MehrZeit für KINDER

ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen

SPIELEN MACHT SCHULE

Spieleauswahl 2024

Für die Grundschule geprüfte Produkte
zum Spielen, Lernen und Spaßhaben!

Spielend leicht lernen

„Jetzt beginnt der Ernst des Lebens“, heißt es oft, wenn Kinder in die Schule kommen. Oder: „Jetzt wird gelernt statt gespielt!“ Dabei steht Spielen gar nicht im Widerspruch zum Lernen. Ganz im Gegenteil: Kinder lernen im Spiel. Ein gutes Spielzeug ist in der Lage, förderlich auf die kindliche Entwicklung einzuwirken. Im Grundschulalter finden entscheidende Phasen der Hirnreifung statt, die durch das Spiel unterstützt werden können.

Kinder verarbeiten Erfahrungen im Spiel und schlüpfen in andere Rollen. Kinder lernen so am Modell, das heißt, sie übernehmen Erfahrungen von anderen, imitieren, wiederholen und verändern. Dadurch lernen sie, sich nach Spiel- beziehungsweise nach sozialen Regeln zu verhalten. Sie lernen, Teil eines sozialen Gefüges zu sein. Das Spielen trägt damit wesentlich zur Persönlichkeitsentfaltung bei.

Beim Spielen entwickeln Kinder Fantasie und Kreativität, setzen sich mit ihrer Umwelt auseinander und machen wichtige Erfahrungen. Sie probieren aus, entdecken und lernen dabei, was funktioniert und was nicht. Dieses spielerische Lernen hinterlässt Spuren im Gehirn, die dem schulischen Lernen im wahrsten Sinne den Weg bahnen.

Deshalb ist das klassische Spielen, gerade in Zeiten erhöhten Bildschirmkonsums, so wichtig und sollte gefördert werden. Genau das hat sich die Initiative „Spielen macht Schule“ zum Ziel gemacht.

Gute Spiele sind eine wichtige Ergänzung des schulischen Bildungsangebots.

Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer
Ärztlicher Direktor der Universitätsklinik für Psychiatrie,
ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen, Ulm

Über diesen Katalog

Um Ihnen die Auswahl der Spiele für die Wunschliste Ihrer Schule zu erleichtern, haben wir alle Spiele, die von Spielwarenherstellern für das Projekt „Spielen macht Schule“ zur Verfügung gestellt werden, in diesem Katalog für Sie erfasst. Die Spiele wurden alle vom ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen in Ulm geprüft. Im Fokus der Prüfung stand der Förderaspekt der Spielsachen im Hinblick auf die soziale, personale, kognitive und motorische Entwicklung von Kindern zwischen 6 und 10 Jahren.

Die Spiele sind folgenden Kategorien zugeordnet: sprechen, lesen, schreiben; wissen und verstehen; Konzentration und Geschicklichkeit; Logik und Strategie; experimentieren und konstruieren; Rollenspiel und Sozialkompetenz; Outdoor und Bewegung; zählen, rechnen, mathematisch denken. Genauere Ausführungen zu den acht Spielekategorien, Erläuterungen zu den aufgeführten Entwicklungsbereichen sowie die Wunschlisten gibt es auf unserer Homepage (www.spielen-macht-schule.de).

In diesem Katalog finden Sie Beschreibungen und Bewertungen der Spiele.

Die folgenden Seiten enthalten jeweils:

- eine kurze inhaltliche Beschreibung des Spiels, Anmerkungen zu Besonderheiten und eine kurze Auflistung zu Daten wie Spieldauer, Spielerzahl etc.;*
- Empfehlungen zu den Einsatzmöglichkeiten im schulischen Rahmen;
- eine Übersicht zu den besonders geförderten Entwicklungsbereichen: Je mehr Smileys ein Spiel bekommen hat, desto stärker trainiert das getestete Spiel die entsprechende Fähigkeit.

* Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird bei Personenbezeichnungen und personenbezogenen Hauptwörtern in den Spielbeschreibungen die männliche Form verwendet. Entsprechende Begriffe gelten im Sinne der Gleichbehandlung grundsätzlich für alle Geschlechter. Die verkürzte Sprachform hat nur redaktionelle Gründe und beinhaltet keine Wertung.

Wir wünschen Ihnen eine kreative Zeit beim Entwickeln Ihrer Konzepte!

Mit freundlichen Grüßen,

Mehr Zeit für Kinder e. V.
Simone Linden
Geschäftsführerin

ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen
Dr. Petra Arndt
Geschäftsführende Gesamtleitung

Sie wollen teilnehmen? So geht's!

I Erstellen Sie ein Konzept für ein Spielezimmer an Ihrer Schule. Je kreativer und konkreter Ihr Konzept ist, desto besser sind Ihre Chancen!

Bitte beantworten Sie die folgenden sechs Leitfragen:

1. **Wann sollen die Spielwaren in den Schulalltag integriert werden?**
   - Im Unterricht und/oder in Vertretungsstunden?
   - Im Betreuungsangebot vor und nach dem Unterricht?
   - Im Ganztagsangebot?
2. **Wer soll von dem Spielzeug an Ihrer Schule in besonderem Maß profitieren?**
   - In welchen Klassenstufen versprechen Sie sich den größten pädagogischen Effekt?
   - Welche Kinder profitieren von einem schulischen Spieleangebot ganz besonders?
3. **Wo soll gespielt werden?**
   - Drinnen und/oder draußen?
   - Welche Räumlichkeiten stehen zur Verfügung?
   - Soll es ein festes Spielezimmer geben oder eine mobile Lösung?
4. **Wie soll die Betreuung des Spieleangebots organisiert werden?**
   - Wie nutzt das Kollegium das Spieleangebot im Unterricht?
   - Können sich Eltern, Großeltern oder der Förderverein engagieren?
   - Lassen sich weitere ehrenamtliche Spielepaten finden?
5. **Wie soll die Dauerhaftigkeit und Nachhaltigkeit des Angebots gesichert werden?**
   - Wer kümmert sich darum, dass ausgeliehene Spiele zurückkommen?
   - Wie gewährleisten Sie an Ihrer Schule, dass das Spielzeug stets einsatzfähig ist?
   - Was gestalten Sie um das Spieleangebot herum – im Jahreskreis, in der Zusammenarbeit mit anderen Institutionen oder im Rahmen der Elternarbeit?
6. **Wie sollen die Familien der Schülerinnen und Schüler integriert werden?**

II Gerne können Sie auch zusätzlich beispielhaftes Material wie Fotos oder Zeichnungen beilegen.
(Bitte beachten Sie, dass es uns nicht möglich ist, diese Materialien zurückzuschicken.)

III Kopieren Sie sich von Seite 88/89 die Spielewunschliste oder laden Sie sich diese unter **www.spielen-macht-schule.de** herunter. Füllen Sie diese anhand Ihres Konzeptes aus. Hierfür ist kein festes Budget vorgesehen. Wählen Sie nach Klassengröße und Einsatz aus. Bitte beachten Sie jedoch, dass es sich hierbei um eine Wunschliste handelt und wir nicht allen Wünschen in vollem Umfang nachkommen können.

IV **Schicken Sie die vollständigen Bewerbungsunterlagen bestehend aus**

1. Kontaktdaten der Schule und des Ansprechpartners (bitte nutzen Sie das beigelegte Formular),
2. Konzept,
3. Spielewunschliste (von unserer Homepage oder S. 88/89) sowie
4. sonstigem Material

bis zum 31. Mai 2024 per Post an:
„Spielen macht Schule“
c/o Mehr Zeit für Kinder e. V.
Gärtnerweg 4–8
60322 Frankfurt am Main

oder per E-Mail:
spielen-macht-schule@mzfk.de

Viel Spaß bei der Konzepterstellung!

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an Sophia Bub.
Sie ist unter der Telefonnummer 069 156896-0 für Sie erreichbar.

Als Anregung:
Schauen Sie auf der Homepage www.spielen-macht-schule.de nach! Dort erhalten Sie wertvolle Hinweise zum pädagogisch sinnvollen Einsatz der Spiele in der Schule und haben die Möglichkeit, ausgewählte Konzepte der Gewinnerschulen aus den vergangenen Jahren einzusehen.

