



Ratzolino

Spielanleitung – kurz erklärt

1–6

SPIELER

ab 3

JAHREN

10–20

MINUTEN

Ratzolino ist ein Zuhör- und Reaktionsspiel für kleine Kinder. Eine erwachsene Person liest eine Geschichte, ein Gedicht oder ein Rätsel vor, während die Kinder die Holzfiguren vor sich auf dem Tisch beobachten. Sobald eine Figur im Text auftaucht, greifen sie danach. Das Heft bündelt vier Spielideen und 12 Texte.

Spielziel

Erkennt beim Zuhören, welche der ausliegenden Figuren gerade genannt wird, und greift schneller zu als die anderen. Wer am Ende die meisten Figuren und Spielsteine gesammelt hat, gewinnt.

Vorbereitung

Legt alle 19 Spielfiguren offen auf den Tisch. Die 10 Spielsteine kommen separat als Vorrat daneben. Eine Person übernimmt das Vorlesen und sucht aus dem Heft einen passenden Text aus. Bei der Gedächtnisvariante liegen nur 10 Figuren aus, der Rest bleibt in der geschlossenen Schachtel.

So spielt ihr

- 1 Die vorlesende Person beginnt mit dem gewählten Text, alle Kinder hören aufmerksam zu.
- 2 Wird der Name einer Figur genannt, die auf dem Tisch liegt, greift ihr danach.
- 3 Wer als Erste oder Erster die Hand auf der Figur hat, legt sie vor sich ab.
- 4 Kommt eine bereits genommene Figur erneut im Text vor, ruft schnell "Das ist schon weg!" und kassiert dafür einen Spielstein.
- 5 So geht es weiter, bis der Text zu Ende vorgelesen ist.

So gewinnt ihr

Am Schluss zählt jedes Kind seine Figuren und Spielsteine. Die größte Sammlung gewinnt.

Spielziel

Bei Ratzolino geht es darum, genau hinzuhören. Die Kinder sollen aus dem vorgelesenen Text heraushören, welcher Gegenstand oder welches Tier gerade erwähnt wird, und die passende Holzfigur schnell vom Tisch greifen. Je nach Spielidee steht das Reagieren, das Zuordnen oder das Erinnern im Vordergrund. Gefördert werden dabei Sprache, Fantasie, Konzentration und Reaktionsvermögen.

Spielmaterial

19 Spielfiguren

10 Spielsteine

1 Spielheft

Spielaufbau

- Breitet alle 19 Spielfiguren gut sichtbar auf dem Tisch aus, sodass jedes Kind sie erreichen kann.
- Legt die 10 Spielsteine als getrennten Vorrat daneben.
- Bestimmt eine Person, die vorliest. Sie spielt nicht mit, sondern leitet die Runde.
- Wählt aus dem Heft einen der 12 Texte aus. Die Texte sind nach Schwierigkeit sortiert.
- Bei der Spielidee "Schau hin!" legt ihr nur 10 beliebige Figuren aus, alle übrigen bleiben in der geschlossenen Schachtel.
- Bei einigen Rätseln und Reimspielen werden die Spielsteine nicht gebraucht.

Spielbeginn

Sobald alle Figuren ausliegen, beginnt die vorlesende Person mit dem ausgewählten Text. Eine Startspielerregelung gibt es nicht, denn alle Kinder hören gleichzeitig zu und greifen gleichzeitig zu. Bei der Zuordnungs-Idee "Ordne zu!" bekommt dagegen ein Kind nach dem anderen im Uhrzeigersinn eine Aufgabe gestellt.

Spielablauf

Die Grundidee

Das Heft enthält 12 Texte: Geschichten, Gedichte und Rätsel. In den Texten sind die Namen der Spielfiguren hervorgehoben. Wird so ein Wort vorgelesen, ist das für die Kinder das Signal zum Zugreifen. Um es leichter zu machen, kann die vorlesende Person kurz vor dem gesuchten Wort eine kleine Pause einlegen.

Spielidee 1: Pass auf!

Für ein einzelnes Kind ab 3 Jahren.

- 1 Alle Figuren liegen auf dem Tisch, die Spielsteine daneben.
- 2 Der Text wird vorgelesen, das Kind hört zu.
- 3 Wird eine ausliegende Figur genannt, nimmt das Kind sie und legt sie vor sich ab.
- 4 Fällt dem Kind auf, dass eine Figur ein weiteres Mal vorkommt, bekommt es dafür je einen Spielstein.
- 5 Nach dem Ende des Textes schaut ihr gemeinsam nach, ob wirklich alle genannten Figuren erkannt wurden.

Spielidee 2: Ordne zu!

Für 1 bis 6 Kinder ab 3 Jahren. Hier wird nicht vorgelesen, sondern sortiert.

- 1 Die Spielleitung stellt einem Kind eine Suchaufgabe, zum Beispiel "Suche alle Tiere heraus" oder "Suche alles, was grün ist".
- 2 Schafft das Kind die Aufgabe nicht allein, dürfen die anderen Kinder mithelfen.
- 3 Ist die Aufgabe gelöst, wandern die Figuren zurück zu den übrigen.
- 4 Danach ist im Uhrzeigersinn das nächste Kind an der Reihe.

