



Ratz Fatz auf die Baustelle

Spielanleitung – kurz erklärt

1–6

SPIELER

ab 3

JAHREN

5–10

MINUTEN

Ratz Fatz auf die Baustelle ist ein Sprach- und Reaktionsspiel von HABA für 1 bis 6 Kinder ab 3 Jahren. Rund um Bauarbeiter Seppi lernen die Kinder Werkzeuge, Baumaterial, Arbeitskleidung und Baufahrzeuge kennen. Das Heft enthält fünf Spielideen sowie eine Geschichte, ein Rätsel, ein Gedicht und Reime zum Vorlesen.

Spielziel

Ihr sollt die Dinge von der Baustelle erkennen, benennen oder blitzschnell greifen. Wer am Ende die meisten Fahrzeuge und Karten vor sich liegen hat, gewinnt.

Vorbereitung

Bei der Grundidee "Greif zu!" breitet ihr alle 3 Fahrzeuge und alle 16 Karten offen auf dem Tisch aus. Eine erwachsene Person oder ein lesekundiges Kind übernimmt das Vorlesen und sucht einen Text aus dem Heft aus: Geschichte, Rätsel, Gedicht oder Reime. Für andere Spielideen braucht ihr nur die Karten oder zusätzlich den Farbwürfel.

So spielt ihr

- 1 Die vorlesende Person liest den ausgewählten Text laut vor.
- 2 Sobald ein Gegenstand genannt wird, der auf dem Tisch liegt, legt ihr schnell die Hand darauf.
- 3 Wer zuerst zugreift, nimmt sich das Fahrzeug oder die Karte und legt es vor sich ab.
- 4 Der Text geht weiter, bis er zu Ende vorgelesen ist.
- 5 Nicht jeder Text nennt alle Teile, deshalb bleibt manchmal etwas auf dem Tisch liegen.

So gewinnt ihr

Am Ende des Textes zählt ihr eure Beute. Wer die meisten Fahrzeuge und Karten gesammelt hat, gewinnt.

Spielziel

Je nach Spielidee verfolgt ihr ein etwas anderes Ziel. Bei "Greif zu!" wollt ihr die vorgelesenen Begriffe möglichst schnell erkennen und das passende Fahrzeug oder die passende Karte mit der Hand berühren. Bei "Schau hin!" müsst ihr merken, welche Teile gerade nicht auf dem Tisch liegen, und den Begriff schnell rufen. Bei den Ratespielen gewinnt, wer am Ende den höchsten Stapel gesammelter Karten hat.

Spielmaterial

3 Fahrzeuge

16 Karten

1 Farbwürfel

1 Spielheft

Spielaufbau

- Packt die 3 Fahrzeuge, die 16 Karten, den Farbwürfel und das Spielheft aus.
- Für "Ordne zu und benenne!": Je nach Aufgabe stellt ihr die 3 Fahrzeuge in die Tischmitte oder stapelt die 16 Karten verdeckt.
- Für "Greif zu!": Breitet alle Fahrzeuge und alle Karten offen auf dem Tisch aus.
- Für "Schau hin!": Legt 6 beliebige Fahrzeuge und/oder Karten auf den Tisch, alles Übrige bleibt im geschlossenen Karton.
- Für "Durcheinander auf der Baustelle": Sortiert die Karten nach Werkzeugen, Baumaterial und Kleidungsstücken, die unterschiedlichen Rückseiten helfen dabei. Mischt jede Gruppe für sich, legt drei verdeckte Stapel nebeneinander und stellt vor jeden Stapel ein Fahrzeug. Der Würfel liegt bereit.
- Für "Was kann man damit machen?": Legt die 16 Karten offen in die Tischmitte.
- Bei den Vorlesespielen wählt eine Person einen Text aus dem Heft aus.

Spielbeginn

Bei den Vorlesespielen startet das Spiel, sobald die vorlesende Person mit dem Text beginnt. Bei "Durcheinander auf der Baustelle" fängt an, wer zuletzt einen Bagger gesehen hat; könnt ihr euch nicht einigen, würfelt das älteste Kind zuerst. Bei "Was kann man damit machen?" beginnt das älteste Kind.

