



Spielanleitung

Ratz Fatz

in Bewegung



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2010



in Bewegung

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





Liebe Vorleserin, lieber Vorleser,

in diesem besonders rasanten Ratz Fatz spielt sich alles auf dem Boden ab. Wer springt zuerst auf das Fahrrad? Wer rennt am schnellsten dem Zug hinterher? Und wer wirft zielsicher den Schrank in die Schachtel? In diesen und anderen lustigen Aktionen verbinden sich für Kinder Zuhören und Bewegung zu einem besonderen Lernspielspaß.

Auf 20 farbig gestalteten Bodenplatten sind Motive abgebildet, die in zahlreichen Geschichten, Rätseln, Gedichten und Reimen vorkommen. Dann heißt es je nach Spielidee erkennen und rennen, merken und suchen oder rätseln und werfen. Wer die Aufgaben am Besten löst, bekommt ein gelbes Armband als Belohnung. Und ganz nebenbei wird auch noch die sprachliche Entwicklung gefördert.

Natürlich können Sie mit den Kindern auch eigene Geschichten und Rätsel erfinden, denn das Motto dieses Spiels lautet: „Lasst eurer Fantasie und euren Beinen freien Lauf!“

Spieldauer

5 bis 10 Minuten pro Spiel

Spielinhalt

- 20 Bodenplatten
 - 20 Armbänder
 - 1 Spielheft
-

Inhaltsverzeichnis

Seite

Das Spielmaterial

Die Bodenplatten	9
------------------	---

Die Grundideen

Ordne zu und benenne!	für 1 - 4 Kinder ab 3 Jahren	10
Hören, rennen, gewinnen!	für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren	11
Lauf-Memo!	für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren	12
Wirf hin!	für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren	13

Geschichten, Gedichte und Rätsel

Was so alles mitspielt	Kennlernspiel	für Kinder ab 3 Jahren	14
Die Katze lässt das Naschen nicht	Gedicht	für Kinder ab 3 Jahren	15
Was ist das bloß?	Rätsel	für Kinder ab 3 Jahren	16
Da reimt sich was!	Gedicht	für Kinder ab 4 Jahren	17
Das Kaninchen Fips	Geschichte	für Kinder ab 4 Jahren	19
Der Maulwurf reckt die Pfötchen	Gedicht	für Kinder ab 4 Jahren	20
Wie im Bilderbuch	Mitspielgeschichte	für Kinder ab 4 Jahren	22
Hier fehlt etwas!	Rätsel - Reime	für Kinder ab 4 Jahren	23
Ratz-Fatz mach Platz!	Beschreibung	für Kinder ab 5 Jahren	24
Ein Tag in der Stadt	Geschichte	für Kinder ab 5 Jahren	25
Nicht ganz dicht	Gedichte	für Kinder ab 5 Jahren	26
Was ist...?	Rätsel	für Kinder ab 6 Jahren	28

Fahrzeuge



Fahrrad



Auto



Bus



Zug

Möbel



Stuhl



Tisch



Bett



Schrank

Tiere

*Hund**Katze**Pferd**Kuh*

Spielzeug

*Puppe**Ball**Bausteine**Bilderbuch*

Essen



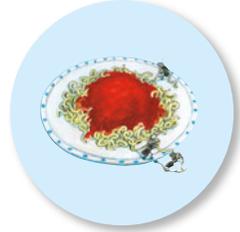
Apfel



Brötchen



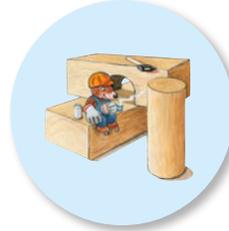
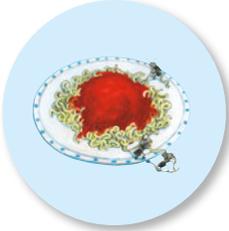
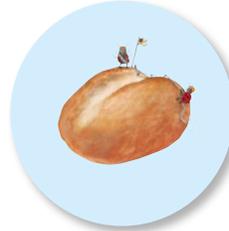
Salat



Nudeln

Das Spielmaterial

Die Bodenplatten





Die Grundideen

1. Ordne zu und benenne!

Ein Zuordnungsspiel für 1 - 4 Kinder ab 3 Jahren und eine/n Spielleiter/in.

Die Spielleiterin/der Spielleiter stellt einem Kind eine der unten stehenden Aufgaben. Kann das Kind sie nicht lösen, dürfen alle anderen Kinder helfen. Ist die Aufgabe gelöst, wird die Bodenplatte in die Schachtel gelegt. Reihum im Uhrzeigersinn kommt jedes Kind mehrmals an die Reihe.

