



Spielanleitung

Ratz Fatz

Ratzolino



Ratz Fatz

Ratzolino



Vier Lernspielideen mit Geschichten, Gedichten und Rätseln von Hajo Bücken.
Mit Illustrationen von Edda Skibbe, Coverillustration von Katharina Wiecker.

HABA[®]

Liebe Eltern, liebe Spielerinnen und Spieler!

Dies ist ein Spiel voll mit Ideen und Anregungen, Geschichten, Rätseln und Gedichten rund um die beiliegenden Spielfiguren.

Auf spielerische Art werden Sprachfähigkeit, Fantasie, Konzentration und Reaktion gefördert. Eine Spielleiterin/ein Spielleiter liest vor, die Kinder hören zu, sehen die Spielfiguren an, raten, reimen und greifen zu, so bald eine Figur erwähnt wird.

Dies ist die zweite Folge unseres Spieles „Ratz-Fatz“. Der Inhalt der Schachtel bietet Ihnen wieder Spielspaß, dieses Mal mit vier Lernspielideen für 1 - 6 Kinder ab 3 Jahren und eine Spielleiterin/einen Spielleiter.

Das Heft enthält 12 Geschichten, wovon die Geschichten 8 bis 12 durch das Material aus dem Grundspiel „Ratz-Fatz“ (HABA Artikel-Nr. 4566) ergänzt werden können, jedoch auch vollständig mit dem Material dieser Schachtel spielbar sind.

Natürlich können Sie auch eigene Geschichten erfinden oder Ihre Kinder Geschichten erfinden lassen!

In den Texten sind die Bezeichnungen der Spielfiguren jeweils hervorgehoben.

Spieldauer:

10 - 20 Minuten pro Spiel

Spielinhalt:

- 19 farbige Spielfiguren
- 10 Spielsteine
- 1 Spielheft

Inhaltsverzeichnis

Seite

Die Spielfiguren

Übersicht	4
-----------	---

Die Spielideen

Pass auf!	<i>für 1 Kind ab 3 Jahren</i>	6
Ordne zu!	<i>für 1 - 6 Kinder ab 3 Jahren</i>	7
Greif zu!	<i>für 2 - 6 Kinder ab 4 Jahren</i>	8
Schau hin!	<i>für 2 - 6 Kinder ab 5 Jahren</i>	9

Geschichten, Gedichte und Rätsel

Schweinefest	<i>Gedicht</i>	<i>für Kinder ab 3 Jahren</i>	10
Der Ausflug	<i>Geschichte</i>	<i>für Kinder ab 3 Jahren</i>	11
Nicht so schnell!	<i>Farbenrätsel</i>	<i>für Kinder ab 4 Jahren</i>	12
Was steht im Stall...?	<i>Rätsel</i>	<i>für Kinder ab 4 Jahren</i>	13
Stimmt nicht!	<i>Farbenrätsel</i>	<i>für Kinder ab 4 Jahren</i>	14
Komisch, komisch!	<i>Gedicht</i>	<i>für Kinder ab 4 Jahren</i>	15
Was mag das sein?	<i>Rätsel</i>	<i>für Kinder ab 6 Jahren</i>	16

Geschichten, Gedichte und Rätsel, die durch das Spielmaterial aus dem Grundspiel „Ratz-Fatz“ ergänzt werden können

Treffpunkt im Wald	<i>Geschichte</i>	<i>für Kinder ab 3 Jahren</i>	17
Rätselrunde	<i>Rätsel</i>	<i>für Kinder ab 4 Jahren</i>	19
Reimen und Raten	<i>Frage- und Reimspiel</i>	<i>für Kinder ab 4 Jahren</i>	20
Farbiger Anfang	<i>Farbenrätsel</i>	<i>für Kinder ab 6 Jahren</i>	23
Buchstabensuche	<i>Zuordnen</i>	<i>für Kinder ab 6 Jahren</i>	24

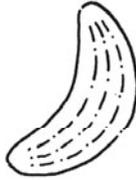
Diese Spielfiguren sind enthalten:



Apfel, grün



Auto, gelb



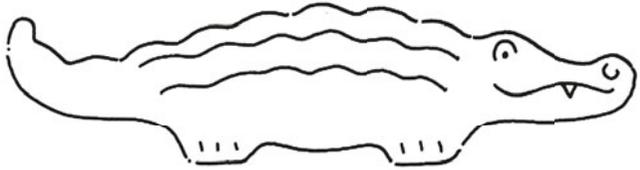
Banane, gelb



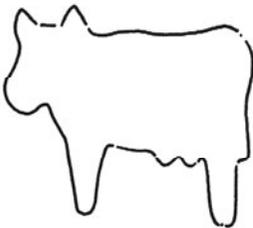
Blume, gelb



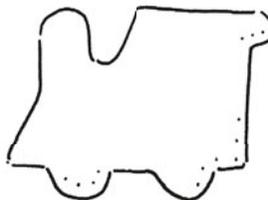
Eichhörnchen, braun
Eichhörnchen, rot



Krokodil, grün



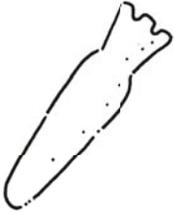
Kuh, orange



Lok, blau



Milchkanne, weiß



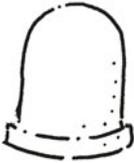
Mohrrübe, orange



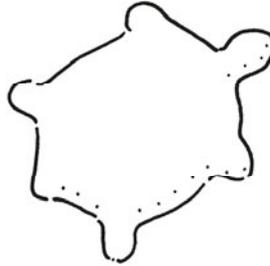
Pferd, weiß



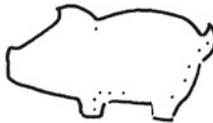
Pflaume, blau



Schokokuss, braun



Schildkröte, grün



Schwein, blau
Schwein, grün



Streichholz, natur, roter Kopf



Zwieback, braun

Spielidee 1

Pass auf!

