



Ratz Fatz

Bingo





Bingo



Liebe Eltern, liebe Vorleserinnen und Vorleser!

Ratz-Fatz-Bingo ist ein lustiges Ohren-Spitz-Spiel voller Geschichten, Reimen und Rätseln für 2 - 4 Kinder von 4 - 12 Jahren.

Sie lesen vor, die Kinder hören zu und müssen dabei versuchen, die Ratz-Fatz-Begriffe (in den Texten **fett** gedruckt) auf ihrem Bingoplan zu finden. Zur Vereinfachung können Sie die gesuchten Begriffe jeweils besonders betonen oder eine kleine Pause machen, bevor Sie den Ratz-Fatz-Begriff aussprechen.

Wenn der Begriff genannt wurde, heißt es schnell das entsprechende Plättchen auf dem eigenen Bingoplan zu suchen und umzudrehen. So werden spielerisch Sprachfähigkeit, Konzentration, Reaktionsschnelligkeit und Feinmotorik gefördert.

Sie können auch andere Texte, die Ihre Kinder bereits kennen, einbeziehen und vorlesen: Ändern Sie dabei gegebenenfalls die vorkommenden Worte und Begebenheiten, sodass die im Spiel enthaltenen Motive erwähnt werden.

Natürlich können Sie zusammen mit Ihren Kindern auch eigene Reime, Geschichten und Rätsel erfinden – Ihrer Fantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Spieldauer

ca. 10 Minuten

Spielinhalt

- 4 Bingopläne
- 100 Plättchen (25 pro Spielerfarbe)
- 1 Schnecke
- 1 Schildkröte
- 1 Hund
- 1 Gepard
- 1 Spielheft

Inhaltsverzeichnis

Die Plättchen		Seite
		4
Die Spielidee		
Ratz Fatz Bingo 5x5		6
Variante Ratz Fatz Bingo 4x4		7
Variante Ratz Fatz Rätsel		7
Die Geschichten, Gedichte und Rätsel		
Verstecken macht Spaß	<i>Geschichte</i>	8
Ich halte heute Wache ...	<i>Reim</i>	9
Aller Anfang ...	<i>Rätsel</i>	11
Das große Reitturnier	<i>Geschichte</i>	12
Ene mene ... wer?	<i>Auszählreim</i>	14
Das schnellste von allen	<i>Gedicht</i>	15
Gerätzt – Geritzt	<i>Rätselreime</i>	16
Gesucht wird das Mhmh	<i>Rätsel</i>	17
Jetzt kommt Farbe ins Spiel	<i>Rätsel</i>	18
Alle meine Tiere	<i>Lied</i>	19
Kling klang	<i>Reim</i>	20
Weißt du was ist denn das?	<i>Rätselreime</i>	21
Tiere unterwegs	<i>Geschichte</i>	22





Die Plättchen



Drache Schnauf



Giraffe Grübchen



Schweinchen Suli



Ente Emily



Mäuserich Paul



Schaf Polly



Kaninchen Kiki



Schmetterling Blümchen



Tintenfisch Klecks



Frosch Fritzli



Raupe Sprinter



Schlange Seilchen

Affe Alfons



Waschmaschine



Katze Krümel



Badewanne



Nilpferd Taps



Hundehütte



Papagei Einerlei



Segelschiff



Bus



Windmühle



Koffer



Heuhaufen



Handy





Variante Ratz Fatz Bingo 5 x 5

Ein lustiges Ohren-Spitz-Spiel für 1 – 4 Kinder ab 4 Jahren und eine(n) Vorlesende(n).

Spielvorbereitung

Jedes Kind sucht sich einen Bingoplan aus und nimmt die 25 Plättchen mit der gleichen Farbe. Überzählige Bingopläne und Plättchen werden zurück in die Schachtel gelegt. Für das Grundspiel benötigt man die Seite des Bingoplans mit dem Raster von 5 x 5 Feldern. Die Kinder mischen ihre Plättchen verdeckt und legen auf jedes Feld des Bingoplans ein Plättchen. Wenn alle Plättchen verteilt sind, dürfen sie sie umdrehen, sodass die Motive zu sehen sind. Dann stellt man die vier Figuren so auf dem Tisch auf, dass alle Kinder sie gut sehen und erreichen können.

Und schon kann's losgehen!

Spielablauf

Suchen Sie eine Geschichte aus und lesen Sie sie vor. Immer wenn Sie ein **Ratz-Fatz-Wort (im Text fett gedruckt)** vorlesen, sollen die Kinder das entsprechende Plättchen auf ihrem Plan suchen und umdrehen. Wer als erstes 5 Plättchen in einer horizontalen oder vertikalen Reihe (keine Diagonale) umgedreht hat, muss schnell „Ratz-Fatz-Bingo!“ rufen und sich das schnellste Tier, den Geparden, aus der Mitte schnappen.

Lesen Sie die Geschichte weiter vor. Alle Kinder, auch das, das bereits den Geparden geschnappt hat, können weiterhin ihre Ohren spitzen und Plättchen umdrehen. Das nächste Kind, das eine komplette Reihe hat, darf nach dem Ruf „Ratz-Fatz-Bingo“ das zweitschnellste Tier, den Hund, schnappen. Das drittschnellste Kind die Schildkröte und das letzte Kind die Schnecke.