Spielablauf

1. Ordne zu und benenne! (ab 3 Jahren, 1 bis 6 Kinder)

Eine Spielleiterin oder ein Spielleiter stellt einem Kind eine Aufgabe. Kommt das Kind nicht weiter, dürfen die anderen helfen. Ist die Aufgabe gelöst, wandert das Fahrzeug oder die Karte in die Schachtel. Danach ist im Uhrzeigersinn das nächste Kind dran, jedes Kind kann mehrfach an die Reihe kommen.

Drei Aufgabentypen sind vorgesehen:

- 1 Wie nennt man das?** Die 3 Fahrzeuge stehen in der Tischmitte. In einer ersten Runde benennt ihr sie, in einer zweiten überlegt ihr, wozu sie auf einer Baustelle gebraucht werden.
- 2 Was ist das?** Die 16 Karten liegen als verdeckter Stapel bereit. Reihum zieht ein Kind die oberste Karte, legt sie offen in die Mitte und beschreibt, was darauf zu sehen ist.
- 3 Suche heraus ...** Gesucht wird ein Fahrzeug, ein Werkzeug, ein Baumaterial oder ein Kleidungsstück.

Zum Einstieg lohnt es sich, zuerst alle unbekannten Dinge herauszusuchen und gemeinsam zu besprechen, wie sie heißen und wo sie im Alltag vorkommen.

2. Greif zu! (ab 4 Jahren, 2 bis 6 Kinder)

Alle Fahrzeuge und Karten liegen offen aus. Ein Text aus dem Heft wird vorgelesen. Fällt darin der Name eines Fahrzeugs oder einer Karte auf dem Tisch, greift ihr zu. Wer zuerst die Hand darauf legt, nimmt sich das Teil und legt es vor sich ab. Da nicht in jedem Text alle Teile vorkommen, bleibt am Ende manchmal etwas übrig – das hält die Spannung bis zum Schluss.

Bei Gedichten und Rätseln, die ihr schon mehrfach gehört habt, kann die vorlesende Person die Reihenfolge der Verse tauschen oder einzelne Verse und Fragen weglassen.

3. Schau hin! (ab 5 Jahren, 2 bis 6 Kinder)

Dieses Gedächtnisspiel setzt voraus, dass ihr ungefähr wisst, welche Fahrzeuge und Karten zum Spiel gehören. Nur 6 Teile liegen auf dem Tisch, der Rest bleibt in der geschlossenen Schachtel. Dann wird vorgelesen:

- Wird ein Teil genannt, das auf dem Tisch liegt, passiert nichts.
- Wird ein Teil genannt, das versteckt in der Schachtel liegt, ruft ihr schnell den Begriff. Anschließend wird in der Schachtel nachgesehen.
- Stimmt der Ruf, bekommt das Kind als Belohnung eines der Teile vom Tisch.
- Lag das Teil doch auf dem Tisch, gibt das Kind eines seiner gesammelten Teile in die Tischmitte zurück. Wer noch nichts gesammelt hat, gibt auch nichts ab.
- Wird ein Teil genannt, das schon ein Kind vor sich liegen hat, ruft ihr "Das ist schon weg!". Wer das zuerst schafft, nimmt sich ein beliebiges Teil aus der Tischmitte.

4. Durcheinander auf der Baustelle (ab 4 Jahren, 2 bis 4 Kinder)

In der Nacht hat ein Sturm die Baustelle durcheinandergewirbelt und ihr helft Bauarbeiter Seppi beim Aufräumen. Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn:

- 1 Du würfelst mit dem Farbwürfel.
- 2 Jedem Fahrzeug ist eine Farbe zugeordnet. Die gewürfelte Farbe zeigt dir, vor welchem Stapel das passende Fahrzeug steht.
- 3 Du rätst laut, was auf der obersten Karte dieses Stapels abgebildet ist. Die Rückseite hilft dir, denn dort sind alle Werkzeuge, Baumaterialien und Kleidungsstücke zu sehen.
- 4 Dann deckst du die Karte für alle sichtbar auf und prüfst deinen Tipp.
- 5 Stimmt der Tipp, nimmst du die Karte und legst sie vor dir ab. Stimmt er nicht, kommt die Karte verdeckt zurück auf den Stapel – merkt euch, was darauf war.
- 6 Anschließend würfelt das nächste Kind.