LernSpiel für einzelne Kinder ab 3 Jahren und eine/n Vorlesende/n.

Spielziel

Das genannte Teil erkennen, ergreifen und zu sich nehmen.

Spielvorbereitung

Alle Spielfiguren werden auf dem Tisch ausgebreitet.
Die Spielsteine werden separat bereit gelegt.

Spielablauf

Eine Geschichte oder ein Gedicht wird ausgewählt und vorgelesen (z.B. Text Nr. 1 oder 2).

- Während des Vorlesens heißt es nun für Ihr Kind: Gut zuhören!
- Aufgepasst:
Wenn eine auf dem Tisch liegende Spielfigur genannt wird, greift es schnell zu und legt sie vor sich ab.
- Bemerkte Ihr Kind, dass eine Spielfigur weitere Male genannt wird?
Zur Belohnung darf es sich jeweils einen Spielstein nehmen.

Spielende

Ist die Geschichte vollständig vorgelesen, so endet das Spiel.
Gemeinsam mit Ihrem Kind überprüfen Sie nun, ob es alle genannten Figuren erkannt und genommen hat.

Spielvariante für Kinder ab 5 Jahren

Hier kommt es zusätzlich noch auf ein gutes Gedächtnis an.
Jedes genannte Teil wird in den Karton zurückgelegt.
Ist die Geschichte vollständig vorgelesen, so versucht Ihr Kind, die genannten Dinge der Reihe nach (wie sie in der Geschichte vorkommen) aufzuzählen.



Spielidee 2

Ordne zu!

Zuordnungsspiel für 1 - 6 Kinder ab 3 oder 4 Jahren.

Die Spielleiterin/der Spielleiter stellt einem Kind eine der untenstehenden Aufgaben. Schafft es nicht sie zu lösen, dürfen alle anderen Kinder helfen. Ist die Aufgabe gelöst, werden die Figuren wieder zu den anderen gelegt. Reihum im Uhrzeigersinn kommt jedes Kind an die Reihe.

Zum Einstieg

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

Aufgaben ab 3 Jahren

Suche heraus ...

- alle Tiere
- alles, was man essen kann
- alles, was süß schmeckt
- alles, was grün ist (... gelb, rot, braun etc.)
- alles, was lebt
- alles, was hart ist (... weich)
- alles, was schnell ist (... langsam)
- alles, was ein Fell hat (... Federn)
- alles, was laufen kann
- alles, was schwimmen kann

Aufgaben ab 4 Jahren

Suche heraus ...

- alles, was du tragen kannst
- alles, worauf oder worin man sitzen kann
- alles, was sich von selbst bewegen kann
- alles, was schreien kann
- alles, was essbar ist
- alles, was zahm ist (... wild)
- alles, was Obst ist
- alles, was Ohren hat

Spielidee 3

Greif zu!

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

Spielziel

Die genannten Teile sollen so schnell wie möglich erkannt und gegriffen werden.

Spielvorbereitung

Alle Spielfiguren werden auf dem Tisch ausgebreitet.
Die Spielsteine werden separat bereit gelegt.

Spielablauf

Ein Text wird ausgewählt und vorgelesen.

- **Wird eine auf dem Tisch liegende Spielfigur genannt?**
Wer zuerst die Hand auf der Spielfigur hat, darf sie sich nehmen und vor sich ablegen.
- **Wird ein Teil noch einmal genannt?**
Wer das bemerkt und als Erste/r ruft: „Das ist schon weg!“, bekommt einen Spielstein als Belohnung.

Spielende

Wer am Ende der Geschichte die meisten Spielfiguren und Spielsteine vor sich liegen hat, gewinnt.

Übrigens ...

- Damit die Spielgeschichten bis zum Schluss spannend bleiben, kommen nicht alle Spielfiguren im Text vor. Wenn er zu Ende gelesen ist, liegen also noch einige Teile auf dem Tisch und bleiben übrig.
- Bei den Gedichten und Rätseln sollten Sie nach mehrmaligem Vorlesen die Reihenfolge vertauschen oder auch einfach einen Vers oder einige Fragen weglassen.



Spielidee 4

Schau hin!

Gedächtnisspiel für 2 - 6 Kinder ab 5 Jahren und eine/n Vorlesende/n.

Spielziel

Voraussetzung für dieses Spiel ist, dass die Kinder bereits ungefähr wissen, welche Spielfiguren zum Spiel gehören. Denn es sollen Spielfiguren genannt werden, die in der Schachtel versteckt sind.

Spielvorbereitung

Zehn beliebige Spielfiguren werden auf dem Tisch verteilt, alle übrigen bleiben in der geschlossenen Schachtel. Die Spielsteine werden bereit gelegt.

Spielablauf

Ein Text 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, dem Kind, das den Irrtum bemerkt hat, eines der bereits erbeuteten Teile abgeben.

- **Wird ein Teil genannt, das sich bereits im Besitz eines Kindes befindet?**
Wer „Das ist schon weg!“ ruft, bekommt einen Spielstein als Belohnung.

Spielende

Wenn keine Spielfigur mehr auf dem Tisch liegt, endet das Spiel.

Wer die meisten Spielfiguren und Spielsteine ergattern konnte, gewinnt.

Geschichten, Gedichte und Rätsel

Die acht Texte sind nach Schwierigkeit geordnet.