Inhaltsverzeichnis

Experimentieren und konstruieren 8

Die Zauberschule MAGIC Gold Edition 9
Experimentierkasten Easy Elektro – Big Fun 10
GECKO RUN – die vertikale Kugelbahn 11
GraviTrax 12
Miika K.I. 13
Märklin Startpackung „Baustelle“ 14
Märklin Themen-Ergänzungspackungen „Kranwagen“ und „Niederbordwagen“ 15

Konzentration und Geschicklichkeit 16

DIE MAGISCHEN SCHLÜSSEL 17
DAS VERRÜCKTE HAUS 18
DOBBLE 19
Garten-Gauner – 1, 2, 3 – Wer schleicht vorbei? 20
HALLI GALLI 21
Jenga 22
Jungle Speed 23
Looping Louie 24
Make 'n' Break 25
MIXOSAURUS 26
MYSTERIUM KIDS 27
Stille Post-Extrem 28
Taco, Katze, Ziege, Käse, Pizza 29
TIPP-KICK Junior Cup 30

Logik und Strategie 31

4 GEWINNT 32
5 Minute Mystery 33
6 nimmt! 34
Andor Junior 35
black stories junior – spannende Rätselgeschichten auf Karten 36
Blokus 37
CATAN Junior 38
Das verrückte Labyrinth 39
Gravity Maze™ 40
JUST ONE 41
Krimi-Puzzle DIE DREI ??? KIDS – CHAOS IM ZOO 42
MONOPOLY AUSGEZOCKT 43
PIGGY PIGGY 44
Rolit 45
Rush Hour 46
Rush Hour Junior 47
SET® 48
SKIP-BO 49
THAT'S NOT A HAT 50
Triominos Classic 51
Ubongo 52
UNLOCK! Kids 53
UNO 54
Verfuxt! Ein Fall für die Spürhühner! 55
WERWÖLFE – NACHT DER JUNGWÖLFE 56

Outdoor und Bewegung 57

Twister 58
XXL TIPP-KICK BALL 59

Rollenspiel und Sozialkompetenz 60

Playmobil – Große Burg von Novelmore 61
Playmobil – Große Feuerwache 62
Playmobil – Großer Reiterhof 63

Sprechen, lesen, schreiben 64

ACTIVITY Junior 65
BANANAGRAMS Classic 66
CONCEPT 67
Das Nilpferd in der Achterbahn Kids 68
Die Lese-Ratte 69
Dixit 70
Rory's Story Cubes Harry Potter 71
Scrabble Junior 72
Tick Tack BUMM Junior 73
WER IST ES? 74

Wissen und verstehen 75

BrainBox – Wunder der Forschung 76
Schnapp, Land, Fluss! 77
SMART 10 FAMILY 78
WAS IST WAS? – DAS GROSSE QUIZ 79

Zählen, rechnen, mathematisch denken 80

1 x 1 Drachen 81
Elfer raus! Junior 82
Five Alive 83
Fröschis 84
MONOPOLY DEAL – Das Kartenspiel 85
ONO 99 86
Unter Spannung 87

Experimentieren und konstruieren

Kinder sind von Natur aus neugierig und wissbegierig. Sie lieben es, Dinge auseinanderzunehmen und diese wieder zusammenzusetzen. Dabei werden das technische Verständnis und das räumliche Vorstellungsvermögen geschult. Kinder lernen zu planen und das Material entsprechend effektiv einzusetzen. Sie lernen Wenn-dann-Beziehungen zu erkennen, Schlüsse zu ziehen und Wege zur eigenständigen Problemlösung zu finden.

Materialien zum Bauen, Konstruieren und Basteln regen die Fantasie an. Gutes Material fördert die Kreativität der Kinder, ohne sie einzuengen. Es unterstützt die Kinder sinnvoll darin, die Welt zu „*be*-greifen“. Beim Basteln und Bauen üben sie, sich über einen längeren Zeitraum zu konzentrieren. Der Umgang mit Kleinteilen schult ihre Feinmotorik und Auge-Hand-Koordination.

Die Zauberschule MAGIC Gold Edition

Von KOSMOS

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Mit dem Zauberkasten können die Kinder 75 Tricks und Illusionen erlernen. Die reich ausgestattete Sammlung an Zauberutensilien und die bebilderte Schritt-für-Schritt-Anleitung ermöglichen den kleinen Zauberlehrlingen einen kinderleichten Einstieg in die Welt der Zauberei.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	☺
Selbstvertrauen	☺	☺	☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	☺
Umgang mit den Emotionen anderer	☺	☺	
Fantasie	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	☺
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺	☺	

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺		
Strategisches Denken	☺		
Problemlösefähigkeit	☺		
Kreativität	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	
Wissenszuwachs	☺	☺	
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	☺

Motorische Entwicklung		
Auge-Hand-Koordination	☺	☺
Körperkoordination	☺	☺
Feinmotorik	☺	☺
Grobmotorik	☺	
Körperwahrnehmung	☺	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

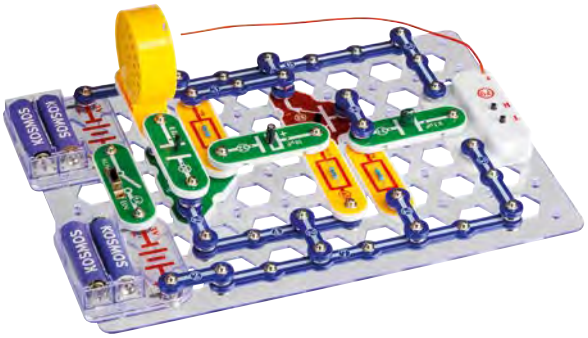
Anmerkungen:

Zu den Top-Tricks gibt es zusätzliche Video-Anleitungen, die genau zeigen, wie die Illusion am besten gelingt und die Kinder ihr Publikum so verblüffen können. Der Zauberkasten ist für einzelne Kinder oder in der Gruppe einsetzbar. Für den leichten Einstieg sind die Tricks nach Schwierigkeitsgrad aufsteigend sortiert.

Geeignet ab 8 Jahren
Für einen oder mehrere Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist verständlich.

Experimentierkasten Easy Elektro – Big Fun

Von KOSMOS



Kurze Inhaltsbeschreibung:

Der Experimentierkasten „Easy Elektro – Big Fun" eignet sich hervorragend für den Einstieg in die Welt der Elektronik. Mithilfe einfacher Versuche lernen die Kinder zunächst Stück für Stück die Elemente des Stromkreises und den Aufbau von Schaltungen kennen. Durch weitere spannende Experimente und Informationstexte können die jungen Elektroniker ihr Wissen beliebig erweitern. Beim Bau einer Alarmanlage, eines Regensensors oder einer Lichtschranke bekommen sie sogar erste Einblicke in die Funktionsweise technischer Anlagen.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺		
Selbstvertrauen	☺	☺	☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺		
Umgang mit den Emotionen anderer	☺		
Kommunikationsfähigkeit	☺		
Regelakzeptanz	☺	☺	☺
Rollenfindung	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺		

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	
Problemlösefähigkeit	☺		
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	
Wissenszuwachs	☺	☺	☺

Motorische Entwicklung		
Auge-Hand-Koordination	☺	
Feinmotorik	☺	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

✔ Im Unterricht
✔ In der Betreuungszeit
In Kooperation KiGa/GS
✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Die robusten Bauteile, das einfache Stecksystem und die zumeist übersichtlichen Schaltpläne ermöglichen ein überwiegend selbstständiges Handeln. Die Warnhinweise müssen jedoch dringend beachtet werden und sollten daher zu Beginn mit einem Erwachsenen besprochen werden.

Geeignet ab 8 Jahren
Für einen oder mehrere Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist verständlich.

