



Spielanleitung

Ratz Fatz

auf die Baustelle



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2007

Liebe Eltern, liebe Spielerinnen und Spieler,

in diesem Spiel unserer „Ratz-Fatz“-Reihe dreht sich alles um die Baustelle. Es gibt eine Geschichte, ein Rätsel, ein Gedicht und dieses Mal auch ein kleines Würfelspiel. Natürlich könnt ihr auch eigene Geschichten und Rätsel erfinden – lasst eurer Fantasie freien Lauf!



Spieldauer

5 bis 10 Minuten pro Spiel

Spielinhalt

3 Fahrzeuge

16 Karten

1 Farbwürfel

1 Spielheft

Inhalt

Seite

A) Die Karten

5

B) Die Grundideen

Ordne zu und benenne!

ab 3 für 1 - 6 Kinder 8

Greif zu!

ab 4 für 2 - 6 Kinder 9

Schau hin!

ab 5 für 2 - 6 Kinder 11

C) Weitere Spielideen

Durcheinander auf der Baustelle

ab 4 für 2 - 4 Kinder 13

Was kann man damit machen?

ab 4 für 3 - 6 Kinder 15

D) Geschichte, Rätsel, Gedicht und Reime

Geschichte Ein Tag mit Seppi

ab 3 Jahren 17

Rätsel An die Arbeit!

ab 3 Jahren 18

Gedicht Auf dem Bau

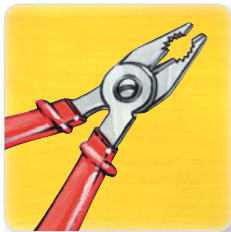
ab 4 Jahren 20

Reime Der Schelm ohne Helm

ab 5 Jahren 21

A) Die Karten

Werkzeuge



Zange



Hammer



Schaufel

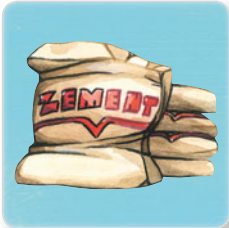


Bohrer



Leiter

Baumaterial



Zementsäcke



Ziegelsteine



Steine



Sandhaufen



Schrauben

Kleidungsstücke



Helm



Blaumann



Handschuh



Schutzweste



Schuh



Werkzeuggürtel

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 Fahrzeuge werden in die Tischmitte gestellt.

Die Kinder sagen in der ersten Runde, wie die Fahrzeuge heißen.

In einer weiteren Runde erzählen sie, was sie glauben, welche Aufgabe die Fahrzeuge haben (z.B. „Löcher schaufeln“).

2. Was ist das?

Die 16 Karten werden verdeckt gestapelt. Nacheinander nimmt jedes Kind eine Karte vom Stapel und legt sie in die Tischmitte.

Dann versucht es zu beschreiben, was auf der Karte zu sehen ist.

3. Suche heraus ...

- ein Fahrzeug
- ein Baumaterial
- ein Werkzeug
- ein Kleidungsstück

Tipps zum Spielbeginn:

Das Kind/ die Kinder suchen alle Dinge heraus, die sie nicht kennen. Gemeinsam mit dem Spielleiter wird besprochen, um was es sich handelt, wie die Dinge heißen und wo sie ihnen im Alltag begegnen können.

2. Greif zu!

Ein Aktionsspiel für 2 - 6 Kinder ab 4 Jahren und eine/n Vorlesende/n

Spielziel

Die genannten Fahrzeuge oder Karten sollen so schnell wie möglich erkannt und mit der Hand berührt werden.

Spielvorbereitung

Alle Fahrzeuge und Karten werden auf dem Tisch ausgebreitet.

Spielablauf

Ein Text (siehe ab Seite 15) wird ausgewählt und vorgelesen.

- **Wird ein auf dem Tisch liegendes Fahrzeug oder eine Karte genannt?**

Wer zuerst die Hand auf das Fahrzeug oder die Karte legt, darf sie sich nehmen und vor sich ablegen.

Spielende

Wer am Ende des Textes die meisten Fahrzeuge und Karten vor sich liegen hat, gewinnt.

Übrigens ...

Damit die Spielgeschichten bis zum Schluss spannend bleiben, kommen nicht immer alle Spielfiguren bzw. 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

Spiele kleinere Kinder oder ein Kind allein, kann man auf das schnelle Zugreifen verzichten. Taucht ein Fahrzeug oder eine Karte auf, wird kurz gestoppt und die Kinder suchen gemeinsam das entsprechende Fahrzeug oder die Karte und benennen sie.

Diese folgende Variante fördert zusätzlich das Gedächtnis: Jedes genannte Fahrzeug 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 Fahrzeuge und Karten zum Spiel gehören, denn Fahrzeuge oder Karten, die in der Schachtel versteckt sind, sollen genannt werden.

Spielvorbereitung

Sechs beliebige Fahrzeuge 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 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, eins 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 keins abgeben.

