



Spielanleitung

Ratz Fatz

Zahlen

4537

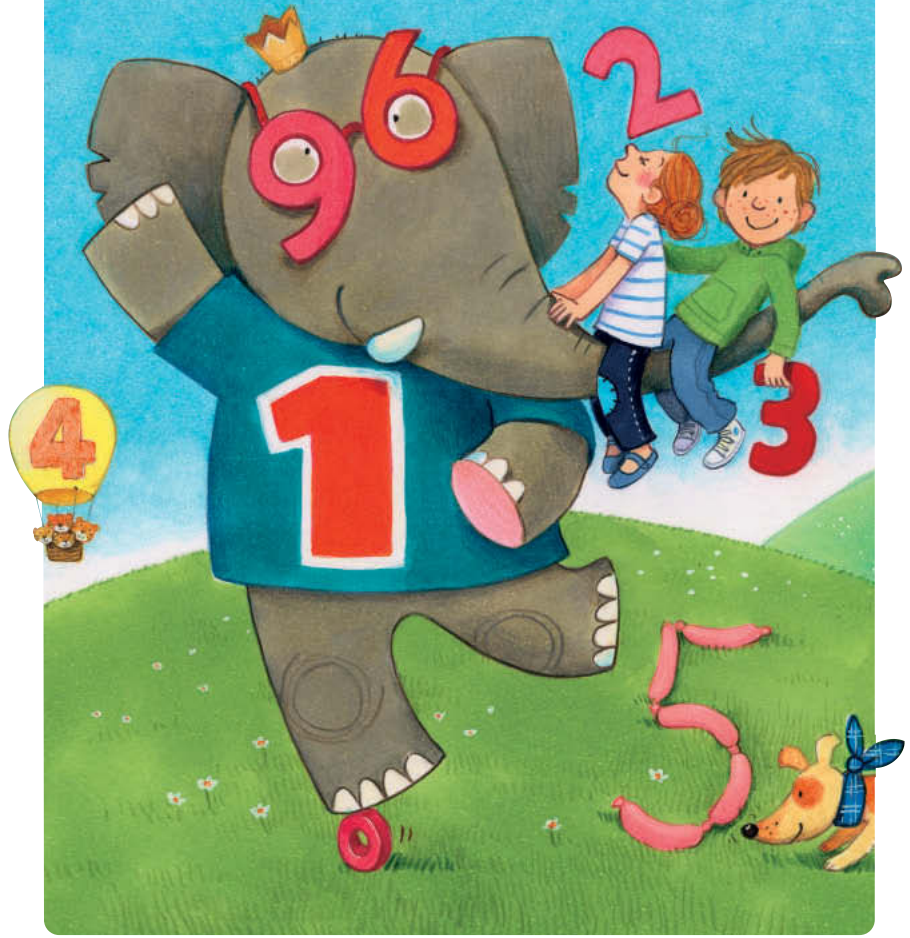


Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2009

Ratz Fatz

Zahlen

Lernspielideen mit Geschichten, Gedichten
und Rätseln von Hajo Bücken.
Mit Illustrationen von Martina Leykamm.



HABA®

Liebe Vorleserin, lieber Vorleser,

in diesem Ratz Fatz dreht sich alles um die Zahlen von 0 bis 10. Für Kinder spielen diese Zahlen eine große Rolle, denn sie begegnen ihnen überall. Und sie sind an zwei Händen abzuzählen. Hier können Kinder die Zahlen auf ganz natürliche Art und Weise, mit vielen Reimen, Geschichten und Gedichten lernen.

Spieldauer

10 - 20 Minuten pro Spiel

Spielinhalt

- 10 Holztiere
- 11 Karten
- 1 Spielheft



Inhaltsverzeichnis

Seite

Das Spielmaterial

Die Holztiere	6
Die Karten	7

Die Grundideen

Ordne zu und benenne!	<i>für 1 - 6 Kinder ab 4 Jahren</i>	10
Sortiere!	<i>für 1 - 6 Kinder ab 4 Jahren</i>	11
Greif zu!	<i>für 2 - 6 Kinder ab 4 Jahren</i>	12
Schau hin!	<i>für 2 - 6 Kinder ab 5 Jahren</i>	13

Geschichten, Gedichte und Rätsel

Rund und eckig	<i>Rätsel</i>	<i>für Kinder ab 4 Jahren</i>	14
Die traurige Null	<i>Geschichte</i>	<i>für Kinder ab 4 Jahren</i>	15
Mit zwei dabei	<i>Gedicht</i>	<i>für Kinder ab 4 Jahren</i>	16
Hopp hopp, im Galopp	<i>Rätsel</i>	<i>für Kinder ab 4 Jahren</i>	17
Fünf Finger hat die Hand	<i>Mitspielgeschichte</i>	<i>für Kinder ab 4 Jahren</i>	18
Zalino, der Zahlenzauberer	<i>Geschichte</i>	<i>für Kinder ab 5 Jahren</i>	20
Liebe Tiere	<i>Gedicht</i>	<i>für Kinder ab 5 Jahren</i>	21
Im Zahlenland	<i>Fragespiel</i>	<i>für Kinder ab 5 Jahren</i>	22
Von selbst laut	<i>Rätsel</i>	<i>für Kinder ab 5 Jahren</i>	23
Es ist gestreift, das wilde Tier ...	<i>Gedicht</i>	<i>für Kinder ab 6 Jahren</i>	24
Da stimmt doch was nicht!	<i>Rätsel</i>	<i>für Kinder ab 6 Jahren</i>	25
Ein dummer Spruch	<i>Geschichte</i>	<i>für Kinder ab 6 Jahren</i>	26

