



Spielanleitung

Ratz Fatz

auf den Bauernhof



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

Liebe Eltern, liebe Spielerinnen und Spieler,

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

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 Figuren (Bäuerin, Bauer, Traktor)
- 12 Kärtchen
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielheft

Inhalt

Seite

A) Die Karten

5

B) Die Grundideen

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

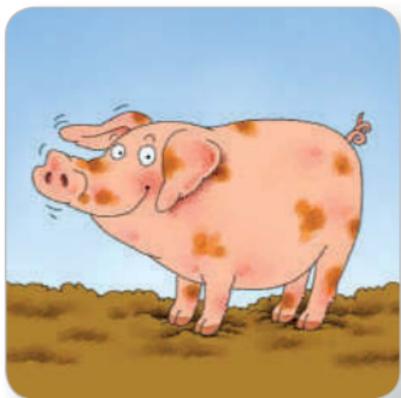
C) Weitere Spielideen

Geschichten vom Bauernhof	<i>ab 4 für 2 - 4 Kinder</i>	12
Was kann man damit machen?	<i>ab 4 für 3 - 6 Kinder</i>	14

D) Geschichte, Rätsel, Gedicht und Reime

Geschichte	Landpartie mit Tieren	<i>ab 3 Jahren</i>	16
Rätsel	Was passt wozu?	<i>ab 3 Jahren</i>	17
Gedicht	Traktor oder Trecker	<i>ab 4 Jahren</i>	18
Reime	Schwein gehabt	<i>ab 5 Jahren</i>	19

A) Die Karten



Schwein



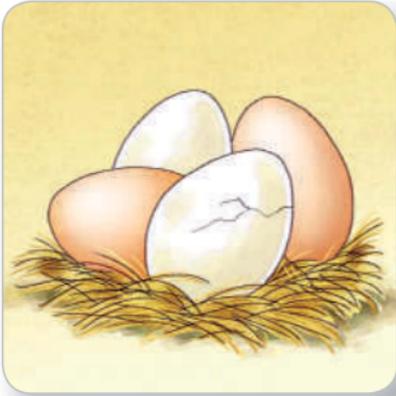
Kuh



Huhn



Pferd



Ei



Milchkanne



Mehlsack



Heuballen



Heugabel



Tiertransportwagen



Pflug



Schubkarre

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 Figuren werden in die Tischmitte gestellt. Die Kinder sagen in der ersten Runde, wie die Figuren heißen. In einer weiteren Runde erzählen sie, was diese Figuren mit dem Bauernhof zu tun haben (z. B. „Der Bauer füttert das Schwein.“).

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 Fahrzeug
- ein Tier
- ein Werkzeug
- etwas, das als Nahrung dient

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 eine 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 Bauernhof

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 nacherzählen. 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“ auf dem Bild machen kann.

Beispiel: „Damit kann man die Milch holen.“ (= Milchkanne)

Das Kind, das zuerst seine Hand auf das richtige Bild legt, darf sich die Karte nehmen. Anschließend beschreibt dieses Kind ein anderes „Ding“.

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.*

Landpartie mit Tieren

Bäuerin Marianne wachte ganz früh morgens auf, setzte sich auf die Bettkante und rief: „Ich hab’s. Wir machen eine Landpartie!“

„Wie, was?“ Etwas verwirrt schaute **Bauer** Theo seine Frau an.

„Was ist denn nun schon wieder? Und was, bitte, ist denn eine Landpartie?“

„Ach, Theo“, bekam er zur Antwort, „du hast doch sicher schon wieder vergessen, dass Monika, unser **Schwein**, heute Geburtstag hat. Das muss doch gefeiert werden. Heute lassen wir Acker Acker und Feld Feld sein und fahren mit unseren Tieren ein bisschen durch die Gegend. Auch ein kleines Picknick wäre doch wirklich schön, oder?“

„Du hast immer Ideen“, murmelte Theo, konnte sich dann aber doch für den Vorschlag begeistern. Also fuhr er den **Traktor** aus der Scheune und spannte den **Tiertransportwagen** an.

„Sehr schön“, lobte ihn Marianne. Sofort stiegen die **Kuh** und das **Pferd** ein. Das Schwein musste zur Feier des Tages nicht laufen, sondern wurde mit der **Schubkarre** auf den Transporter geschoben.