5. Was kann man damit machen? (ab 4 Jahren, 3 bis 6 Kinder)

Alle 16 Karten liegen offen in der Mitte. Das älteste Kind sucht sich heimlich eine Karte aus und beschreibt, was darauf zu sehen ist oder was man mit dem Gegenstand tun kann, zum Beispiel: "Damit kann man einen Nagel aus der Wand ziehen" für die Zange. Wer zuerst die Hand auf die richtige Karte legt, bekommt sie und beschreibt danach selbst eine der übrigen Karten.

Die Vorlesetexte

Das Heft enthält die Geschichte "Ein Tag mit Seppi" (ab 3 Jahren), das Rätsel "An die Arbeit!" (ab 3 Jahren), das Gedicht "Auf dem Bau" (ab 4 Jahren) und die Reime "Der Schelm ohne Helm" (ab 5 Jahren). Bei Geschichte und Gedicht dürft ihr vor dem gesuchten Begriff eine kleine Pause machen, das macht es leichter. Beim Rätsel werden die Stichwörter vorgelesen, danach folgt eine Pause zum Raten. Bei den Reimen lest ihr jede Zeile bis zum Reimwort vor und betont die hervorgehobenen Wörter besonders. Ihr könnt euch auch eigene Geschichten und Rätsel ausdenken.

Der Spielzug

- 1 Würfle mit dem Farbwürfel (bei "Durcheinander auf der Baustelle").
- 2 Bestimme das Fahrzeug in der gewürfelten Farbe und den Stapel davor.
- 3 Sage laut deinen Tipp, was auf der obersten Karte dieses Stapels abgebildet ist.
- 4 Decke die Karte für alle sichtbar auf.
- 5 Tipp richtig: Nimm die Karte vor dich. Tipp falsch: Lege sie verdeckt zurück.
- 6 Das nächste Kind im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Bei "Was kann man damit machen?" darfst du die ausgewählte Karte weder in die Hand nehmen noch darauf zeigen. Die anderen sollen nicht erkennen, welche Karte du meinst.
- Greift ein Kind dabei nach der falschen Karte, bleibt diese liegen und das Kind darf in dieser Runde nicht mehr mitraten. Die übrigen raten weiter.
- Errät niemand die beschriebene Karte, bleibt sie in der Mitte liegen und das nächste Kind im Uhrzeigersinn beschreibt eine andere Karte.
- Bei "Schau hin!" kostet ein falscher Ruf ein bereits gewonnenes Teil. Wer noch keins hat, muss nichts abgeben.
- Bei "Ordne zu und benenne!" dürfen alle anderen Kinder helfen, wenn das Kind an der Reihe die Aufgabe nicht lösen kann.
- Nicht in jedem Vorlesetext kommen alle Teile vor. Das Heft nennt jeweils, was übrig bleibt: Bei der Geschichte bleibt nichts liegen, beim Rätsel Zementsack, Steine und Schrauben, beim Gedicht die Schutzweste, bei den Reimen Zementsack, Dampfwalze, Steine und Handschuh.

Spielende und Gewinn

Bei "Greif zu!" ist das Spiel vorbei, wenn der Text mit seinem letzten Satz ausklingt; gewonnen hat, wer die größte Anzahl an Karten und Fahrzeugen vor sich versammelt hat. Bei "Schau hin!" endet die Runde in dem Moment, in dem der Tisch leer geräumt ist – also weder Karten noch Fahrzeuge übrig sind; auch hier entscheidet die größte Sammlung. Bei "Durcheinander auf der Baustelle" ist Schluss, sobald bei einem Stapel die letzte Karte richtig erraten wurde; das Kind mit dem höchsten Kartenstapel wird zum Oberbaustellenarbeiter ernannt. Bei "Was kann man damit machen?" endet das Spiel, sobald in der Mitte nur noch 3 Karten übrig sind; den Sieg holt sich der höchste Stapel, und haben mehrere Kinder gleich viele Karten, gewinnen sie gemeinsam.