Das Spielmaterial

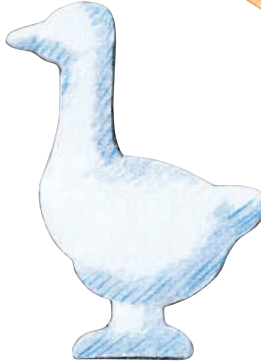
Die Holztiere



Hund



Katze



Gans



Schwein



Frosch



Pferd



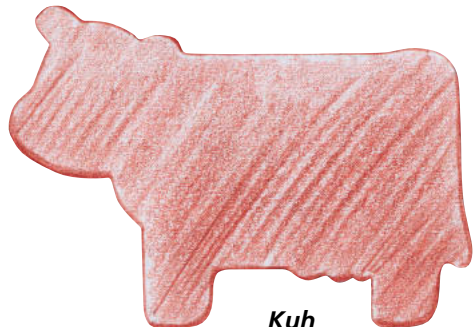
Hahn



Schaf

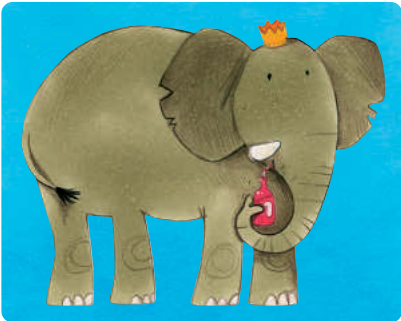
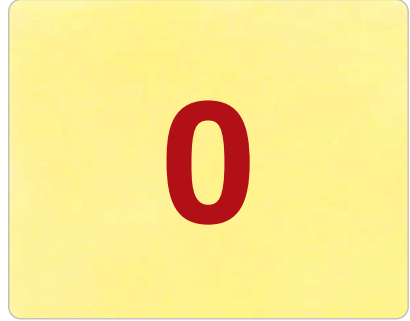


Fliege



Kuh

Die Karten





3



4



5



6.



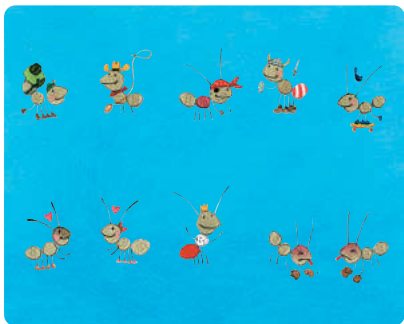
7



8



9.



10

Die Grundideen

1. Ordne zu und benenne!

Ein Zuordnungsspiel für 1 - 6 Kinder ab 4 Jahren und eine/n Spielleiter/in.

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 die Figur oder Karte in die Schachtel gelegt. Reihum im Uhrzeigersinn kommt jedes Kind ein- oder mehrmals an die Reihe.

1. Wie nennt man das?

Die Tiere und Karten werden in die Tischmitte gestellt bzw. gelegt. Die Karten zeigen mit der Tierseite nach oben. Die Kinder sagen in der ersten Runde, um welche Tiere es sich ihrer Meinung nach handelt. In einer weiteren Runde zählen die Kinder reihum, wie viele Tiere auf den einzelnen Karten zu sehen sind. In einer dritten Runde können die Karten umgedreht und die Zahlen besprochen werden.

2. Was ist das?

Die Karten werden mit der Zahlenseite nach oben gestapelt. Reihum nimmt jedes Kind eine Karte vom Stapel, dreht sie um und legt sie in die Mitte. Dann versuchen die Kinder zu beschreiben, was auf der Karte zu sehen ist.

3. Suche heraus ...

Die Tiere und Karten liegen in der Tischmitte. Je nach Aufgabe werden die Karten mit der Zahlen- oder der Tierseite nach oben auf den Tisch gelegt.

- ein Haustier, alle Haustiere
- ein wildes Tier, alle wilden Tiere
- das größte, das kleinste Tier
- weiße, braune, schwarze ... Tiere
- Tiere mit zwei Beinen
- die 1, die 5, die 3 ...
- die höchste, die niedrigste Zahl
- das Tier, das du am meisten, am wenigsten magst
- die Karte ohne Tier

Tipps zum Spielbeginn:

Die Kinder suchen alle Tiere heraus, die sie nicht kennen. Gemeinsam mit dem Spielleiter/der Spielleiterin wird besprochen, um was es sich handelt, wie die Tiere heißen und wo sie ihnen begegnen könnten.

2. Sortiere!

Ein Sortierspiel für 1 - 6 Kinder ab 4 Jahren und eine/n Spielleiter/in.

Eine Karte wird mit der Tierseite nach oben in die Tischmitte gelegt. Die anderen Karten liegen in der Schachtel. Alle Kinder zählen gemeinsam die Tiere auf der Karte.

Anschließend zieht ein Kind blind eine Karte aus der Schachtel und legt sie mit der Tierseite nach oben vor sich. Je nach Anzahl der Tiere soll es jetzt die neu gezogene Karte vor oder hinter die ausliegende Karte legen:

- Davor wird die Karte gelegt, wenn die Anzahl der Tiere kleiner ist als auf der ausliegenden Karte.
- Dahinter wird die Karte gelegt, wenn die Anzahl der Tiere größer ist.

