

Mini
Ratz Fatz

Zählen und Rechnen



Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2012



Zählen und Rechnen

für 1 - 4 Spieler von 5 - 8 Jahren

Autor: Hajo Bücken

Illustration: Paletti-Comics

Liebe Eltern,

der Zahlenzauberer macht es ratzfatzt möglich: das erste Kennenlernen der Zahlen und Mengen im Zahlenraum bis 20. Plus-Rechnen (Addieren) und Minus-Rechnen (Subtrahieren) werden spielerisch leicht vermittelt und Lachen ist garantiert. Ich wünsche eine Menge Spaß dabei!

**Herzliche Grüße,
Ihr Hajo Bücken**

Das Spielmaterial

Der Zahlenzauberer
(Holzfigur)



20 Mengenkarten mit Tieren



1 Elefant



2 Zebras



3 Nashörner



4 Kühe



5 Löwen



6 Schafe



7 Hunde



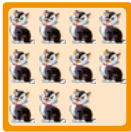
8 Biber



9 Affen



10 Füchse



11 Katzen



12 Enten



13 Hasen



14 Fische



15 Vögel



16 Mäuse



17 Schmetterlinge



18 Bienen

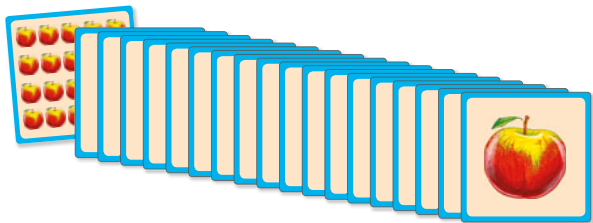


19 Marienkäfer



20 Ameisen

20 Mengenkarten mit Äpfeln



1. Ordne zu und benenne

Schauen Sie sich mit dem Kind/den Kindern das Spielmaterial an. Wie viele Tiere sind jeweils auf den Mengenkarten zu sehen? Wie viele Kühe sind es und wie viele Katzen? Sind mehr Kühe oder mehr Katzen zu sehen? Welche Ziffer ist welcher Menge zuzuordnen? Auf welcher Mengenkarte sind die meisten Äpfel zu sehen, auf welcher die wenigsten? Und wenn man die Karte mit den drei Äpfeln neben die mit den fünf Äpfeln legt und dann alle Äpfel zusammenzählt, wie viele Äpfel sind insgesamt zu sehen? Findet das Kind die entsprechende Mengenkarte? Und die entsprechenden Ziffern? Besprechen Sie auch miteinander, wofür die Zeichen „Plus“, „Minus“ und „Ist-gleich“ stehen!

2. Welch ein Theater!

Eine zahlenstarke Spielgeschichte für 2 bis 4 Kinder und einen Vorleser

Legen Sie alle Mengenkarten mit den Tieren und den Äpfeln nach oben in der Tischmitte aus und stellen Sie die Figur dazu. Lesen Sie dann die Geschichte langsam vor und betonen Sie die fettgedruckten Wörter. Die Kinder hören gut zu. Sobald ein Tier in entsprechender Menge genannt wird, schnappen die Kinder danach. Hat das Kind richtig geschnappt, darf es die Karte behalten. Andernfalls wird sie zurück in die Tischmitte gelegt. Wer am Ende der Geschichte die meisten Karten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Vorhang auf! Das Publikum jauchzt. **20 Ameisen** klatschen begeistert und die **18 Bienen** können sich vor lauter Gesummse nicht mehr auf den Sesseln halten: **acht tolle Tänzer**, die berühmten Ballett-Biber, steppen in knappen Kostümen über die Bühne. Es walzt und wogt, es glitzert und klappert. Nun sinken sie zu Boden und machen Platz für den Boss.

Der Elefant betritt die Bühne und begrüßt das hochverehrte Publikum. Mit einem Bissen verspeist er **drei Äpfel**, dann stellt er das Orchester vor. Die **16 Mäuse** spielen einen flotten Marsch – und schon tauchen **drei Nashörner** auf. Jedes hat zwei der **sechs Schafe** auf dem Rücken, die abwechselnd Purzelbäume und Rad schlagen. Welch ein Bild!

Damit nicht genug, fliegen nun **15 Vögel** durch die Luft und formen verschiedene Bilder über den Köpfen der Besucher: Erst eine Torte mit Kerzen, dann eine Kuckucksuhr mit lebendigem Kuckuck und zuletzt eine überlebensgroße ... Vogelscheuche! Das Publikum lacht Tränen. Doch plötzlich wird die Menge still. Da, was ist das? Der **Zahlenzauberer** sitzt, abrakadabra, auf dem grauen Dickhäuter und klatscht in die Hände. Nicht zu glauben, aus den Vögeln werden auf einmal **15 Äpfel**! Dann deutet er auf einen Korb mit **17 Äpfeln** und zaubert daraus **17 Schmetterlinge**, einer schöner als der andere.