- **Wird ein Teil genannt, das sich bereits im Besitz eines Kindes befindet?**
Wer „Das ist schon weg!“ ruft, bekommt eine beliebige Karte oder ein Fahrzeug aus der Tischmitte.

Spielende

Wenn keine Fahrzeuge und Karten mehr auf dem Tisch liegen, endet das Spiel. Wer die meisten Fahrzeuge und Karten sammeln konnte, gewinnt.

C) Weitere Spielideen

1. Durcheinander auf der Baustelle

Ein Merkspiel für 2 - 4 Kinder ab 4 Jahren.

Oje, was ist das nur für ein Durcheinander auf der Baustelle! In der Nacht hat ein Sturm alles durcheinander gewirbelt. Könnt ihr Bauarbeiter Seppi helfen, wieder Ordnung zu schaffen?

Spielvorbereitung

Sortiert die Karten nach Werkzeugen, Baumaterialien und Kleidungsstücken – die verschiedenen Rückseiten helfen euch. Mischt jede Gruppe einzeln und stapelt sie in einer Reihe verdeckt in der Tischmitte.

Stellt vor jeden der drei Stapel ein beliebiges Fahrzeug.

Haltet den Würfel bereit.

Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer hat zuletzt einen Bagger gesehen? Du darfst beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das älteste Kind und würfelt.

Welche Farbe ist auf dem Würfel zu sehen?

Jedem Fahrzeug ist eine Farbe zugeordnet. Du musst jetzt raten, was auf der obersten Karte des Stapels vor dem gewürfelten Fahrzeug abgebildet ist. Gib laut deinen Tipp ab.

Achtung:

Die Rückseite der Karte hilft dir – denn hier sind alle Werkzeuge, Baumaterialien und Kleidungsstücke abgebildet.

Decke anschließend die oberste Karte für alle gut sichtbar auf und kontrolliere deinen Tipp.

- **Tipp richtig?**

Prima! Du darfst die Karte nehmen und vor dich legen.

- **Tipp falsch?**

Schade! Lege die Karte wieder verdeckt auf den Stapel zurück. Alle versuchen sich die Abbildung der Karte zu merken.

Anschließend ist das nächste Kind mit Würfeln an der Reihe.

Spielende

Sobald bei einem Stapel die letzte Karte erraten wurde, endet das Spiel. Alle Kinder stapeln ihre gewonnenen Karten. Das Kind mit dem höchsten Stapel hat Seppi am besten geholfen und wird zum Oberbaustellenarbeiter ernannt.

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 16 Karten offen in die Tischmitte.

Spielablauf

Das älteste Kind beginnt und sucht sich geheim eine Karte aus. Anschließend erklärst du, was auf der Karte zu sehen ist oder was man mit dem Gegenstand auf der Karte machen kann.

Beispiel: „Damit kann man einen Nagel aus der Wand ziehen“
(= Zange)

Das Kind, das zuerst seine Hand auf die richtige Karte legt, darf sich diese nehmen. Anschließend beschreibt dieses Kind eine der übrigen Karten.

Wichtig:

- Nimm die ausgewählte Karte nicht in die Hand und zeige auch nicht darauf. Die anderen Kinder dürfen nicht erkennen, für welche Karte du dich entschieden hast.
- 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, bekommt niemand diese Karte. Die Karte bleibt 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.*

Ein Tag mit Seppi

Seppi ist Bauarbeiter. Früh am Morgen steht er auf und macht sich bereit für den Tag. Auf einer Baustelle kann viel passieren, deshalb braucht Seppi auch ganz besondere Kleidung, zum Beispiel seinen **Blaumann**. Das ist ein Arbeitsanzug für Bauarbeiter. Damit ihm kein **Ziegelstein** auf den Kopf fällt, muss Seppi einen **Helm** tragen.

Da auf der Baustelle oft Funken sprühen, zum Beispiel wenn geschweißt wird, setzt er sich eine Schutzbrille auf. Laut wird es, wenn der **Bohrer** bohrt und der **Hammer** hämmert. Deshalb setzt sich Seppi Ohrenschützer auf die Ohren. Und ganz besonders feste **Schuhe** muss er tragen, weil er auf einem Gerüst oder dem matschigen Boden sehr schnell ausrutschen könnte. Dazu kommen die **Arbeitshandschuhe**, die Hände und Finger schützen. Dann zieht Seppi über seine Kleidung noch eine **Schutzweste**, damit er auch im Dunkeln zu sehen ist. Zum Schluss legt er sich den **Werkzeuggürtel** um: Jetzt hat er die **Zange**, die Nägel und die **Schrauben** immer bereit!

So, nun ist Seppi für den Arbeitstag gerüstet. Ein großer **Sandhaufen** liegt auf dem Bauplatz, der vom vielen Regen schon ganz hart geworden ist. Seppi reißt den **Zementsack** auf, schaufelt ihn mit der **Schaufel** in die Karre und fährt ihn dorthin, wo er gebraucht wird: zum **Betonmischer**.