GECKO RUN – die vertikale Kugelbahn

Von KOSMOS

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das „GECKO RUN Starter Set“ besteht aus über 60 Teilen zum Kreieren einer Kugelbahn. Egal ob an Türen, Regalen, Glasscheiben oder Fliesen – durch die Nanopads haftet die Bahn an allen glatten, senkrechten Flächen und kann flexibel umgebaut werden. Um die Teile geschickt zu kombinieren, sind viel Kreativität, eine gute Konzentration und planvolles Vorgehen gefragt. Gleichzeitig werden die Kinder altersgerecht unterstützt, physikalische Phänomene, wie Gravitation, Kräfte und Geschwindigkeit, zu entdecken und können so ihre MINT-Fähigkeiten weiterentwickeln.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	☺
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit den Emotionen anderer	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺		

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	
Problemlösefähigkeit	☺	☺	☺
Kreativität	☺	☺	☺
Sprache: Wortschatz	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	☺
Wissenszuwachs	☺	☺	☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	

Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	☺
Feinmotorik	☺	☺	
Grobmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
  In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Weitere in der Anleitung beschriebene Challenges fordern „GECKO-RUN-PROFIS“ besonders heraus und eignen sich z. B. zum Wettbauen mit der ganzen Familie. Die Kugelbahn lässt sich zudem mit Ergänzungssets erweitern.

Geeignet ab 8 Jahren
Für beliebig viele Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist verständlich. Bei jüngeren Kindern bedarf es der Hilfe von Erwachsenen.

KOSMOS

GraviTrax

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„GraviTrax“ ist ein interaktiv gestaltbares Kugelbahnsystem. Es können nach Belieben eigene Kugelbahnwelten konstruiert werden. Dafür gibt es entweder die Möglichkeit, der eigenen Kreativität freien Lauf zu lassen oder die Option, mit den Bau- und Aufgabenplänen Schritt für Schritt an das freie Bauen herangeführt zu werden. Mit den Bauelementen kann ein abwechslungsreicher Parcours entwickelt werden, auf dem die Kugeln mithilfe von Magnetismus, Kinetik und Gravitation ins Ziel rollen.

Durch das freie Konzipieren der Kugelbahnen und das Erforschen des Roll- und Flugverhaltens der Kugel wird das Verständnis für Wissenschaft geschärft und die Schwerkraft erlebbar gemacht.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	☺
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺		
Regelakzeptanz	☺		
Fantasie	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺		
Kritikfähigkeit	☺		

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	
Strategisches Denken	☺	☺	
Problemlösefähigkeit	☺	☺	☺
Kreativität	☺	☺	
Mathematisches Verständnis	☺		
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	☺

Motorische Entwicklung		
Auge-Hand-Koordination	☺	☺
Feinmotorik	☺	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Das GraviTrax Kugelbahnsystem Starterset kann durch Erweiterungen vergrößert werden.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 1–4 Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist leicht verständlich.

Miika K.I.

Von KOSMOS

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Miika K.I." führt die Kinder spielerisch an das Thema Künstliche Intelligenz heran. Nach dem Aufbau des Roboters lernen sie die K.I. mit Hilfe einer App zu trainieren. Dabei werden Gesten oder akustische Kommandos definiert, mit denen der Roboter anschließend gesteuert wird (z. B. „Kreis", wenn sich der Roboter drehen soll). Hierbei ist viel Kreativität und logisches Denken gefragt. „Miika K.I." unterstützt die Kinder so, ihre MINT-Fähigkeiten weiterzuentwickeln und veranschaulicht altersgerecht, wie der komplexe Prozess des Lernens funktioniert.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	☺
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit den Emotionen anderer	☺		
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺		
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Kreativität	☺	☺	☺
Sprache: Wortschatz	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	☺
Wissenszuwachs	☺	☺	☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	
Motorische Entwicklung			
Körper-Koordination	☺	☺	
Gleichgewicht	☺		
Feinmotorik	☺	☺	
Grobmotorik	☺		
Körperwahrnehmung	☺	☺	

Wir empfehlen den Einsatz

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
  In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Die Anleitung wurde in Kooperation mit dem Tübingen AI Center verfasst und enthält zahlreiches Hintergrundwissen zum Thema Künstliche Intelligenz. Während des K.I.-Trainings werden keine persönlichen Daten gespeichert. Zudem ist keine Internetverbindung erforderlich, da alle K.I.-Berechnungen lokal auf dem Smartphone erfolgen.

Geeignet ab 10 Jahren
Für mehrere Spieler
Spieldauer: beliebig
Um die Anleitung zu verstehen, bedarf es der Hilfe von Erwachsenen.

Startpackung „Baustelle“

Von Märklin

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Die Startpackung „Baustelle“ enthält einen vierteiligen Güterzug in Bauzug-Gestaltung bestehend aus einer Lokomotive mit Digital-Decoder und Dreilicht-Spitzensignal sowie drei Güterwagen. Zur Beladung der Güterwagen liegt der Packung ein stabiler Radlader sowie ein Set aus Absperrgittern und Schildern bei. Die Gesamtlänge des Zuges beträgt 45,3 cm. Die dazugehörigen Schienen bilden ein Gleisoval mit dem Umfang 130 x 76 cm.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺		
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺		
Regelakzeptanz	☺	☺	
Fantasie	☺	☺	☺
Rollenfindung	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺		

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Kreativität	☺	☺	☺
Sprache: Wortschatz	☺		
Visuell-räumliches Denken	☺		
Wissenszuwachs	☺		
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	

Motorische Entwicklung		
Auge-Hand-Koordination	☺	☺
Feinmotorik	☺	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Mit dem Power Control Stick ist eine kabellose Bedienung von bis zu vier Lokomotiven rund um den Aufbau möglich. Die Startpackung kann durch den „Kranwagen 4671“, dem „Niederbordwagen 4471“ sowie dem gesamten C-Gleis-Programm erweitert werden. Jüngere Kinder benötigen zum Aufbau die Hilfe von Erwachsenen.

Geeignet ab 6 Jahren
Für einen oder mehrere Spieler
Spieldauer: beliebig
Um die Anleitung zu verstehen, bedarf es der Hilfe von Erwachsenen.

Themen-Ergänzungspackungen „Kranwagen“ und „Niederbordwagen“

Von Märklin

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Die Ergänzungspackung „Kranwagen 4671“ enthält einen drehbaren Ardelt Bergekran mit einem heb- und senkbaren Ausleger sowie einem Seil, welches sich auf- und abwickeln lässt.

In der Ergänzungspackung „Niederbordwagen 4471“ befindet sich der zum „Kranwagen 4671“ zugehörige Schutzwagen, der mit seiner Auslegerstütze das Ablegen und den sicheren Transport des Kranauslegers ermöglicht.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺		
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺		
Regelakzeptanz	☺	☺	
Fantasie	☺	☺	☺
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Rollenfindung	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺		

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Kreativität	☺	☺	☺
Sprache: Wortschatz	☺		
Visuell-räumliches Denken	☺		
Wissenszuwachs	☺		
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	

Motorische Entwicklung		
Auge-Hand-Koordination	☺	☺
Feinmotorik	☺	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Die Themen-Ergänzungspackungen sind nur mit der Startpackung „Baustelle 29188“ zusammen spielbar. Jüngere Kinder benötigen zum Aufbau die Hilfe von Erwachsenen oder älteren Kindern.

Geeignet ab 6 Jahren
Für einen oder mehrere Spieler
Spieldauer: beliebig
Um die Anleitung zu verstehen, bedarf es der Hilfe von Erwachsenen.

märklin

Konzentration und Geschicklichkeit

Geräusche aus der Umgebung wie die Aktivitäten anderer spielender Kinder oder draußen vorbeifahrende Autos sind Reize, die die eigene Konzentration stören und von der aktuellen Aufgabe ablenken können. Ein erfolgreicher Lerner aber bleibt geduldig und über einen längeren Zeitraum konzentriert bei der Sache, auch wenn sie lange dauert. Kinder können ihre Fähigkeiten üben, Störreize auszublenden und Geduld aufzubringen. Das sollte aber nicht mit Drill und Druck verbunden werden, denn nur wenn Kinder Spaß an der aktuellen Aufgabe haben, ist ihre Motivation besonders groß. Spaß am Spiel wirkt sich daher positiv auf die Entwicklung der Konzentrationsfähigkeit aus.

Aufmerksames Zuhören und Hinschauen, die Beherrschung innerer und äußerer Impulse lassen sich spielerisch trainieren. Im vertieften Spiel gelingt es Kindern leichter, aufmerksam und ausdauernd an einer Aufgabe zu bleiben. Ein besonderer Anreiz für die Konzentrationssteigerung sind Spiele, bei denen Tempo und Geschicklichkeit zugleich gefordert sind und gefördert werden.

