zunge und schiebt seine Nahrung, vor allem Würmer, mit den Krallen ins Maul.



### **Y wie Yak**

Der **Yak** ist mit unserer Kuh verwandt und lebt in den Bergen von Asien. Weil es dort sehr kalt ist, besitzt das Tier ein dickes Fell, das bis auf den Boden reicht.



### **Z wie Zebra**

Das **Zebra** ist eine wildlebende Pferdeart, bei der das Fell sehr auffällig schwarz-weiß gestreift ist. Zebras leben in großen Familien zusammen.

# Die Grundideen

---

## 1. Ordne zu und benenne!

Ein Zuordnungsspiel für 1 - 6 Kinder ab 4 Jahren und eine/n Spielleiter/in.

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 Tiere und Karten werden in die Tischmitte gestellt bzw. gelegt.

Die Karten mit der Tierseite nach oben. Die Kinder sagen in der ersten Runde, um welche Tiere es sich ihrer Meinung nach handelt.

In einer weiteren Runde können die Karten umgedreht und die Buchstaben besprochen werden.

### 2. *Was ist das?*

Die Karten werden mit der Buchstabenseite nach oben gestapelt.

Reihum nimmt jedes Kind eine Karte vom Stapel und legt sie umgekehrt, also mit der Tierseite nach oben, in die Mitte. Dann versuchen die Kinder zu beschreiben, was auf der Karte zu sehen ist.

### 3. *Suche heraus ...*

- ein wildes, ein zahmes, ein Haustier, ein Zootier ...
- Antonius Affe, Emanuel Esel, Ibrahim Igel ...
- Tiere mit Fell, mit Federn, ohne Beine ...
- ein Tier, das mit H beginnt, mit S, mit T ...
- alle Holztiere
- zu jedem Holztier die passende Buchstabenkarte

### Tipps zum Spielbeginn:

Das Kind/die Kinder suchen alle Tiere oder Buchstaben heraus, die sie nicht kennen.

Gemeinsam mit dem Spielleiter wird besprochen, um was es sich handelt.



## 2. Sortiere!

Ein Sortierspiel für 1 - 6 Kinder ab 5 Jahren und eine/n Spielleiter/in.

Eine Karte wird mit der Tierseite nach oben in die Tischmitte gelegt. Alle Kinder sagen gemeinsam, was darauf zu sehen ist und mit welchem Buchstaben der Name beginnt.

Anschließend zieht ein Kind blind eine Karte aus der Schachtel und legt sie mit der Tierseite nach oben vor sich. Je nach Name des Tieres soll es jetzt die neu gezogene Karte vor oder hinter die ausliegende Karte legen. Davor wird die Karte gelegt, wenn der Buchstabe des Tieres im Alphabet vor der ausliegenden Karte ist; dahinter wird die Karte gelegt, wenn der Buchstabe des Tieres danach im Alphabet kommt.

Wurde die Karte richtig gelegt, bekommt das Kind die vorher ausliegende Karte und das nächste Kind ist an der Reihe.

### Tipps und Anmerkungen:

- Das Spiel kann auch mit der Buchstabenseite gespielt werden.
- Schwieriger wird das Spiel, wenn die Karten immer in der Tischmitte liegen bleiben.

Jede neue Karte muss jetzt vor, hinter oder zwischen die ausliegenden Karten einsortiert werden. So hat man am Ende das gesamte Alphabet in der richtigen Reihenfolge auf dem Tisch ausliegen. Punkte gibt es in dieser Variante keine, aber viel Lob!

## 3. 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 15) 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.
- Folgende Variante fördert zusätzlich das Gedächtnis:  
Jedes genannte Tier oder jede Karte wird in den Karton zurückgelegt.  
Ist die Geschichte vollständig vorgelesen, versuchen die Kinder, die genannten Buchstaben und Tiere der Reihe nach (wie sie in der Geschichte vorkommen) aufzuzählen.



## 4. 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 15) wird ausgewählt und vorgelesen.

#### **Wird ein Buchstabe oder Tier genannt, das auf dem Tisch liegt?**

Nichts geschieht.

#### **Wird ein Buchstabe oder Tier 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 Buchstabe oder Tier 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.

# Geschichten, Gedichte und Rätsel

Sie sind nach Alter und Schwierigkeit geordnet.

## 1. Mach mal A

Gedicht für Kinder ab 4 Jahren

*Verteilen Sie die Karten mit den Tierseiten nach oben auf dem Tisch und stellen Sie die Holztiere daneben.*

Mit **A** die **Ameise** beginnt,  
den Start ins ABC gewinnt.

Mit **A** fängt auch der **Affe** an,  
Antonius ist deshalb dran.

Mit **B** beginnt der dicke **Bär**  
und wünscht sich eine Bärin her.

Tief im Wasser, ja das stimmt,  
mit **C** der **Clownfisch** super schwimmt.

Mit **D** da fängt der **Dackel** an.  
Wie laut der manchmal bellen kann!

Er ist im ganzen Land bekannt,  
mit großem **E** der **Elefant**.

Mit **E** startet Emanuel, der **Esel**,  
der ist ganz schön schnell.

Schau dort mit **F** die **Fledermaus**,  
mit **G** die **Gans** ist auch zu Haus.

Mit **H** der **Hase** lebt im Wald,  
mit **I** dem **Illtis** ist's nie kalt.

Nicht zu vergessen kommt mit  
**I** der **Igel** Ibrahim, und wie!