*Bevor der gesuchte Begriff (**fett und grün gedruckt**) ausgesprochen wird, kann zur Vereinfachung eine kleine Pause eingelegt werden.*

1. Schweinefest

Gedicht für Kinder ab 3 Jahren. Alle Spielfiguren liegen auf dem Tisch.

Das **blaue** und das **grüne Schwein**,
die laden alle Tiere ein.

Zu ihrem Fest da kommen dazu
das schnelle **Pferd**, die dicke **Kuh**.

Die blaue **Lok**, die pustet und lacht
sie hat **zwei Eichhörnchen** mitgebracht.

Vom fernen Fluss mit Namen Nil
kommt zu Besuch das **Krokodil**.

Die **Schildkröte** läuft im Tippelschritt
und bringt sogar 'ne **Blume** mit.

Der Bauer fährt im **Auto** vor,
da singen die Tiere laut im Chor:

„Wir wollen Gutes für den Gaumen!
Wo bleiben **Äpfel, Möhren, Pflaumen?**“

Mohrrübe und **Zwieback** her,
wir haben Hunger, wollen mehr!“

Und als Nachtisch – ganz zum Schluss –
nimmt jedes Tier 'nen **Schokokuss**.



Übrig bleiben Streichholz, Banane und Milchkanne.

2. Der Ausflug

Eine Geschichte für Kinder ab 3 Jahren.

Alle Spielfiguren und die Spielsteine liegen auf dem Tisch.

Eine **Mohrrübe** wollte einen Ausflug zur Wiese machen, um eine **Blume** zu pflücken. Sie fragte ihren Freund, den **Zwieback**, ob er Lust habe mitzukommen. Gemeinsam machten sie sich auf den Weg.

Der **Zwieback** schrie plötzlich: „Ach du Schreck, da kommen **zwei Eichhörnchen**, die sind bestimmt hungrig und wollen uns aufessen!“

Schnell versteckten sich die beiden hinter einer **Milchkanne**, bis die Gefahr vorüber war. Neben der **Milchkanne** stand eine **Kuh** und sah die beiden erstaunt an. „Entschuldigung“, fragte die **Mohrrübe** mutig, „wie kommen wir wohl zur Wiese?“ „Am besten mit der **Lok**“, meinte die **Kuh**, „aber wenn ihr eine **Banane** habt, bringt euch vielleicht auch die **Schildkröte** hin.“

Da die beiden kein Futter für die **Schildkröte** dabei hatten, warteten sie auf die **Lok** und schauten sich ein wenig um.

Nicht weit entfernt fand ein Wettbewerb statt: Zwischen einem **Pflaumen-** und einem **Apfelbaum** veranstalteten **zwei Schweine** einen Wettlauf. Am Ziel wartete das **Pferd** als Schiedsrichter: Den **Schokokuss** als Belohnung hielt es schon bereit.

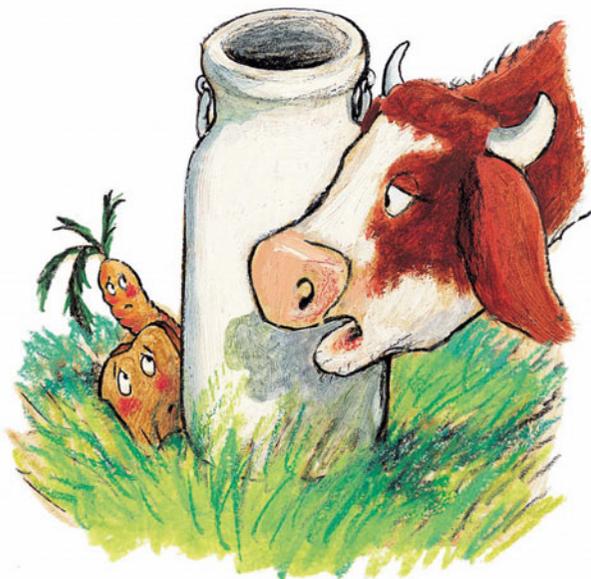
Beide Schweinchen rannten sehr schnell und kamen gleichzeitig am Ziel an.

So musste das **Pferd** ein **Streichholz** ziehen, um den Preis auszulösen.

Die beiden Reisenden warteten sehr lange, doch die **Lok** kam nicht.

Schließlich fuhr ein **Auto** vorbei und nahm die beiden zur Wiese mit.

Übrig bleibt das Krokodil.



3. Nicht zu schnell!

Farbenrätsel für Kinder ab 4 Jahren.

Alle Spielfiguren und die Spielsteine liegen auf dem Tisch.

Um das Spiel schwerer zu machen, können Sie beim Vorlesen pro Farbe ein Rätsel weglassen.

Zusatzregel:

Wer zu schnell ist und deshalb nach einer falschen Spielfigur greift, muss eine bereits gewonnene Figur wieder in die Mitte legen.

Es ist grün. Es ist ein Tier. Es hat viele Zähne. **Krokodil**

Es ist grün. Es ist ein Tier. Es ist sehr langsam. **Schildkröte**

Es ist grün. Es ist ein Tier. Es wälzt sich im Dreck. **Schwein**

Es ist grün. Es ist kein Tier. Es schmeckt. **Apfel**

Es ist rot. Am Kopf. **Streichholz**

Es ist rot. Es ist ein Tier. **Eichhörnchen**

Es ist gelb. Es schmeckt gut. **Banane**

Es ist gelb. Es wächst auf der Wiese. **Blume**

Es ist gelb. Es ist schnell. **Auto**

Es ist braun. Es lebt. **Eichhörnchen**

Es ist braun. Es ist hart. **Zwieback**

Es ist braun. Es ist weich. **Schokokuss**

Es ist weiß. Es ist etwas drin. **Milchkanne**

Es ist weiß. Es läuft schnell. **Pferd**

Es ist orange. Es ist ein Tier. **Kuh**

Es ist orange. Es ist ein Gemüse. **Mohrrübe**

Es ist blau. Es grunzt. **Schwein**

Es ist blau. Es ist schnell. **Lok**

Es ist blau. Es ist süß. **Pflaume**



4. Was steht im Stall...?

Fragespiel für Kinder ab 4 Jahren.