Spielende

Das Spiel endet, wenn Sie die Geschichte komplett vorgelesen haben. Dann sollten alle Plättchen auf den Bingoplänen umgedreht sein. Falls nicht, müssen die Kinder ihre Ohren beim nächsten Mal noch besser spitzen und am besten gleich noch eine Runde spielen. Gewinner ist, wer sich das schnellste Tier geschnappt hat.

Hinweis: Werden in einer Geschichte Ratz Fatz Begriffe mehrfach genannt, bleiben schon zugedeckte Plättchen weiterhin zugedeckt. Wenn jemand nicht richtig aufgepasst hat und sein Plättchen noch offen liegt, darf er es dann umdrehen.



Variante Ratz Fatz Bingo 4 x 4

Mit dem Raster von 4 x 4 Feldern ist das Spiel ein bisschen schwieriger.

Spielablauf

Es gelten die Regeln des Grundspiels (Bingo 5 x 5) außer folgenden Änderungen:

- Die Kinder mischen verdeckt alle 25 Plättchen und legen 16 Plättchen davon auf dem Plan aus. Die übrigen Plättchen werden nicht benötigt. Die 16 Plättchen werden dann wie im Grundspiel auf die Motivseite gedreht.
- Eine Geschichte wird ausgewählt und vorgelesen. Währenddessen müssen die Kinder doppelt gut die Ohren spitzen: Im Gegensatz zum Grundspiel liegen jetzt nicht mehr alle in der Geschichte genannten Ratz-Fatz-Wörter als Plättchen auf dem Plan. Es drehen also auch nicht mehr alle Kinder gleichzeitig Plättchen um.

Variante Ratz-Fatz-Rätsel

Hier sind Fantasie und Kombinationsgabe gefragt. Denn der richtige Begriff muss erst erraten werden.

Spielablauf

Es gelten die Regeln des Grundspiels bis auf folgende Ausnahmen:

- Statt eine Geschichte vorzulesen, stellen Sie den Kindern Fragen zu den einzelnen Ratz-Fatz-Begriffen. Die Kinder sollen versuchen, das Rätsel zu lösen und den gesuchten Begriff zu nennen.
- Erst, wenn ein Kind die richtige Antwort genannt hat, dürfen alle das entsprechende Plättchen auf ihrem Bingoplan umdrehen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald alle Kinder eine Figur geschnappt haben oder, wenn Sie möchten, wenn alle Rätsel gelöst wurden. Das Kind, das den Geparden genommen hat, hat am Ende gewonnen.

Geschichte

Verstecken macht Spaß

Heute haben sich die Tiere zum Versteckspiel verabredet. Das macht ihnen immer sehr viel Spaß. Einige finden die verrücktesten Verstecke – doch manch anderer hat schon oft durch hervorschauende Pfoten oder Öhrchen ziemlich schnell sein Versteck verraten.

Dieses Mal sucht die **Katze Krümel**. Als erstes läuft sie zum **Heuhaufen**, weil sich dort eigentlich immer die **Raupe Sprinter** versteckt. Doch wen findet sie? **Kiki, das Kaninchen**, dessen Zipfelmütze oben aus dem Heu herauschaut. „Hab dich!“, ruft Krümel.

Als nächstes springt Krümel auf den Rücken von **Grübchen, der Giraffe**. Und, na klar, dort findet sie **Paul, den Mäuserich**. Dann bekommt Krümel einen Lachanfall, und auch Kiki, Paul und Grübchen können sich vor Lachen kaum halten: **Schnauf, der Drache**, hat sich wieder einmal die **Hundehütte** als Versteck ausgesucht, was nicht viel bringt – er ist einfach viel zu groß und sein Po guckt zum Eingang raus. „Schnauf, du kannst rauskommen“, lacht Kiki noch, da hört sie plötzlich ein leises Plätschern.

Es kommt aus der **Badewanne**, die hinter dem Heuhaufen steht. Sie schleicht dorthin und findet im Wasser planschend **Klecks, den Tintenfisch**. An dessen eigentlichem Lieblingsplatz, dem Wassereimer hinter dem **Bus**, hat sich diesmal **Seilchen, die Schlange**, eingenistet.

Plötzlich dreht sich die **Windmühle** – dort hat sich wohl auch jemand versteckt! Bloß wer? Krümel schleicht sich an und findet drinnen **Taps, das Nilpferd**! Es atmet schwer, denn es hat sich zwar durch die Tür gezwängt, kommt aber nun nicht mehr hinaus. Schnauf zieht kräftig an Taps Hinterbeinen und – plopp – ist das Nilpferd wieder frei.



Als nächstes schaut Krümel in die **Waschmaschine**, die ist immer gut für ein Versteck. Sie wundert sich also nicht, als sie darin **Alfons, den Affen**, und **Papagei Einerlei** findet, die sich viel zu erzählen haben. Hinter der Waschmaschine hockt **Frosch Fritz**. Er hält sich das **Handy** ans Ohr, und telefoniert mit **Schweinchen Suli**, das ihm vom **Segelschiff** aus zuwinkt.