1. Wie nennt man das?

Die Bodenplatten werden auf dem Boden verteilt. In der ersten Runde suchen sich die Kinder nacheinander eine Platte aus und sagen, um welche Motive es sich ihrer Meinung nach handelt. In einer weiteren Runde besprechen die Kinder reihum, welche Motive zusammen gehören könnten.

2. Was ist das?

Die Bodenplatten werden in der Raummitte gestapelt. Alle sitzen im Kreis rundherum. Nacheinander nimmt sich jedes Kind eine Bodenplatte vom Stapel und zeigen sie den anderen Kindern. Dann versuchen die Kinder zu beschreiben, was auf ihrer Bodenplatte zu sehen ist.

3. Suche heraus!

Die Bodenplatten werden gut sichtbar auf dem Boden verteilt. Anschließend wird eine der unteren Aufgaben vorgelesen und die Kinder versuchen die passenden Bodenplatten herauszusuchen.

- etwas zu Essen
- etwas Rotes, Grünes, Blaues
- etwas Großes, etwas Kleines
- etwas zum Fahren
- etwas aus Holz
- etwas mit vier Beinen
- etwas zum Spielen
- etwas Rundes, etwas Eckiges

2. Hören, rennen, gewinnen!

Ein turbulentes Aktionsspiel für 2 - 4 Kinder ab 3 Jahren und eine/n Spielleiter/in.

Spielziel

Die Kinder müssen genau zuhören wann eines der Bodenplattenmotive genannt wird und dann schnell zur entsprechenden Platte rennen.

Spielvorbereitung

Die Bodenplatten werden mit dem Motiv nach oben auf dem Boden verteilt. Anschließend verteilen sich die Kinder gleichmäßig im Raum.

Spielablauf

Die Spielleiterin/der Spielleiter liest einen Text (ab Seite 13) vor und betont die **fett** gedruckten Begriffe. Wird ein solcher Begriff genannt müssen die Kinder schnell zum genannten Motiv rennen. Wer als Erster auf dem gesuchten Motiv steht, bekommt ein Armband als Belohnung.

Spielende

Wer am Ende des Textes die meisten Armbänder hat, gewinnt.

Spielvarianten

- Folgende Variante fördert zusätzlich das Gedächtnis: Ist die Geschichte vollständig vorgelesen, versuchen die Kinder, die genannten Dinge in der Reihenfolge der Geschichte aufzuzählen.
- Wenn es noch turbulenter sein darf, rennen die Kinder nicht, sondern springen von Bodenplatte zu Bodenplatte. Dabei muss darauf geachtet werden, dass die Platten so liegen, dass sie für die Kinder beim springen gut erreichbar sind.
Tipp: Kleinere Kinder springen nacheinander. Wer mit den wenigsten Sprüngen zuerst das richtige Motiv erreicht, bekommt ein Armband als Belohnung.

Hinweis

Damit die Spielgeschichten bis zum Schluss spannend bleiben, kommen nicht immer alle Motive in einem Text vor. Bei den Gedichten und Rätseln sollten Sie nach mehrmaligem Vorlesen die Reihenfolge vertauschen oder einige Verse und Fragen weglassen.



3. Lauf-Memo

Ein rasantes Memo-Spiel für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren und eine/n Spielleiter/in

Spielziel

Die Kinder müssen merken wo das genannte Motiv liegt und schnell zum genannten Motiv laufen und es aufdecken.

Spielvorbereitung

Nacheinander werden die Bodenplatten gezeigt, benannt und anschließend verdeckt auf dem Boden verteilt. Dabei versuchen sich die Kinder die Motive und ihre Position zu merken.

Spielablauf

Die Spielleiterin/der Spielleiter liest einen Text (ab Seite 13) vor und betont die **fett** gedruckten Begriffe. Wird ein solcher Begriff genannt, rennen die Kinder zu der Bodenplatte, die sie für die richtige halten und schauen sie sich geheim an. Ist das gesuchte Motiv nicht abgebildet, wird die Bodenplatte wieder verdeckt und eine neue Bodenplatte kann aufgedeckt werden.

Das Kind welches die richtige Platte aufgedeckt hat, zeigt sie allen und bekommt ein Armband als Belohnung. Die Bodenplatte wird danach wieder verdeckt zurückgelegt. Anschließend wird der Text weiter vorgelesen.

Spielende

Wer am Ende des Textes die meisten Armbänder hat, gewinnt.

Für kleinere Kinder:

Bis auf folgende Änderungen wird nach den oberen Regeln gespielt:

- Die Kinder sind nicht gleichzeitig sondern nacheinander an der Reihe.
- Ist ein Kind an der Reihe, darf es genau eine Bodenplatte aufdecken.
- Wurde die falsche Bodenplatte aufgedeckt, darf das nächste Kind eine Platte aufdecken.