Zum Einstieg lohnt es sich, gemeinsam alle Figuren durchzugehen, die die Kinder noch nicht kennen: Wie heißt das Ding, was ist es, wo begegnet es einem im Alltag?

Beispiele für Aufgaben ab 3 Jahren: alles, was man essen kann, was süß schmeckt, was lebt, was hart oder weich ist, was schnell oder langsam ist, was Fell oder Federn hat, was laufen oder schwimmen kann.

Beispiele ab 4 Jahren: alles, was du tragen kannst, worauf man sitzen kann, was sich von selbst bewegt, was schreien kann, was zahm oder wild ist, was Obst ist, was Ohren hat.

Spielidee 3: Greif zu!

Für 2 bis 6 Kinder ab 4 Jahren. Das ist die Wettbewerbsvariante.

- 1 Alle Figuren liegen aus, die Spielsteine bilden den Vorrat.
- 2 Der Text wird vorgelesen.
- 3 Wird eine ausliegende Figur genannt, greifen alle Kinder gleichzeitig danach.
- 4 Wer zuerst die Hand auf der Figur hat, nimmt sie und legt sie vor sich ab.

- 5 Wird eine schon vergebene Figur erneut genannt, gewinnt das Kind einen Spielstein, das als Erstes "Das ist schon weg!" ruft.

Spielidee 4: Schau hin!

Für 2 bis 6 Kinder ab 5 Jahren. Die Kinder sollten die Figuren schon einigermaßen kennen.

- 1 Nur 10 beliebige Figuren liegen auf dem Tisch, die restlichen bleiben in der geschlossenen Schachtel. Die Spielsteine liegen bereit.
- 2 Der Text wird vorgelesen.
- 3 Wird eine Figur genannt, die auf dem Tisch liegt, passiert nichts.
- 4 Wird eine Figur genannt, die nicht zu sehen ist, ruft ihr schnell den Begriff. Anschließend wird in der Schachtel nachgeschaut.
- 5 Stimmt der Ruf, darf sich das Kind eine der Figuren vom Tisch nehmen.
- 6 War der Ruf falsch und die Figur lag doch auf dem Tisch, muss das rufende Kind eine bereits gewonnene Figur an das Kind abgeben, dem der Irrtum aufgefallen ist.
- 7 Wird eine Figur genannt, die schon einem Kind gehört, gibt es für den Ruf "Das ist schon weg!" einen Spielstein.

Die Texte im Heft

Die ersten sieben Texte kommen mit dem Material dieser Schachtel aus. Die Texte 8 bis 12 lassen sich zusätzlich mit dem Material des Grundspiels "Ratz-Fatz" spielen. Wer nur Ratzolino besitzt, liest nur die entsprechend markierten Stellen beziehungsweise Fragen vor. Ihr dürft euch auch eigene Geschichten ausdenken oder die Kinder welche erfinden lassen.

Der Spielzug

- 1 Die vorlesende Person liest den nächsten Satz, Vers oder die nächste Rätselfrage vor.
- 2 Alle Kinder hören zu und beobachten die ausliegenden Figuren.
- 3 Fällt der Name einer Figur, greift ihr zu beziehungsweise ruft den gesuchten Begriff.
- 4 Die Figur wird vor dem Kind abgelegt, das zuerst zugegriffen hat.
- 5 Ist eine Figur schon vergeben, gibt es für den Ruf "Das ist schon weg!" einen Spielstein aus dem Vorrat.
- 6 Die Spielleitung liest weiter.

Sonderregeln

- Nicht alle Figuren kommen in einem Text vor. Am Ende bleiben absichtlich einige Teile liegen, damit die Spannung bis zum Schluss hält.
- Beim Farbenrätsel "Nicht zu schnell!" gilt eine Strafrege: Wer voreilig nach der falschen Figur greift, legt eine bereits gewonnene Figur zurück in die Tischmitte.
- Bei "Schau hin!" kostet ein falscher Ruf eine bereits erbeutete Figur. Sie geht an das Kind, das den Irrtum bemerkt hat.
- Bei manchen Rätselfragen passen mehrere Figuren als Antwort, etwa beide Eichhörnchen oder beide Schweine.
- Bei "Was steht im Stall...?" rufen die Kinder erst den Begriff laut und greifen danach zu.
- Beim Reimspiel sollte das Reimwort beim Vorlesen deutlich betont werden.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald der Text vollständig vorgelesen ist. Bei "Greif zu!" gewinnt, wer dann die meisten Spielfiguren und Spielsteine vor sich liegen hat. Bei "Schau hin!" endet die Runde bereits, wenn keine Figur mehr auf dem Tisch liegt; auch hier gewinnt die größte Sammlung aus Figuren und Steinen. Bei "Pass auf!" gibt es keinen Gewinner: Ihr prüft am Ende gemeinsam, ob das Kind alle genannten Figuren erwischt hat. Zum Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- Gedächtnisvariante zu "Pass auf!" ab 5 Jahren: Jede genannte Figur wandert zurück in den Karton. Nach dem Text zählt das Kind die vorgekommenen Dinge in der richtigen Reihenfolge auf.
- Gedichte und Rätsel könnt ihr bei Wiederholungen in anderer Reihenfolge vorlesen oder einzelne Verse und Fragen weglassen.
- Beim Farbenrätsel "Nicht zu schnell!" wird es schwerer, wenn ihr pro Farbe ein Rätsel auslasst.
- Bei "Was steht im Stall...?" empfiehlt die Anleitung, jeweils zwei Fragen wegzulassen, damit bis zum Ende Figuren übrig bleiben.
- Beim Buchstabenspiel könnt ihr euch einen einzelnen Buchstaben aussuchen und nur mit diesem spielen.
- Die Texte 8 bis 12 lassen sich mit den 36 Teilen des Grundspiels "Ratz-Fatz" zu insgesamt 55 Figuren erweitern.
- Erfindet eigene Geschichten oder lasst die Kinder selbst welche ausdenken.