Nun fehlen nur noch die **Ente Emily, Blümchen, der Schmetterling** und das **Schaf Polly** – und natürlich die Raupe **Sprinter**! Ja, wo könnten die vier denn stecken? Krümel hat eine Idee und öffnet den **Koffer**. Na also, da sitzen sie einträchtig beieinander. Bravo Krümel, du hast alle Tiere gefunden. Wer möchte als Nächster suchen?



Reim

Ich halte heute Wache ...

Ich halte heute Wache,
ruft **Schnauf, der kleine Drache**.

Der Rabe wartet auf den **Bus**,
weil er jetzt gleich zur Schule muss.

Die kleine Eule namens Trinchen
besucht heut' **Kiki, das Kaninchen**.

Mein liebes Gänschen namens Anne
sitzt gerne in der **Badewanne**.

Mag sein Futter nur ganz frisch ...
Klecks, der nette Tintenfisch.

Ein Blumensträußchen fing
der flinke **Schmetterling**.

Der Esel ruft: Pass auf, ich schüttele
Wasser in die **Hundehütte**.

Als das Tageslicht erlosch,
quakte ziemlich laut der **Frosch**.

Sie hat vier große Flügel,
die **Windmühle** am Hügel.

Den Fahrradhelm vergisst sie nie,
die kleine **Ente Emily**.

Sie sind Freunde: Flips und Flaps
und das **Nilpferd**, unser **Taps**.

Ein Stein. Und schau, dahinter
liegt jetzt die **Raupe Sprinter**.



Um die Bohnenstange
windet sich die **Schlange**.

Schläft auf der Matratze,
Krümel, unsre **Katze**.

Ist gern gelbe Rübchen,
die **Giraffe Grübchen**.

Wo ist die Grille Friederich?
Im **Heuhaufen** versteckt sie sich.

Drüben sitzt der schlaffe,
vollgestopfte **Affe**.

Hat vier kurze Beinchen,
Suli, unser **Schweinchen**.

Ich hörte einen Pfiff
auf dem **Segelschiff**.

Wo steckt eigentlich
Paul, der Mäuserich?

Hat nen guten Schlaf,
Polly, unser **Schaf**.

Die Quietscheente, wie gemein,
passt nicht in den **Koffer** rein.

Meine Freundin Mandy
hat ein neues **Handy**.

Redet wieder viel, oh wei,
Einerlei, der Papagei.

Eine Laus und eine Biene
sitzen in der **Waschmaschine**.



Rätsel

Aller Anfang ...

Fängt an mit D, kann fliegen und speit Feuer.	Drache Schnauf
Fängt an mit B, hat einen Auspuff und viele Sitzplätze.	Bus
Fängt an mit A, trägt eine Brille und ist schlau.	Affe Alfons
Fängt an mit H, klingelt und man kann damit telefonieren.	Handy
Fängt an mit Sch, hat ein Mützchen und ein Ringelschwänzchen.	Schweinchen Suli
Fängt an mit W, ist groß und ihre Flügel drehen sich.	Windmühle
Fängt an mit R, ist ganz klein und hat viele Beinchen.	Raupe Sprinter
Fängt an mit M, ist klein und mag keine Katzen.	Mäuserich Paul
Fängt an mit P, kann fliegen und auch sprechen.	Papagei Einerlei
Fängt an mit N, hat „Pferd“ im Namen, ist aber keins.	Nilpferd Taps
Fängt an mit K, hat ein Fell, schnurrt und miaut.	Katze Krümel
Fängt an mit S, schwimmt und braucht Wind.	Segelschiff
Fängt an mit Sch, ist schmal, lang und windet sich.	Schlange Seilchen
Fängt an mit F, springt gerne und quakt.	Frosch Fritzli
Fängt an mit H, ist Futter für Kuh und Pferd.	Heuhaufen
Fängt an mit Sch, schenkt uns Wolle und blökt.	Schaf Polly
Fängt an mit W, braucht Strom und macht die Wäsche sauber.	Waschmaschine
Fängt an mit Sch, hat vier Flügel und ist schön bunt.	Schmetterling Blümchen
Fängt an mit K, wird getragen und geht auf Reisen.	Koffer
Fängt an mit T, schwimmt und hat viele Arme.	Tintenfisch Klecks
Fängt an mit K, hoppelt herum und mag Karotten.	Kaninchen Kiki
Fängt an mit H, ist oft aus Holz und darin wohnt der Hund.	Hundehütte
Fängt an mit G, ist groß und hat einen ganz langen Hals.	Giraffe Grübchen
Fängt an mit B, steht im Bad und kann voll Wasser laufen.	Badewanne
Fängt an mit E, schwimmt und fliegt und schnattert.	Ente Emily



Geschichte

Das große Reittunier

Sehr geehrte Damen und Herren, hier meldet sich Knax, Ihr Reporter. Es ist wieder soweit: Das große Reittunier beginnt! Sieben äußerst sportliche Paare kämpfen auf der Rennstrecke mit Hindernissen um den Sieg. Das wird wie jedes Jahr ein spannender Wettbewerb. Ob das Siegerpaar des vergangenen Jahres, **Nilpferd Taps** mit seinem Reiter **Alfons, dem Affen**, es wieder schafft?