Varianten

- Für jüngere Kinder oder beim Spiel allein könnt ihr auf das schnelle Zugreifen verzichten: Beim Nennen eines Teils wird kurz gestoppt, ihr sucht es gemeinsam und benennt es.
- Gedächtnisvariante zu "Greif zu!": Jedes genannte Fahrzeug und jede genannte Karte kommt zurück in den Karton. Am Ende versucht ihr, alle genannten Dinge in der Reihenfolge aufzuzählen, in der sie im Text vorkamen.
- Bei Gedichten und Rätseln, die ihr schon kennt, könnt ihr die Reihenfolge der Verse vertauschen oder einzelne Verse und Fragen weglassen.
- Ihr könnt eigene Geschichten und Rätsel zu den Fahrzeugen und Karten erfinden.

Tipps

- Schau dir vor dem Vorlesen in Ruhe an, was auf dem Tisch liegt. Wer weiß, wo Helm und Schaufel liegen, greift schneller zu.
- Bei "Schau hin!" hilft es, sich zuerst die 6 sichtbaren Teile einzuprägen. Alles andere ist automatisch ein Kandidat zum Rufen.
- Ruf bei "Schau hin!" nicht auf Verdacht: Ein falscher Ruf kostet dich ein bereits gewonnenes Teil.
- Bei "Durcheinander auf der Baustelle" lohnt der Blick auf die Kartenrückseite. Dort siehst du, welche Motive in der jeweiligen Gruppe überhaupt möglich sind.
- Merke dir bei falsch geratenen Karten das aufgedeckte Motiv. Die Karte kommt zurück auf den Stapel und kann gleich wieder oben liegen.

Häufige Fragen

Brauchen wir für alle Spielideen einen Erwachsenen?

Für "Ordne zu und benenne!" braucht ihr eine Spielleitung, für "Greif zu!" und "Schau hin!" eine vorlesende Person. Die Ratespiele "Durcheinander auf der Baustelle" und "Was kann man damit machen?" spielen die Kinder ohne Vorlesetext.

Was passiert, wenn am Ende des Textes noch Karten auf dem Tisch liegen?

Das ist normal. Nicht in jedem Text kommen alle Fahrzeuge und Karten vor, damit es bis zum Schluss spannend bleibt. Die übrigen Teile bleiben einfach liegen.

Wer bekommt die Karte, wenn zwei Kinder gleichzeitig zugreifen?

Die Anleitung sagt nur, dass sich das Teil nehmen darf, wer zuerst die Hand darauf legt. Zu einem Gleichstand beim Zugreifen macht die Quelle keine Angabe.

Was passiert bei "Schau hin!", wenn ich falsch rufe?

Liegt das genannte Teil doch auf dem Tisch, legst du eines deiner bereits gewonnenen Teile zurück in die Tischmitte. Hast du noch keins, musst du auch nichts abgeben.

Darf ich bei "Was kann man damit machen?" auf meine Karte zeigen?

Nein. Du darfst die gewählte Karte weder anfassen noch darauf zeigen, damit niemand erkennt, welche du meinst.

Was passiert, wenn jemand auf die falsche Karte greift?

Die falsche Karte bleibt in der Tischmitte liegen. Das Kind, das danebengegriffen hat, darf in dieser Runde nicht weiterraten, alle anderen raten weiter.

Wie funktioniert das Zuordnen der Farben beim Würfelspiel?

Jedem der drei Fahrzeuge ist eine Farbe zugeordnet. Die gewürfelte Farbe zeigt dir, vor welchem Fahrzeug und damit vor welchem Stapel du raten musst.

Kann man Ratz Fatz auf die Baustelle allein spielen?

Ja. "Ordne zu und benenne!" ist für 1 bis 6 Kinder ausgelegt. Außerdem gibt es eine Variante ohne schnelles Zugreifen, bei der ein einzelnes Kind die genannten Teile in Ruhe heraussucht und benennt.

Was tun, wenn die Kinder einen Text schon auswendig kennen?

Bei Gedichten und Rätseln könnt ihr nach mehrmaligem Vorlesen die Reihenfolge der Verse vertauschen oder einzelne Verse und Fragen weglassen.

Was gilt bei Gleichstand am Spielende?

Bei "Was kann man damit machen?" gibt es bei gleich hohen Stapeln mehrere Gewinner. Für die anderen Spielideen nennt die Anleitung keine Gleichstandsregel.

Informationen zum Spiel

Verlag	HABA
Erscheinungsjahr	2007
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Spiele Bad Rodach (HABA), zuletzt geprüft am 31.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/ratz-fatz-auf-die-baustelle/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/ratz-fatz-auf-die-baustelle/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026