Alle Spielfiguren liegen auf dem Tisch.

Die Fragen werden vorgelesen. Die Kinder rufen zuerst laut den gesuchten Begriff und dürfen dann zugreifen.

Zu manchen Fragen passen zwei Spielfiguren.

Lassen Sie beim Vorlesen jeweils zwei Fragen weg, so dass bis zum Schluß Teile auf dem Tisch liegen bleiben.

Wer steht im Stall und wird gemolken? **Kuh**

Was ist süß und weich und gelb? **Banane**

Was hat Räder aus Eisen und zieht Waggons hinter sich her? **Lok**

Was frisst der Hase besonders gern? **Mohrrübe**

Was ist innen weiß und klebrig? **Schokokuss**

Was wächst auf dem Baum und hat nur einen Kern? **Pflaume**

Was wächst auf der Wiese und duftet? **Blume**

Wer trägt seinen Panzer und frisst gerne Salat? **Schildkröte**

Was klettert viel schneller als du den Baum hoch? **Eichhörnchen** (2)

Worin wird Milch nach dem Melken aufbewahrt? **Milchkanne**

Was wächst am Baum und ist knackig und saftig? **Apfel**

Was kann im Trab oder Galopp laufen? **Pferd**

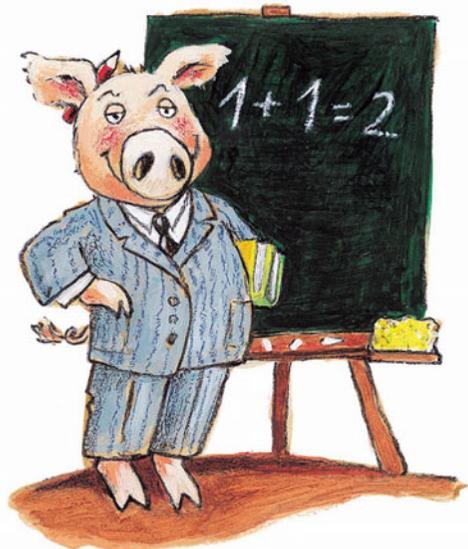
Was kann schwimmen, ist gefährlich und gefräßig? **Krokodil**

Was ist sehr schnell und hat vier Räder? **Auto**

Womit was kann man eine Kerze anzünden? **Streichholz**

Was bekommst du oft zu essen, wenn du Bauchweh hast? **Zwieback**

Was hat einen Rüssel und einen Ringelschwanz? **Schwein** (2)



5. Stimmt nicht!

Farbenverwirrspiel für Kinder ab 4 Jahren.

Alle Spielfiguren liegen in der Mitte der Spielfläche.

Die einzelnen Sätze werden vorgelesen.

Das Kind, das zuerst die richtige Farbe ruft,
bekommt die angesprochene Spielfigur.

Richtig schwarz gebacken schmeckt Zwieback wunderbar. **braun**

In Rothenburg fahren viele rote Autos. **gelb**

Es hat einen gelben Kopf, ohne sich zu schämen! **rot**

In unserem Dorf gibt es goldene und silberne Schweine. **grün** und **blau**

So ein weißer Schokokuss ist einfach lecker. **braun**

Im Gras sieht man die gelben Schildkröten nicht. **grün**

Am besten schmecken ja doch die grünen Pflaumen. **blau**

Im Stall meines Onkels steht ein ganz schwarzes Pferd. **weiß**

Im Keller steht eine ganze Kiste voller blauer Mohrrüben. **orange**

Eine kleine rosa Lok zog die Wagen den Berg hinauf. **blau**

Bei uns zu Hause gibt es nur schwarzweiße Kühe. **orange**

In unserem Zoo gibt es ein braunes Krokodil. **grün**

Milch hole ich immer in der blauen Milchkanne. **weiß**

In Kanada leben grasgrüne Eichhörnchen. **rot** und **braun**

Auf der Wiese hinter dem Haus wachsen viele rote Blumen. **gelb**

Reife, süße Bananen sind grün. **gelb**

Am Baum hängen lila Äpfel. **grün**



6. Komisch, komisch!

Merkwürdige Verse für kleine und große Kinder ab 5 Jahren.

Ändern Sie nach mehrmaligem Vorlesen die Reihenfolge der Verse /lassen Sie einige weg.

Die **Kuh** da auf der Wiese
hört auf den Namen Liese.

Ein **Pferd** springt übers Gatter,
erschreckt die Ringelnatter.

Zwei Eichhörnchen im Sonnenschein
treffen auf ein blaues Schwein.

Das **grüne Schwein** ist krank,
liegt auf der Gartenbank.

Das große grüne **Krokodil**
frisst dauernd und auch viel zu viel.

Die kleine, grüne **Schildkröte**
spielt gerne auf der Blockflöte.

Der **Apfel** hängt am Baume
und träumt von einer **Pflaume**.

Es schmeckt auf der **Banane**
fast alles – auch die Sahne.

Die **Blume** steht in voller Pracht.
Die Biene sieht das gern und lacht.

Der Hase schnuppert am Wegesrand,
die **Mohrrübe** hat er gleich erkannt.

Ein dunkelbrauner **Schokokuss**
fährt gerne mit dem Omnibus.

Das **Auto** von Susanne
hat heute eine Panne.