Alles ist bereit. Löwe, der Rennleiter, sitzt auf der **Hundehütte** und hat das **Handy** am Ohr. Neben ihm achtet **Klecks, der Tintenfisch**, darauf, dass alles fair zugeht. Und schon geht es los: Hahn, der Starter, steht neben dem **Bus**, schwenkt den **Koffer** und kräht.

Und schon startet die wilde Jagd. **Ente Emily** galoppiert auf **Grübchen, der Giraffe**, nach vorne und hat sich schnell einen kleinen Vorsprung gesichert. Nilpferd Taps stampft mitsamt Affe Alfons hinterher. Es folgen die anderen Paare.

Aber was ist das denn? Das **Schaf Polly** hat den Start völlig verschlafen und grast in aller Ruhe neben der Rennstrecke. Sein Reiter, die **Raupe Sprinter**, zupft aufgeregt an Pollys Wolle. Jetzt hat dieses es endlich kapiert und hüpf mit Sprinter schnurstracks zum Start.

Da stößt sich der **Drache Schnauf** mit seinen kräftigen Beinen vom Boden ab. Sein Reiter, **Kiki, das Kaninchen**, muss sich ordentlich festhalten. Schnauf fliegt mit einem gekonnten Flügelschlag schnaubend über das erste Hindernis, den **Badewannen**-Wassergraben. Ja, darf der denn überhaupt fliegen? Klecks, den Tintenfisch, scheint das nicht zu stören. Aber, oh je, da hat Schnauf doch noch seinen Reiter verloren und muss noch mal umdrehen.

Jetzt haben auch die nachfolgenden Paare das erste Hindernis erreicht und springen leichtfüßig darüber. Auch **Fritzi, der Frosch**, hat mit weiten Sprüngen aufgeholt, angespornt von seiner Reiterin **Blümchen, dem Schmetterling**.

Noch liegen Giraffe und Ente vorne, doch kurz dahinter kommen Taps mit Affe Alfons auf dem Rücken und die **Katze Krümel**, auf der sich **Paul, der kleine Mäuserich**, kaum noch halten kann. Ganz hinten bemühen sich immer noch Polly und Sprinter Anschluss zu finden. Doch halt, ein Pärchen ist sogar noch weiter abgeschlagen: Der **Papagei Einerlei**, der auf **Schweinchen Suli** reitet, und es mit einem krächzenden „Vorwärts, schneller!“ anfeuert.

Schon ist die **Schlange** in Sicht, die zwischen **Segelschiff** und **Waschmaschine** das nächste Hindernis bildet. Schnauf hat das Kaninchen endlich wieder aufsitzen lassen und fliegt erneut los. Aber noch führt die Giraffe. Und, absolut sensationell, Fritzi hat sich mit seinen weiten Sprüngen an die zweite Stelle gesetzt.

Nur noch ein Hindernis ist zu überwinden, der **Heuhaufen**. Jetzt sieht es nach einem Dreikampf zwischen Giraffe, Drache und Frosch aus. Taps scheint heute nicht gut in Form zu sein, das Nilpferd fällt immer weiter zurück. Es ist kaum zu glauben, meine Damen und Herren: Ganz am Ende hat das Schweinchen anscheinend keine Lust mehr. Denn anstatt weiterzulaufen, suhlt es sich neben der Rennstrecke im Dreck. Da kann der Papagei noch so oft „Einerlei!“ krächzen, das wird nichts mehr.

Nun ist das Ziel in Sicht, die **Windmühle**. Endspurt, gebt alles! Ja, gibt es denn das? Mit einem weiten Satz überholt Fritzi noch Grübchen und gewinnt! Jubel, Wahnsinn, Glückwunsch! Der Frosch umarmt Blümchen und muss aufpassen, dass er vor lauter Freude nicht die zarten Flügelchen zerknickt. Welch eine Sensation! Alle anderen beglückwünschen das sportliche Paar. Mit dieser Überraschung verabschiedet sich Ihr Reporter Knax. Bis zum nächsten Mal!



Auszählreim

Ene mene ... wer?

Wenn die Kinder den Text und die Namen der Tiere schon gut kennen, können Sie die Kinder das Ratz-Fatz Wort ergänzen lassen. Sobald ein Kind den richtigen Begriff gerufen hat, dürfen alle das entsprechende Plättchen umdrehen

Ene mene Tatze
Krümel heißt die **Katze**.

Ene mene einerlei
 ruft der freche **Papagei**.

Ene mene mitzi
 unser **Frosch** heißt **Fritzi**.

Ene mene Raps
 mag das **Nilpferd Taps**.

Ene mene lauf
 hier kommt **Drache Schnauf**.

Ene mene miki
 komm, **Kaninchen Kiki**!

Ene mene hoffer
 wo ist denn mein **Koffer**?

Ene mene mex
 der **Tintenfisch** heißt **Klecks**.

Ene mene schlaf,
Polly, süßes **Schaf**.

Ene mene leise schlich
Paul, der kleine Mäuserich.

Ene mene Tante Anne
 legt sich in die **Badewanne**.