DIE MAGISCHEN SCHLÜSSEL

Von Game Factory

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei „Die Magischen Schlüssel“ machen die Spieler eine Reise durch den Schlüsselwald, um sogenannte „echte“ Schlüssel zu finden, mit denen die Schatztruhe geöffnet und Kristalle gesammelt werden können. Dabei müssen sie aufmerksam sein und gut mitdenken, denn in jeder Farbe gibt es drei echte und zwei falsche Schlüssel, die enttarnt werden müssen. Am Ende des Pfads wartet der goldene Schlüssel auf die Spieler, welcher die Truhe immer öffnet und die höchste Anzahl an Kristallen bereithält.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺		
Regelakzeptanz	☺		
Fantasie	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺	☺	
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Mathematisches Verständnis	☺		
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	☺
Visuell-räumliches Denken	☺		
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	
Feinmotorik	☺	☺	
Grobmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

IN KOOPERATION KIGA/GS

Anmerkungen:

Je nach Anzahl der Spieler muss eine unterschiedliche Anzahl von Kristallen gesammelt werden, um das Spiel zu gewinnen. Jüngere Kinder benötigen beim ersten Aufbau des Spielmaterials die Unterstützung von Erwachsenen.

Geeignet ab 6 Jahren
Für 2–4 Spieler
Spieldauer: 15 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

DAS VERRÜCKTE HAUS

Von Game Factory

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Das verrückte Haus“ ist ein Bauspiel, bei dem die Spieler in 2er Teams ein auf einer Aufgabenkarte abgebildetes Haus in weniger als zwei Minuten nachbauen müssen. Hierbei gilt es, gut miteinander zu kommunizieren und das eigene Handeln zu planen, um die richtige Anordnung der Steine zu finden. Jeder Spieler sieht nur von einer Seite, wo welcher Stein wie verbaut werden muss. Ist das Haus korrekt aufgebaut, erhält das Team Punkte. Je schneller die Aufgabe erfüllt wird, desto mehr Punkte gibt es.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺		
Regelakzeptanz	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	☺
Rollenfindung	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺	☺	☺
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Kreativität	☺	☺	☺
Mathematisches Verständnis	☺		
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	☺
Reaktionsschnelligkeit	☺	☺	☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	☺
Feinmotorik	☺	☺	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- In Bewegungszeiten/in der Pause

IN KOOPERATION KIGA/GS

Anmerkungen:

Die Aufgabenkarten fordern sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene dank unterschiedlicher Schwierigkeitsstufen (normal und schwer) heraus. Zum Stoppen der Zeit wird ein Timer benötigt, der nicht im Lieferumfang enthalten ist. Alternativ kann die Timer-App „Das verrückte Haus“ kostenlos heruntergeladen werden.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 2–6 Spieler
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

DOBBLE

Von Zygomatic

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Dobble“ ist ein Kartenspiel, das durch fünf verschiedene Spielvarianten die Reaktions- und Konzentrationsfähigkeit der Kinder schult. Die Spielkarten bilden je 8 von insgesamt über 50 verschiedenen, farbigen Symbolen ab. Zwei Karten weisen stets nur ein gemeinsames Symbol auf. Dieses gilt es, schnellstmöglich zu erkennen. Wer das auf beiden Karten identische Symbol als Erstes nennt, darf, je nach Variante, eine Karte aufnehmen oder abgeben. Es gewinnt derjenige, der die meisten beziehungsweise keine Karten mehr auf der Hand hat.

Soziale und personale Entwicklung			
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺		
Regelakzeptanz	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺	☺	☺
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Mathematisches Verständnis	☺		
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	☺
Reaktionsschnelligkeit	☺	☺	☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺		
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	
Grobmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Da bei „Dobble“ alle Spieler gleichzeitig aktiv sind, entsteht keine Langeweile. Es ist durch eine kleine Aufbewahrungsdose leicht zu transportieren und bietet durch die verschiedenen Varianten, die zu einem multidisziplinären Turnier kombiniert werden können, dennoch sehr viel Abwechslung.

Geeignet ab 6 Jahren
Für 2–8 Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist verständlich.

Garten-Gauner – 1, 2, 3 – Wer schleicht vorbei?

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Garten-Gauner“ ist ein Versteckspiel im Brettspielformat. Die Spieler, aufgeteilt in die Waschbären und den Gärtner, müssen sich gut konzentrieren und schlau kombinieren. Denn während sich die Waschbären ein geeignetes Versteck suchen, um bei dem Versuch Essen zu stibitzen, nicht gesehen zu werden, muss der Gärtner genau hinschauen, um die Gauner zu entdecken. Für jede erfolgreiche Aktion (Waschbären entdecken bzw. als Waschbär unentdeckt bleiben) erhalten die Spieler Waschbär-Plättchen. Die Rollen werden getauscht, wenn 5 Waschbär-Plättchen gesammelt wurden.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺		
Rollenfindung	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺	☺	☺
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	
Reaktionsschnelligkeit	☺	☺	
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	☺
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	
Feinmotorik	☺	☺	
Grobmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

IN KOOPERATION KIGA/GS

Anmerkungen:

Verschiedene Spielvarianten sorgen für abwechslungsreichen Spielspaß und können, angepasst an die Fähigkeiten der Spieler, ausgewählt werden. Beim ersten Aufbau benötigen jüngere Kinder die Hilfe von Erwachsenen.

Geeignet ab 6 Jahren
Für 2–4 Spieler
Spieldauer: ca. 15–20 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

Ravensburger

HALLI GALLI

Von AMIGO

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Jeder Spieler erhält gleich viele Karten. Auf den Karten sind verschiedene Früchte in unterschiedlicher Anzahl zu sehen. Die Karten liegen zu Beginn des Spiels mit der Rückseite nach oben. Nacheinander decken die Spieler je eine Karte auf. Wenn genau fünf gleiche Früchte auf den Ablagestapeln offen liegen, versucht jeder Spieler, als Erster auf die Glocke zu hauen. Der Schnellste gewinnt alle offenen Ablagestapel. Spieler, die keine verdeckten Karten mehr haben, scheiden aus. Sieger ist, wer bei Spielende die meisten Karten hat.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺		
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺		
Regelakzeptanz	☺	☺	☺
Umgang mit Stress	☺	☺	☺
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Mathematisches Verständnis	☺	☺	
Reaktionsschnelligkeit	☺	☺	☺
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	☺
Feinmotorik	☺		
Grobmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Durch Änderungen der Anzahl der Früchte, bei denen geklingelt wird, können die exekutiven Funktionen trainiert werden.

Geeignet ab 6 Jahren
Für 2–6 Spieler
Spieldauer: ca. 15 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

Jenga

Von HASBRO Gaming

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Stapelspiel „Jenga“ beinhaltet 54 Holzklötze. Ausgangssituation des Spiels ist ein Turm, der aus den Holzklötzen aufgebaut ist. Aufgabe der Spieler ist es, reihum einen Klotz aus dem Turm zu ziehen und ihn oben auf den Stapel wieder draufzulegen, ohne den Turm einstürzen zu lassen.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	☺
Selbstvertrauen	☺	☺	☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	☺
Regelakzeptanz	☺	☺	☺
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺		

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺		
Problemlösefähigkeit	☺	☺	☺
Mathematisches Verständnis	☺		

Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	☺
Körperkoordination	☺		
Gleichgewicht	☺		
Feinmotorik	☺	☺	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

IN KOOPERATION KIGA/GS

Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

„Jenga“ ist ein Gesellschaftsspiel, das sich alleine spielen lässt, aber auch größeren Gruppen viel Spielfreude bereiten kann.
Neben den schon benannten kognitiven Entwicklungsbereichen wird bei „Jenga“ auch das physikalische Verständnis gefördert, da sich der Spieler bei jedem Zug Gedanken über die Statik des Turms machen muss, damit dieser nicht einstürzt.