Die **Lok**, die nicht gut ziehen kann,
hält an jeder **Milchkanne** an.

Das **Streichholz** – dass es sowas gibt –
hat in den **Zwieback** sich verliebt.



7. Was mag das sein?

Rätsel für Kinder ab 6 Jahren.

Alle Spielfiguren liegen auf dem Tisch.

Was wird weit weg von hier geerntet und bekommt, wenn es sehr reif ist, eine fleckige Schale? **Banane**

Was ist es? Den Vater nennt man Hengst, die Mutter Stute und das Kind Fohlen. **Pferd**

Wer knabbert gerne Nüsse und klettert wie der Wind den Baum hinauf? **Eichhörnchen**

Wer legt Eier und gräbt sie in den Sand ein? **Schildkröte**

Gibt es rot, grün und gelb und innen findest du braune Kerne. **Apfel**

Wer wird klein und rosig Ferkel genannt, groß und stark Sau oder Eber? **Schwein**

Was ist im Wald zu gefährlich, weil dabei Feuer entstehen kann? **Streichholz**

Sie hat so schöne Namen wie Tulpe, Rose, Narzisse oder Orchidee. **Blume**

Was wurde früher mit Kohlen geheizt und stieß viel Dampf aus? **Lok**

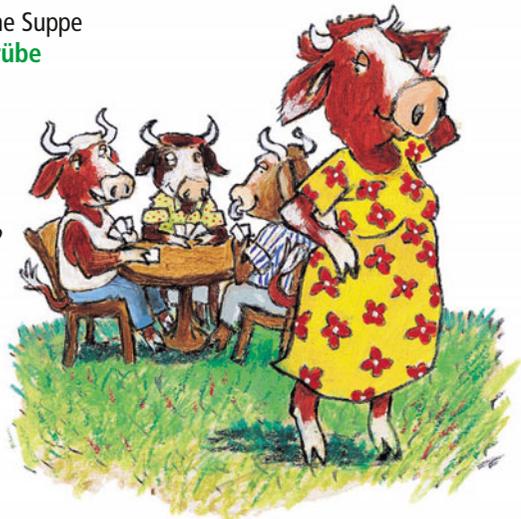
Du kannst sie in den Salat schnibbeln, eine Suppe oder einen Kuchen draus machen. **Mohrrübe**

Die Männer dieses Tieres heißen Stier oder Ochse. Und die Frau...? **Kuh**

Was schmeckt als Mus besonders gut und auf dem Kuchen auch nicht schlecht? **Pflaume** oder **Apfel**

Es ist eine klebrige Süßigkeit und ein Teil kommt in der Liebe vor. **Schokokuss**

Sie ist rund und hohl und für Flüssigkeiten gedacht. **Milchkanne**



Die nun folgenden Geschichten können mit den 19 Teilen dieses Spieles und zusätzlich mit den 36 Teilen des Grundspieles „Ratz-Fatz“ gespielt werden.

Hinweis für Familien, die nur „Ratzolino“ besitzen:

Die Teile die in diesem Spiel vorhanden sind, sind **grün** und **fett** markiert.

Die Teile, die aus dem Grundspiel stammen, sind zusätzlich **kursiv** markiert.

Wer nur „Ratzolino“ besitzt, beachtet also die **kursiv** markierten Worte nicht.

8. Treffpunkt im Wald

Geschichte für Kinder ab 3 Jahren.

- Alle 19 bzw. 55 Teile und die Spielsteine werden in die Tischmitte gelegt.
- Die Teile, die in diesem Spiel vorhanden sind, sind **grün** und **fett** markiert.
Die Teile, die aus dem Grundspiel stammen, sind zusätzlich **kursiv** markiert.

Es waren einmal ein **grünes Schwein** mit Namen Wutz und ein **blaues Schwein**, das hieß Grunz. Beide lebten bei Konrad, dem Bauern, seinem Sohn, dem **Jungen** und seiner Tochter, dem **Mädchen**.

Die Kinder fuhren immer mit einer alten **Lok** und dem **gelben Auto** auf dem Hof umher, was den beiden **Schweinen** ganz und gar nicht gefiel. Ständig mussten sie zur Seite springen. Wenn dann auch noch Pluto, der **Hund**, frei herumlief, wurde es richtig gefährlich. Darum beschlossen sie, den Hof zu verlassen.

Eines Tages, als der Bauer auf der **Bank** saß und sich sonnte, nahmen Wutz und Grunz Reißaus. Sie winkten Lara, der **Katze**, die faul auf dem **Dach** des Stalles lag, noch einmal zu und liefen dann vom Hof. In einem Beutel hatten sie ein Stück **Käse**, einen **Keks** und einen **Zwieback** eingepackt, um unterwegs nicht zu verhungern. In der **Milchkanne** trugen sie ein wenig Limonade mit sich.

Zuerst wanderten sie durch den Garten. Dort standen viele Obst-**Bäume**, die voll mit prächtigen **Äpfeln**, prallen gelben **Birnen** und vielen, vielen **Pflaumen** waren. Dann liefen sie durch das Dorf, vorbei am alten **Turm**, an dessen Spitze eine **Fahne** im Wind flatterte. Auf dem Dorfteich schwamm die **Ente** um einen dicken **Fisch** herum. Vor der alten Schule saß Oma Alwine auf einem zerbrechlichen **Stuhl**. **Hahn** und **Huhn** spielten laut gackernd Nachlaufen. Der Bürgermeister kam mit dem **roten Auto** herbeigefahren, stieg aus und zog seinen **Hut**, um Oma Alwine zu begrüßen. Oma Alwine spielte währenddessen an ihrem **Ring** und dachte an längst vergangene Zeiten.