Mit **J** beginnt der **Jaguar**,  
mit **K** die **Katze** macht sich ran.

Mit **L** das **Lama** spuckt dich an,  
mit **M** der **Maulwurf** gräbt sich ran.

Mit **N** das **Nashorn** hat Verdruss,  
mit **O** fängt an der **Oktopus**.

Mit **O Okapi** Oleander  
setzt schön die Hufe nacheinander.

Mit langem Schnabel fischt er Fisch,  
mit **P** der **Pelikan** mag's frisch.

Mit **Q** fängt eine **Qualle** an,  
mit **R** ist jetzt der **Rabe** dran.

Es zischt mit **S** der **Salamander**,  
mit **T** der **Tapir** ist ein anderer.

Mit **U** ist **Ultrasaurus** dran,  
Ubaldo **Uhu** kommt auch an.

Mit **V** die **Viper** schlängelt sich  
und ist beim Biss nicht zimperlich.

Mach erst mal **W** wie **Wal** und dann  
schau mit **X** den **Xenopus** an.

Mit **Y** beginnt der **Yak**,  
mit **Z** das **Zebra** frisst am Tag.

## 2. Z wie zerstreut

Geschichte für Kinder ab 4 Jahren

*Verteilen Sie die Karten mit der Buchstabenseite nach oben auf dem Tisch.  
Die Holztiere spielen diesmal nicht mit.*

Es war einmal ein ganz zerstreuter Professor, der sehr gelehrt war, aber wirklich alles vergaß. Sogar seinen Namen, nämlich Zebulir, hatte er vergessen, sodass er nur noch **Z** genannt wurde. So ging ihm das häufig. Deshalb hatte er es auch aufgegeben, seinen Namen zu suchen. Als er eines Tages gerade daran gedacht hatte, sich oben in seinem Buchstabenzimmer ein **D** zu holen, wusste er, als er dort angekommen war nicht mehr, was er eigentlich wollte und nahm stattdessen ein **C**. Dieser Buchstabe aber passte wiederum nicht zu seinem **L**. Also brachte er ihn zurück und nahm dieses Mal direkt zwei Buchstaben mit, nämlich das **G** und das **O**. Denn er dachte, davon wird bestimmt einer passen. Das stimmte aber nicht. Also ging er wieder los und setzte sich grübelnd in das Buchstabenzimmer.

Plötzlich hörte er eine hohe Stimme, die sagte zu ihm: „Nimm mich, ich bin richtig.“ Verwundert sah er, dass sich das **I** vor ihm hingestellt hatte. Kaum hatte er es in die Hand genommen, hörte er eine Stimme stottern: „Ssstill, ni ni nimm uns.“ **S** und **T** sahen ihn fragend an. Da mischte sich das **Q** ein und quasselte los: „Quatsch, alles Quatsch!“ Was soll ich nur machen, dachte der Professor. Dann griff er einfach wahllos hin und packte ohne hinzusehen einfach drei weitere Buchstaben. Es waren das **P**, das **J** und das **U**. Aber nur bei dem letztgenannten Buchstaben fühlte er, der sei ganz richtig.

Also hatte er jetzt wohl drei Buchstaben, die zusammenpassten. Aber wie bloß? Es fehlten doch bestimmt noch einige und er musste die Suche fortsetzen. So ging er wieder nach oben und murmelte vor sich hin: „Wen soll ich denn nur nehmen?“ Als Antwort kam „Mich, mich“ vom **M**, aber mit „Nie und nimmer“ fiel ihm das **N** ins Wort. Das ärgerte den Professor und er schrie fast: „Da kann ja **X** oder **Y** kommen, ihr spinnt, ihr beiden dummen Buchstaben. Jedenfalls gehört ihr auch nicht dazu.“ Zunächst blieb es mucksmäuschenstill, dann ertönte eine ganz ruhige Stimme: „Bitte, bedien dich bei mir“, sagte das dicke **B**. Da glaubte der Professor endlich wieder einen richtigen Buchstaben gefunden zu haben, er hatte so ein Gefühl.

Mit neuem Mut setzte er seine Suche fort. Er sah sich die verbleibenden Buchstaben genau an, nahm **V** und **W** in die Hand und beäugte sie von allen Seiten. „Nein, nein,“ sagte er vor sich hin und tat die beiden Buchstaben zur Seite. „Richtig,“ meinte das **R** dazu, „die nicht, ich wohl. Jetzt fehlt nur noch einer.“ So, so, dachte der Professor, ob ich das wohl glauben soll? Ich tu es einfach mal. „Haha,“ platzte da das **H** heraus: „Probier doch einfach jeden einzelnen von uns. Dann findest du schon den Richtigen.“ „Dann bist du ja bestimmt nicht dabei,“ kam die Antwort des Professors.

Gerade wollte er das **A** ergreifen, da meldete sich mit einem lauten „Falsch“ das **F**. So blieben am Ende nur noch zwei Buchstaben übrig. Und da begriff der Professor, wonach er die ganze Zeit doch gesucht hatte. Da endlich wusste er genau, dass das **K** nicht dazu gehörte. Der letzte fehlende Buchstabe, der war das **E**. Und diese sieben Buchstaben richtig zusammengesetzt ergaben, na, ahnt ihr es? Jetzt wusste er wieder seinen eigenen Namen **ZEBULIR**. Und feierte mit allen Buchstaben ein großes Fest.