Geeignet ab 6 Jahren
Für einen oder mehrere Spieler
Spieldauer: ca. 15 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

Jungle Speed

Von Zygomatic

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Jungle Speed“ ist ein rasantes Reaktionsspiel für Jung und Alt. Bei diesem Spiel werden nacheinander Karten aufgedeckt, und sobald zwei gleiche Kartensymbole auf dem Tisch liegen, müssen die Spieler nach dem Holztotem in der Tischmitte greifen. Doch Vorsicht! Die Symbole unterscheiden sich nur minimal voneinander. Außerdem ändern sich die Kriterien während des Spiels ständig. Wer am schnellsten reagiert und einen klaren Kopf behält, gewinnt.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	☺
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	☺
Kommunikationsfähigkeit	☺		
Umgang mit Stress	☺	☺	☺
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	☺
Mathematisches Verständnis	☺		
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	
Reaktionsschnelligkeit	☺	☺	☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	☺
Grobmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Da „Jungle Speed“ einen sehr rasanten Spielverlauf nehmen kann, sollte genügend freier Platz zur Verfügung stehen. Die Spieler lernen spielerisch, mit Niederlagen umzugehen, da die Kartensymbole nur schwer auseinanderzuhalten sind und die Gefahr besteht, im falschen Moment nach dem Totem zu greifen.

Geeignet ab 7 Jahren
Für 2–10 Spieler
Spieldauer: 10 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

Looping Louie

Von HASBRO Gaming

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei „Looping Louie“ gewinnt derjenige, dem es gelingt, seine Hühner am längsten vor dem Flugzeugpiloten Louie zu beschützen. Dabei sind Geschicklichkeit und ein gutes Timing gefragt. Louie fliegt nämlich im rasanten Flug über das Spielfeld und schlägt dabei die Hühnerchips der Spieler aus deren Ställen. Durch die Betätigung der Wippe im richtigen Augenblick können die Spieler den Angriff abwehren und sogar versuchen, Louie in die Richtung der gegnerischen Hühner zu lenken.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺		
Umgang mit Stress	☺		
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	☺
Reaktionsschnelligkeit	☺	☺	
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	☺
Feinmotorik	☺	☺	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

IN KOOPERATION KIGA/GS

Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Durch die zwei Schwierigkeitsgrade kann Looping Louie an das Alter beziehungsweise den Trainingszustand der Spieler angepasst werden.

Der erste Aufbau bedarf der Hilfe von Erwachsenen. Die beiden für die Inbetriebnahme des Spiels notwendigen Batterien (AA) werden nicht mitgeliefert.

Geeignet ab 4 Jahren
Für 2–4 Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist verständlich.

Make 'n' Break

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei „Make 'n' Break" sind Geschwindigkeit und Geschicklichkeit gefragt. Mit wechselnden Partnern bauen die Spieler die Aufgaben der Baukarten mit ihren Bausteinen Stein für Stein nach. Doch Achtung, die Uhr tickt! Die Fun-Variante sorgt durch erschwerte Bedingungen und spannende Zusatzregeln für noch mehr Bau-Spaß. Hier dürfen die Teamspieler beispielsweise beim Bauen jeweils nur einen Zeigefinger benutzen oder der Architekt des Teams beschreibt seinem Baumeister die Aufgabe, ohne dass dieser die Baukarte sehen darf.

Soziale und personale Entwicklung			
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺	☺	☺

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺		
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	☺
Reaktionsschnelligkeit	☺		

Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	☺
Feinmotorik	☺	☺	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Durch die zwei Schwierigkeitsstufen können auch Kinder unterschiedlichen Alters angemessen gefördert werden. Die zusätzliche Fun-Variante und das Spiel zu zweit sorgen für Abwechslung und stets neue Herausforderungen. Die wechselnden Teams und der vom Zufall bestimmte Spielverlauf fördern die Flexibilität der Kinder und vermindern die Frustrationsgefahr.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 2–5 Spieler
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Die Anleitung ist verständlich.

MIXOSAURUS

Von Game Factory

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„MIXOSAURUS“ ist ein Geschicklichkeitsspiel, bei dem mit einem Werkzeug Knochenteile ausgegraben werden müssen, ohne dass die Ausgrabungsstätte oder die wackeligen Felsen einstürzen. Dabei sind vor allem eine gute Auge-Hand-Koordination und Planungsfähigkeit gefragt. Denn nur wer zusammengehörige Teile findet, kann einen vollständigen Dino oder einen Mixosaurus präparieren und Punkte sammeln. Zusätzliche Auftragsplättchen sorgen für Extrapunkte und gestalten das Spiel spannend.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	☺
Umgang mit den Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺		
Rollenfindung	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺	☺	☺

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Kreativität	☺	☺	☺
Mathematisches Verständnis	☺		
Sprache: Wortschatz	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	
Wissenszuwachs	☺	☺	
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	

Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	☺
Feinmotorik	☺	☺	☺
Grobmotorik	☺	☺	

Wir empfehlen den Einsatz:

IN KOOPERATION KIGA/GS

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Für noch mehr Wissen enthält die Anleitung eine Beschreibung der Dinos, die ausgegraben werden können. Jüngere Kinder benötigen beim ersten Aufbau des Spielmaterials die Unterstützung von Erwachsenen.

Geeignet ab 7 Jahren
Für 2–4 Spieler
Spieldauer: ca. 20 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

MYSTERIUM KIDS

Von Libellud/Space Cow

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Ein Spieler schlüpft in die Rolle des Geistes von Kapitän Buh und gibt den anderen Mitspielern hilfreiche Hinweise in Form von Geräuschen und Lauten auf dem Tamburin, um den versteckten Schatz zu finden. Die anderen Spieler halten währenddessen die Augen geschlossen und müssen genau zuhören und ihre Aufmerksamkeit auf die Tamburin-Laute lenken, um die passende Geräuschkarte zu erkennen.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺		
Umgang mit Emotionen anderer	☺		
Regelakzeptanz	☺		
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Rollenfindung	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺		
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	
Kreativität	☺	☺	☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	☺
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	☺
Feinmotorik	☺	☺	
Grobmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Das Spiel enthält zwei Schwierigkeitsstufen, sodass es an die Fähigkeiten der Spieler angepasst werden kann. Das Tamburin ist aus Kunststoff und im Spielumfang enthalten.

Geeignet ab 6 Jahren
Für 2–6 Spieler
Spieldauer: 20 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

Stille Post-Extrem

Von Goliath Toys GmbH

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei „Stille Post-Extrem“ müssen die Spieler Begriffe zeichnen und erraten. Dafür wird durch Würfeln für jeden Spieler ein Begriff ausgewählt. Dieser wird als „Geheimes Wort“ auf den eigenen Zeichenblock eingetragen. Dann beginnt die Zeichenphase, in der die Spieler das Wort zeichnen müssen. Anschließend wird der Block an den Nachbarn weitergegeben, welcher das Gezeichnete erraten und seine Vermutung notieren muss (Ratephase). Insgesamt werden drei Runden gespielt, in denen Punkte gesammelt werden.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit den Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺		
Fantasie	☺	☺	☺
Kommunikationsfähigkeit	☺		
Rollenfindung	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺		

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	
Strategisches Denken	☺		
Kreativität	☺	☺	☺
Sprache: Wortschatz	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	
Wissenszuwachs	☺		
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	

Motorische Entwicklung		
Auge-Hand-Koordination	☺	☺
Feinmotorik	☺	☺
Grobmotorik	☺	

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Das Spiel sorgt mit 70 Karten mit insgesamt 840 Themen für besonders großen Ratespaß. Die für das Spiel benötigten Zeichenblöcke und Stifte sind wiederverwendbar und im Lieferumfang enthalten.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 1–6 Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist leicht verständlich.

Taco, Katze, Ziege, Käse, Pizza

Von Blue Orange

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei diesem Spiel sind Reaktionsschnelligkeit und Konzentration gefragt. Jeder Spieler muss sich die fünf Begriffe „Taco", „Katze", „Ziege", „Käse" und „Pizza" merken. Nun werden reihum Karten aufgedeckt und gleichzeitig die Begriffe in der o.g. Reihenfolge genannt. Stimmen Begriff und Karte überein, müssen alle ihre Hand schnellstmöglich auf den Kartenstapel in der Mitte legen. Der langsamste Spieler muss die Karten aufnehmen. Stimmen Wort und Bild nicht überein, geht es normal weiter.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	☺
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺		
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺	☺	☺
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺		
Logisches Denken	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺		
Reaktionsschnelligkeit	☺	☺	☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	☺
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	
Körper-Koordination	☺	☺	
Feinmotorik	☺		
Grobmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Die Spezialkarten „Gorilla", „Murmeltier" und „Narwal", bei denen zuerst eine Bewegung ausgeführt und dann die Hand auf den Stapel gelegt wird, sorgen für besonderen Spielspaß und fördern die Flexibilität im Denken.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 2–8 Spieler
Spieldauer: 10 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

blue orange Hot Games Cool Planet

TIPP-KICK Junior Cup

Von TIPP-KICK GmbH

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Es handelt sich um ein Fußballspiel mit einem Fußballfeld; jede Mannschaft besteht aus einem Kicker und einem Torwart. Der Ball wird durch Druck aufs Kickerknöpfchen bewegt. Der Torwart wehrt ab – der Spieler bedient dazu zwei Knöpfchen.

Maße: 80 cm x 56 cm aufrollbarer Stoff (Stoffrasen) mit zusammensteckbaren Banden.

IN KOOPERATION KIGA/GS

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺		
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	☺
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Problemlösefähigkeit	☺		
Reaktionsschnelligkeit	☺	☺	☺
Visuell-räumliche Wahrnehmung	☺	☺	☺
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	☺
Feinmotorik	☺	☺	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Ein großer Spaßfaktor ist die Wettbewerbssituation.

Geeignet ab 6 Jahren
Für 2–4 Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist gut verständlich.

TIPP-KICK

Logik und Strategie

Um vorgegebene Aufgaben lösen zu können, ist es gleichermaßen wichtig, kreative Ideen zu entwickeln und Handlungsschritte in der richtigen Reihenfolge auszuführen. Solche kognitiven Fähigkeiten trainieren Kinder vor allem dann, wenn eine spielerische Aufgabe sie dazu herausfordert, kreative Lösungen zu entwickeln. Darum ist klar: Mit Regelspielen, die vorausschauendes Denken und Problemlösefähigkeit erfordern, trainieren Kinder ihre kognitiven Fähigkeiten. Nur wer immer wieder sinnvoll kombiniert und Spielzüge strategisch plant, um an ein reizvolles und persönlich wichtiges Ziel zu gelangen, setzt sein logisches Denken ein und baut es genau dadurch aus.

In Spielen gewinnen Kinder mal, und mal verlieren sie. Genau so lernen sie, mit Erfolgen und Niederlagen, mit eigenen Emotionen und den Gefühlen anderer umzugehen.

4 GEWINNT

Von HASBRO Gaming

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„4 GEWINNT“ ist ein absoluter Spiele-Klassiker. Ziel des Spiels ist es, als Erster vier Spielchips einer Farbe in einer Reihe (vertikal, horizontal oder diagonal) zu platzieren. Zunächst suchen sich die beiden Spieler je eine Farbe (rot oder gelb) aus. Dann wird nacheinander jeweils ein Spielchip in die Rasterwand gesteckt. Dabei müssen nicht nur die eigenen Spielzüge gut überlegt und strategisch geplant, sondern auch die Aktionen des Gegners beobachtet werden, um das Spiel zu gewinnen.

Soziale und personale Entwicklung			
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺		
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺		
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	☺
Feinmotorik	☺	☺	

IN KOOPERATION KIGA/GS

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Der Zusammenbau des Fußständers und der Rasterwand bedarf der Hilfe von Erwachsenen.

Geeignet ab 6 Jahren
Für zwei Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist leicht verständlich.

5 Minute Mystery

Von Game Factory

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„5 Minute Mystery“ ist ein Detektivspiel, bei dem die Spieler gemeinsam unter Zeitdruck einen Fall aufklären müssen. Dabei werden verschiedene Symbole in einem Raum ausfindig gemacht und in den sogenannten Codex eingegeben, um Hinweise zu erlangen. Durch diese können nach und nach Verdächtige ausgeschlossen und der Dieb ermittelt werden. Die Spieler sind gefordert, sich gut abzustimmen, logisch zu denken und eine gemeinsame Strategie zu entwickeln, um den Fall in der angegebenen Zeit zu lösen.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit den Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	☺
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	☺
Rollenfindung	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺	☺	☺

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	☺
Reaktionsschnelligkeit	☺	☺	
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	☺

Motorische Entwicklung	
Auge-Hand-Koordination	☺
Feinmotorik	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Durch drei Schwierigkeitsstufen und verschiedene Fallakten kann das Spiel flexibel an die Fähigkeiten der Spieler angepasst werden. Zum Lösen der Aufgaben wird ein Timer benötigt, der nicht im Lieferumfang enthalten ist. Hierfür kann die zugehörige kostenlose App „5 Minute Mystery Timer“ oder ein Smartphone-Timer verwendet werden.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 1–4 Spieler
Spieldauer: ca. 15 Minuten
Um die Anleitung zu verstehen, bedarf es der Hilfe von Erwachsenen.

6 nimmt!

Von AMIGO

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei diesem Kartenspiel geht es darum, beim Ablegen der Handkarten mit den Zahlen von 1 bis 104 möglichst wenige Minuspunkte zu kassieren. Pro Runde wählen die Spieler eine ihrer Handkarten aus und legen diese an eine der vier ausliegenden Kartenreihen auf dem Tisch an. Jede Karte wird an die Reihe angelegt, zu deren Endkarte sie die niedrigste Differenz bildet. Wer die sechste Karte an eine Reihe anlegen muss, bekommt die komplette Reihe auf die Hand. Zum Schluss werden die so erhaltenen Minuspunkte gezählt.

Soziale und personale Entwicklung			
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	☺
Kritikfähigkeit	☺		

Kognitive Entwicklung		
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	
Mathematisches Verständnis	☺	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
  In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

In der Anleitung werden einige beispielhafte Spielsituationen aufgeführt, wodurch der Einstieg in das Spiel erleichtert wird. Außerdem wird eine Profivariante für 2 bis 6 Spieler vorgestellt, die den Spielern noch mehr taktisches Kalkül abverlangt.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 2–10 Spieler
Spieldauer: beliebig, je nach Anzahl der Runden
Die Anleitung ist leicht verständlich.

AMIGO

Andor Junior

Von KOSMOS

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei „Andor Junior" versuchen die Spieler in den Rollen von Magiern, Kriegern, Bogenschützen und Zwergen, verirrte Wolfsjungen in der Zwergenmine zu finden. Zuvor muss aber das Land Andor geschützt werden, denn ein Drache versucht gleichzeitig, die Rietburg zu erobern. Als kooperatives Spiel müssen die Spieler gemeinsam Aufgaben des Brückenwächters meistern, um die Wolfsjungen zu retten und zusammen zu gewinnen.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺		
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	☺
Fantasie	☺		
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	☺
Rollenfindung	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺		

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺		
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺		

Motorische Entwicklung	
Auge-Hand-Koordination	☺
Feinmotorik	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Es gibt viele Besonderheiten, wie einen Tages- und Nachtrhythmus, welche das Spiel sehr interessant machen. Daher sollte vor dem ersten Spiel ein Erwachsener bei der Erläuterung der Anleitung dabei sein.

Geeignet ab 7 Jahren
Für 2–4 Spieler
Spieldauer: ca. 30–40 Minuten
Um die Anleitung zu verstehen, bedarf es der Hilfe von Erwachsenen.

black stories junior – spannende Rätsel-geschichten auf Karten

Von moses.

Hinweis: Die Spieleauswahl enthält das Produkt „black stories junior – Auf heißer Spur".