Wutz und Grunz betraten den Wald, der ganz dicht mit **Tannen** bewachsen war. Ganz dunkel war es dort und sie hörten eigenartige Geräusche. Doch sie hofften, dort ihren Freund Wühlbert, das schwarze **Wildschwein**, zu treffen. Darum nahmen sie all ihren Mut zusammen und stapften immer weiter.

Plötzlich raschelte es über ihnen und sie sahen, wie sich ein **rotes Eichhörnchen** und ein **braunes Eichhörnchen** die Äste hinauf und herunter jagten. Vor ihnen auf dem Erdboden blinzelte eine **Schildkröte** aus ihrem Panzer hervor.

Dann endlich wurde es heller und die beiden standen auf einer Wiese, auf der es viele Dinge zu sehen gab: unzählige **Pilze** wuchsen dort, ein **Hase** hoppelte im Gras umher, ein **Reh** knabberte an der Baumrinde. Ein **Pferd** galoppierte im Kreis herum, eine **Kuh** fraß genüsslich eine **Blume**. Zwei **Schafe** weideten neben einer **Ziege**, die an einer **Mohrrübe** knabberte.

„Kannst du uns wohl sagen, wie spät es ist?“, fragten die **Schweine** eine kleine **Maus**, die vorbeirannte und eine große **Uhr** um den Bauch trug. „Wir sind nämlich mit unserem Freund Wühlbert verabredet, der wollte schon um 10 **Uhr** hier sein.“

Die **Maus** schaute auf die **Uhr** und rief: „Es ist schon nach 10 **Uhr**. Wenn ihr hier noch warten wollt, so seid schön vorsichtig, denn gestern Abend war ein **Krokodil** hier!“ Die Freunde schauten ungläubig, doch die **Maus** war schon wieder verschwunden. Eine Wildgans, die im Gras saß, schüttelte den Kopf, schnatterte und legte schnell noch ein **Ei**.

„Lange bleibt es nicht mehr hell,“ meinte Grunz, „dann kommen die ersten **Sterne**, die **Wolken** gehen schlafen und es wird kalt.“

In einer kleinen Höhle machten sie es sich bequem. Vorsichtig zündete Grunz mit dem **Streichholz** eine Kerze an.

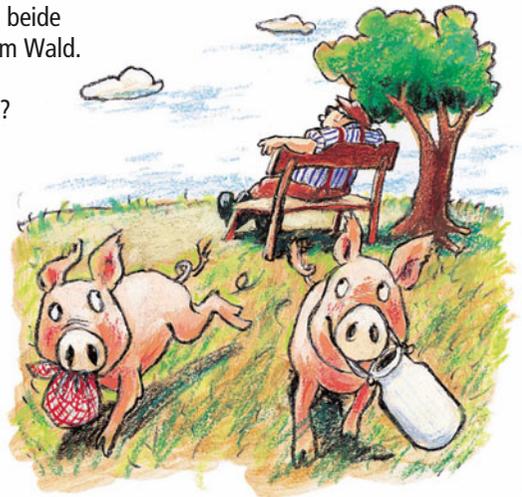
Als sie ihr Lager gemütlich eingerichtet hatten, aßen sie alles auf, was sie mitgenommen hatten. Unten im Beutel fanden sie noch eine **Banane** und ein paar **Kirschen**.

Zum Schlafen zog Wutz ihr Nachthemd mit den **Blumen** an. Grunz schlüpfte in seines, das mit kleinen **Herzchen** bedruckt war.

Dicht aneinander gekuschelt schliefen beide ein und träumten vom nächsten Tag im Wald.

Was meint ihr, ob das **Wildschwein** Wühlbert wohl morgen kommen wird?

*Übrig bleiben: Klammer,
Löffel, Schokokuss.*



9. Rätselrunde

Rätsel für Kinder ab 4 Jahren.

- Alle 19 bzw. 55 Teile werden in die Tischmitte gelegt.
- Die Spielsteine werden nicht benötigt.
- Die Teile, die in diesem Spiel vorhanden sind, sind **grün** und **fett** markiert. Die Teile, die aus dem Grundspiel stammen, sind zusätzlich **kursiv** markiert. Wer nur „Ratzolino“ besitzt, liest also nur die Fragen, die mit • markiert sind.

Wählen Sie für die Spielrunde etwa 30 Fragen aus und lesen Sie sie vor.
Zu manchen Fragen passen mehrere Figuren.

- Wer macht ständig „Muuuh!“? **Kuh**
- Was blüht auf der Wiese? **Blume**
Wer trägt Rock oder Hose? **Mädchen**
Was ist zum Sitzen da? **Stuhl, Bank**
- Wer lebt im Wald? **rotes** und **braunes Eichhörnchen, Reh, Hase, Wildschwein**
Was siehst du am Himmel? **Wolke, Stern**
- Was braucht zum Fahren Benzin? **gelbes Auto, rotes Auto**
- Was gibt es in kleinen Schachteln? **Streichholz**
- Was ist süß und knusprig und doch kein Kuchen? **Zwieback, Keks**
- Was gibt es in dunkelbraun und weiß? **Schokokuss**
- Wer hat ganz furchtbar viele Zähne? **Krokodil**
Wer hat einen Bart und meckert? **Ziege**
- Wer bekommt als Kinder Ferkel? **Schweine (2)**
- Was fährt auf Schienen? **Lok**
Was hat jede Kirche? **Turm, Dach, Uhr**
Wer heißt oft Bello, Rex oder Pluto? **Hund**
Wer hat Schuppen und Kiemen? **Fisch**
- Was hat nur einen Kern und ist Obst? **Pflaume, Kirsche**
Was haben Ente, Gans und Huhn gemeinsam? **Ei**
Was hat Blätter oder Nadeln? **Bäume (2)**
- Was ist krumm wie eine Gurke? **Banane**
- Wer läuft sehr langsam und frisst gerne Salat? **Schildkröte**
Wer legt Eier und wohnt auf dem Bauernhof? **Huhn, Ente**
Womit isst man die Suppe? **Löffel**
Was pocht im Körper? **Herz**
Wie sagt man zu einem männlichen Kind? **Junge**
Wer macht morgens „Kikerikiih!“? **Hahn**
Was schützt den Kopf vor Wind und Regen? **Hut**
Was wird aus Milch gemacht? **Käse**