Wurde die Karte richtig gelegt, bekommt das Kind die vorher ausliegende Karte und das nächste Kind ist an der Reihe.

Tipps und Anmerkungen:

- Das Spiel kann auch mit der Zahlenseite gespielt werden.
- Schwieriger wird es, wenn die Karten immer in der Tischmitte liegen bleiben. Jede neue Karte muss jetzt vor, hinter oder zwischen den ausliegenden Karten einsortiert werden. So liegt am Ende die Zahlenreihe von 0 bis 10 auf dem Tisch aus. Als Belohnung gibt es anstelle der Karte eine der Figuren.



3. Greif zu!

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

Spielziel

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

Spielvorbereitung

Alle Tiere und Karten werden auf dem Tisch ausgebreitet.

Spielablauf

Ein Text (siehe ab Seite 14) wird ausgewählt und vorgelesen.

Wird ein auf dem Tisch liegendes Tier oder eine Karte genannt?

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

Spielende

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

Übrigens ...

Damit die Spielgeschichten bis zum Schluss spannend bleiben, kommen nicht immer alle Tiere und Karten in einem Text vor. Ist der Text zu Ende, bleiben manchmal noch einige Teile auf dem Tisch übrig.

Bei den Gedichten und Rätseln sollten Sie nach mehrmaligem Vorlesen die Reihenfolge der Verse vertauschen oder auch einen Vers oder einige Fragen weglassen.

Spielvarianten

- Spielen kleinere Kinder oder ein Kind allein, kann man auf das schnelle Zugreifen verzichten. Taucht ein Tier oder eine Karte auf, wird kurz gestoppt und die Kinder suchen gemeinsam das entsprechende Tier oder die Karte und benennen sie.
- Folgende Variante fördert zusätzlich das Gedächtnis:
Ist die Geschichte vollständig vorgelesen, versuchen die Kinder, die genannten Dinge der Reihe nach (wie sie in der Geschichte vorkommen) aufzuzählen.

4. 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 Tiere und Karten zum Spiel gehören. Denn es sollen Tiere oder Karten genannt werden, die in der Schachtel versteckt sind.

Spielvorbereitung

Sechs beliebige Tiere und/oder Karten werden auf dem Tisch verteilt, alle übrigen bleiben in der geschlossenen Schachtel.

Spielablauf

Ein Text (siehe ab Seite 14) wird ausgewählt und vorgelesen.

Wird ein Teil genannt, das auf dem Tisch liegt?

Nichts geschieht.

Wird eine Zahl oder ein Tier genannt, das nicht auf dem Tisch zu sehen ist, sondern in der geschlossenen Schachtel liegt?

Wer das bemerkt, ruft ganz schnell den Begriff. Nun wird in der Schachtel nachgesehen:

- **Richtig gerufen?**

Zur Belohnung bekommt das Kind, das gerufen hat, eines der auf dem Tisch liegenden Teile.

- **Falsch gerufen?**

Liegt das Teil doch auf dem Tisch, so muss das Kind, das gerufen hat, eines seiner bereits erbeuteten Teile in die Tischmitte zurücklegen. Hat es noch kein Teil vor sich liegen, muss es auch keines abgeben.

Wird ein Teil genannt, das sich bereits im Besitz eines Kindes befindet?

Wer „Das ist schon weg!“ ruft, bekommt eine beliebige Karte oder ein Tier aus der Tischmitte.

Spielende

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



Geschichten, Gedichte und Rätsel

Sie sind nach Alter und Schwierigkeit geordnet.

1. Rund und eckig

Zur Einstimmung für Kinder ab 4 Jahren ein Rätsel

Legen Sie die Karten so nebeneinander auf den Tisch, dass alle Zahlen gut sichtbar sind.



Schauen wir uns die Zahlen auf den Karten einmal genauer an. Wenn du eine Zahl aus meinem Rätsel herausfindest, dann lege einen oder zwei Finger darauf.

- | | |
|--|-------------------------------|
| Welche Zahl hat zwei kleine runde Bäuche übereinander? | die 8 |
| Welche Zahl sieht aus wie ein Schwan? | die 2 |
| Welche Zahl hat einen ganz geraden Körper, von dem ein schräger Arm absteht? | die 1 |
| Welche Zahl ist unten rund und oben eckig? | die 5 |
| Welche Zahl sieht aus wie die 8, nur nach vorne hin offen? | die 3 |
| Und welche Zahl sieht aus wie ein der Buchstabe „O“? | die 0 |
| Welche Zahl sieht wie ein Dreieck mit Füßen aus? | die 4 |
| Welche beiden Zahlen sehen sich sehr ähnlich? | die 6 und die 9 |
| Welche Zahl besteht gleich aus zwei Zahlen? | die 10 |
| Welche Zahl hat einen schrägen Körper und darauf ein gerades Dach? | die 7 |

2. Die traurige Null

Geschichte für Kinder ab 4 Jahren

Legen Sie alle Karten mit der Zahlenseite nach oben so nebeneinander auf den Tisch, dass alles gut sichtbar ist. Stellen Sie anschließend alle Holzfiguren ebenfalls auf den Tisch.

Neulich an einem Sonntag trafen sich alle Zahlen und Tiere auf der Wiese vor Bauer Heinrichs Haus, um ein bisschen Fußball zu spielen. Du glaubst nicht, dass Zahlen Fußball spielen können? Doch, in dieser Geschichte können sie das. Und wie!