„Aber zu fressen müssen sie ja auch etwas haben.“ Damit schwang Marianne die **Heugabel** und lud einen großen **Heuballen** auf den Wagen.

„Voll!“, wieherte der Schimmel.

„Quatsch! Mach mal ein bisschen Platz!“, raunzte ihn Theo an, „Was glaubst du denn, wo die **Milchkanne** hinkommt und wo der **Mehlsack**?“

Dann gab es noch eine Extrawurst für das **Huhn**, das aufgeregt gackerte und natürlich mitsamt seinem **Ei** mitwollte. Beides fand Platz auf dem **Pflug**, der gleich hinter dem Wagen angekoppelt wurde.

„Noch etwas vergessen?“, fragte Theo. „Nein, alles an Bord“, antwortete Marianne.

Dann gab Theo Gas und die Landpartie mit Tieren konnte losgehen.

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?

Die Nachkommen nennt man Ferkel.

Schwein

Diese Gabel bitte nicht in den Mund stecken.

Heugabel

Fährt den Traktor, säht und erntet.

Bauer/Bäuerin

Er zerteilt die Erde auf dem Acker.

Pflug

Getrocknetes Gras als Winternahrung für die Tiere.

Heuballen

Ein Gefäß für eine weiße Flüssigkeit.

Milchkanne

Der Stier ist ihr Mann.

Kuh

Was drin ist, sieht aus wie heller Staub.

Mehlsack

Hat nur ein Rad und wird geschoben.

Schubkarre

Seine Hufe müssen immer gut beschlagen sein.

Pferd

Es ist weiß oder braun und kullert nie gerade.

Ei

Darin werden Tiere befördert.

Tiertransportwagen

Wenn der Hahn schreit, gackert es zurück.

Huhn

Er zieht schwere Wagen und Geräte.

Traktor

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.

Traktor oder Trecker

Heut sehn wir **Bauer** Theo laufen.
Er will 'nen neuen Schlepper kaufen.

Auf dem Markt gibt's nicht nur Tiere,
Schweine, Pferde, wilde Stiere.

Einen **Mehlsack** sieht man stehn,
und eine **Milchkanne** ist zu sehn.

Ein **Tiertransporter** wird angeboten,
drauf kratzt 'ne Katz mit ihren Pfoten.

Der Theo sitzt auf einem **Pflug**,
macht Pause und denkt an Betrug:

„Das geht mir ganz schön auf den Wecker.
Mal heißt es **Traktor** und mal Trecker!“

Die **Bäuerin** meint: „Einerlei.
Da sind doch wirklich schöne dabei.

Such dir was aus, hast Zeit, hast Ruh,
ich kauf mir lieber eine **Kuh**.

Dazu eine **Schubkarre** oder zwei,
bei den Preisen ist das einerlei!“

Ein Auto mit **Heuballen** fährt vorbei.
Ein **Huhn** legt eben noch ein **Ei**.

Der Theo findet heut kein Gefährt,
er kauft 'ne **Heugabel**, die ist es wert.

Dann gehen die beiden gemütlich nach Haus
und hier ist die Geschichte aus.

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.*

Schwein gehabt

Es wälzt sich fein , das dicke	Schwein.
Lass sie in Ruh , die bunte	Kuh.
Hat viel zu tun , das kleine	Huhn.
Ist sehr viel wert , ein solches	Pferd.
Beim Frühstück dabei : das gekochte	Ei.
Ist fröhlich, niemals sauer , der nimmermüde	Bauer.
Milch kommt nicht in die Wanne , sondern in die	Kanne.
Das Mehl, ich pack es in den	Sack.

Es klingelt der **Wecker**, Sepp steigt auf den Trecker.
Weich wirst du **fallen** auf den Heuballen.
Die Tiere **lagen** im Tiertransportwagen.
Ist der Bauer **klug**, ackert er mit Pflug.
Auf den Blättern liegt noch **Tau**,
da steht schon auf die Bauersfrau.

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

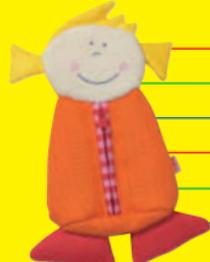
Infant Toys

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