### 3. Ein Tier mit „ans“ am Ende

Rätsel für Kinder ab 4 Jahren

*Verteilen Sie alle Karten mit der Tierseite nach oben auf dem Tisch und stellen Sie die Holzfiguren daneben.*

Der kleine Niederländer Hans – hat als Freundin eine  
 Sieht gar nicht aus wie ne Giraffe – Antonius, der kleine  
 Er schnüffelt mit der süßen Nase – und weiß von nix, heißt ja auch  
 Er redet nur im Märchen Stuss – der langarmige  
 Mit dem Schwanz ich wackel – bin schließlich auch ein  
 Jetzt geht es aber ab hier – er labert nur, der  
 Frisst Blätter und auch gern Korn – wiegt ganz schön viel: das  
 Er sonnt sich selten an dem Strand – hat Schatten gern, der  
 Der Stier heißt manchmal Taurus – der Saurier  
 Schreit ganz schön oft nach Mama – das kleine Baby  
 An einem schönen Tag – kommt aus dem Stall der  
 Ganz selten nur ruft Muhu – der weise, alte  
 Sie haut dich mit der Tatze – die freche junge  
 Geht tags nie aus dem Höhlenhaus – sie traut sich nicht, die  
 Braucht sehr viel Wasser und ganz frisch – dann fühlt sich wohl der  
 Kriecht manchmal unter Ziegel – versteckt sich dort, der  
 Ist breit zu Fuß – der  
 Schwimmt elegant durchs Wellental – er macht das gut, der große  
 Mag gerne Nachspeise – die kleine  
 Wie ein Fuchs, so wild is – in der Natur der  
 Ganz in Fell, man fragt sich wer – ist dieser große, braune  
 Hast du ne kleine Gabe? – Ist hungrig, unser  
 Es kamen nacheinander – vier kleine  
 Er macht sich an die Ente ran – was soll denn das, Herr

- Gans.**
- Affe.**
- Hase.**
- Oktopus.**
- Dackel.**
- Tapir.**
- Nashorn.**
- Elefant.**
- Ultrasaurus.**
- Lama.**
- Yak.**
- Uhu.**
- Katze.**
- Fledermaus.**
- Clownfisch.**
- Igel.**
- Xenopus.**
- Wal.**
- Ameise.**
- Iltis.**
- Bär.**
- Rabe.**
- Salamander.**
- Pelikan.**



## 4. Ibrahim Igel feiert Geburtstag

Geschichte für Kinder ab 5 Jahren

*Stellen Sie die Holzfiguren auf den Tisch und verteilen Sie die Karten gut sichtbar mit der Tierseite nach oben. Wird ein Tier genannt, greifen die anderen zu. Wird ein Buchstabe genannt, wird das Tier der Karte laut gerufen unter dem sich der Buchstabe verborgen hält. Dann darf das Kind die Karte umdrehen und zu sich nehmen.*

**Ibrahim Igel** lädt Freunde und einige Verwandte zu seiner Geburtstagsfeier ein. Immerhin ist es ein besonderer Geburtstag, denn für einen **Igel** ist er mit seinen 7 Jahren schon sehr alt. Und hat sich etwas ganz Besonderes ausgedacht. Dieser Geburtstag soll sich um das ABC drehen. Damit möchte er jeden seiner guten Freunde eine Freude machen. Ibrahim freut sich auf seine besten Freunde **Antonius Affe**, **Emanuel Esel** und **Oleander Okapi**. Außerdem haben noch der **Dackel** Dieter, **die Gans** Gustav, der **Maulwurf** Manfred und der **Rabe** Roland zugesagt. Das waren beileibe nicht alle geladenen Gäste. Doch der **Clownfisch**, die **Qualle**, der **Oktopus** und der **Wal** hatten abgesagt, weil, wie Willi **Wal** ganz richtig bemerkte, „es ja wahrscheinlich mal wieder nicht für genügend Wasser gesorgt sei.“ Das hörte sich etwas beleidigt an, war aber im Igelgarten nicht zu ändern.

Die **Ameise** hatte nicht frei bekommen, dem **Jaguar** war es zu hell, **Nashorn** und **Elefant** fanden die Wiese zu klein. So hatten viele Tiere gute Gründe wegzubleiben. Nur die **Viper** war wieder einmal nicht eingeladen worden. Denn vor ihr hatten einfach zu viele Angst. Ach so, und ausgerechnet heute war ein Fußballspiel **Yaks** gegen **Pelikane** angesagt, die kamen also auch nicht. **Ubaldo Uhu** sorgte für das Essen. Er hat darauf geachtet, dass es für jeden verträglich ist. Denn es ist ja klar, dass so unterschiedliche Tiere auch ganz verschiedene Sachen mögen. Und da ihm Ibrahim von seiner Idee erzählt hatte, gibt es heute die allseits beliebte ABC-Suppe.