Diese Variante kann auch mit weniger Bodenplatten gespielt werden. Nicht genutzte Motive sollten dann beim Vorlesen ausgelassen werden.

Hinweis

Damit die Spielgeschichten bis zum Schluss spannend bleiben, kommen nicht immer alle Motive in einem Text vor. Bei den Gedichten und Rätseln sollten Sie nach mehrmaligem Vorlesen die Reihenfolge vertauschen oder einige Verse und Fragen weglassen.

4. Wirf Hin!

Ein Geschicklichkeitsspiel für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren und eine/n Spielleiter/in.

Spielziel

Eine Aufgabe wird vorgelesen und die Kinder müssen die passenden Bodenplattenmotive finden. Eine Belohnung gibt es aber nur dann, wenn die gefundene Bodenplatte anschließend zielsicher in den Schachtelboden geworfen wird.

Spielvorbereitung

Die Bodenplatten liegen gut sichtbar offen auf dem Boden verteilt. In der Mitte des Raumes liegt der Schachtelboden.

Spielablauf

Eine der folgenden Aufgaben wird vorgelesen. Dabei gibt es immer mehr als ein passendes Motiv.

Wer findet ...

- etwas zu Essen
- etwas Rotes (Grünes, Blaues)
- etwas Großes (etwas Kleines)
- etwas zum Fahren
- etwas aus Holz
- etwas mit vier Beinen
- etwas zum Spielen
- ein Rundes (etwas Eckiges)
- ...

Jetzt suchen alle Kinder gleichzeitig nach einem passendem Motiv und stellen sich darauf. Je näher dieses Motiv am Schachtelboden liegt, umso besser.

Steht jedes Kind auf einem Motiv oder gibt es keine passenden Motive mehr, wird kontrolliert. Jedes Kind das richtig steht, stellt sich hinter die Bodenplatte und nimmt sie in die Hand. Dann versucht es die Bodenplatte in die Schachtel zu werfen.

- **Getroffen?**
Super! Zur Belohnung bekommt das Kind ein Armband.
- **Nicht getroffen?**
Schade! Das Kind bekommt leider kein Armband.

Die geworfenen Bodenplatten werden an einen neuen Platz gelegt und eine neue Aufgabe wird vorgelesen.

Spielende

Nach fünf Aufgaben ist das Spiel zu Ende. Wer die meisten Armbänder hat, gewinnt.



Geschichten, Gedichte und Rätsel

Geordnet nach Alter und Schwierigkeit

1. Was so alles mitspielt

Motive kennenlernen für Kinder ab 3 Jahren

*Lesen Sie langsam den Text vor und betonen Sie die **fett** gedruckten Worte. Bevor der gesuchte Begriff vorgelesen wird, kann zur Vereinfachung eine kleine Pause eingelegt werden.*

Tip: *Nach jedem Absatz können die vier Platten einer Kategorie im Quadrat auf den Boden gelegt werden.*

Wie ihr seht gibt es in diesem Spiel viele runde Bodenplatten. Davon gehören immer einige zusammen. Wollen wir doch mal sehen, ob wir die Platten gemeinsam ordnen können.

Zuerst sammeln wir die Fahrzeuge ein, wer findet eins? Hier haben wir das **Auto**, das **Fahrrad**, den **Bus** und den **Zug**. Prima!

Habt ihr schon die Tiere entdeckt? Ich möchte jetzt alle hier bei mir haben: die **Katze** und den **Hund**, das **Pferd** und die **Kuh**.

Wo wir wohnen, brauchen wir auch Möbel: zum Schlafen das **Bett**, zum Sitzen den **Stuhl**, dann den **Tisch** und den **Schrank** dazu.

Was brauchen wir jeden Tag zum Leben? Genau, etwas zu essen! Hier haben wir die **Nudeln**, den **Salat**, das **Brötchen** und den **Apfel**.

Und was wäre ein Tag, an dem wir nicht spielen könnten?! Also holt mir zuletzt das Spielzeug: den **Ball**, das **Bilderbuch**, die **Puppe** und die **Bausteine**.

So, nun haben wir alle Gegenstände kennengelernt, die hier mitspielen.



2. Die Katze lässt das Naschen nicht

Gedicht für Kinder ab 3 Jahren

*Lesen Sie langsam den Text vor und betonen Sie die **fett** gedruckten Worte. Bevor der gesuchte Begriff vorgelesen wird, kann zur Vereinfachung eine kleine Pause eingelegt werden.*

Die **Katze** lässt das Naschen nicht,
denn **Nudeln** sind ihr Leibgericht.
Ein **Brötchen** mit ein wenig Speck,
das nascht dafür der **Hund** schnell weg.