Allerdings sollten auch hier erst einmal die beiden Mannschaften zusammengestellt werden: auf der einen Seite die Tiere und auf der anderen die Zahlen. Wählen durften die beiden stärksten Spieler. Bei den Tieren war das die **Kuh**, die so schnell nichts aus der Ruhe bringt, und bei den Zahlen, na, ihr ahnt es schon, die **10**.

Wer wurde wohl als Nächster in die Tiermannschaft gewählt? Genau, das **Pferd**. Es ist schnell, wendig und groß, bestens geeignet für Kopfbälle. Dem wollten die Zahlen nicht nachstehen und wählten die hochgewachsene **9**. Nun waren die Tiere wieder an der Reihe und entschieden sich für das **Schwein**, das als Verteidiger alles aus dem Weg räumen sollte. Es folgte der **Hund**, ein guter Stürmer. Ihm zur Seite wurde die flinke **Katze** gestellt.

Der Mannschaftskapitän der Zahlen war nicht besonders phantasievoll. Er wählte nacheinander die **8**, dann die **7**, die **6**, danach die **5** und die **4**, also so, wie die Zahlen von groß nach klein geordnet sind. Die **3** und die **2** waren als Verteidiger vorgesehen, keine Ahnung, weshalb ausgerechnet sie sich dafür eignen sollten. Die **1** wurde natürlich Torwart.

Derweil hatten auch die Tiere weitere Aufgaben bekommen. Das **Schaf** wurde vor die Verteidigung gestellt, der **Hahn** links und die **Gans** rechts bildeten das flugfähige Mittelfeld. Ins Tor kam die **Fliege** und der **Frosch** stand als kreativer Spieler hinter den Stürmern.

Da sich beide Mannschaften auf jeweils 10 Spieler geeinigt hatten, stand nun nur noch die **0** verlegen herum.

„Nie werde ich gewählt, keiner will mich“, klagte die Null. Da aber hatten die anderen Zahlen die rettende Idee: „Du bekommst die wichtigste Aufgabe, du wirst der Schiedsrichter!“

Damit waren nach kurzem Muhen und Grunzen dann auch die Tiere einverstanden und der neue Schiri strahlte. Wer nun das Spiel gewonnen hat, kann ich euch leider nicht sagen, denn ich weiß es nicht. Aber wahrscheinlich war es ein Unentschieden.



3. Mit zwei dabei

Gedicht für Kinder ab 4 Jahren

Legen Sie die Karten so nebeneinander auf den Tisch, dass alle Zahlen gut sichtbar sind. Die Holzfiguren werden dieses Mal nicht benötigt.

Eines Morgens ruft die **4**:

Ich will euch wieder sehen hier!

Schon gibt's die Antwort von der **3**:

Ich bin gleich mit der **2** dabei.

Die **5** kommt an, fängt an zu schreien:

Das darf ja wohl nicht möglich sein!

Da schläft die ganze Zeit die **8**,

dabei ist's noch gar nicht Nacht.

Das wird sie sicher noch bereuen,

mischt sich ein die strenge **9**.

Wo ist denn die **10** geblieben,

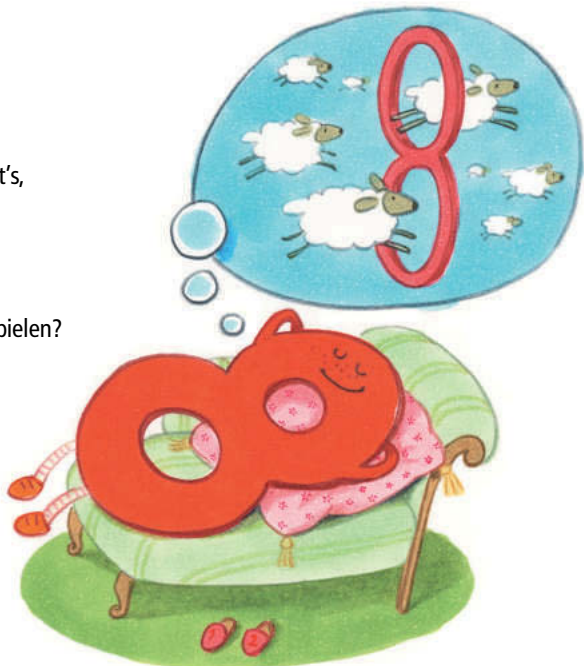
fragt ganz erstaunt die wilde **7**.

Da ruft die **0**: Ich bin's, so scheint's,

zusammen mit der schmalen **1**.

Da trifft die **6** ein bei den vielen.

Sie fragt: Was wollen wir denn spielen?



