

Flink !? Gewinnt !



nu pass ma op
un sparre diene lüttjen Ohren opp

Sarah Muschkewitz und Nora Droste

Nach Vorlage des Lernspiels "Ratz Fatz" von HABA



De Sterndoler

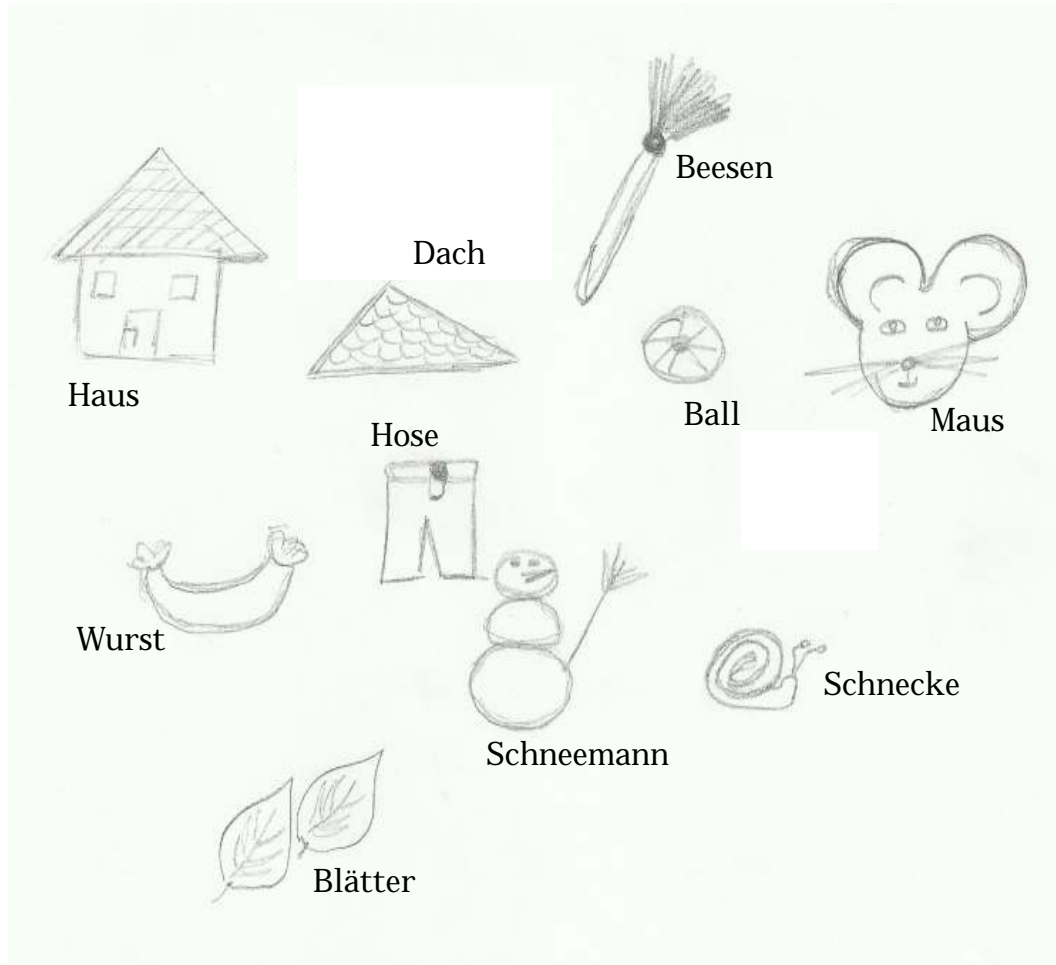
Wär mol ne lütte Deern, de wärn Vader un Mudder storwen, und se wär so arm, datt se nich mol ne lütte Komer hal, doin to wohn, und ken Bett mehr,
üm doin tu schlopen, und nischt nich mehr, as de Kleder upp ehren Liew und en lütt Stück Brot in ehr Hand, dat ehr en metleidich **Hert** schenkt hal. Äwer se wär jod und fromm.
Und weil se so van alle Welt verloten wär, jing se in Vertruuen upp dan lewen Jott rut int Feld.
Do käm ehr en armen Mann hennto, de sprok:
„Ach, jiw mei doch bütschen ti eten, ick bün so hungrich.
„ Se jäw ehm dat janze Stück **Brot** und sächte:
„ Jott segne't dei,“ und jing wier.
Do käm en Kind, dat jammert und sprok:
„ Et früsst mei so an mien Kopp, schenk mei doch wat, womet ick ehm wärm kann.“
Do nähm se de **Mütz** aw und jäw se dat Kind.
Und as se noch ne Tiet john wär, käm wedder en Kind, und al ken Liewken an, und fror; do jäw se ehm sient.
Und noch wier, do beddelt eent üm en Röckchen, und dat jäw se ok van sick henn.
Endlich käm se noh en Wald, und dat wär ne al schummrigh, do käm noch een und beddelt üm en **Hemdchen**, und de fromme Dern dacht:
„Dat is gliek düster Nacht, kener süht mei, do kann ick woll mien Hemd wechjewe, „ und se jäw dat Hemdchen ok noch henn.
Und we se nu so stund, und nischt nich mehr hal, felen upp enns de **Stern** van Hewen dol, und wärn luder faste blanke Doler; und ob se gliek ehr Hemdchen wechjewe hal, nu hal se en noch beder van aller fiensten Linnen an.
Do sammelt se de Doler rin, und wär riek för sein Lewen lang.