Ene mene rütte mütte
 wer mag in die **Hundehütte**?

Ene mene sing
 kleiner **Schmetterling**.

Ene mene Wendy
 spricht grad in ihr **Handy**.

Ene mene hinter
 dir ist **Raupe Sprinter**.

Ene mene Kuss
 da kommt schon der **Bus**.

Ene mene maffe
Alfons ist ein **Affe**.

Ene mene Weilchen
 da kommt **Schlange Seilchen**.

Ene mene Stühle
 Wi-Wa-Wi-**Windmühle**.

Ene mene kleine Biene
 brauchst du eine **Waschmaschine**?

Ene mene großes Riff
 Vorsicht, kleines **Segelschiff**.

Ene mene kaufen
 wir einen **Heuhaufen**?

Ene mene unser Bübchen
 sitzt auf der **Giraffe Grübchen**.

Ene mene Benni trennte
 sich von **Emily, der Ente**.

Ene mene mi-ma-muli
 nassen Schlamm mag
Schweinchen Suli.



Gedicht

Das schnellste von allen

Jetzt müssen die Kinder sehr gut zuhören und ganz schnell sein, hier ist nämlich das schnellste Ratz-Fatz-Gedicht. In jedem Vers sind mehrere Begriffe versteckt.

Im **Heuhaufen** das **Schweinchen** steckt.
Die **Katze** sich die Pfoten leckt.

Auf der **Windmühle** der **Papagei**
schreit zum **Drachen**: „Einerlei!“

Die **Raupe** sagt zum **Nilpferd**: „Nie
spielst du mit **Ente Emily**!“

Sein **Handy** mag **Frosch Fritz** sehr.
Giraffe Grübchen läuft ans Meer.

Der **Affe** wäscht jetzt **Seilchen Schlange**
gründlich in der **Badewanne**.

Das **Kaninchen** trägt die **Maus**
aus der **Hundehütte** raus.

Schaf Polly lädt heut alle ein
im **Segelschiff** sein Gast zu sein.

Klecks Tintenfisch ins Wasser muss.
Der **Koffer** liegt im gelben **Bus**.

Und **Blümchen**, unser **Schmetterling**,
an der **Waschmaschine** hing.



Rätselreime

Geratzt – Geritzt

Für dieses Spiel müssen die Kinder die Namen der Tiere gut kennen! Ihr könnt bei diesem Spiel folgende Spielvariante ausprobieren: Ihr benötigt einen Bingoplan mit dem Raster 4x4 und die 16 Plättchen mit den Tieren. Die restlichen Spielmaterialien werden nicht benötigt. Legt die 16 Tierplättchen offen ins Raster auf dem Bingoplan in der Tischmitte. Die Verse werden vorgelesen. Wer zuerst das richtige Plättchen schnappt, darf es als Belohnung behalten. Wer am Ende die meisten hat gewinnt.

Nach Hause braucht sie noch ein Weilchen,
die etwas müde **Schlange** ...? (**Seilchen**)

Ist heute krank, frisst keinen Happs,
Es geht ihm schlecht dem **Nilpferd** ...? (**Taps**)

Sie liebt den Sommer, nicht den Winter.
Friert nicht gern, die **Raupe** ...? (**Sprinter**)

Er ist am liebsten einfach faul,
Der **Mäuserich** mit Namen ...? (**Paul**)

Dort drüben sitzt sie. Siehst du sie?
Die kleine **Ente** ...? (**Emily**)

Die kleine Kröte, sie heißt Mitzi,
spielt sehr gerne mit **Frosch** ...? (**Fritzi**)

Von jeder Blüte das Parfümchen
kennt welcher **Schmetterling**? Na, ...? (**Blümchen**)

Ich bin ein bunter **Papagei**.
Mein Lieblingswort ist ...? (**Einerlei**)

Geburtstag feiert es im Juli,
das **Schweinchen** mit dem Namen ...? (**Suli**)

Hat viele Arme, mehr als sechs,
Der **Tintenfisch** mit Namen ...? (**Klecks**)

Hätte gerne einen Lolly,
mag gern Süßes: **Lämmchen** ...? (**Polly**)

Wer passt beim Atmen oft nicht auf
und legt dann Feuer? **Drache**...? (**Schnauf**)

Handstand machen ist echt tricky,
findet das **Kaninchen** ... (**Kiki**)

Übrig bleiben Giraffe Grübchen, Katze Krümel und Affe Alfons.