Die **Puppe** ist beliebt bei vielen.
Mit ihr kann man im **Bett** schön spielen.
Ein gutes Versteck für Tims Spardose:
im großen **Schrank** zwischen Hemd und Hose.

Das **Pferd** beschnuppert **Stuhl** und **Tisch**,
dort liegt ein Brot, das ist ganz frisch.
Die **Kuh** kaut ständig vor sich hin,
das macht für dieses Tier auch Sinn.

Im Bilder**buch** gibt's viele Sachen,
die Spaß und gute Laune machen.
Ein **Baustein** und noch ein paar mehr
erfreuen Jungs und Mädchen sehr.

Lukas schießt den **Ball** durch's Zimmer,
trifft den **Apfel** und noch schlimmer:
Der fällt gleich in den **Salat**.
Das war keine gute Tat!

Zu teuer ist das **Auto** fahren,
mit dem **Bus**, da kann man sparen.
Der **Zug** kommt oft nicht pünktlich an,
wer **Fahrrad** fährt ist besser dran.

3. Was ist das bloß?

Rätsel für Kinder ab 3 Jahren

Lesen Sie langsam das Rätsel vor. Die Kinder dürfen erst reagieren, wenn der ganze Satz vorgelesen wurde. Das grüne Lösungswort wird nicht vorgelesen.

Es hat vier Beine und man sitzt darum herum.	Tisch
Es ist rund, springt und rollt.	Ball
Es hat ein weiches Fell und scharfe Krallen.	Katze
Es macht oft „muh“ und gibt uns Milch.	Kuh
Es ist rot oder grün und hat kleine Kerne.	Apfel
Es hat zwei Räder und du musst in die Pedale treten.	Fahrrad
Es lässt sich prima ein Turm damit bauen.	Bausteine
Es ist in der Nacht zum Liegen da.	Bett
Es schmeckt lecker mit Tomatensoße.	Nudeln
Es bewahrt alles auf, was du zum Anziehen brauchst.	Schrank
Es muss öfter am Tag Gassi gehen.	Hund
Es fährt die ganze Familie wohin sie will.	Auto
Es erzählt Geschichten ohne Buchstaben und Wörter.	Bilderbuch
Es hat grüne Blätter zum Essen.	Salat
Es fährt ziemlich schnell auf Schienen.	Zug
Es krümelt und manche essen es zum Frühstück.	Brötchen
Es ist ein hübsches Spielzeug und sieht aus wie ein kleines Mädchen.	Puppe
Es hat vier Beine und eine Lehne und man kann darauf sitzen.	Stuhl
Es hat eine Mähne und wiehert fröhlich.	Pferd
Es bringt auf großen Rädern viele Menschen durch die Stadt.	Bus



4. Da reimt sich was

Gedicht für Kinder ab 4 Jahren

Lesen Sie das Gedicht langsam vor und betonen Sie die blau gedruckten Reimworte. Die Kinder dürfen erst reagieren, wenn der ganze Satz vorgelesen wurde. Das grüne Lösungswort wird nicht vorgelesen.

Sie kaut und muht auch ab und zu,
sie gibt viel Milch, die brave

Kuh

Er ist meist grün wie der Spinat,
gesund und lecker, der

Salat

Sie stupst ihn an mit ihrer Tatze,
spielt mit dem Teddy, unsre

Katze

Heut bin ich artig, lieb und nett,
und darf dafür erst spät ins

Bett

Er fliegt ins Tor mit einem Knall,
ein scharfer Schuss mit deinem

Ball

Nach altem Brauch kommt freitags Fisch
mit leckerer Soße auf den

Tisch

Zum Abschied gibt's noch einen Kuss.
Jetzt aber schnell, gleich fährt der

Bus

Die Katze klettert von der Bank,
und springt geschickt dann auf den

Schrank

Im Kindergarten in unsrer Gruppe,
da gibt es eine große

Puppe



Das Fahrrad ist nicht schnell **genug**,
dann nehmen wir den nächsten

Zug

Die Tube lässt den Ketchup **sprudeln**,
schnell an den Tisch, denn es gibt

Nudeln

Quietschfidel und **kerngesund**
ist Nachbars süßer kleiner

Hund

Erwartungsvoll gibt es sein **Pfötchen**,
das Häschen stiert auf's trockne

Brötchen

Erst rein ins Wasser hier im **Pool**,
dann sonnen auf dem Liege-

Stuhl

Ich hab heut seinen Stall **gekehrt**,
im frischen Stroh steht nun das

Pferd

Und plötzlich stürzt der Turm **ein**
beim allerletzten

Baustein

Rate mal, was ich hier **such'**,
das schönste Bild im

Bilderbuch

Übrig bleiben das **Auto**, das **Fahrrad** und der **Apfel**.