Die Gäste treffen ein und bringen kleine Geschenke mit, die das Geburtstagskind erraten muss. Es gibt immer nur den ersten Buchstaben als Tipp. Antonius nennt das **K** und schenkt einen Kamm für die Stacheln. Emanuel schleppt einen Eimer mit **L** darin und Ibrahim rät: Das ist bestimmt Laub für ein neues Nest. Oleander nennt das **B** und hat ein unechtes Bärenfell für den Schlafplatz mitgebracht. Von der Gans Gustav natürlich ein **F**, eine schöne Feder. Der eitle Rabe bringt ein **S** mit, einen kleinen Spiegel. Ein ganz besonderes Geschenk hat sich sein bester Freund Ubaldo einfallen lassen. Da der Igel nie weiß wie spät es ist, schenkte er ihm ein **U** - eine Uhr. Nachdem alle zusammen ein Lied für das Geburtstagskind gesungen hatten, löffelten sie die leckere Buchstabensuppe. Doch für das eine oder andere Tier ist das Suppe essen nicht so einfach. Da fällt schon mal ein **I** vom Teller oder ein **H** klebt an einer Schnauze. Die Stimmung ist super und alle kamen in Schwung. Antonius ruft: „Ratet mal, was jetzt kommt. Beginnt mit **T**.“ Das wissen die Tiere längst, jetzt holt er die Trommel heraus und legt mit einem feurigen Rhythmus los, zu dem sich alle bewegen und einzeln oder zu zweit tanzen. Mit viel Spaß und Gelächter geht das Fest dem Ende entgegen. Nach und nach verabschieden sich alle, nur Ubaldo und Antonius bleiben noch und helfen beim Aufräumen. „Vielen Dank, liebe Freunde“, sagt Ibrahim zum Abschied, „das war ein schönes Fest!“



## 5. Ich kann's am besten!

Geschichte für Kinder ab 5 Jahren

*Legen Sie die Karten mit der Tierseite nach oben gut sichtbar auf den Tisch. Stellen Sie die Holzfiguren daneben. Wenn ein Kind ein Tier entdeckt und sich die Karte geschnappt hat, legt es sie anschließend mit der Buchstabenseite nach oben vor sich.*

Zum großen Wettbewerb „Ich kann's am besten!“ treffen sich die Tiere einmal im Jahr bei Onkel Pauls Hütte. Dann wird geprahlt, was das Zeug hält. Hören wir uns doch einmal an, was bei dem diesjährigen Wettbewerb so alles geboten wird:

Der **Bär** beginnt und brummt: „Ich bin der Größte und Kräftigste und habe auch noch das dickste Fell. Außerdem kann ich am allerbesten Lachse fangen.“

„Was für ein Blödsinn, Dicker.“ Empört schlägt der **Pelikan** mit den Flügeln. „Ich fange noch viel besser als du Fische!“

„Fische, was habt ihr dauernd mit Fischen? Kommen die denn nicht aus der Dose?“, maunzt die **Katze**: „Worauf es wirklich ankommt, ist das Klettern und darin bin ich unübertroffen.“

„Und ich“, murmelt der **Maulwurf**, „baue die tollsten Erdhöhlen. Aber das interessiert ja wieder kein Schwein.“

Der **Iltis** schaut aus seinem Bau und ruft: „Und wo wohne ich, du lahmer Dussel? Ich dagegen bin der Flinkste und Geschickteste weit und breit.“

„Was nützt das alles, wenn du so taub bist, dass dich jeder überraschen kann? Mit meinen Superohren kann ich am besten hören.“ Und der **Hase** richtet sich angeberisch auf.

Hinter einem Baum ruft das **Okapi**: „Seht ihr mich etwa? Na also. Ich kann mich bei weitem am besten verstecken.“

Der **Jaguar** knurrt: „Dafür schleich ich mich an, ohne dass ihr es bemerkt. Ich bin der Leiseste weit und breit, also seid schön vorsichtig.“

„Mit meinem Horn kann ich alles aufspießen“, grunzt da das **Nashorn**.

Der **Dackel** bellt: „Versuchs noch einmal, Dickhäuter. Meinst du vielleicht am besten aufspießen? Kerl, ist der dämlich! Ich hingegen rieche viel besser als ihr alle miteinander“.

Darauf schnattert die **Gans**: „Dafür kann ich fliegen, bis in den Himmel. Am höchsten. Niemand kann mir folgen.“

Das **Lama** keckert: „Keiner spuckt so weit wie ich. Wer will eine Kostprobe?“

„Wer hüpf schon so gut wie ich?“ quakt der **Xenopus**. „Gerade habe ich den großen Hüpfwettbewerb „Quer durch die Wiese und über den Teich“ gewonnen!“

Aus dem See neben Onkel Pauls Hütte blubbert die **Qualle**: „Und wenn schon, wem schadet das? Ich kann ganz schön brennen, also rührt mich bloß nicht an!“

„Na und, mit meinen vielen Armen umschlinge ich alles“, gluckert der **Oktopus**.

„Ich bin der Größte.“ Der **Wal** taucht aus den Fluten auf und prustet: „Und wer da etwas anderes behauptet wie dieser zottelige Vierbeiner, den dusch ich solange, bis er winselt.“

„Nun sei doch nicht gleich so beleidigt. Schlechte Stimmung braucht keiner. Ich jedenfalls bin ohne Zweifel der Lustigste“, blubbert der **Clownfisch** im Wasser.

„Keiner hat so viele Stachel wie ich“, quiekt ihm der **Igel** vom Ufer entgegen. „Man nennt mich auch den Stachelweltmeister, ja, ja.“

Die **Ameise** lässt sich nicht beirren und baut an ihrem großen Hügel.

„Ihr steht nur herum und schwätzt und schwätzt. Ich bin ganz sicher die Fleißigste.“

„Dafür bin ich der Schlauste und Beliebteste“, krächzt der **Rabe** und pickt sich zum Frühstück einen Wurm.