4. Hopp hopp, im Galopp

Rätsel für Kinder ab 4 Jahren

*Legen Sie die Tiere und die Karten mit den Tierseiten nach oben in die Tischmitte. Die Karte mit den Mäusen wird verdeckt. Die Kinder antworten und zeigen auf die Tiere und/oder Karten, nehmen sie aber **nicht** aus der Mitte weg.*

- Welches Holztier trabt Hopp hopp, im Galopp? *das Pferd*
- Wie viele schwarze Holztiere siehst du? *2*
- Wo ist denn gar kein Tier zu sehen? *in der Eierschale*
- Zeig mir die weißen Holztiere *das Schaf, die Gans*
- Welches Tier ist genau zweimal zu sehen? *die Giraffe*
- Welches Tier auf den Karten ist am häufigsten zu sehen? *die Ameisen*
- Welche Tiere sind allesamt grün? *die Frösche*
- Wie viele Eichhörnchen siehst du? *7*
- Und was knabbern die Eichhörnchen? *Nüsse*
- Welche Tiere sind auf der Rückseite der 8 zu sehen? *die Mäuse*
- Wie viele Hunde werden von anderen getragen? *2*
- Was trägt jede Giraffe um ihren Hals? *einen Schal*
- Wie viele Pferde seht ihr auf den Karten? *3*
- Was hat der Elefant auf dem Kopf? *eine Krone*
- Welche Tiere gibt es als Holzfigur und auch gezeichnet auf den Karten? *Pferde, Hunde, Frösche, Katzen*
- Wie viele Tiger siehst du? *4*
- Und wie viele Tiger haben das gleiche Fell? *3*
- Welches Tier hat sich als Pirat verkleidet? *eine Ameise*



5. Fünf Finger hat die Hand

Mitspielgeschichte für Kinder ab 4 Jahren

Dieses Mal brauchen Sie keine Karten oder Holzfiguren. Beginnen Sie ohne lange Erklärungen, einfach mit dem Vorlesen der Überschrift und machen Sie die Bewegungen vor.

1 = Zeigefinger

Es war einmal ein Finger, genannt die **1**. Ganz gekrümmt und schüchtern kam er zur Welt. Vorsichtig erhob er den Kopf, äugte und schnupperte hin und her und erkundete die Umgebung. Endlich richtete er sich steil auf und stand stolz erhoben in seiner ganzen Pracht da.

Der Finger stellte schnell fest, was er alles konnte:
Auf jemanden zeigen,
jemandem drohen,
in der Nase bohren und noch viel mehr.
Aber allein war er, sehr allein ...

2 = Mittelfinger

Da kam Finger Nummer **2** hinzu, ein ganz langer.
Der streichelte dem kleineren zur Begrüßung zärtlich über den Nagel.
Dann spielten sie zusammen.
1 und **2** konnten eine Schere nachmachen,
das Siegeszeichen zeigen,
den Kopf kratzen
den Nasenrücken reiben und noch vieles mehr.
Aber das war ihnen bald nicht mehr genug.

3 = Daumen

Da kam Finger Nummer **3** hinzu, ein ganz dicker.
Der streichelte den beiden zur Begrüßung die Kuppen.
Dann spielten sie zusammen.
Sie konnten schnipsen, schnappen
dem Mund ein Häufchen Reis geben,
das Zeichen für Geld machen und noch vieles mehr.

4 = Ringfinger

Da meldete sich Finger Nummer 4 zu Wort. Der vierte war ein wenig ungeschickt. Schon bei der Umarmung zur Begrüßung musste ihm der Daumen helfen. Doch ringen konnten sie hervorragend miteinander. Und bis vier zählen: eins - zwei - drei - vier. Und noch viel mehr.

5 = Kleiner Finger

Da kam plötzlich noch die Nummer 5 hinzu, ein ganz kleiner. Den wollten die anderen alle beschützen. Aber er war frech und riss immer wieder aus. Doch zu fünft konnten sie jetzt die Faust ballen, streicheln, zupacken und noch viel mehr.

**Für alle zusammen fanden sie schließlich einen Namen:
Fünf Finger sind – eine Hand!**

Mit einer **Hand** allein lässt sich aber auch nicht alles machen, für vieles brauchen wir noch eine Hand. Und wie viele Finger sind das dann?

Gar nicht so schwer:

- | | |
|------------------------------------|-----|
| Eine Hand und ein Finger gibt die | 6. |
| Eine Hand und zwei Finger gibt die | 7. |
| Eine Hand und drei Finger gibt die | 8. |
| Eine Hand und vier Finger gibt die | 9. |
| Eine Hand und fünf Finger gibt die | 10. |

Jetzt haben wir alle zusammen!



6. Zalino, der Zahlenzauberer

Geschichte für Kinder ab 5 Jahren

Die Karten werden mit der Zahlenseite nach oben auf dem Tisch verteilt. Die Holzfiguren bleiben in der Schachtel. Wird eine Zahl erwähnt, legen die Kinder schnell ihre Hand darauf und das Vorlesen der Geschichte wird kurz unterbrochen. Mit einem selbst gewählten Zauberspruch darf das schnellste Kind die Karte dann umdrehen, das Tier auf der Karte nennen und die Karte zu sich nehmen. Anschließend wird weiter vorgelesen.

Einst lebte im Lande Zahlalien, ein großer Zahlenzauberer namens Zalino. Zalino konnte Zahlen verzaubern. Und das war für die kleinen Leute in Zahlalien ein ziemlich großes Problem. Zum Beispiel fiel es Zalino ein, aus der **2** eines Tages Giraffen zu machen. Das war ja ganz toll, aber anstrengend. Wenn jetzt jemand zum Bäcker ging und zwei Brötchen kaufen wollte, musste er „Giraffen Brötchen bitte!“ bestellen. Ein anderes Mal beschloss der große Zalino, aus seiner Lieblingszahl sollten auch seine Lieblingstiere werden. Rumm di bumm gab es keine **7** mehr, sondern nur noch Eichhörnchen. Ganz schön verrückt, nun mussten die Menschen sagen: Eichhörnchen Tage hat die Woche. So langsam bekamen es die Zahlen mit der Angst zu tun. Als erste wollte sich die **10** verdünnisieren, da rief Zalino nur kurz: „Du Doppelzahl wirst nur noch krabbeln!“ und schon war aus der 10 viele kleine Ameisen geworden. Seitdem feiert jedes Kind einmal in seinem Leben einen Ameisengeburtstag! Weißt du, welcher das ist? Doch der Zahlenzauberer wollte immer mehr und wurde immer schneller. „Diese doppeldeckbäuchige **8** kann ich nicht mehr sehen. Ich verwandele sie jetzt ratz fatz in Mäuse!“ Könnt ihr euch vorstellen, wie sich alle wunderten, als es auf der Kirmes nicht mehr Achterbahn, sondern nun Mäusebahn hieß?