INHALTSVERZEICHNIS

SEITE

- Die Spielfiguren 1 - 2
- Wie wird gespielt? 3 - 4
- Die Geschichten, Spiele und Gedichte für das enthaltene Spielmaterial
 - 1. **Dat lüttje Mäken un de Mus** 5 - 6
 - 2. **Harwest** 7
 - 3. **Schneiplöckchen, Wittröckchen** 8
 - 4. **Riemels** 9
 - 5. **„Simon sächt...“** 10
 - 6. **De Sterndoler** 11 - 12

SPIELFIGUREN:



„Simon sächt...“

Spreker: „Lewe Kinner, Simon müchte en Spöl mit ju moken. He werd ju seng, dat je denn don müten – ton Bispöl – de Hand hauch börn.

Äwer passt upp!

Blots wenn dat heit : „ Simon sächt, bört de Hand!“, denn dörpen je dat moken. Wenn dat nich van Simon kümmt, denn mütt je still stohn bliewen!

Simon sächt: Stellt ju upp ju linket Been!

Simon sächt: Hüppt upp de Stä!

Simon sächt: Dreht ju eenmol in Kreis!

Fot je met de linke **Hand** an de **Näs**!

Simon sächt: Klatscht fiefmol in de Hänn!

Joht tweimol in de Kne!

Schüddelt dan Kopp!

Simon sächt: **Fot** met de Hänn an ju **Föt**!

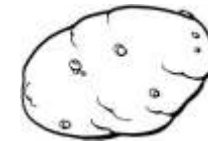
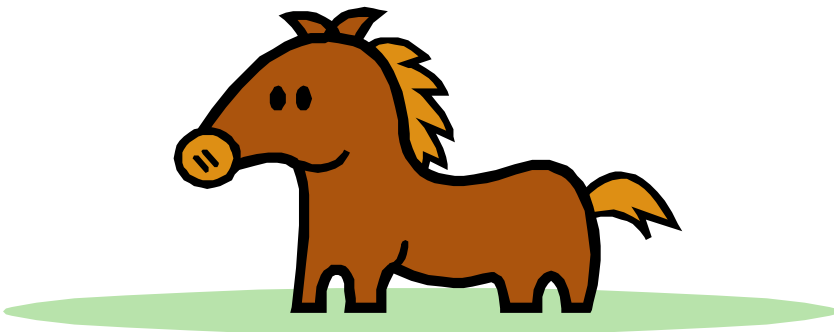
Simon sächt: Tippt jun Fründ an de **Näs**!

Stampt met dan rechten **Fot** dreemol upp de Stell!

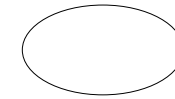
Simon sächt: Sett ju hen und lacht janz driest!

Riemels

Hoppe hoppe Reiter, fällt he dol denn schreiter.
Fällt he in dan Growen, freten ehm de Rowen.
Fällt he in de Hecken, freten ehm de **Schnecken**.
Fällt he in dat gröne **Gros**, makt he sick de **Hosen** natt.
Fällt he in dat Woder, is natt he as en Koder.
Fällt he upp de **Steen**, don ehm weih de Been.
Fällt he in dan Stumpf, denn makt de Reiter plumps!



Kartoffel



Stein



Herz



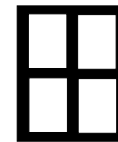
Mütze



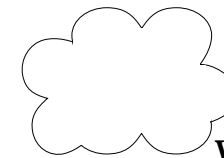
Baum



Apfel



Fenster



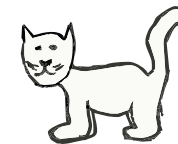
Wolke



Stern



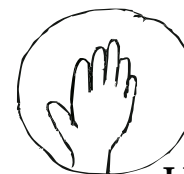
Gras



Katze



Fuß



Hand



Nase



Hemd

Wie wird gespielt?

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

Spielziel:

Die genannten Teile so schnell wie möglich greifen!

Spielvorbereitung:

Alle Spielfiguren werden auf dem Tisch ausgebreitet.

Spielablauf:

Ein Text wird ausgewählt und vorgelesen (Geschichte 1-6).

Wird eine auf dem Tisch liegende Spielfigur genannt?

➔ schnell zugreifen! Wer zuerst die Hand auf der Spielfigur hat, darf sie nehmen.

Spielende:

Wer am Ende der Geschichte die meisten Spielfiguren vor sich liegen hat gewinnt!

Übrigens...

damit diese Spiel bis zum Schluss spannend bleibt, kommen nicht alle Spielfiguren in einer Geschichte vor.

Wenn sie zu Ende gelesen ist, liegen manchmal noch einige Teile auf dem Tisch und bleiben übrig!

Schneiplöckchen, Wittröckchen

(Melodie: Schneeflöckchen, Weißröckchen ...)
übertragen von H. Tope

Schneiplöckchen, Wittröckchen,
wenn kimmst du jesniet?
Du wohnst in de **Wolken**,
dein Wech is sau wiet.

Kumm, sett dick an`t **Fenster**,
du Schneiplockenstern.
Malst Blaumen un **Bläder**,
wi hemm dick sau jeern.

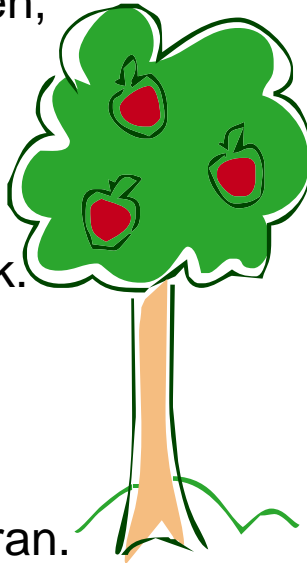
Schneiplöckchen, Wittröckchen,
deckst de **Blaumen** schön tau.
Denn schlafen sei alle
un drömmern datau.

Schneiplöckchen, Wittröckchen,
kumm tau uns in`t Dal,
denn bun wi nen **Schneimann**
un schmieten den **Ball**.

Harwest

A. Etterwindt
übertragen von H. Tope

De Wind geiht öwwern Acker hen,
schüddelt **Bom** und Diek,
Vader seijt: "Wat willt ji denn?
Et is nu mal sau wiet."



Dat Koorn is under **Dak** und Fak.
In`n Silo liet de Mais.
Kartuffeln sind alle oppemakt.
Se brochten guden Preis.

De Råuben kommen ok noch dran.
Denn is alle rut.
"Sei könn`n noch wassen", seijt Johann,
"et werd noch alles gut."

"Een **Appel** schunkelt noch an`n **Bom**.
Hei drömmt so vorr sick hen.
Hat noch`n wunderschönen Drom
von Brat**appel** un Prilleken.

Ick snack platt! Du ok?



Dat lüttje Mäken un de Mus

F.Hagen, übertragen von H. Tope

Mutter, Mutter kumm na **Hus**
in unse Schapp, da sitt ne **Mus**,
weuhlt da alles um un dumm,
springet da wie dull herum.
Hat wohl dä ganze Nacht drinne säten
un de hallwe **Wost** opefräten.
Disse schöne Lewwerwost,
wo wi jisten hemm von ekost,
de unse Oma sau jeern itt.
Disse olle **Mus**, i-gitt, i-gitt. -
Ob ick sei mit en **Bessen** schla?
Unse olle **Katte** is ok nich da,
dä sau jeern dä **Mus** deit mögen.
Seit deit grade öhre Junke sögen.

Wat soll ick denn nun noch daun?
Vader seijt, dat wärn en Hohn,
wegen so ne lüttje **Mus**
rumrumor`n int ganze **Hus**.
Soll sei ruhig sitten laten,
de **Katte** deit se abends faten.