„Nana“, iaht der **Esel** und trabt einmal im Kreis herum. „Das wüsste ich aber. Frag doch die anderen: Ich bin viel beliebter und kann auch noch schwer tragen!“

Das **Zebra** wiehert: „Wer will schon beliebt sein, du Dummkopf. Mich kann niemand zähmen. Ich bin der Wildeste von uns allen.“

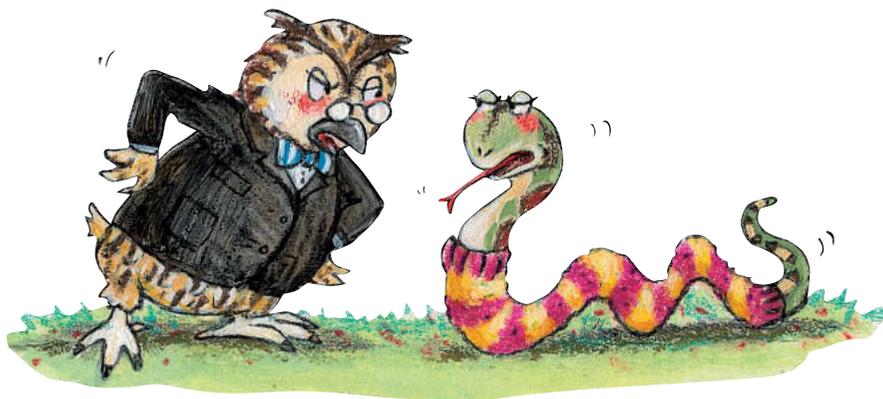
„Na wenn schon“, blökt der **Tapir**, „keiner kann so im Schlamm wühlen wie ich.“

„Und ist dann so dreckig, dass ihn keiner mehr erkennt“, kreischt der **Affe**. „Das soll eine Bestleistung sein? Die besten Purzelbäume der Welt, die schlage ich.“

Die **Viper** zischt: „Passt bloß auf, ihr alle. Ich kann auch durch das kleinste Loch schlüpfen. Und dann ...“

„Und dann hast du Pech gehabt, alte Schlange. Ich kann nachts am besten von euch allen sehen, auch dich“, faucht der **Uhu**. Da kommt Onkel Paul aus der Hütte und meint:

„Ihr seid alle toll, die Besten, die Schönsten, die Schnellsten. Aber jetzt reicht es, Ruhe!“ Vom vielen Angeben sind die Tiere sowieso schon ganz müde und legen sich eines nach dem anderen schlafen. Von Ferne grunzt der **Ultrasaurus**: „Dafür bin ich der Einzige, der schon ausgestorben ist.“



*Hier noch eine kleine Zusatzaufgabe für alle die besonders gut aufgepasst haben:*

Was kann der **I...** am besten? Was der **C...**?

Und wisst ihr auch noch was die anderen Tiere gut konnten?

## 6. Antonius heißt unser Affe

Gedicht für Kinder ab 5 Jahren

*Verteilen Sie alle Karten mit der Tierseite nach oben auf dem Tisch und stellen Sie die Holzfiguren daneben.*

Mal sehen, ob ich das noch schaffe:  
Antonius nennt sich der **Affe**,  
der **Esel** heißt Emanuel,  
der hat ein ganz schön dickes Fell.

Ibrahim ist unser **Igel**,  
mag Gebüsch und auch die Hügel.  
Das **Okapi** scharrt im Sand,  
wird Oleander hier genannt.

Der **Uhu** heißt ja wohl Ubaldo  
und der **Wal** am Ende Waldo.  
Man nennt heut' sicherlich das **Lama**  
in seiner Heimat nur noch Drama.

Das schwarz-weiß gestreifte **Zebra**,  
glücklich lebts im Zoo in Bebra.  
Der so scheuen **Fledermaus**  
baute man dort auch ein Haus.

Verwunderlich, das schwere **Yak**,  
hört wirklich auf den Namen Quak.  
Und der schlanke **Salamander**  
versucht's vielleicht mit Alexander.

Nur die wabbelige **Qualle**  
heißt bestimmt nicht Pillepalle.  
Doch den langhaarigen **Dackel**  
nennt hier jeder Wickelwackel.

**Xenopus**, den Krallenfrosch,  
nennen Freunde Macintosh.  
Unsern **Maulwurf** Mauli  
und den **Tapir** Pauli.

Die **Gans** nennt sich Gesine  
und die **Katze** Trine.  
Der **Rabe**, der heißt Krächzer,  
und die **Viper** Lechzer.

Der **Oktopus** heißt Krecki  
Und der **Bär** ist Mecki.  
Mehr Namen weiß ja keiner!  
Oder geht noch einer?



## 7. Vorsicht, es spuckt!

Rätsel für Kinder ab 5 Jahren

*Verteilen Sie alle Karten mit der Tierseite nach oben auf dem Tisch und stellen Sie die Holzfiguren daneben.*

Was hat vier Beine und spuckt?

*Lama*

Wer ist drei Meter lang und hat Gift im Maul?

*Viper*

Wer ist mit der Kuh verwandt und hat ein Fell, das bis zum Boden reicht?

*Yak*

Was hat sehr lange Stoßzähne und rollt die lange Nase ein?

*Elefant*

Wer lebt im Wasser, ist riesengroß und spritzt große Fontänen?

*Wal*

Wer sieht fast aus wie ein Pferd, ist aber kleiner und trägt Lasten?

*Esel*

Was kann fliegen, ist groß, schwarz und kräht?