Rätsel

Gesucht wird das Mhmh

- Das Mhmh ist groß. Es hat rote Flügel. Es heißt Schnauf.
- Das Mhmh ist groß. Es fährt. Es hat ein Lenkrad.
- Das Mhmh ist zartrosa. Es grunzt. Es heißt Suli.
- Das Mhmh ist eckig. Es wird gepackt. Urlauber brauchen es.
- Das Mhmh ist klein. Es mag Käse. Es heißt Paul.
- Das Mhmh ist handlich. Es klingelt. Es wird getragen.
- Das Mhmh ist flutschig. Es lebt im Wasser. Es heißt Klecks.
- Das Mhmh ist winzig. Es hat viele Beinchen. Es heißt Sprinter.
- Das Mhmh ist schwer. Es wird angeschaltet. Es wäscht.
- Das Mhmh ist groß. Es hat braune Flecken. Es heißt Grübchen.
- Das Mhmh ist ein Tier. Es schnattert. Es heißt Emily.
- Das Mhmh ist wollig. Es blökt. Es heißt Polly.
- Das Mhmh ist groß. Es wird mit Wasser gefüllt. Es steht im Bad.
- Das Mhmh ist ein Insekt. Es ist leicht. Es heißt Blümchen.
- Das Mhmh ist ein Tier. Es quakt. Es heißt Fritz.
- Das Mhmh ist ein Haus. Es schützt. Es steht oft auf einem Bauernhof.
- Das Mhmh ist lang. Es kann mit der Zunge riechen. Es heißt Seilchen.
- Das Mhmh ist groß. Es schwimmt. Es hat Segel.
- Das Mhmh ist ein Tier. Es laust sich. Es heißt Alfons.
- Das Mhmh ist ein Haus. Es hat Flügel. Es braucht Wind.
- Das Mhmh ist ein Tier. Es hat Tatzen. Es heißt Krümel.
- Das Mhmh ist Nahrung. Es schmeckt Pferden. Es ist getrocknetes Gras.
- Das Mhmh ist dick. Es kann laufen und schwimmen. Es heißt Taps.
- Das Mhmh ist ein Vogel. Es kann sprechen. Es heißt Einerlei.
- Das Mhmh ist hellbraun. Es hat eine Zipfelmütze. Es heißt Kiki.

- Drache
- Bus
- Schweinchen
- Koffer
- Maus
- Handy
- Tintenfisch
- Raupe
- Waschmaschine
- Giraffe
- Ente
- Schaf
- Badewanne
- Schmetterling
- Frosch
- Hundehütte
- Schlange
- Segelschiff
- Affe
- Windmühle
- Katze
- Heuhaufen
- Nilpferd
- Papagei
- Kaninchen





Rätsel

Jetzt kommt Farbe ins Spiel

Wer ist weiß mit schickem Hut?

Was ist hellblau mit grauem Rand?

Wer ist dunkelbraun mit Fliege?

Wer ist rotbraun mit Fliegerkappe?

Was ist braun mit weißem Segel?

Wer ist grün mit gelber Schirmmütze?

Was ist gelb mit grauen Reifen?

Wer ist braun gefleckt mit pinkfarbenem Ohrwärmer?

Was ist grün mit graubrauner Gabel?

Wer ist grau-blau mit rotem Pullover?

Was ist hellbraun mit grünem Dach?

Was ist braun mit bunten Aufklebern?

Wer ist pink mit blauer Mütze?

Wer ist grau mit hellblauer Hose?

Was ist hellbraun mit gelbem Dach?

Wer ist violett mit Pantoffeln?

Wer ist bunt mit dunklem Hut?

Wer ist hellgrün mit Stirnband?

Wer ist weiß mit rot-gelbem Schal?

Wer ist gelb mit pinkfarbenen Flügeln?

Wer ist weiß mit grau-roten Rädern?

Wer ist grün mit rot-blauem Strumpf?

Wer ist hellrosa mit Matrosenmütze?

Was ist weiß mit grauer Luke?

Wer ist braun mit blauer Zipfelmütze?

Ente Emily

Handy

Affe Alfons

Drache Schnauf

Segelschiff

Frosch Fritz

Bus

Giraffe Grübchen

Heuhaufen

Katze Krümel

Hundehütte

Koffer

Tintenfisch Klecks

Mäuserich Paul

Windmühle

Nilpferd Taps

Papagei Einerlei

Raupe Sprinter

Schaf Polly

Schmetterling Blümchen

Badewanne

Schlange Seilchen

Schwein Suli

Waschmaschine

Kaninchen Kiki

Lied

Alle meine Tiere

Diese Reime können auch nach der Melodie „Alle meine Entchen ...“ vorgesungen werden.

Alle meine Tiere
fahren heute **Bus**
und das **Schweinchen** gibt der
Schlange einen Kuss.

An der **Hundehütte**
geht es schnell vorbei
darauf sitzt der **Drache**
und der **Papagei**.

In der **Badewanne**
liegt der **Tintenfisch**.
Schmetterling und Ente
sitzen auf dem Tisch.