Tipps

- Behaltet den Tisch im Blick, nicht die vorlesende Person. Wer die Figuren kennt, findet sie schneller.
- Hört bis zum Ende des Wortes zu. Voreiliges Greifen kostet bei manchen Rätseln eine bereits gewonnene Figur.
- Merkt euch, welche Figuren schon vergeben sind. Der Ruf "Das ist schon weg!" bringt zusätzliche Spielsteine.
- Bei "Schau hin!" lohnt es sich, vorher kurz zu prüfen, welche 10 Figuren ausliegen. Alles Übrige steckt in der Schachtel.
- Für jüngere Kinder gewinnt der Text an Spannung, wenn vor dem gesuchten Wort eine kleine Pause gemacht wird.

Häufige Fragen

Braucht man zum Spielen einen Erwachsenen?

Ja. Es wird immer eine Person zum Vorlesen benötigt, die die Runde leitet und nicht mitspielt. Nur die Zuordnungsidee "Ordne zu!" kommt ohne Text aus, braucht aber ebenfalls eine Spielleitung.

Warum bleiben am Ende Figuren übrig?

Das ist Absicht. Es kommen bewusst nicht alle Figuren in einem Text vor, damit bis zum Schluss offen bleibt, welche Figur als Nächstes dran ist.

Was passiert, wenn zwei Kinder gleichzeitig greifen?

Die Figur bekommt, wer zuerst die Hand darauf hat. Für den Fall, dass sich das nicht entscheiden lässt, nennt die Anleitung keine Regel.

Was gilt, wenn eine Figur ein zweites Mal genannt wird?

Dann gibt es einen Spielstein für das Kind, das zuerst "Das ist schon weg!" ruft. Beim Einzelspiel "Pass auf!" bekommt das Kind jeweils einen Spielstein, wenn es die Wiederholung bemerkt.

Was passiert bei einem falschen Ruf in "Schau hin!"?

Liegt die genannte Figur doch auf dem Tisch, muss das rufende Kind eine seiner bereits gewonnenen Figuren abgeben. Sie geht an das Kind, das den Fehler bemerkt hat.

Brauche ich das Grundspiel "Ratz-Fatz", um alle Texte zu spielen?

Nein. Alle 12 Texte lassen sich vollständig mit dem Material dieser Schachtel spielen. Die Texte 8 bis 12 lassen sich mit den 36 Teilen aus "Ratz-Fatz" nur erweitern; die zusätzlichen Stellen sind im Heft kursiv markiert und werden sonst weggelassen.

Zählen die Spielsteine bei der Wertung mit?

Ja. Bei "Greif zu!" und "Schau hin!" gewinnt, wer am Ende die meisten Spielfiguren und Spielsteine zusammen vor sich liegen hat.

Was tue ich, wenn ein Kind eine Zuordnungsaufgabe nicht lösen kann?

Dann dürfen die anderen Kinder helfen. Anschließend kommen die Figuren zurück zu den übrigen und das nächste Kind im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Kann ein Text leichter oder schwerer gemacht werden?

Ja. Eine kleine Pause vor dem gesuchten Wort erleichtert das Erkennen. Schwerer wird es, wenn ihr beim Farbenrätsel pro Farbe ein Rätsel weglasst oder die Reihenfolge der Verse ändert.

Wie viele Figuren liegen bei "Schau hin!" auf dem Tisch?

Genau 10 beliebige Figuren. Alle anderen bleiben in der geschlossenen Schachtel, damit die Kinder sie nicht sehen können.

Informationen zum Spiel

Verlag	HABA
Autor	Hajo Bücken
Erscheinungsjahr	2000
Spielart	Kinderspiel
Kategorien	Kinderspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von HABA (Spiele Bad Rodach), 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/ratzolino/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/ratzolino/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026