- Was ist Obst und hat eine elektrische Schwester? **Birne**
- Was wächst unter der Erde und ist orange? **Mohrrübe**
- Welches Tier muss regelmäßig zum Friseur? **Schaf**
- Was hat Schneewittchen vergiftet? **Apfel**
- Was trägt man am Finger? **Ring**
- Wer trägt einen Sattel? **Pferd**
- Was kann sehr giftig sein? **Pilz**
- Was flattert im Wind? **Fahne**
- Was ist zum Tragen von Milch da? **Milchkanne**
- Wer kann schnurren? **Katze**



10. Reimen und Räten

Frage- und Reimspiel für Kinder ab 4 Jahren.

Der Reim wird vorgelesen, die Kinder nennen das letzte Wort und greifen zu der dazu gehörigen Spielfigur. Betonen Sie bitte beim Vorlesen das Reimwort besonders stark.

- Alle 19 bzw. 55 Teile werden in die Tischmitte gelegt.
 - Die Spielsteine werden nicht benötigt.
 - Die Teile, die in diesem Spiel vorhanden sind, sind **grün** und **fett** markiert. Die Teile, die aus dem Grundspiel stammen, sind zusätzlich **kursiv** markiert.
 - Wer nur „Ratzolino“ besitzt, liest nur die Reime, die mit • markiert sind.
- Was kann das grüne Tier bloß sein?
Ich glaub, es ist ein kleines – **Schwein**.
 - Die Milch trägt heut' die Anne
in einer weißen – **Milchkanne**.
- Paul liegt in der Wanne.
Sein Schaumbad riecht nach – **Tanne**.
- Ich hätte gern mit Sahne
die leckere – **Banane**.
- Was machst du denn im Schrank?
Setz dich doch auf die – **Bank**.

- Er zeigt mit seinem Stock
auf die kleine – **Lok**.

Er wackelt mit der Nase,
der kleine, dicke – **Hase**.

Ich bin im Wald und seh'
ein klitzekleines – **Reh**.

- Auf dem Sitz vom Schulbus
da klebt ein Stück vom – **Schokokuss**.
- Mein Freund, der hält sehr viel
vom grünen – **Krokodil**.

Was kommt heut' auf den Tisch?
Ein dicker, fetter – **Fisch**.

Die nette Tante Rut
trägt einen teuren – **Hut**.

Neben Opas Hammer
liegt eine kleine – **Klammer**.

Viel mehr als Mayonaise
mag ich ein Brot mit – **Käse**.

Ich steh in der Natur
und sehe keine – **Uhr**.

- Der Hase fragt: „Ich höre,
es gibt heute keine – **Möhre?**“
- Der Junge sah am Baume
'ne dicke, blaue – **Pflaume**.

Am Schlüsselbund, da hing
ein kleiner, grüner – **Ring**.

Hier kommt die Karawane.
Der Scheich schwenkt seine – **Fahne**.

Auf einem roten Rädchen
saß das kleine – **Mädchen**.

Schnauze heißt's, nicht Mund,
bei Katze und bei – **Hund**.

Das Schwein, das sitzt im Pfuhl.
Ich sitze auf dem – **Stuhl**.

Der Regen macht viel Krach,
er prasselt auf das – **Dach**.

Nein, er ist nicht aus Filz,
der dicke, braune – **Pilz**.

Ich schwör, ich war dabei:
Der Hahn bekam ein – **Ei**.

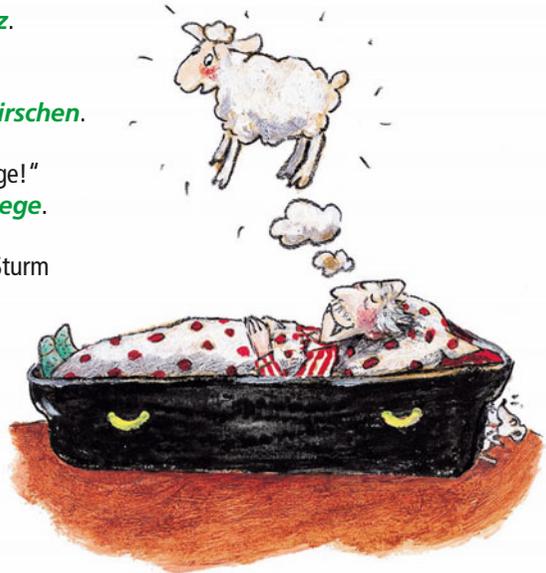
Es lag im Schlaf der Graf
und dachte an ein – **Schaf**.

Am Ende des Konzerts
versprach er ihr sein – **Herz**.

Mit den Zähnen knirschen
geht nicht sehr gut mit – **Kirschen**.

Es schrie ganz laut „Ich siege!“
schon vor dem Ziel die – **Ziege**.

Man steigt nicht grad' bei Sturm
auf einen hohen – **Turm**.



11. Farbiger Anfang

Farbenrätsel für Kinder ab 6 Jahren.