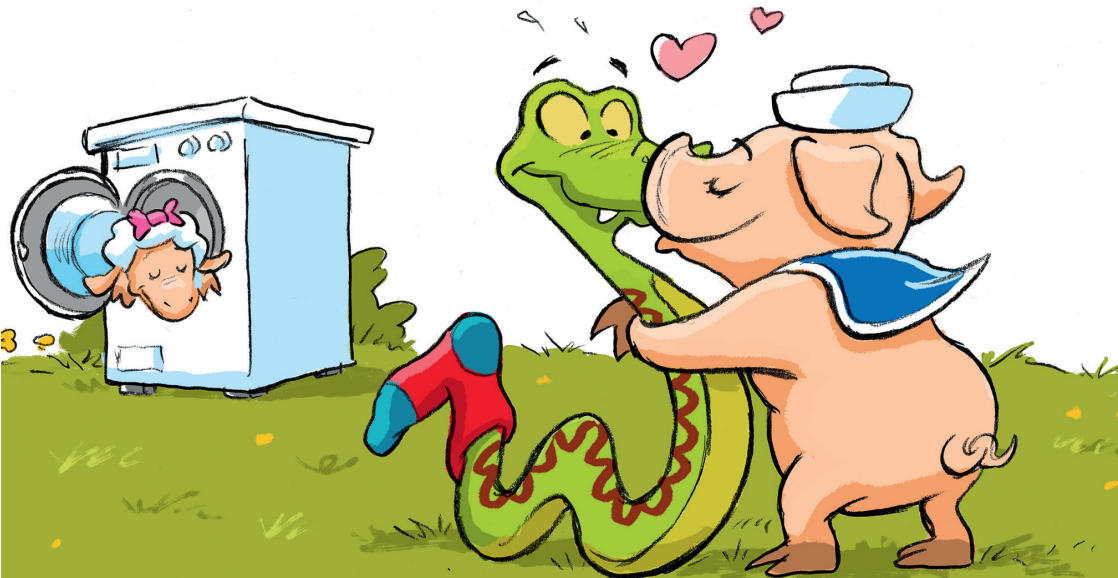
Kiki, das **Kaninchen**,
und die kleine **Maus**
laufen mit dem **Koffer**
auf die Wiese raus.

Die **Raupe** mit dem **Handy**
spricht mit der **Giraffe**.
Fragt: „Wo ist denn heute
Alfons, unser **Affe?**“

In der **Waschmaschine**
schläft das kleine **Schaf**.
Und in der **Windmühle**
liegt der **Frosch** ganz brav.

Krümel, unsre **Katze**,
fährt ein **Segelschiff**.
Hat es nach viel Üben
jetzt schon gut im Griff.

Taps, das **Nilpferd**, hat heut'
ganz viel Eis geschleckt,
und sich dann zufrieden
im **Heuhaufen** versteckt.



Reim

Kling Klang

Frosch Fritz will heut singen,
das Lied soll laut erklingen.

Ums **Nilpferd** wird mir da ganz bange,
zischt leise **Seilchen**, diese **Schlange**.

Das **Schaf** blökt: „Taps singt gar nicht schlecht.“
Kaninchen Kiki murmelt: Echt?

„Der kann Singen? Dass ich nicht lache“,
schnaubt im **Segelschiff** der **Drache**.

„Lass das Schnauben, komm schon: Sing!“,
piepst der kleine **Schmetterling**.

„Singen kann der **Affe**“,
ruft da die **Giraffe**.

„In der **Wanne** laut zu singen“,
meint die **Ente**, „kann gut klingen.“

„Wo man singt, ist einerlei“,
krächzt im **Bus** der **Papagei**.

Die **Waschmaschine** brummt,
die **Raupe Sprinter** summt.

„Nicht summen, singen“, faucht die **Katze**
und stupst die **Maus** mit ihrer Tatze.

Im Koffer singt der **Tintenfisch**,
das hört sich an wie ein Gezisch.

In der **Hundehütte** rappelt
das laute **Handy**. Wie das zappelt!

Beim Heuhaufen das **Schweinchen Suli**
singt: „Ach, wie schön ist doch der Juli!“

„Die **Windmühle** ragt hoch empor“,
singt der ganze Tiere-Chor.



Rätsel

Weißt du was ist denn das?

Innen ist es warm und, ach,
oben drauf ein grünes Dach.

Hundehütte

Ins weiße Segel bläst der Wind,
dann fährt auf Wasser es geschwind.

Segelschiff

Er kommt gefahren, hupt und hält.
Steigt ein, er fährt uns in die Welt.

Bus

Die blaue Fliege ist sehr schick.
Er freut sich über jeden Trick.

Affe Alfons

Hat eine gelbe Kappe
und quakt mit großer Klappe.

Frosch Fritz

Mit Hut und ohne Kette,
sie schnattert um die Wette.

Ente Emily

Sie wäre wirklich ärmer
ohne Ohrenwärmer.

Giraffe Grübchen

Im Winter ist es kalt und dann
zieht sie den roten Pulli an.

Katze Krümel

Wenn's klingelt, geh doch dran,
da kommt, ne Nachricht an.

Handy

Sie hoppelt übers Möhrenfeld.
Die blaue Mütze, die gefällt.

Kaninchen Kiki

Sind Gras und Halme erstmal trocken,
kann man die Kühe dorthin locken.

Heuhaufen

Die Fliegerkappe war nicht teuer
für dieses liebe Ungeheuer.

Drache Schnauf

Hat ganz zarte Flügel
und flattert um den Hügel.

Schmetterling Blümchen

Ist grün und gelb, mag viele Blätter,
kriecht Zweige hoch bei jedem Wetter.

Raupe Sprinter

Ein Bad auf Rädern tut sehr gut.
Steig in die Wanne, komm, hab Mut.

Badewanne

Sie schlängelt sich dort durch den Sumpf.
Ihr Ende schützt ein bunter Strumpf.

Schlange Seilchen



Ganz schick ist sie heut, schau doch mal:
Mit Schleifchen und mit buntem Schal.