5. Das Kaninchen Fips

Geschichte für Kinder ab 4 Jahren

*Lesen Sie langsam den Text vor und betonen Sie die **fett** gedruckten Worte. Bevor der gesuchte Begriff vorgelesen wird, kann zur Vereinfachung eine kleine Pause eingelegt werden.*

Es ist kaum zu glauben, aber das Kaninchen, das wir zu Hause halten, hat nur vor dem **Hund** von unseren Nachbarn Angst, aber nicht vor unserer **Katze** Mia. Es heißt Fips und ist so hübsch wie die Kaninchen in unserem **Bilderbuch**. Wenn es angebellt wird, hüpfet es flink erst auf einen **Stuhl** und dann auf den **Tisch**. Oder es kriecht schnell unter den **Schrank**.

Mit Mia dagegen spielt das Kaninchen gern. Wenn ein **Ball** durch das Zimmer geworfen wird, saust Mia hinterher und Fips versucht sie mit großen Sprüngen einzuholen. Wenn andere Spielsachen auf dem Boden liegen, ist es sofort da und schnüffelt an allem. Mit seiner Nase stupt das Kaninchen einen **Baustein** an und schiebt die **Puppe** fast durch das ganze Zimmer. Manchmal wagt es sich sogar nach draußen über den Hof bis hin zur Weide. Aber wenn dort die große **Kuh** angelaufen kommt, sucht es schnell das Weite und flüchtet sofort zurück ins Haus. Sehr gerne mag Fips **Salat** und **Äpfel**. Es schnüffelt an allem herum und hat sogar schon **Nudeln** probiert.

Einmal hat es zu viele Krümel vom **Brötchen** gefressen. Das ist ihm so schlecht bekommen, dass wir es im Käfig zum Tierarzt bringen mussten. Wir haben den **Bus** genommen, weil der Käfig nicht auf das **Fahrrad** gepasst hat. Auf den Tierarzt mussten wir lange warten, weil er zu einem kranken **Pferd** gefahren war. Als es ihm besser ging, hatte der Doktor auch Zeit für uns. Nach der Untersuchung hat uns Opa mit dem **Auto** abgeholt. Mit etwas Ruhe und viel Wasser war Fips bald wieder so vergnügt und neugierig wie vorher. Wir haben viel Spaß mit Fips, unserem Kaninchen.

Was ist in dieser Geschichte nicht vorgekommen? Der **Zug**, das **Bett**.



6. Der Maulwurf reckt die Pfötchen

Lustige Reime für Kinder ab 4 Jahren

Lesen Sie das Gedicht langsam vor und betonen Sie die blau gedruckten Reimworte. Die Kinder dürfen erst reagieren, wenn der ganze Satz vorgelesen wurde. Das grüne Lösungswort wird nicht vorgelesen.

Der Maulwurf reckt die **Pfötchen**,
er hätt' zu gern das

Brötchen

Ich fahre gleich ins **Schwimmbad**
mit meinem neuen

Fahrrad

Da stand an unsrem **Herd**,
doch glatt ein braunes

Pferd

Mach weg den Fleck und **wisch**
mal eben über'n

Tisch

Der Opa ist sehr **klug**,
fährt stets nur mit dem

Zug

„Ich fresse, bis ich **platze!**“,
denkt die verwöhnte

Katze

Ich seh' eine **Sternschnuppe**
und wünsch mir `ne Stoff-

Puppe

Hilf mir doch mal, ich **such**
mein Lieblings-

Bilderbuch

Das Wasser wird gleich **sprudeln**,
ich koch mir frische

Nudeln

Es gab ´nen großen **Knall**,
kaputt war unser

Ball

Ich putz ihn blitz und **blank**,
den alten Kleider-

Schrank

Ja, schau mir ruhig **zu**,
ich melk jetzt unsre

Kuh



Der Turm wird ganz schön hoch **sein**
mit diesem großen

Baustein

Im Beet an diesem **Pfad**
wächst zur Zeit

Salat

Er ist rundum **gesund**,
der kleine, süße

Hund

Mit Warten ist jetzt **Schluss**,
endlich kommt der

Bus

Hier liegt es sich ganz **nett**
im großen Himmel-

Bett

Übrig bleiben der **Apfel**, das **Auto** und der **Stuhl**.



7. Wie im Bilderbuch

Mitspiel-Geschichte für Kinder ab 4 Jahren

*Lesen Sie langsam den Text vor und betonen Sie die **fett** gedruckten Worte. Bevor der gesuchte Begriff vorgelesen wird, kann zur Vereinfachung eine kleine Pause eingelegt werden.*

Einst traf auf einer Straße mitten in der Stadt ein **Auto** auf ein Motorrad.

Das wurde von einer **Puppe** mit Sturzhelm gesteuert.

Genau in diesem Moment bog ein **Bus** um die Ecke.

Hinter ihm her schob ein **Pferd** ein **Bett** auf Rädern über die Straße.

Darauf lag, unter einer Decke fast versteckt, ein **Baustein**.

Die **Kuh** sagt dazu: „Auch der **Schrank** ist krank!“

Ein fröhlicher **Hund** meinte: „Das ist ja hier wie in einem Bilderbuch!“

Er saß am Straßenrand auf einem wackligen **Stuhl**.

Nun kamen drei Mäuse auf einem **Fahrrad** gefahren.

Auf dem Gepäckträger war eine riesige Portion **Nudeln** festgezurr.

Plötzlich rollte ein **Ball** über die Straße.

Er machte ein Wettrennen mit dem **Apfel**.

Der entgegenkommende **Zug** grüßte freundlich.

Die **Katze** hatte das nicht bemerkt.

Sie baute ein Haus aus **Brötchen**.

„Wirklich wie im **Bilderbuch!**“, lachte der Hund, und ging zu **Tisch**.

Übrig bleibt der **Salat**.



8. Hier fehlt etwas!

Rätsel-Reime für Kinder ab 4 Jahren

*Lesen Sie langsam den Text vor und betonen Sie die **fett** gedruckten Worte. Bevor der gesuchte Begriff vorgelesen wird, kann zur Vereinfachung eine kleine Pause eingelegt werden.*

***Tipp:** Jeder Absatz endet mit einer Frage. Wird eine Spielidee gespielt, bei der es Armbänder zu gewinnen gibt, bekommt das Kind, das diese Frage richtig löst, zur Belohnung zwei Armbänder.*

Es fährt ein **Auto** um die Ecke,
ein **Bus**, der rollt gleich hinterher.
Nur ich bin lahm wie eine Schnecke,
denn mein **Fahrrad** fährt nicht mehr.

Welches Fahrzeug fehlt?

Zug

Der **Hund** bellt und bekommt sein Fressen,
da schaut die **Katze** neidisch zu.
In Stall da grunzen kleine Schweine
und muhen tut die bunte **Kuh**.

Welches Tier fehlt?

Pferd

Paul springt im **Bett** wild auf und ab,
und reißt dabei den **Stuhl** mit um,
den **Schrank** verfehlt er nur ganz knapp,
wenn der kaputt geht wär das dumm.

Welches Möbelstück fehlt?

Tisch

Den **Ball** leg ich jetzt in die Ecke,
das **Bilderbuch**, das klapp ich zu,
die **Puppe** schläft unter der Decke,
auch ich begeb mich gleich zur Ruh.

Welches Spielzeug fehlt?

Baustein

Übrig bleiben der **Apfel**, das **Brötchen**, die **Nudel** und der **Salat**.



9. Ratz-Fatz mach Platz!

Schnelle, lustige Spielsätze für 2 bis 4 clevere Kinder ab 5 Jahren

*Hier kommen alle Motive mehrmals vor. Lesen Sie langsam den Text vor und betonen Sie die **fett** gedruckten Worte. Bevor der gesuchte Begriff vorgelesen wird, kann zur Vereinfachung eine kleine Pause eingelegt werden.*

Tipp: Bei diesem Text kann auch nach folgenden Regeln gespielt werden: Verteilen Sie die Bodenplatten beliebig auf dem Boden. Jedes Kind sucht sich eine Platte aus und stellt sich darauf. Lesen Sie immer einen Satz komplett vor ohne eine Pause zu machen. Betonen Sie die drei **fett** gedruckten Worte. Legen Sie nach jeder Zeile eine kleine Pause ein. Jetzt werden die Plätze gewechselt. Steht ein Kind auf einem Motiv, das genannt wurde, muss es sich so schnell wie möglich auf ein freies, nicht genanntes Motiv stellen. Steht ein Kind auf einem Motiv, das nicht genannt wurde, muss es sich so schnell wie möglich auf ein freies, genanntes Motiv stellen. Wer als Letzter noch keinen neuen Platz gefunden hat, bekommt ein Armband. Wenn alle Armbänder verteilt sind, gewinnt das Kind mit den wenigsten Armbändern.

Es war einmal ein **Stuhl**, der fuhr so gerne **Bus** oder **Zug**.
Ich kenne eine **Puppe**, die gerne **Ball** spielt, aber keine **Bausteine** mag.
Meine **Katze** liegt immer auf dem **Bett** und träumt von **Nudeln**.
Auch ein **Pferd** mag einen **Apfel** aber keinen **Fußball**.
Mein **Fahrrad** hat einen Platten, deshalb fahr ich **Zug** oder **Auto**.
Im **Bus** lag ein nagelneues **Bilderbuch** neben dem **Stuhl**.
Nudeln gibt es bei uns nur im **Salat** oder im **Bilderbuch**.
Unser **Hund** jagt immer die **Katze** auf den **Schrank**.
Im **Schrank** steht eine **Kuh** und wartet auf den **Bus**.
Eine **Kuh** fuhr einmal **Auto** um **Äpfel** zu kaufen.
Magst du **Brötchen** mit **Salat**? Die **Kuh** schon!
Auf dem **Tisch** liegt noch ein **Baustein** in dem **Salat**.
Und unter dem **Tisch** sitzt unser **Hund**, denn er hat Angst vor dem **Pferd**.
Meine **Puppe** mag keine **Nudeln**, aber sie sitzt gern auf dem **Bett**.
Da steht ein **Auto** neben dem **Zug** und darin sitzt ein **Hund**.
Kannst du auch auf dem **Fahrrad Ball** spielen wie die **Katze**?
Im **Bilderbuch** sind ein roter **Apfel** und ein gelbes **Fahrrad** zu sehen.
Im **Bett** sind ein **Baustein** und ein **Brötchen** versteckt.
Das **Pferd** will auf den **Stuhl** aber nicht auf den **Tisch**.
Im **Schrank** liegt ein belegtes **Brötchen** neben der **Puppe**.

10. Ein Tag in der Stadt

Geschichte für Kinder ab 5 Jahren

*Lesen Sie langsam den Text vor und betonen Sie die **fett** gedruckten Worte. Bevor der gesuchte Begriff vorgelesen wird, kann zur Vereinfachung eine kleine Pause eingelegt werden.*

Max läuft noch schnell zu Rosi, seiner Lieblings**kuh**, während seine Schwester Jule sich von ihrem **Pferd** und dem **Hund** verabschiedet. Sie wollen heute mit Papa und Mama in die Stadt. Das **Auto** steht schon bereit, denn für das **Fahrrad** ist der Weg zu weit. Schnell steigen sie ein und es geht los. Die Kinder sehen sich während der Fahrt gemeinsam ein **Bilderbuch** an. Jule fragt nach einem **Apfel**, denn sie weiß, dass die Mama immer frisches Obst dabei hat. Max möchte lieber ein **Brötchen** essen. Bald sind sie am Ziel. Sie parken das Auto am Bahnhof und Max bestaunt den großen **Zug**, der gerade einfährt. Dann nehmen sie den **Bus** in die Innenstadt.

Zuerst muss Papa zur Bank um Geld zu holen. Danach gehen sie in ein großes Möbelhaus, weil Mama sich etwas ansehen möchte. Sofort fällt ihr ein besonderer **Stuhl** ins Auge, der gut ins Wohnzimmer passen würde. Ein schöner **Tisch** steht gleich daneben. Auch ein geräumiger **Schrank** mit lustigen bunten Türen steht in einer Ecke, aber den brauchen sie nicht. Die Kinder sind ganz ungeduldig, denn sie wissen: Als nächstes geht es in den Spielzeugladen, wo sich beide etwas aussuchen dürfen. Max will unbedingt neue **Bausteine**, und seine Schwester sucht die **Puppe**, die auch ihre Freundin hat. Da ist sie! Jule ist glücklich. Nun suchen sie nur noch ein paar kleine Spielsachen als Geschenke für die Geburtstage von ihren Freunden, zum Beispiel einen bunten **Ball**.

Schon bald ist es Mittag und alle haben Hunger. Im Restaurant bestellen sich Papa und Mama einen großen bunten **Salat** und die Kinder freuen sich über **Nudeln** mit leckerer Soße. Ohne Hunger, aber mit vielen neuen Sachen, machen sie sich auf den Rückweg, wo die Kuh Rosi, das Pferd, der Hund und die **Katze** auf sie warten. Im Auto erzählen alle aufgeregt durcheinander, was sie in der Stadt erlebt haben, bis sie zufrieden wieder zu Hause sind.

Übrig bleibt das **Bett**.