Als sich die nächste Zahl verstecken wollte, schrie Zalino: „Zur Strafe musst du ab jetzt quaken, böse **9**!“ Die Zahl verschwand und an ihrer Stelle erschienen Frösche. Zalino suchte nach weiteren Zahlen, da entdeckte er eine kleine Zahl, die sich hinter einem Baum versteckte, und murmelte : „Simsalabim, die **3** heißt jetzt Pferd!“ Weiß nun einer von euch, was ein Pferd-Eck ist?

Danach verwandelte Zalino auch noch die **4** und machte Tiger aus ihr. Es gibt also nun Giraffenbeiner und Tigerbeiner. Was könnte das denn sein? Da aber erhob ein Hahn seine Stimme und kikerikierte so laut, dass Zalino dachte, es komme bereits die Nacht, und sich schlafen legte. Das freute die **5** und die **6**, die nicht verzaubert wurden. Wisst ihr, in welche Tiere Zalino diese beiden Zahlen verwandelt hätte?

Dunkelheit legte sich über Zahlalien und alle begaben sich zur Ruh. Morgen käme bestimmt wieder ein anstrengender Tag, dafür würde der Zauberer Zalino schon sorgen. Mehr Namen weiß ja keiner! Oder geht noch einer?



7. Liebe Tiere

Gedicht für Kinder ab 5 Jahren

Die Tiere und Karten liegen einzeln gut zu erkennen auf dem Tisch. Legen Sie die Karten dabei mit der Zahlenseite nach oben. Wird eine Zahl vorgelesen greifen die Kinder schnell nach der passenden Karte und bei einem Tier nach der passenden Holzfigur.

10 unserer Lieblingstiere feierten das **Schwein**,
das aß zuviel und ging ins Bett, da waren's nur noch **9**.

9 unserer Lieblingstiere spielten in der Nacht,
die **Fliege** ward nie mehr zu sehn, da waren's nur noch **8**.

8 unserer Lieblingstiere wollten sich verlieben,
der **Hahn** lief mit der Henne weg, da waren's nur noch **7**.

7 unserer Lieblingstiere trafen eine Hex,
die zauberte die **Katze** weg, da waren's nur noch **6**.

6 unserer Lieblingstiere liefen in die Sümpf,
der **Frosch**, der freute sich und blieb, da waren's nur noch **5**.

5 unserer Lieblingstiere trafen einen Stier,
die **Kuh**, die verliebte sich, da waren's nur noch **4**.

4 unserer Lieblingstiere fanden dann ein Ei,
die **Gans** nahm es zum Brüten an, da waren's nur noch **3**.

3 unserer Lieblingstiere hörten einen Schrei,
das **Schaf** war ängstlich und lief weg, da waren's nur noch **2**.

2 unserer Lieblingstiere, fliegen konnte keins,
das **Pferd** raste ganz schnell davon, da war es nur noch **1**.

Das letzte unserer Lieblingstiere sah plötzlich einen Bull,
der **Hund** bekam jetzt Angst und floh, da waren es dann **0**.



8. Im Zahlenland

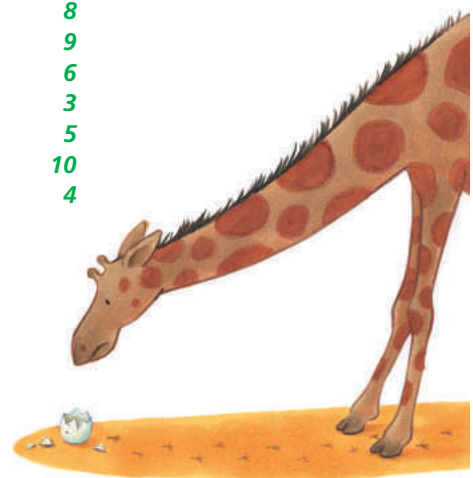
Fragespiel für Kinder ab 5 Jahren

Legen Sie die Karten so auf den Tisch, dass die Zahlen zu sehen sind. Legen Sie vor jede Karte – außer der Karte mit der 0 – ein Tier. Wird nun eine Zahl genannt, dreht das Kind die Karte um, sodass die Tiere zu sehen sind. Das Tier vor der Karte darf es sich nehmen. Wird in der zweiten Hälfte des Spiels die gleiche Zahl noch einmal genannt, tippt ein Kind mit dem Finger darauf und zählt die Tiere einzeln ab. Wurde richtig gezählt, darf es sich die Karte nehmen. Bei der „0“ darf sich das Kind ein beliebiges Tier von einem anderen Kind schenken lassen.