*Rabe*

Wer ist grau oder weiß und watschelt schnatternd umher?

*Gans*

Wer ist schwarz, braun oder weiß, hat starke Krallen und brummt?

*Bär*

Was hat vier Hufe, ein gestreiftes Fell und lebt mit vielen zusammen?

*Zebra*

Wer ist klein, hat vier Pfoten, einen Schwanz und bellt?

*Dackel*

Wer hat ein Fell, kann gut klettern und ist mit uns verwandt?

*Affe*

Was ist fast durchsichtig, schwimmt und brennt bei Berührung?

*Qualle*

Was hat einen komischen Namen und ist eine Mischung aus Reh, Giraffe und Zebra?

*Okapi*

Wer gräbt im Dunkeln Gänge und drückt kleine Erdhügel nach oben?

*Maulwurf*

Wer hat eine Haut wie ein Elefant, ist kleiner und hat Hörner auf der Nase?

*Nashorn*

Wer ist klein, kann fliegen und sendet Signale aus?

*Fledermaus*

Wer hat vier flinke Beine, lange Ohren und hoppelt herum?

*Hase*

Wer ist klein, hat sechs Beine und lebt mit ganz vielen zusammen?

*Ameise*

Was hat schwarze Tupfen auf dem Fell und ist eine gefährliche Katze?

*Jaguar*

Was lebt im Meer und hat acht Arme?

*Oktopus*

Was macht keine Witze und heißt doch so?

*Clownfisch*

Was miaut und lässt sich manchmal streicheln?

*Katze*

Was hat eine große Klappe vor allem für Fische?

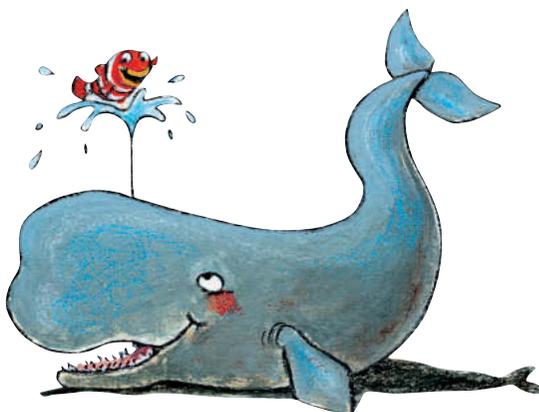
*Pelikan*

Was ist ein Frosch und hat Schaufelhände?

*Xenopus*

### Info:

Es fehlen Igel, Uhu, Iltis,  
Salamander, Tapir,  
Ultrasaurus



## 8. Was ist ein Buchstabe?

Geschichte für Kinder ab 5 Jahren

*Legen Sie alle Karten nebeneinander mit der Tierseite nach oben in die Tischmitte. Die Holzfiguren kommen ebenfalls in die Tischmitte. Wird in der Geschichte ein Tier erwähnt, schnappen die Kinder schnell nach den passenden Holztieren oder Karten. Wird aber ein Buchstaben genannt, wird nach dem passenden Tier gesucht und die dazu gehörigen Karten umgedreht. Die umgedrehten Karten werden dann so nebeneinander gelegt, wie sie in der Geschichte vorkommen.*

Einst saßen die Tiere abends beim Lagerfeuer und erzählten sich Geschichten, witzige, dumme, lange und kurze. Dann wieherte das **Zebra**:  
„Jetzt wollen wir aber auch einmal etwas Neues hören. Wer weiß etwas?“

„Das Wort Buchstabe“, begann da der gelehrte **Ubaldo Uhu**, „besteht aus zwei Teilen, nämlich Buch und Stabe. Was ein Buch ist, wisst ihr sicher schon.“  
„Ja klar“, rief der vorwitzige **Emanuel Esel**, „das, worin Wörter stehen.“  
„Und man lesen kann - wenn man lesen kann“, brummte das **Nashorn**.  
„Genau“, bestätigte Ubaldo. „Das Wort beginnt mit einem **B**. Dann folgt ein **U**, danach ein **C** und dann ein **H**. Wenn ihr die Karten mit diesen Buchstaben nebeneinander auf den Tisch gelegt habt, ist jetzt dort ein Wort mit vier Buchstaben zu sehen, das Buch.“

„Gut“, murmelte die **Gans**, „und was soll jetzt ein Stabe sein?“  
„Weiß das etwa jemand von uns?“ Der **Rabe** wollte es nicht glauben.  
„Ein Wort mit fünf Buchstaben“, rief die **Fledermaus**.  
„Und einen davon hatten wir schon, das **B**. Den nehmen wir uns einfach aus dem ersten Wort.“ Die **Katze** hatte aufgepasst.  
„Da fehlen dann noch das **S**, das **T**, das **A** und das **E**“, zischte die **Viper**.  
„Gut, das ist klar.“ Der **Dackel** wurde langsam ungeduldig. „Und weiter?“

„Ich glaube, dafür müssen wir lange zurück in der Geschichte“, meldete sich der **Pelikan** zu Wort.  
„Na, du musst es ja wissen“, meckerte das **Lama**.  
„Das stimmt schon.“ **Oleander Okapi** ergriff das Wort. „Ganz früher gab es einmal ein Menschenvolk, das nannte sich Germanen. Ein komisches Völkchen. Wenn sie zum Beispiel wissen wollten, ob es regnen wird, warfen sie Stäbchen in die Luft.“  
„Diese Stäbchen“, fuhr **Ibrahim Igel** fort, „hatten Zeichen, Striche, Punkte, so etwas. Und je nachdem wie sie auf den Boden fielen, gab es Regen oder nicht.“



„Blödsinn“, murmelte der **Maulwurf**, „wer soll das denn glauben?“  
 „Es regnet, wenn die Erde nass wird“, meinte das ganz kluge **Yak**.  
 „Aber das waren doch keine schlaunen Tiere“, quakte der **Xenopus**,  
 „sondern nur Menschen.“  
 „Und was die so alles glauben ...“ **Antonius Affe** schüttelte den Kopf.  
 „Jetzt lasst Ubaldo doch mal zu Ende erzählen, ich bin müde,“  
 fauchte der **Jaguar**.