11. Nicht ganz dicht

Verrückte Reime für Kinder ab 5 Jahren

*Lesen Sie langsam den Text vor und betonen Sie die **fett** gedruckten Worte. Bevor der gesuchte Begriff vorgelesen wird, kann zur Vereinfachung eine kleine Pause eingelegt werden.*

***Tipp:** Die letzte Zeile einer Strophe können sie mit den Kinder zusammen rufen.*

Er ist so richtig faul,
der neue **Ball** von Paul.
Nee, rollen will er nicht.
Und jetzt rufen alle:
„Der ist ja nicht ganz dicht!“

Apfel mit Senf schmiert unser Bäcker
auf ein **Brötchen**. Ist das lecker?
Nein, schmecken kann das nicht.
Und jetzt rufen alle:
„Der ist ja nicht ganz dicht!“

Leon schmeißt vor Wut die **Puppe**
vom **Schrank** hinab fast in die Suppe.
Das geht doch nun wirklich nicht.
Und jetzt rufen alle:
„Der ist ja nicht ganz dicht!“

Unser **Hund**, erfinderisch,
springt erst auf den Küchent**isch**,
sodass der dann zusammenbricht.
Und jetzt rufen alle:
„Der ist ja nicht ganz dicht!“

Mit dem **Auto** fuhr der Mann
prompt mein neues **Fahrrad** an.
Und anhalten wollt er nicht.
Und jetzt rufen alle:
„Der ist ja nicht ganz dicht!“



Kunigunde, unsre **Katze**,
haut mir eins mit ihrer Tatze.
Na, nett ist das ja nicht.
Und jetzt rufen alle:
„Die ist ja nicht ganz dicht!“

Sie macht „Miau!“, nicht etwa „Muh!“,
Bauer Siegfrieds dicke **Kuh**.
Nein, muhen kann sie nicht.
Und jetzt rufen alle:
„Die ist ja nicht ganz dicht!“

Butzemann, des Nachbars Pudel,
frisst am liebsten nur noch **Nudel**.
Und über **Salat**, da freut er sich.
Und jetzt rufen alle:
„Der ist ja nicht ganz dicht!“

Tim liegt im **Bett** und muss laut lachen,
sein Bilder**buch** will Kopfstand machen.
Sowas gibt's nun wirklich nicht.
Und jetzt rufen alle:
„Das ist ja nicht ganz dicht!“

Im **Zug**, das sitzt ein **Pferd**.
hier ist doch was verkehrt.
sitzt da und galoppiert nicht.
Und jetzt rufen alle:
„Das ist ja nicht ganz dicht!“

Der **Bus**, der spielt im Garten,
obwohl die Leute warten.
Sowas gibt's nun wirklich nicht.
Und jetzt rufen alle:
„Der ist ja nicht ganz dicht!“

Es fehlen die **Bausteine** und der **Stuhl**.

12. Was ist... ?

Rätsel für Kinder ab 6 Jahren

Lesen Sie langsam das Rätsel vor. Die Kinder dürfen erst reagieren, wenn der ganze Satz vorgelesen wurde. Das grüne Lösungswort wird nicht vorgelesen.

Was ist nicht Bulle, nicht Ochse, nicht Stier, sieht aber ähnlich aus?

Kuh

Was ist aus Holz und eignet sich gut zum Türme bauen?

Bausteine

Was ist lang und lecker und schmeckt gut mit Soße?

Nudeln

Was fährt ohne Motor aber mit Pedalen?

Fahrrad

Was ist groß, hat Türen und viel Platz für meine Sachen?

Schrank

Was ist kugelrund und gut zum spielen?

Ball

Was wohnt in der Garage und fährt uns herum?

Auto

Was ist ein Boxer, aber kein Mensch?

Hund

Was wird zum Frühstück, Mittagessen und Abendbrot gedeckt?

Tisch

Was hat eine Schale und einen Stiel und ist lecker?

Apfel

Was nennt man auch Eisenbahn?

Zug

Was zieht eine Kutsche?

Pferd

Was zeigt schöne Bilder und lustige Geschichten auf vielen Seiten?

Bilderbuch

Was ist zum Schlafen und Träumen da?

Bett

Was gibt es am Morgen frisch vom Bäcker?

Brötchen

Was fährt von Haltestelle zu Haltestelle, ist aber kein Zug?

Bus

Was macht Miau und trinkt gern Milch?

Katze

Was hat vier Beine, eine Lehne und steht oft an einem Tisch?

Stuhl

Was trägt Kleider, ist aber kein Mensch?

Puppe

Was ist kein Obst, aber trotzdem lecker und gesund?

Salat

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

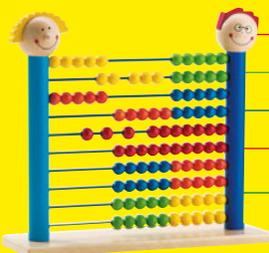
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

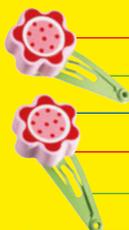
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

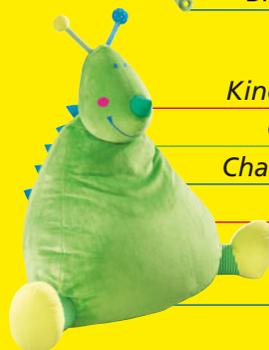
Children's jewelry

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[®]

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de