An der Wand des noch unfertigen Hauses steht ein großes Gerüst mit einem Lastenaufzug. Seppi nimmt den Bohrer in die Hand und fährt mit dem Aufzug in den dritten Stock, wo er Leitungen verlegen muss. Als er auf einer **Leiter** steht, sieht er unten seine Kollegen mit dem **Bagger** und der **Dampfwalze** arbeiten. Ein Lastwagen bringt gerade neue **Steine**, die abgeladen werden müssen.
Ein ganz normaler Tag für Seppi, den Bauarbeiter.

(Info: Es bleibt keine Figur oder Karte übrig)

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.

An die Arbeit!

Welche Maschine mischt die Masse,
die Steine zusammenhält?

Betonmischer

Womit können runde Löcher in Wände
gemacht werden?

Bohrer

Womit schlägt man einen Nagel in die Wand?

Hammer

Womit schützt der Bauarbeiter seinen Kopf?

Helm

Was braucht er, um irgendwo hochzusteigen?

Leiter

Was schützt seine Zehen,
wenn etwas herunterfällt?

Schuhe

Was braucht er, um alle Werkzeuge
bei sich zu tragen?

Werkzeuggürtel

Welches große Gerät mit Raupen
räumt viel Schutt beiseite?

Bagger

Was schützt Hände und Finger?

Handschuh

Welches Material liegt auf einem Haufen?

Sand

Womit bekommt der Bauarbeiter
den Sand auf die Karre?

Schaufel

Was zieht er sich über die Jacke,
damit ihn alle sehen?

Schutzweste

Und womit baut man eine schön
gerade rote Wand?

Ziegelsteine

Womit zieht der Bauarbeiter die Nägel
aus Brettern und Wänden?

Zange

Womit kann er Wege und Straßen glätten?

Dampfwalze

Und wie nennt man seinen Arbeitsanzug?

Blaumann

(Info: Es bleiben noch der Zementsack, die Steine und die Schrauben übrig)

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 sollt man das gesuchte Wort auch auslassen und den Satz zuerst bis zu Ende vorlesen.

Auf dem Bau

Der Seppi ist ein Bauarbeiter,
mauert und steht auf einer **Leiter**.
Den **Helm**, den trägt er auf dem Kopf,
versteckt darunter seinen Schopf.

Den **Blaumann** hat er angezogen.
Der steht ihm gut, ist nicht gelogen.
Den **Werkzeuggürtel** umgeschnallt,
sonst läuft er viel und wird schnell alt.

Mit der **Schaufel** schippt er **Sand**
auf die Karre bis zum Rand.
Zementsack auf, **Betonmischer** an,
die schwerste Arbeit ist jetzt getan.

Den **Hammer** nimmt er in die Hand
und schlägt ein Loch in eine Wand.
Der Stein ist hart, er kann nicht mehr,
Er weiß, da muss der **Bohrer** her.

Es ist laut – Ohrenschützer auf!
Dann nimmt die Arbeit ihren Lauf.
Handschuh an, die **Schuh** zuschnüren,
so kann ja gar nichts mehr passieren.

Der **Bagger** kommt, er hat die geraden
Ziegelsteine aufgeladen.
Seppi ist heute etwas bange,
er sucht verzweifelt nach der **Zange**.

Die **Schrauben** klappern, die **Dampfwalze** zischt,
doch Seppi hat das Frühstück aufgetischt.
Schluss mit der Arbeit, jetzt ist Pause.
Seppi isst Brot und trinkt 'ne Brause.

(Info: Es bleibt noch die Schutzweste übrig)

Reime

Die Zeilen werden einzeln bis auf den Reim vorgelesen. Betonen Sie beim Vorlesen besonders die **roten**, **fett** gedruckten Wörter.

Der Schelm ohne Helm

Bind ihn zu , deinen...	...Schuh.
Zieh ihn schnell an , deinen...	...Blaumann.
In der Kammer liegt ein...	...Hammer.
Ich such schon lange meine...	...Zange.
Für den Bauch das Beste ist 'ne warme...	...Schutzweste.
Komm schon weiter auf der...	...Leiter.
Nur ein Schelm trägt keinen...	...Helm.
Kein Geraufel um die...	...Schaufel!
Da lag doch vorher noch der...	...Bohrer.
Als Baustoff ist bekannt der...	...Sand.
Ist ein großer Zischer , der...	...Betonmischer.
Unter meiner Laube liegt 'ne kleine...	...Schraube.
Ich hab leider keineZiegelsteine.
Der Bauarbeiter trägt Huckepack den...	...Zementsack.
In diesem Viertel trägt man 'nen...	...Werkzeuggürtel.

(Info: Es bleiben noch der Zementsack, die Dampfwalze, die Steine und der Handschuh übrig)

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