„Stabe kommt tatsächlich von Stäbchen“, erzählte Oleander.  
 Aber das mit dem Buch stimmt nicht. Wer weiß es richtig?“  
 „Ich!“ meldete sich der **Wal**. „Die Stäbchen waren aus Buchenholz, daher Buch.“  
 „Stimmt“, meinte Oleander ganz entgeistert. „Woher du das wohl weißt?“  
 „Der ist halt klug wie alle Wassertiere“, kicherte die **Qualle**. „Gute Nacht.“

## 9. Von selbst laut

Kleine Buchstabenlehre für Kinder ab 6 Jahren

*Hier lassen Sie einmal alle Figuren und Tiere im Karton.  
 Dies ist eine kleine Sprachübung „für zwischendurch“.*

Wir formen zusammen mit dem Mund

**A** wie **Antonius Affe** – **E** wie **Emanuel Esel** – **I** wie **Ibrahim Igel** – **O** wie **Oleander Okapi** –  
**U** wie **Ubaldo Uhu**.

Was merkt ihr? Solch ein Buchstabe klingt von alleine, also von selbst, deshalb heißen diese Buchstaben auch Selbstlaute. Und weil man sie mit der Stimme so gut nachsprechen kann, heißen sie als Fremdwort auch Vokale, das kommt von dem lateinischen Wort Vox, die Stimme.

Jetzt formen wir einmal **Be** – **Ce** – **De** – **Ge** – **Pe** – **Te** – **We** Was merkt ihr?  
 Hinter dem Buchstaben wird immer ein weiterer gebraucht, damit man ihn gut aussprechen kann. Deshalb nennt man solche Buchstaben Mitlaute.

Machen wir die Gegenprobe, sprecht einmal (ohne Selbstlaut):

**B** – **C** – **D** – **G** – **P** – **T** – **W**

Was merkt ihr? Gar nicht so einfach ...

Deshalb wird hinter diesen Buchstaben ein E gesprochen.

Es gibt auch das E vor dem Buchstaben, findet ihr solche?

**eF** – **eL** – **eM** – **eN** – **eR** – **eS**

Und das A hinter dem Buchstaben:

**Ha** – **Ka**

Nun fragt mich nicht, wieso das nun nicht He und Ke heißt. Ich weiß es nicht.

Dann gibt es noch ganz merkwürdige Buchstaben, die weitere brauchen, um einzeln ausgesprochen zu werden. Wer findet welche?

**J**ot – **Q**u – **V**au – **iX** – **Y**psilon – **Z**et

Bravo! Jetzt waren alle Buchstaben dran, nun haben wir uns eine Pause verdient.

## 10. Vor dem C steht – oweh!

Reimspiel für Kinder ab 6 Jahren

*Legen Sie die Karten mit der Buchstabenseite auf den Tisch und stellen Sie die Figuren daneben. Die Kinder greifen die Buchstaben. Sind die Buchstaben eines Reimes komplett, dürfen die Kinder diese Buchstaben in der richtigen Reihenfolge auf den Tisch legen bzw. einordnen. Die Holztiere werden in einer weiteren Reihe richtig nebeneinander gelegt.*

Vor dem **C** steht das **B**, davor das **A** ist auch noch da.

Noch ein **A**, **Antonius**, der **Affe** redet wieder Stuss.

Das **Y** kommt nach dem **X**. Zum Schluss das **Z** und danach nix.

Steht das **J** vor dem **K**, ist danach das **L** noch da.

Fast klingen **M** und **N** ja gleich, das **O** klingt eher ziemlich weich.

Das **Okapi Oleander** hat zum Freund den **Salamander**.

Das **S** kommt, klar doch, vor dem **T**, danach das **U**, das ist der Dreh.

Das zweite **U**, **Ubaldo Uhu**, der redet nicht, hört lieber „zuhu“.

Das **P** steht gerne vor dem **Q** und danach kommt das **R** dazu.

Zuerst das **G**, das **H** und dann ist das **I** auch endlich dran.

**Ibrahim**, das zweite **I**, den **Igel** sieht man ja fast nie.

Das **F** ist nahe an dem **D**, doch dazwischen steht das **E**.

Das nächste **E**, **Emanuel**, der **Esel**, der trabt ganz schön schnell.

Jetzt noch **V** und **W** gewählt, dann sind alle aufgezählt.