Über der Bühne tauchen an der Decke **neun Affen** auf. Sie klettern am Vorhang herunter, springen ins Publikum. Jeder von ihnen hält **zwei Äpfel** in den Händen, die **18 Äpfel** werden an die Kinder verteilt. Die Besucher klatschen Beifall und staunen

noch mehr, als es an den Wänden zu leuchten beginnt.

19 Marienkäfer tragen kleine bunte Lichter auf ihren Rücken und formen damit Zahlen.

Jetzt ist Pause und alle gehen zu den Tischen, an denen **13 Kaninchen** Säfte und Süßigkeiten anbieten. Und die

zwei Zebras verteilen an jeden, der mag, **einen Apfel**.

Nun aber schnell wieder hinein ins Theater, es klingelt schon zum dritten Mal. Es wird der Höhepunkt des Programms angekündigt: **Fünf Löwen** jonglieren mit **zwölf Äpfeln**, gleichzeitig tanzen **zehn Füchse** Flamenco. Dazu quakt der berühmte Chor der **zwölf Enten** heiße Weisen. Die Besucher erheben sich von ihren Sitzen und klatschen im Rhythmus mit, die Stimmung ist nicht mehr zu überbieten.

Oder doch? Wer glaubt denn im Ernst, dass **elf Katzen** auf ihren Pfoten Aquarien balancieren können und die **14 Fische** darin tatsächlich in Ruhe lassen? Die Begeisterung kennt keine Grenzen. Als dann zum Schluss **sieben Hunde** auftreten, die auf ihren Rücken **vier Kühe** tragen, die gerade **14 Äpfel** kauen, kennt das Publikum kein Halten mehr und stürmt die Bühne. Welch ein Theater!

Variante: Der Zahlenzauberer hilft!

*Ersetzen Sie beim Vorlesen die richtige Zahl gegen eine falsche, also z.B. statt **vier Kühe** „sieben Kühe“. Dann muss der Zahlenzauberer mit einem kleinen Zauber die richtige Zahl herzaubern: Das Kind ruft: „Zahlenzauberer!“, schnappt nach der Figur und sagt die richtige Zahl.*

Variante für Zahlenprofis

Legen Sie die Mengenkarten statt mit der Abbildung nun mit den Zahlen nach oben in der Tischmitte aus. Lesen Sie den Text vor: Die Kinder schnappen nun nach der Zahlenkarte. Um zu kontrollieren, ob richtig geschnappt wurde, wird das Kärtchen umgedreht und nachgezählt.

3. Mehr Fische, weniger Affen

Verrückte Mengenrätselreime für 2 bis 4 Kinder und einen Vorleser

Legen Sie die orangefarbenen Mengenkarten mit den Tieren nach oben aus. Lesen Sie die Rätselreime langsam vor und betonen Sie das fettgedruckte Reimwort und die Zahl. Die Kinder hören gut zu. Anhand des Reimwortes und der angegebenen Zahl müssen sie das passende Tier in der entsprechend großen oder kleinen Menge finden. Wer zuerst richtig schnappt, bekommt diese Karte. Wurde falsch getippt, wird der Zahlenzauberer auf diese Karte gestellt. Diese Karte ist nun blockiert, bis eine weitere Karte falsch getippt und der Zahlenzauberer umgestellt oder die richtige Karte gefunden wurde und der Zauberer wieder in die Mitte kommt. Wer zum Schluss die meisten Karten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Tipp: Lesen Sie nur 15 Rätsel vor und variieren Sie die Reihenfolge und die vorkommenden Tiere von einer Runde zur nächsten. So bleibt das Spiel immer abwechslungsreich und spannend!

Es wünscht der Zahlenzauberer
sich alle seine Freunde her.
Lauter Tiere, groß und klein,
sollen heute bei ihm sein.
Er schaut ins dicke Zauberbuch
und murmelt einen Zauberspruch.
Schwingt dann den Stab und eins, zwei, drei,
eilt schnell ein jedes Tier herbei!

Nur dann und wann und hier und dort
vergisst er doch das Zauberwort.
Wollt ihr zaubern wie die Elfen
und dem Zahlenzaub'rer helfen?

AbraKadabra, es kommen die **leisen**
20 wieselflinken

Ameisen.

Dreimal schwarzer **Siebenschläfer**,
ich wünsch mir **19**

Marienkäfer.

Abrakadabra und **Apfelsinen**,
herbei fliegen jetzt die **18**

Bienen.

Ritze, ratze, **Zauberdinge**,
es kommen **17**

Schmetterlinge.

Abrakadabra und Schiff in der **Schleuse**,
herbei krabbeln **16** kleine

Mäuse.

Ene, mene, **mögel**,
her fliegen **15**

Vögel.

Abrakadabra und auf dem **Tische**
schwimmen herbei **14** lustige

Fische.

Abrakadabra und Blumen in **Vasen**,
es hoppeln zu mir **13** sehr nette

Hasen.

Ene, mene, **menten**,
ich wünsche mir **zwölf**

Enten.

Ene, mene, **matzen**,
da schnurren leis **elf**

Katzen.