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Auf jeder der 50 Rätselkarten wird eine kuriose Geschichte beschrieben. Die Aufgabe der Spieler ist es, den Rätselfall zu lösen, indem sie mit Fragen mehr Informationen zur Geschichte erhalten. Hierbei sind vor allem strategisches Denken und eine gute Problemlösefähigkeit wichtig. Die Spielrunde endet, sobald der Fall richtig gelöst wurde. Das Spiel enthält zwei Varianten, bei denen entweder gegeneinander mit Punktewertung (Rätselprofi-Variante) oder gemeinsam als Team (Rateteam-Variante) gespielt werden kann. Die Reihe black stories junior gibt es zu verschiedenen Themenbereichen.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺		
Fantasie	☺	☺	☺
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	☺
Rollenfindung	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺		
Umgang mit Stress	☺	☺	

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	☺
Kreativität	☺	☺	
Sprache: Wortschatz	☺	☺	
Sprache: Grammatik	☺		
Wissenszuwachs	☺		
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	☺

Motorische Entwicklung			
Feinmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

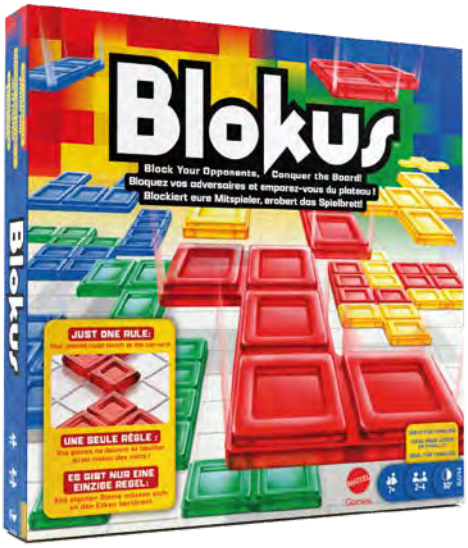
Durch drei verschiedene Schwierigkeitsgrade sind die Rätsel sowohl für Einsteiger und Fortgeschrittene, aber auch für Rätsel-Profis geeignet und können an die individuellen Fähigkeiten der Spieler angepasst werden.

Geeignet ab 8 Jahren
Für zwei oder mehr Spieler
Spieldauer: ca. 15 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

moses.

Blokus

Von Mattel Games



Kurze Inhaltsbeschreibung:

Jeder Spieler versucht, seine 21 gleichfarbigen Teile auf dem gerasterten Spielbrett (20 x 20 Quadrate) abzulegen. Dabei dürfen sich Steine gleicher Farbe nur an den Ecken, aber nicht an den Kanten berühren. Andersfarbige Steine dürfen sich an den Seiten überlappen. Kann ein Spieler keinen gültigen Zug mehr ausführen, scheidet er aus. Wenn alle Spieler blockiert sind, endet das Spiel. Gewinner ist, wer die wenigsten Vierecke besitzt.

Soziale und personale Entwicklung			
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺		

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Kreativität	☺		
Mathematisches Verständnis	☺	☺	☺
Visuell-räumliche Wahrnehmung	☺	☺	☺

Motorische Entwicklung		
Auge-Hand-Koordination	☺	☺
Feinmotorik	☺	

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Die Regeln von „Blokus“ sind schnell erklärt, sodass man sofort spielen kann. Schulkinder sind Erwachsenen bei diesem Spiel keineswegs unterlegen. Optimal ist das Spiel für vier Spieler. Bei zwei Spielern erhalten beide zwei verschiedene Farben. Bei der Variante für drei Spieler wird die vierte Farbe abwechselnd gelegt.

Geeignet ab 7 Jahren
Für 2–4 Spieler
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

MATTEL Games

CATAN Junior

Von KOSMOS

Kurze Inhaltsbeschreibung:

In der Juniorversion von „CATAN – Das Spiel“ fahren die Kinder als Piraten über das Meer und errichten ihre Piratenlager. Dafür werden verschiedene Gegenstände wie Holz, Wolle, Orangen, Schafe und Säbel benötigt. Wer seine Piratenlager clever platziert, bekommt mit etwas Würfelglück schnell alle Rohstoffe für seine Schiffe und Lager zusammen. Doch Vorsicht! Das friedliche Piratendasein wird hin und wieder vom fiesen Käpt'n Klau gestört, der den Spielern gern in die Quere kommt. Wer als Erstes sieben Piratenlager gebaut hat, gewinnt das Spiel.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺		
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺		
Regelakzeptanz	☺	☺	
Fantasie	☺		
Kommunikationsfähigkeit	☺		

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	
Strategisches Denken	☺		
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Kreativität	☺		
Mathematisches Verständnis	☺		
Visuell-räumliches Denken	☺		

Motorische Entwicklung		
Auge-Hand-Koordination	☺	
Feinmotorik	☺	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Diese Variante von „CATAN – Das Spiel“ ist auch gut für jüngere Spieler geeignet, da der Spielverlauf viel von Glück abhängt, aber die Kinder auch schon mit ersten strategischen Vorgängen in Berührung gebracht werden. „CATAN Junior“ ist sowohl mit zwei als auch mit vier Spielern spielbar.

Geeignet ab 6 Jahren
Für 2–4 Spieler
Spieldauer: ca. 20 Minuten
Die Anleitung ist verständlich.

Das verrückte Labyrinth

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Wer sich in dem Gängegewirr des verrückten Labyrinths am besten zurechtfindet und als Erster die auf Bildkarten abgebildeten Schätze der Reihe nach erreichen kann, gewinnt das Spiel. Die Spieler dürfen durch Einschieben der überzähligen Gängekarte die Wege des Labyrinths für eigene Zwecke verändern. Wer es richtig anstellt, kann die eigene Spielfigur in einem Zug über die neu eröffneten Wege bis zum Feld führen, das den gesuchten Schatz zeigt.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺		
Regelakzeptanz	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺		
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺		
Problemlösefähigkeit	☺	☺	☺
Kreativität	☺		
Mathematisches Verständnis	☺		
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	☺
Motorische Entwicklung			
Feinmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Um das Spiel auch für jüngere Mitstreiter unterhaltsam zu gestalten, können diese die sonst streng festgelegte Reihenfolge der Bildkarten beliebig verändern.

Geeignet ab 7 Jahren
Für 2–4 Spieler
Spieldauer: 20–30 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

Gravity Maze™

Von ThinkFun

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Beim Logikspiel „Gravity Maze“ müssen Start- und Zielturm so miteinander verbunden werden, dass eine Kugel, angetrieben durch die Schwerkraft, ins Ziel rollen kann. Die Aufgabenkarten geben dabei den Start- und Endpunkt sowie die weiteren Türme, mit denen der Weg gestaltet wird, vor. Jetzt ist logisches Denken und Problemlösefähigkeit gefragt, um die richtige Anordnung und Ausrichtung der Türme zu finden.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	☺
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	☺
Umgang mit den Emotionen anderer	☺		
Regelakzeptanz	☺		
Kommunikationsfähigkeit	☺		
Kritikfähigkeit	☺		
Umgang mit Stress	☺	☺	

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	
Problemlösefähigkeit	☺	☺	☺
Kreativität	☺		
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	☺
Wissenszuwachs	☺		
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺		

Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	☺
Feinmotorik	☺	☺	
Grobmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Das Spiel enthält 60 Karten in vier Schwierigkeitsstufen und bietet vielfältige Aufgaben, um sowohl Anfänger, als auch Experten herauszufordern. Zusätzlich können auch eigene Konstruktionen erfunden werden. Vor dem ersten Spiel sollte die Funktionsweise der einzelnen Türme ausprobiert werden.

Geeignet ab 8 Jahren
Ab einem Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist verständlich.