## 11. Von A bis Z

Spiellied für Kinder ab 6 Jahren

*Dieses Spiellied ist zusammen mit Reinhard Horn (Musik) und Eckart Bücken (Text) entstanden. Vor jeder Strophe sollten die Bewegungen, die für die jeweiligen Buchstaben gebraucht werden, geübt werden. Danach wird die Strophe erst ganz langsam zum Eingewöhnen und dann im normalen Rhythmus gesungen. Wenn so alle Strophen bekannt sind, kann das Lied mit allen 26 Buchstaben und den dazugehörigen Bewegungen „aufgeführt“ werden.*

### **Die Bewegungen:**

- A** Arm heben
- B** Bein heben
- C** mit beiden Armen ein C bilden
- D** Daumen hoch
- E** Ellenbogen berühren
- F** Finger ausschütteln
- G** Gesicht hinter den Händen verstecken
- H** Hand aufs Herz
- I** Iah schreien wie ein Esel
- J** Jucken
- K** Kinn streicheln
- L** Lachen
- M** Finger auf den Mund
- N** Nase fassen
- O** an den Ohren ziehen
- P** Po tätscheln
- Q** Quaken
- R** Rücken beugen
- S** Stampfen
- T** Trampeln
- U** Nachbarn umarmen
- V** mit beiden Armen einen Vogel nachahmen
- W** Wange streicheln
- X** Arme und Beine spreizen
- Y** Arme spreizen, auf einem Bein stehen
- Z** Zittern

# ABC-Lied



1. Fang mit A ein - fach an, häng noch B und



C da - ran. Die - se Kurz - form



steht für das Al - pha - - beth!

2. Weiter geht es mit D,  
folgen E und F und G  
Ihr gelangt vom H  
über I, J zum K.
3. L und M stehen so,  
wie bei 'no' das N vor O.  
Weint das P, schämt sich Q  
stellt das R noch dazu.
4. Nach dem S und dem T  
springt zum U und V und W.  
Alles wird rund und fett  
mit X, Ypsilon, Zett!

## 12. Brumm Brumm Sch Sch

Rätsel für Kinder ab 6 Jahren

*Verteilen Sie alle Karten mit der Tierseite nach oben auf dem Tisch und stellen Sie die Holzfiguren daneben.*

Was macht Zzzzzzzzz und schlängelt sich im Sand?

Was brummt und stampft durch den Wald?

Was macht leise blubb und sieht lustig aus?

Was macht "I-a, I-a" und scharrt mit dem Huf?

Was faucht und ist ziemlich gefährlich?

Was faucht, miaut und ist sonst sehr lieb?

Was ist nicht zu hören und gräbt und gräbt?

Was trompetet und schwenkt seinen Rüssel?

Was quietscht und schimpft und schwenkt die Arme?

Was schnattert und schlägt mit den Flügeln?

Was macht u-uuuh und zwinkert mit den Augen?

Was macht mümmel mümmel und hat lange Ohren?

Was macht wau-wau oder wuff-wuff?

Was krächzt und fliegt davon?

Was keckert, hat ein Fell und wieselt herum?

Was singt und ruft tief im Wasser und ist sehr groß?

Was quakt und hat einen komischen Namen?

Was fiepst ganz leise und stellt die Stacheln hoch?

Was wiehert wie ein Pferd und sieht gestreift aus?

Was tschirpt und wartet auf das Echo?

Was rülpst und spuckt, wenn es schlecht gelaunt ist?

Was klappert mit dem riesengroßen Schnabel?

Was brüllt und schüttelt sein dickes Fell?

*Viper*

*Bär*

*Clownfisch*

*Esel*

*Jaguar*

*Katze*

*Maulwurf*

*Elefant*

*Affe*

*Gans*

*Uhu*

*Hase*

*Dackel*

*Rabe*

*Iltis*

*Wal*

*Xenopus*

*Igel*

*Zebra*

*Fledermaus*

*Lama*

*Pelikan*

*Yak*

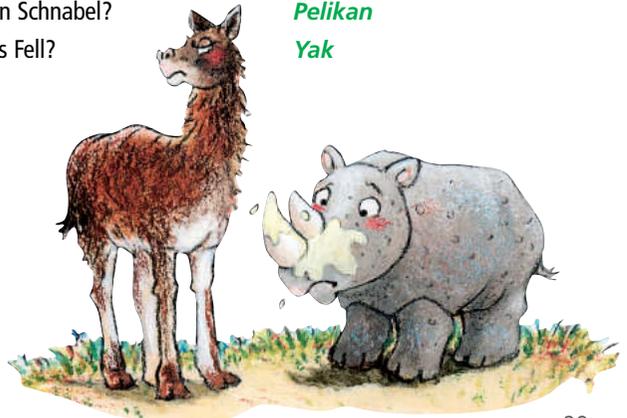
**Für diese Tiere haben wir keine Laute gefunden:**

Ameise, Nashorn, Okapi, Oktopus,

Qualle, Salamander, Tapir,

Ultrasaurus.

Könnt ihr helfen?



# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*



Baby & Kleinkind

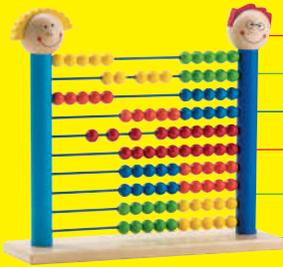
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

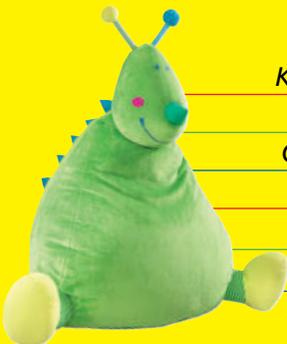
Children's jewelry

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**<sup>®</sup>

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · [www.haba.de](http://www.haba.de)