Im Zahlenland geht es manchmal kunterbunt zu. Da tanzen die Zahlen aus der Reihe und wollen gar nicht mehr ordentlich sein. Die Kinder in der Zahlenschule aber sollen ja lernen, die Zahlen zu verstehen und zu ordnen. Deshalb kommt Ziffa, die Lehrerin, in die Klasse und fragt:

- Welche Zahl ist zwischen der 5 und der 7? 6
- Welche Zahl ist höher als die 9? 10
- Welche Zahl ist zwischen der 3 und der 5? 4
- Welche Zahl hat zwei kleine Bäuche übereinander? 8
- Welche Zahl ist zwischen 1 und 3? 2
- Welches ist die erste Zahl nach der Null? 1
- Welche Zahl kommt vor der 10? 9
- Welche Zahl zeigt die Anzahl der Finger an einer Hand? 5
- Welche Zahl ist zwischen 6 und 8? 7
- Vor welcher Zahl steht kein Tier? 0
- Welche Zahl ist noch nicht vorgekommen? 3

- Wie viele Tiere sind in der Eierschale? 0
- Für welche Zahl steht der Elefant? 1
- Wie viele Eichhörnchen gibt es? 7
- Wie viele Giraffen siehst du? 2
- Keine Läuse, wie viel Mäuse? 8
- Wie viele Frösche siehst du? 9
- Viele Tatzen, wie viel Katzen? 6
- Pferde, oh wie schön, wie viele sind zu seh'n? 3
- Wie viele Tiere bellen? 5
- Eine Zahl aus zwei Zahlen? 10
- Welche Zahl fehlt jetzt noch? 4



9. Von selbst laut

Rätsel für Kinder ab 5 Jahren

Die Figuren und die Karten liegen auf dem Tisch, die Karten zeigen die Tiere. Wenn Sie dieses Spiel mit den Kindern einige Male gespielt haben, können Sie die Karten mit der Zahlenseite nach oben legen. Dann wird dieses Spiel zum Memospiel.

Was ist braun und steht auf der Wiese?	die Kuh
Was ist grün und 9 mal auf einer Karte?	der Frosch
Was ist rosa und macht „oink oink“?	das Schwein
Welches Tier kann fliegen und Rollschuh fahren?	die Maus
Welches Tier ist kleiner als eine Maus und kann fliegen?	die Fliege
Was ist weiß und schnattert und watschelt?	die Gans
Was ist weiß und heißt als Baby Lamm?	das Schaf
Was ist 3-mal auf den Karten zu sehen?	das Pferd
Was hat Federn, macht kikerikiii und legt keine Eier?	der Hahn
Wie viele Hunde sind auf den Karten zu sehen?	5
Wie viele Katzen sind schwarz?	1
Welche Farbe hat die Katzenfigur?	orange
Was tragen die Giraffen um den Hals?	Schals
Welche Farbe hat der Holzhund?	braun
Wie viele ganz wilde Tiere gibt es?	vier, die Tiger
Wer trägt eine Krone?	der Elefant
Wie viele blaue Tiere gibt es?	0
Wie viele Ameisen sind zu sehen?	10
In welchen zwei Farben gibt es die Eichhörnchen?	braun und orange

10. Es ist gestreift, das wilde Tier ...

Gedicht für Kinder ab 6 Jahren

Verteilen Sie die Karten mit der Tierseite nach oben auf dem Tisch. Es geht darum, in den Reimen die Zahlen herauszufinden und die passende Karte zu schnappen. Wer den Reim findet, zählt laut die Tiere auf der entsprechenden Karte und darf sich zur Belohnung eine Holzfigur aussuchen.

Lassen Sie bei diesem Spiel immer einen Reim weg, sodass für die restlichen zehn Reime auch zehn „Belohnungstiere“ vorhanden sind.

Es ist gestreift, das wilde Tier, und davon gibt es ganze ...	4
Nichts ist da drin, noch nicht mal Mull, das ist die Eierschalen- ...	0
Sie turnen rum ganz ohne Strümpf, sehn lustig aus, die tollen ...	5
Wo ist denn meine Nuss geblieben, so fragt es sich, davon gibt's ...	7
Er ist schon ziemlich groß, so scheint's, und ist bei uns als Tier die ...	1
Sie mögen Milch und auch Gewächs, sie sind ganz bunt und es sind ...	6
So winzig sind sie, kaum zu sehn, als Waldarbeiter sind es ...	10
Es sieht fast aus wie Eselei, von den Galoppem stehn hier ...	3
Sie spielen, was viel Freude macht, sind klein und flink, es sind hier ...	8
Kleintiere sind ihnen einerlei, solch langen Hals haben nur die ...	2
Wen soll die Quakerei erfreuen; sie hüpfen weit, die grünen ...	9



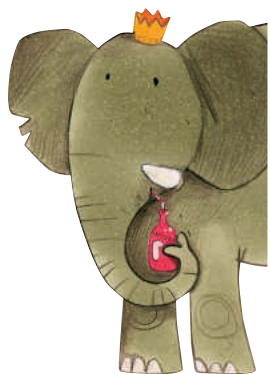
11. Da stimmt doch was nicht!

Rätsel für Kinder ab 6 Jahren

Verteilen Sie die Karten mit der Tierseite nach oben auf dem Tisch und stellen Sie die Holzfiguren daneben. Die Holztiere Katze, Hund und Frosch bleiben in der Schachtel.