Abrakadabra und Keks in der **Büchse**,
es schleichen im Rudel her **zehn** rote

Füchse.

Abrakadabra, das ist doch zu **schaffen**,
ich wünsch mir herbei jetzt gleich
neun freche

Affen.

Abrakadabra, noch viel **lieber**
hätte ich hier **acht** fleißige

Biber.

Ene, mene, **munde**,
ich wünsch mir **sieben**

Hunde.

Abrakadabra, ich träume beim **Schlafen**
von **sechs** wollig weichen, kuschligen

Schafen.

Abrakadabra und pechschwarze **Möwen**,
es kommen herbei **fünf** sehr stolze **Löwen.**

Abrakadabra, das macht keine **Mühe**,
im Quartett muhen hier **vier** dicke **Kühe.**

Ene, mene, große **Körner**,
nun kommt schon her, ihr **drei** **Nashörner.**

Ene, mene, **mebras**,
ich wünsche mir **zwei** **Zebbras.**

Abrakadabra, mit Herz und **Verstand**
kommt ganz allein her **ein** **Elefant.**

4. Wie viele Äpfel?

Legen Sie die hellblauen Mengenkarten mit den Äpfeln nach oben in der Tischmitte aus. Lassen Sie nun die Kinder nach Äpfeln in einer bestimmten Menge suchen. Die Kinder müssen gut zuhören und nach der Karte mit der richtigen Anzahl an Äpfeln schnappen. Eine richtig geschnappte Karte darf das Kind behalten, falsch getippte Karten bleiben in der Tischmitte liegen. Wer zum Schluss die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel.

Achtung: Nach den Karten mit einem Apfel bzw. mit 20 Äpfeln kann nicht geschnappt werden!

Bilden Sie nun Fragesätze nach folgendem Beispiel:

Frage: „Es sind mehr als zwei, aber weniger als vier Äpfel – wie viele Äpfel suche ich?“

Die richtige Antwort lautet: „Drei Äpfel!“

Variante für Zahlenprofis

Spielen Sie dasselbe Spiel nur mit Zahlen ohne Äpfel. Um es noch etwas schwerer zu machen, können Sie auch mit beiden Kartensätzen (hellblau und orange) spielen.

Zum Beispiel:

Frage: „Es ist mehr als 2, aber weniger als 4.

Welche Zahl suche ich?“

Die richtige Antwort lautet: „3!“

5. Der Zahlenzauberer ist es!

Ein erstes Rechenspiel für 1 bis 4 Kinder und einen Vorrechner

Nehmen Sie die Apfelkarten zur Hand und legen Sie Aufgaben aus. Legen Sie an die Leerstelle den Zahlenzauberer. Beginnen Sie mit einfachen Additionsaufgaben.

Zum Beispiel:

2 Äpfel + 4 Äpfel = Figur Zahlenzauberer

Nun muss das Kind nach der Karte mit den 6 Äpfeln schnappen und sie an die Stelle des Zauberers legen. Hat es richtig geschnappt, bekommt es eine Tierkarte. Das Spiel endet, wenn alle Tierkarten verteilt sind. Das Kind, das die meisten Karten hat, gewinnt.

Wenn das einfache Addieren gut funktioniert, variieren Sie die Aufgaben. Machen Sie ein Spiel daraus, indem Sie richtige Antworten mit einer Tierkarte belohnen.

Zum Beispiel:

$$2 \text{ Äpfel} + \text{ Figur} = 6 \text{ Äpfel}$$

$$\text{Figur} + 4 \text{ Äpfel} = 6 \text{ Äpfel}$$

Wenn Ihr Kind die Addition gut beherrscht, gehen Sie zu Subtraktionsaufgaben über.

Zum Beispiel:

$$6 \text{ Äpfel} - 2 \text{ Äpfel} = \text{Figur}$$

Variieren Sie die Subtraktionsaufgaben.

Zum Beispiel:

$$6 \text{ Äpfel} - \text{Figur} = 4 \text{ Äpfel}$$

Wenn Ihr Kind sicher mit den Mengen umgehen kann, gehen Sie dazu über, mit den Ziffern zu rechnen.

6. Der Zahlenzauberer weiß es!

Ein Richtig-oder-falsch?-Spiel für 1 bis 4 Kinder und einen Vorrechner

Legen Sie aus den Apfelkarten oder den Zahlen auf der Rückseite eine Aufgabe. Das Ergebnis kann richtig oder falsch sein. Nun muss Ihr Kind nachrechnen: Stimmt das Ergebnis? Stimmt das Ergebnis, schnappt es nach dem Zahlenzauberer. Stimmt das Ergebnis nicht, ruft es: „Der Zahlenzauberer weiß es!“, schnappt nach dem Zahlenzauberer und setzt ihn auf die Karte mit dem richtigen Ergebnis. Immer, wenn das Kind richtig reagiert und gerechnet hat, bekommt es eine Tierkarte. Sind alle Tierkarten vergeben, endet das Spiel und das Kind mit den meisten Karten gewinnt.

HABA[®]

Habermaß GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany