Spielanleitung

MONSTER QUATSCH

SPRACHKOMPETENZ

Copyright HABA® - Spiele Bad Rodach 2012

Monsterquatsch

Eine chaotische Spielesammlung für 2 - 4 Kinder von 4 - 6 Jahren.

Autor: Kai Haferkamp
Illustration: Antje Bohnstedt
Character-Illustration: Oliver Freudenreich
Spieldauer: ca. 10 - 15 Minuten

Luca wohnt mit seinen Eltern, der Katze Mimi und zwei kleinen Goldfischen in einem schönen Haus in der Blumenstraße 8. Er spielt gerade im Kinderzimmer, da ruft seine Mama: „Luca, das Essen ist fertig!“ Schnell flitzt er in die Küche – aber was ist das? Eine Dusche rechts neben dem Backofen? Da hat wohl das kleine Chaosmonster mal wieder Unfug getrieben! Schnell zurück mit der Dusche ins Bad! Besuche Luca in seinem Zuhause und finde heraus, welchen Schabernack das Chaosmonster als Nächstes treiben wird.

Liebe Eltern, liebe Erzieherinnen und Erzieher,

herzlichen Glückwunsch zum Kauf eines Spiels aus der Reihe „Fit für den Einschulungstest“. Sie haben sich richtig entschieden und eröffnen Ihrem Kind damit viele Perspektiven, sich spielerisch zu entwickeln.
Die Schuleignung von Kindern ist ein viel diskutiertes Thema. Derzeit gibt es keinen einheitlichen Test, um die Schuleignung festzustellen. Jedoch geht es immer um die gleichen Fähigkeiten und Wissensgebiete, die abgefragt werden. Somit haben wir in der Reihe „Fit für den Einschulungstest“ Spiele entwickelt, mit denen Kinder gezielt auf die Bereiche vorbereitet werden, die für die Schuleignung relevant sind. Die Spiele decken jeweils einen Teilbereich der schulischen Schlüsselkompetenzen ab: Zahlen- und Mengenverständnis, Sprache, Sozialkompetenz, Motorik. Beim Spielen haben Kinder jede Menge Spaß und trainieren ganz nebenbei die jeweiligen Kompetenzen. So erhalten Sie als Eltern oder Erzieher/-innen ein Gefühl für den Entwicklungsstand des Kindes.
Prinzipiell fördert das Spielen von Regelspielen viele Qualifikationen, die in der Schule wichtig sind: Konzentration, Zuhören und Sprechen, Verstehen und Umsetzen von Anweisungen, Verarbeiten von verschiedenen Emotionen. Also: Spielen Sie gemeinsam und sprechen Sie über die verschiedenen Situationen. Die Zeit und die Aufmerksamkeit, die Sie Ihrem Kind dabei geben, wird sich später auszahlen.

Wir wünschen viel Spaß beim Spielen und Ihrem Kind einen guten Start in der Schule!

Ihre Erfinder für Kinder

Spielinhalt

1 Chaosmonster
1 Luca
1 Mama
1 Papa
40 Karten (Zimmerfotos und Teppiche)
24 Einrichtungsgegenstände aus Holz:
Kühlschrank, Spüle, Herd, Küchenschrank, 3 Stühle, Tisch, Bett, Kleiderschrank, Spielzeugkiste, Maltisch, Hocker, Spielzeugregal, Waschmaschine, Toilette, Duschwanne, Waschtisch, Fernsehkommode, Kommode, Stehlampe, Couch, Couchtisch, Aquarium
1 Bogen mit Aufklebern für die Holzteile
19 Einrichtungsteile aus Pappe:
Boden, Wände, Backblech, Buch, HABA-Spiel „Obstgarten“, Hausschuhe, Katze im Körbchen, Malbuch, Personenwaage, Pfanne, Puzzle, Tischdecke, Zeitung, Fliesenrückwände für die Toilette/ die Dusche/ das Waschbecken/ den Herd/ die Spüle
1 Spielanleitung

Hinweis:
Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Aufkleber vom Bogen abziehen und auf die passenden Holzteile kleben. Dann kann es losgehen!

Spielfiguren:

Wohnzimmer:

Kinderzimmer:

Küche:

Bad:

Spiel 1: Hier wohnt Luca

In Lucas Haus gibt es vier Zimmer. Also: Wohin gehören welche Möbel? Welche Gegenstände findet man in welchem Zimmer? In diesem Spiel lernt ihr das Haus, alle Möbel und Einrichtungsgegenstände kennen.

Lernthemen:

- *Gegenstände benennen*
- *Kommunikation*

Spielvorbereitung

Baut zuerst die Hauswände auf. Mischt dann alle Gegenstände und Möbel und teilt sie gleichmäßig unter euch auf. Die Karten werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Spielablauf

Ihr richtet gemeinsam Zimmer für Zimmer das ganze Haus ein. Entscheidet euch zunächst für ein Zimmer. Nun seid ihr nacheinander an der Reihe: Wer zuletzt in einem Möbelhaus war, darf beginnen.
Suche aus deinen Einrichtungsgegenständen diejenigen heraus, die in dieses Zimmer gehören, und zeige sie deinen Mitspielern. Nenne jeweils den Namen des Gegenstandes und stelle ihn dann in das Zimmer. Manche Gegenstände gehören eindeutig in ein bestimmtes Zimmer, manche können auch in verschiedenen Zimmern stehen. Wenn du solch einen Einrichtungsgegenstand ausgewählt hast, erkläre deinen Mitspielern, warum du denkst, dass er in dieses Zimmer gehört. Danach ist der Nächste an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet, wenn ihr alle Zimmer eingerichtet habt. Gut gemacht!
Vergleicht dann die Zimmer in Lucas Haus mit denen in eurem Haus oder in eurer Wohnung. Es wird viele Gemeinsamkeiten geben, aber auch einige Unterschiede. Sucht euch reihum einen oder zwei Gegenstände aus und sagt etwas über ihren Platz in eurem Haus/eurer Wohnung.
Beispiele: „Bei Luca ist die Waschmaschine im Bad, bei uns steht sie im Keller.“
„Wir haben keine Stehlampe im Wohnzimmer.“

Spiel 2: So sieht es bei mir aus ... Und bei dir?

Luca hat von allen Zimmern Fotos gemacht. Nun beschreibt er, was auf den Fotos zu sehen ist und ihr sollt die Zimmer im Haus einrichten. Wer kann gut zuhören und schafft es, alle Einrichtungsgegenstände und Figuren so zu platzieren, wie sie auf dem Foto abgebildet sind?

Lernthemen:

- *Raum-Lage-Beziehungen*
- *genaues Beschreiben und Zuhören*
- *Konzentration*

Spielvorbereitung

Baut zuerst die Hauswände auf. Sortiert die Karten mit den Teppichen aus dem Kartenstapel heraus. Wählt dann aus, ob ihr mit allen Karten oder nur mit den einfachen Karten spielen wollt. Die Karten mit einem Stern sind einfach, die Karten mit zwei Sternen sind etwas schwieriger. Mischt dann alle ausgewählten Karten und legt davon 5 Karten auf einen Stapel. Überzählige Karten kommen in die Schachtel. Haltet die Einrichtungsgegenstände und die Spielfiguren bereit.

Spielablauf

Ihr seid nacheinander an der Reihe. Wer zuletzt geholfen hat, die Wohnung aufzuräumen, darf beginnen. Deine Aufgabe ist, deinem rechten Nachbarn die Einrichtung eines Zimmers so zu beschreiben, dass er es korrekt einrichten kann.

Ziehe die oberste Karte vom Stapel und halte sie so in der Hand, dass dein Partner nicht sehen kann, was darauf abgebildet ist. Schau dir das Bild auf der Karte zunächst gut an. Sage deinem Nachbarn dann, welches Zimmer er einrichten soll. Er dreht sich das Haus so, dass er das entsprechende Zimmer gut erreichen kann.

Beginne dann zu beschreiben, mit welchen Gegenständen das Zimmer eingerichtet ist. Sage deinem Partner genau, wo die entsprechenden Sachen stehen oder liegen. Wichtig sind Wörter wie „hinter“, „über“, „neben“, „vor“ usw. … Wörter also, die die Position von Dingen beschreiben.
Wenn dein Partner das Zimmer fertig eingerichtet hat, legst du die Karte offen davor. Ihr vergleicht gemeinsam, ob alles am richtigen Platz steht.

Steht alles ziemlich genau am richtigen Platz?

→ **Ja?**
Sehr gut gemacht! Legt die Karte als Punkt neben den Spielplan.

→ **Nein?**
Es wurden ein oder mehrere Gegenstände falsch platziert oder vergessen? Schade!
Legt die Karte in den Schachteldeckel, denn hier sammelt das Chaosmonster seine Karten.
Nun ist der Spieler an der Reihe, der eben das Zimmer eingerichtet hat.

Spielende

Wenn die Abbildungen auf den 5 ausgewählten Karten beschrieben worden sind, endet das Spiel. Zählt nun eure gewonnenen Karten und die Karten, die im Schachteldeckel liegen. Konntet ihr gemeinsam mehr Karten als das Chaosmonster gewinnen?

Solovariante

Entscheide, ob du mit den einfachen oder schwierigeren Karten spielen möchtest. Wähle eine Karte von deinem Stapel aus und schaue dir die Abbildung genau an. Drehe die Karte dann um und richte das Zimmer aus dem Gedächtnis ein. Wenn du fertig bist, vergleichst du die Abbildung mit dem eingerichteten Zimmer. Du erhältst die Karte, wenn du alles richtig gemacht hast. Ansonsten legst du die Karte in den Schachteldeckel, wo das Chaosmonster seine Karten sammelt. Kannst du es besiegen, indem du mehr Karten sammelst?

Wettbewerbsvariante

Spielvorbereitung

Zuerst entscheidet ihr, ob ihr mit den einfachen Karten oder schwierigeren Karten spielen möchtet. Sortiert dann die ausgewählten Karten nach Zimmern und stapelt sie aufeinander. Die einzelnen Stapel werden noch einmal durchgemischt und dann verdeckt vor jedes Zimmer gelegt.
Setzt euch so um das Haus, dass jeder vor einem Zimmer und dem entsprechenden Kartenstapel sitzt. Jeder sollte die Einrichtungsgegenstände gut erreichen können. Falls das nicht geht, bildet ihr zwei Haufen und gebt euch die Einrichtungsgegenstände weiter, die ihr nicht erreichen könnt.

Spielablauf

Nun spielt ihr gleichzeitig: Jeder dreht die oberste Karte seines Stapels um und sieht sich die Abbildung genau an. Sobald der Erste von euch denkt, dass er sich alles gemerkt hat, ruft er „Stopp!“ und alle müssen ihre Karten umdrehen. Dieser Spieler gibt auch das Startkommando: „Auf die Möbel, fertig, los!“. Nun versucht ihr, euer Zimmer aus dem Gedächtnis einzurichten. Hier geht es nicht um Schnelligkeit, sondern um Genauigkeit bei der Umsetzung der Abbildung. Wenn alle fertig sind, dreht ihr eure Karten wieder um und vergleicht die Abbildung mit der Einrichtung. Wer die wenigsten Fehler gemacht hat, darf seine Karte behalten. Das können natürlich auch mehrere Spieler sein. Die anderen Karten kommen in die Schachtel.
Nun dreht ihr das Haus nach rechts, sodass jeder vor einem neuen Zimmer sitzt. Die Kartenstapel werden im Anschluss ebenfalls zum Nachbarn weitergeschoben. Nun beginnt eine neue Runde.

Spielende

Wer nach vier Runden die meisten Karten hat, ist der Gewinner.

Spiel 3: Ri-Ra-Rumpelzimmer

Ach herrje, im Haus vor euch sieht es aus! So ein Durcheinander!
Wer hilft mit, die Ri-Ra-Rumpelzimmer aufzuräumen?

Lernthemen:

- *Kommunikation*
- *Konzentration*

Spielvorbereitung

Baut zuerst die Hauswände auf. Mischt dann alle Einrichtungsgegenstände und verteilt sie beliebig auf die Zimmer. Die Karten werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Spielablauf

Ihr seid nacheinander an der Reihe. Wer zuletzt sein Zimmer aufgeräumt hat, darf beginnen. Suche dir einen falschen Einrichtungsgegenstand aus und nimm ihn in die Hand. Beschreibe seine Besonderheiten (Farbe, Funktion) oder nenne ein Wort, das sich auf den Namen des Teils in deiner Hand reimt. Stelle ihn dann in das richtige Zimmer.
Danach ist der Nächste an der Reihe.

Spielende

Wenn ihr alle Einrichtungsgegenstände richtig zugeordnet habt und es im Haus wieder ordentlich ist, habt ihr gemeinsam gewonnen. Ihr seid tolle Aufräumer!

Spiel 4: Das kleine Chaosmonster

Was ist denn hier passiert? Da war doch das kleine Chaosmonster am Werk und hat für Unordnung gesorgt! Jetzt sind gute Augen und schnelle Reaktion gefragt. Schafft ihr es, das kleine Chaosmonster auf frischer Tat zu ertappen?

Lernthemen:

- *genaues Schauen*
- *Reaktionsvermögen*
- *Gedächtnis*

Spielvorbereitung

Baut zuerst die Hauswände auf und richtet ein Zimmer mit allen Gegenständen ein, die hier hineingehören. Stellt die übrigen Einrichtungsgegenstände neben das Haus. Die Karten werden nicht benötigt und bleiben in der Schachtel.

Spielablauf

Ihr seid nacheinander an der Reihe. Wer zuletzt in seinem Zimmer so richtig Unordnung gemacht hat, darf beginnen. Du bist als Erster das Chaosmonster und nimmst die Holzfigur zu dir. Nun schließen deine Mitspieler die Augen.
Wähle aus den Einrichtungsgegenständen neben dem Haus einen aus und stelle ihn mit in das eingerichtete Zimmer. Dann gibst du das Kommando „Augen auf und los!“. Deine Mitspieler öffnen die Augen wieder und suchen blitzschnell das Zimmer ab. Wer als Erster entdeckt, was falsch ist, ruft schnell den Namen des Gegenstands. War es der Richtige, bekommt dieser Mitspieler den Gegenstand als Belohnung.
Gib das Chaosmonster an den nächsten Spieler weiter.

Spielende

Wer von euch zuerst drei Gegenstände erbeuten konnte, hat die besten Adleraugen und gewinnt das Spiel.

Variante

Statt einen falschen Einrichtungsgegenstand in das Zimmer zu stellen, kann der Chaosmonster-Spieler auch die Position von einem Teil im Zimmer verändern. Wer zuerst entdeckt, welcher Gegenstand es ist, bekommt einen anderen aus dem Vorrat als Belohnung. Ihr solltet euch vor Spielbeginn auf eine Variante einigen.

Spiel 5: Was machst du auf dem Klo?

Luca sitzt manchmal mit einem Buch auf dem Klo. Habt ihr das auch schon mal gemacht? Oder lest ihr nur auf dem Sofa? Wo putzt man sich die Zähne? Und wo wird das Essen gekocht? Passt gut auf, denn bei diesem Spiel geht es um verschiedene Tätigkeiten. Und ihr müsst schnell reagieren.

Lernthemen:

- *Kommunikation*
- *Reaktionsvermögen*

Spielvorbereitung

Legt vier Karten in die Tischmitte, ein Bild von jedem Zimmer. Stellt Luca neben die Karten. Die Einrichtungsgegenstände werden als Belohnungspunkte benötigt und liegen im Schachtelboden bereit. Das Haus wird nicht benötigt.

Spielablauf

Ihr seid nacheinander an der Reihe. Wer schon mal beim Kochen geholfen hat, darf beginnen. Nimm Luca zu dir. Schaue dir dann die ausliegenden Karten an und rufe ein Tun-Wort, zum Beispiel „schlafen".
Jetzt hauen alle so schnell wie möglich mit der flachen Hand auf die Karte mit dem Raum, in der man diese Tätigkeit im Normalfall ausführt. Der Schnellste bekommt einen beliebigen Einrichtungsgegenstand als Punkt. Wenn es mehrere richtige Lösungen gibt, kannst du mehrere Punkte verteilen.
Gib Luca an den nächsten Spieler weiter.

Spielende

Wer zuerst 5 Gegenstände gesammelt hat, ist so schnell wie der Blitz und gewinnt das Spiel.

Unser Dank geht an Anders Orth von Lila Lindwurm (Kinderlieder-Mitmach-Theater, Mönchengladbach) für die Erlaubnis, den Titel „Monsterquatsch" verwenden zu dürfen.

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 spelmateriaal 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.

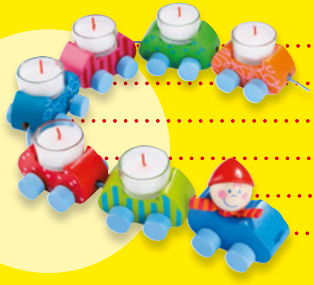
Kedves Gyerekek, kedves Szül k!

A **www.haba.de/Ersatzteile** internetes címen egyszerű módon megérdeklődhetik, 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 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 kinderogen 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!

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

TL 81774 1/12 Art. Nr.: 4941