In jedem Reim stimmt etwas nicht. Das Kind, das dies zuerst entdeckt, darf sich die Karte oder die Figur nehmen.

Auf einer Karte stehen dumm, zwei nette kleine Pferde rum.	3
Ein weißes Pferdchen bleibt, das sich im Gras rumtreibt.	<i>schwarz</i>
Fünf ganz süße kleine Katzen schneiden frech die tollsten Fratzen.	6
Der Elefant läuft niemals ohne seine neue blaue Krone.	<i>golden</i>
Der gelbe Hahn kräht laut, der hat wohl keine Braut.	<i>Rot</i>
Ameisen sind klitzeklein, wollen immer sieben sein.	10
Meistens macht sie einfach Muh, diese dunkelrote Kuh.	<i>braun</i>
Dem Elefant ist's einerlei, doch fünf Eichhörnchen sind dabei.	7
In diesem Spiel hier gibt es viele gefährlich lange Krokodile.	0
Küssen sich fast wie die Affen, unsere süßen drei Giraffen.	2
Sie heißt nun mal Hans, unsre rote Gans.	<i>weiß</i>
Der Tiger drei sind heut' dabei.	4
Wir steh'n im Kreis, das Schwein ist weiß.	<i>rosa</i>
Das Licht erlosch, schwarz war der Frosch.	<i>grün</i>
Es turnen Könnner in der Runde, das sind vier wunderbare Hunde.	5
Ich schlafe und ich liege, da kommt 'ne grüne Fliege.	<i>schwarz</i>
Sie haben keine Läuse, die neun gelenken Mäuse.	8
Frösche gibt's wie Sand am Meer, wo kommen diese sieben her?	9
Ist wirklich brav, unser lila Schaf.	<i>weiß</i>



12. Ein dummer Spruch

Geschichte für Kinder ab 6 Jahren

Legen Sie die Karten so auf den Tisch, dass die Zahlen zu sehen sind. Die Holzfiguren werden ebenfalls auf dem Tisch verteilt.

Bei dieser Geschichte musst du gut aufpassen. Wenn du eine Zahl hörst, nimmst du die dazugehörige Karte nicht weg, sondern tippst nur leicht mit dem Finger darauf. Das passiert jedes Mal, wenn die Zahl genannt wird. Wenn du einen Tiernamen hörst, darfst du dir das Tier schnell nehmen.

Die Tiere saßen um das Lagerfeuer herum, die Hüte auf dem Kopf, den Kaugummi im Mund. Der Mond schien hell, die Grillen zirpten. „Welch eine Nacht,“ grunzte das **Schwein**. „Die Arbeit ist getan, es gab keine Unfälle, alles ist gut.“

„Na ja,“ meinte die **Katze** und rollte ihr Lasso auf, „wir haben das wieder mal gut gepackt, oder?“ „Ich will es mal so sagen,“ keckerte da einer, „ohne mich als fliegende Hilfe hätten wir es so locker nicht geschafft.“ „Aha.“ Das **Pferd** war etwas sauer. „Und was wäre ohne meine Schnelligkeit gewesen, du Federvieh?“ „Nun streitet euch mal nicht,“ beschwichtigte der **Hund**. „Wir sind als Cowboys eben die besten.“ „Genau,“ brummte die **Fliege**. „Da muss doch mal wieder unser dummer Spruch her. Wie geht der noch?“ Und schon schrien alle im Chor:

„Solche **6** wie uns **5** gibt’s keine **4**, denn wir **3** sind die **2 1**-zigen!“

Und noch einmal:

„Solche **6** wie uns **5** gibt’s keine **4**, denn wir **3** sind die **2 1**-zigen!“





Die **Kuh** muhte: „Ich will ja nicht nörgeln, aber ich sehe hier deutlich mehr als **6** Cowboys.“
„Stimmt,“ quakte der **Frosch**. Die **Gans** war vor Wut rot angelaufen: „Wer also gehört nicht zu diesen wunderbaren **6?**“ fragte sie.

„Die kleine Summsee hat doch gar nicht mitgetrieben,“ maulte das **Schaf**. „Und du bist auch nur rumgestanden.“

„Also ehrlich,“ versuchte das Ferkel alle zu beruhigen, „das bringt doch nichts, wenn wir hier streiten.“

„Da hast du völlig Recht,“ stimmte der Gaul zu, „wie viel fehlt denn noch zu einem gemeinsamen dummer Spruch?“

„Die **7,**“ brummte die Summsee.

„Die **8** und die **9,**“ krakeelte der **Hahn**.

„Und am Ende die **10,**“ miaute die Mieze. „Also lasst uns den neuen Spruch versuchen:

Solche **10** wie uns **9** gibt's keine **8,**
denn wir **7** sind die **6** Besten
und ohne die **5** wären wir **4**
keine **3,** sondern die **2 1**-zigen.

Und alle noch einmal:

Solche **10** wie uns **9** gibt's keine **8,**
denn wir **7** sind die **6** Besten
und ohne die **5** wären wir **4**
keine **3,** sondern die **2 1**-zigen.

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

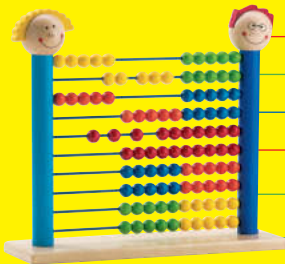
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

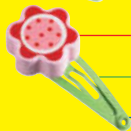
Children's jewelry

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[®]

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