- Alle 19 bzw. 55 Teile werden in die Tischmitte gelegt.
- Die Spielsteine werden nicht benötigt.
- Die Teile, die in diesem Spiel vorhanden sind, sind **grün** und **fett** markiert.
Die Teile, die aus dem Grundspiel stammen, sind zusätzlich **kursiv** markiert.
Wer nur „Ratzolino“ besitzt, liest also nur die Rätsel vor, die mit • markiert sind.
- Stehen beide Spiele zur Verfügung, so werden die Rätsel vermischt vorgelesen.

- Fängt mit „M“ an und ist orange ... **Mohrrübe**
- Fängt mit „E“ an und ist braun ... **Eichhörnchen**
- Fängt mit „K“ an und ist grün ... **Krokodil**
- Fängt mit „Z“ an und ist braun ... **Zwieback**
- Fängt mit „B“ an und ist gelb ... **Banane** und **Blume**
- Fängt mit „T“ an und ist grün ... **Tanne**
- Fängt mit „F“ an und ist oben blau ... **Fahne**
- Fängt mit „H“ an und ist rot ... **Hahn** und **Herz**
- Fängt mit „S“ an und ist gelb ... **Stern**
- Fängt mit „A“ an und ist gelb ... **Auto**
- Fängt mit „U“ an und ist violett ... **Uhr**
- Fängt mit „K“ an und ist rot ... **Katze** und **Kirschen**
- Fängt mit „P“ an und ist braun ... **Pilz**
- Fängt mit „L“ an und ist violett ... **Löffel**



12. Buchstabenversuche

Spiel mit Figuren und Buchstaben für helle Köpfe ab 6 Jahren.

- Alle 19 bzw. 55 Teile werden in die Tischmitte gelegt.
- Die Spielsteine werden nicht benötigt.
- Die Teile, die in diesem Spiel vorhanden sind, sind **grün** und **fett** markiert.
Die Teile, die aus dem Grundspiel stammen, sind zusätzlich **kursiv** markiert.

Die Buchstaben werden vorgelesen. Wenn die Kinder die zugehörigen Wörter nicht finden, wird geholfen. Die Figuren werden hintereinander abgelegt, so dass die Reihenfolge nachvollzogen werden kann.

Sie können sich auch einen Buchstaben aussuchen und nur mit ihm spielen. Auch dann liegen alle 55 Figuren aus beiden Spielen auf dem Tisch.

Als erstes kommt ein **A**. Da haben wir ... **Apfel** und **gelbes Auto, rotes Auto**. Jetzt kommt ein **B**. Dazu gehören ... **Banane, Bank, Baum, Birne** und **Blume**. Jetzt käme das **C**, aber wir haben keine Figur, die so anfängt. Weiß jemand von euch etwas, das mit C beginnt?

Und nun das **D**. Da haben wir ... das **Dach**.

Es folgt das **E**. Dazu gehören ... **Ei, Eichhörnchen** und **Ente**.

Nun das **F**. Da haben wir ... **Fahne** und **Fisch**.

Jetzt kommt das **G**, es ist keine Figur mit G da. Kennt ihr ein Wort mit G?

Das **H** ist dran. Dazu gehören ... **Hahn, Hase, Herz, Huhn, Hund** und **Hut**.

Ein Wort, das mit **I** beginnt, ist nicht dabei, Aber eines mit **J**. Genau, ... der **Junge**.

Ganz viel beginnt mit **K**. Bekommen wir alles zusammen? ... **Käse, Katze, Keks, Kirschen, Klammer, Krokodil, Kuh**.

Das **L** ist an der Reihe. Da sind ... der **Löffel** und die **Lok**.

Es folgt das **M**. Wir finden ... **Mädchen, Maus, Milchkanne** und **Mohrrübe**.

Kein **N** zu sehen und auch kein **O**. Wem fällt dazu etwas ein?

Drei Wörter mit **P** gesucht. Es sind ... das **Pferd**, die **Pflaume** und der **Pilz**.

Der Buchstabe **Q** ist ein ganz schwieriger. Wie gut, das keine unserer Figuren so beginnt.

Aber das **R** ist wieder vertreten: Mit ... dem **Reh** und dem **Ring**.

Und nun das **S**. Da sind ... **Schaf, Schildkröte, Schokokuss, Schwein, Streichholz, Stern** und **Stuhl**.

Danach kommt das **T**. Dazu gehören ... die **Tanne** und der **Turm**.

Ein einziges **U** haben wir, ... die **Uhr**.

Das **V** ist nicht da, aber das **W**: Es gibt ...

das **Wildschwein** und die **Wolke**.

X und **Y** sind auch zu schwer.

Aber am Ende kommt noch das **Z** wie

... **Ziege** und **Zwieback**.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

unter www.haba.de/Ersatzteile können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

Dear Children and Parents,

At www.haba.de/Ersatzteile it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

Chers enfants, chers parents,

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur www.haba.fr dans la partie Pièces détachées.

Geachte ouders, lieve kinderen

via www.haba.de/Ersatzteile kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

Queridos niños, queridos padres:

en www.haba.de/Ersatzteile pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

Cari bambini e cari genitori,

sul sito www.haba.de/Ersatzteile (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

Queridas crianças, queridos pais,

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página www.haba.de/Ersatzteile para ver se há peças de reposição.

Kære børn, kære forældre,

på hjemmesiden www.haba.de/Ersatzteile kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

Kära barn, kära föräldrar,

se hemsidan www.haba.de/Ersatzteile, när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

Kedves Gyerekek, kedves Szül k!

A www.haba.de/Ersatzteile internetes címen egyszerű módon megérdeklődhettek, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



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



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**

We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront beaucoup de plaisir., HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderoogen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo eso que pone una lucecita brillante en los ojos de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità, e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

HABA[®]

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