Er ist wirklich kunterbunt,
und sein Liebingshut ist rund.

Vier Pantoffel an den Füßen.
Das große Tier lässt fröhlich grüßen.

Stehst du vor ihr, kannst du sehen,
wie sich ihre Flügel drehen.

Die blaue Hose steht ihm sehr,
die blaue Mütze noch viel mehr.

Er schwimmt mit seinen vielen Beinen,
ist immer fröhlich, wird nie weinen.

Hat viele Länder schon gesehen,
kann nicht schwimmen, kann nicht gehen.

Da sitzt es, weißes Mützchen auf,
Heut' geht's aufs Schiff, es freut sich drauf.

Ein nasser Strumpf guckt raus.
Jetzt ist das Rätsel aus!

Schaf Polly

Papagei Einerlei

Nilpferd Taps

Windmühle

Mäuserich Paul

Tintenfisch Klecks

Koffer

Schweinchen Suli

Waschmaschine

Geschichte

Tiere unterwegs

Heute haben sich die Tiere zu einem Ausflug verabredet. Mit von der Partie sind **Mäuserich Paul**, **Alfons**, **der Affe**, **Katze Krümel** sowie **Schweinchen Suli**, das seinen kleinen **Koffer** mit den bunten Aufklebern mitschleppt. Doch bevor sie in den fahrbereiten **Bus** steigen, fängt Krümel laut an zu miauen. „Es fehlen ja noch zwei weitere Reisende!“, ruft sie. Alfons erklärt sich bereit, sie zu suchen. Der Affe sucht draußen um das Haus herum. Da ist aber nichts zu finden. Auch sein lautes Rufen hilft nicht. Also geht er in den Stall und schaut sich um. Schließlich entdeckt er in einem der vielen **Heuhaufen** ein braunes Fell und darüber schwebt ein kleines buntes Flügelpaar. Lachend ruft Alfons: „Kommt raus, **Schmetterling Blümchen** und **Kaninchen Kiki**, ihr habt verschlafen! Es soll doch losgehen.“ Und schon sind beide bei ihm. Kiki zupft sich schnell noch ein wenig Heu aus dem Fell.

Endlich sind alle im Bus versammelt und die Fahrt beginnt. **Polly, das Schaf**, ist ein sehr umsichtiger Fahrer. Eingehüllt in seinen prächtigen Schal spielt es gern den Fremdenführer. Es macht seine Gäste auf die alte **Windmühle** aufmerksam, die etwas entfernt von der Straße auf einem Hügel steht. Dann erzählt es den staunenden Reisenden, dass es früher in dieser Gegend auch rote Ungeheuer gegeben haben soll. Dabei zeigt es auf ein Standbild, das einen riesigen **Drachen** darstellt. Hier nennen die Leute ihn Schnauf, kann der kundige Fremdenführer berichten.

Damit es den Gästen nicht zu langweilig wird, stimmt Polly dann noch ziemlich meckernd ein lustiges Lied an und die meisten singen mit. Vor lauter Singen und Gelächter verschüttet Kiki den Saft aus der Trinkflasche auf sein Fell. Polly bekommt das natürlich mit und droht lachend: „Pass auf, wir stecken dich nachher in die **Waschmaschine**, damit du wieder sauber wirst.“

Nach einer Weile teilt Polly den Gästen mit, dass sie bald ihr Ziel erreichen. Sogleich nimmt das Schaf sein **Handy** und sagt im Hafen Bescheid. Dort angekommen, rufen alle „Ahh!“ und „Ohh!“, denn es wartet ein wunderschönes altes **Segelschiff** auf sie. **Frosch Fritz**, der Kapitän, begrüßt alle mit einem lauten „Ahoi!“. Und los geht's: Die Gäste steigen ein und das Schiff fährt los. Begleitet wird das Schiff von **Ente Emily** und **Klecks, dem Tintenfisch**, die nebenher im Wasser schwimmen. Später gesellt sich auch noch schwer schnaufend **Nilpferd Taps** hinzu.

Irgendwann macht Paul die anderen auf ein seltsames Ding an Land aufmerksam. Über den Baumwipfeln ist ein langer Hals mit einem Kopf drauf zu sehen. Was mag das nur sein? „Das ist eine **Giraffe**“, erklärt Alfons Affe lachend. Später überholen sie ein sehr seltsames Gefährt, eine **Badewanne** mit einer **Hundehütte** darin, die gleich drei Bewohner hat. Es sind **Einerlei**, **der Papagei**, **Schlange Seilchen** und **Raupe Sprinter**. Man begrüßt sich lauthals und fröhlich schwatzend setzen alle ihre Bootsfahrt bis zum Ende fort.

Nach dieser kleinen Runde kommen die Gäste gut gelaunt wieder an Land an. Jetzt beginnt die Heimreise mit dem Bus. „Das war ein schöner Ausflug“, ruft Mäuserich Paul. „Oh ja!“, sagt Kiki. „Und beim nächsten Mal wollen wir einen Rundflug mit einem Flugzeug machen, stimm't Blümchen?“



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 invitent à se surpasser, les stimulent et surtout leur apportent 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 kinderen 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!



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