JUST ONE

Von Repos

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„JUST ONE“ ist ein Ratespiel mit dem Ziel, gemeinsam als Gruppe möglichst viele geheime Wörter zu erraten. Pro Runde gibt es einen Ratenden, der durch Hinweise der Mitspieler unterstützt wird. Diese schreiben dazu verdeckt und ohne sich abzusprechen ein Wort auf ihre Hinweistafel. Hier gilt es, kreativ zu sein und sich in die Denkweise der anderen Spieler hineinzuversetzen, denn identische Hinweise sind ungültig und werden aussortiert. Nun ist der Ratende gefragt, die übrigen Hinweise geschickt zu kombinieren, um das gesuchte Wort zu finden.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺		
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	☺
Umgang mit den Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺		
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	☺
Rollenfindung	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺		
Umgang mit Stress	☺	☺	

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Kreativität	☺	☺	☺
Sprache: Wortschatz	☺		
Wissenszuwachs	☺	☺	☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	☺

Motorische Entwicklung		
Auge-Hand-Koordination	☺	
Feinmotorik	☺	

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Spielen ausschließlich drei Spieler, erhält jeder Hinweisgeber zwei Tafeln. Im Lieferumfang sind sieben Tafeln mit abwischbaren Stiften enthalten.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 3–7 Spieler
Spieldauer: ca. 20 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

REPOS PRODUCTION

Krimi-Puzzle DIE DREI ??? KIDS – CHAOS IM ZOO

Von KOSMOS

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das „Krimi-Puzzle Die drei ??? Kids - Chaos im Zoo" fördert das strategische und logische Denken sowie die Problemlösefähigkeit kleiner Detektive. Jemand hat die Tiere im Zoo frei gelassen, doch wer war es? Um dies herauszufinden und das Rätsel zu lösen, lesen die Spieler vorab den Krimifall, legen das Puzzle und suchen mit der beigefügten Lupe nach Hinweisen.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	☺
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺		
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺		

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	☺
Sprache: Wortschatz	☺	☺	☺
Sprache: Grammatik	☺	☺	☺
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	
Merkfähigkeit / Gedächtnis	☺	☺	☺

Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	☺
Feinmotorik	☺	☺	☺
Grobmotorik	☺	☺	

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
  In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Durch einen Bonusfall kann der Schwierigkeitsgrad erhöht werden. Das Puzzle besteht aus 150 Teilen und leuchtet im Dunkeln. Kinder, die noch nicht so sicher im Lesen sind, benötigen Unterstützung beim Lesen der Fallbeschreibung.

Geeignet ab 7 Jahren
Für einen oder mehrere Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist leicht verständlich.

KOSMOS

MONOPOLY AUSGEZOCKT

Von HASBRO Gaming

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei dieser Monopoly-Version gibt es keine Spielfiguren, die auf dem Feld bewegt werden. Stattdessen erhält jeder Spieler einen Farbkartenstapel und einen Skyline-Rahmen. Das Ziel ist es, so viele Gebäude (unabhängig der Farbe) zu sammeln, bis die Skyline-Zielmarkierung erreicht ist. Dabei sind Planungsfähigkeit und Strategie gefragt, denn Gebäude können nur erworben werden, wenn nach einer Spielrunde die eigene Cash-Karte strategisch so platziert wurde, dass sie auf dem Grundstück oben liegt.

Soziale und personale Entwicklung		
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺
Selbstvertrauen	☺	☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺
Umgang mit den Emotionen anderer	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺
Umgang mit Stress	☺	☺

Kognitive Entwicklung		
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺
Logisches Denken	☺	
Strategisches Denken	☺	☺
Mathematisches Verständnis	☺	☺
Visuell-räumliches Denken	☺	
Reaktionsschnelligkeit	☺	
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺

Motorische Entwicklung	
Auge-Hand-Koordination	☺
Feinmotorik	☺
Grobmotorik	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Aktions- und Ereigniskarten gestalten das Spiel zusätzlich dynamisch und fordern die Flexibilität der Spieler heraus.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 2–4 Spieler
Spieldauer: ca. 20 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

PIGGY PIGGY

Von HASBRO Gaming

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„PIGGY PIGGY“ ist ein Kartenspiel mit dem Ziel, möglichst viele Schlemmerkarten abzulegen, um Punkte zu sammeln. Wer in einer Runde die Karten mit dem höchsten Wert abgelegt hat, darf sich das farblich passende, zum Schlemmermenü zugehörige Schwein nehmen (bzw. von einem Mitspieler stibitzen). Wird anschließend vom Nachziehstapel eine Karte des gleichen Menüs gezogen, erhält der Spieler einen Punkt. Wenn nicht, geht er leer aus. Das Spiel endet, wenn ein Spieler acht Punkte gesammelt hat.

Soziale und personale Entwicklung		
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺
Selbstvertrauen	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	
Umgang mit den Emotionen anderer	☺	
Regelakzeptanz	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺	
Kritikfähigkeit	☺	☺
Umgang mit Stress	☺	☺

Kognitive Entwicklung		
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺
Logisches Denken	☺	
Strategisches Denken	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	
Mathematisches Verständnis 2	☺	☺
Visuell-räumliches Denken 1	☺	
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	

Motorische Entwicklung	
Auge-Hand-Koordination	☺
Feinmotorik	☺
Grobmotorik	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

Im Unterricht
✔ In der Betreuungszeit
✔ In Kooperation KiGa/GS
✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Das Spiel ist in einer praktischen, stabilen Box verpackt.

Geeignet ab 7 Jahren
Für 2–6 Spieler
Spieldauer: ca. 20 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

Rolit

Von Goliath Toys GmbH

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das quadratische Spielbrett ist mit 64 Vertiefungen versehen, die Runde um Runde von den Spielern mit vierfarbigen Kugeln besetzt werden.
Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Kugeln der eigenen Farbe auf dem Spielbrett zu besitzen.
Das gelingt, indem man gegnerische Kugeln durch Setzen einer neuen, eigenen Kugel blockiert. Die dadurch eingeschlossenen Kugeln einer so entstandenen horizontalen, vertikalen oder diagonalen Reihe dürfen nun auf die eigene Farbe gedreht werden.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺		
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺		
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Mathematisches Verständnis	☺		
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	☺
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺		
Feinmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Das Kapitel „Wichtige Anregungen und taktische Tipps“ der Spielanleitung stellt weitere Spielvarianten, Anregungen sowie Hilfestellungen und taktische Kniffs vor, die für Abwechslung sorgen und den Einstieg in das professionelle Spielen erleichtern.

Geeignet ab 7 Jahren
Für 2–4 Spieler
Spieldauer: ca. 20 Minuten
Die Anleitung ist gut verständlich.

Rush Hour

Von ThinkFun

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Rush Hour“ ist ein Denk- und Logikspiel, das von einem Spieler gespielt wird. Zu Beginn des Spiels wählt der Spieler eine Aufgabenkarte und ordnet die Autos auf dem Spielfeld, wie auf der Karte gezeigt, an. Das Ziel von „Rush Hour“ ist es, das rote Auto zum Ausgang zu schieben und somit dem Stau zu entkommen. Um den Weg frei zu machen, dürfen die Autos und LKWs, die das rote Auto blockieren, nach vorne, hinten, rechts und links bewegt, allerdings nicht angehoben werden. Sobald das rote Auto durch den Ausgang gefahren ist, ist die Aufgabe geschafft und der Spieler darf eine neue Aufgabenkarte ziehen.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	☺
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	☺
Umgang mit den Emotionen anderer	☺		
Regelakzeptanz	☺		
Kritikfähigkeit	☺		
Umgang mit Stress	☺	☺	☺
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	
Strategisches Denken	☺	☺	
Problemlösefähigkeit	☺	☺	☺
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	
Merkfähigkeit / Gedächtnis	☺	☺	
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	
Feinmotorik	☺	☺	

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Die Aufgabenkarten gibt es in vier Schwierigkeitsstufen, vom Anfänger bis zum Experten. „Rush Hour“ kann auch als Wettkampf ausgetragen werden, bei dem mehrere Spieler nacheinander die gleiche Aufgabenkarte bekommen. Das Spiel ist durch den praktischen Mitnahmebeutel auch gut für unterwegs geeignet.

Geeignet ab 8 Jahren
Ab einem Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist leicht verständlich.

Rush Hour Junior

Von ThinkFun

Kurze Inhaltsbeschreibung:

In der Junior Version des Klassikers „Rush Hour" sind die Spieler gefordert, einem Feuerwehrauto aus dem Stau heraus zu helfen. Dabei sind vor allem Strategie und Logik gefragt. Um den Weg freizumachen, müssen die Autos und LKWs, die das Feuerwehrauto blockieren, geschickt vor und zurück bewegt, allerdings nicht angehoben werden. Wenn das Feuerwehrauto durch den Ausgang gefahren ist, ist die Aufgabe geschafft und kann mit dem Lösungsweg auf der Rückseite der Aufgabenkarte verglichen werden.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	☺
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	☺
Umgang mit den Emotionen anderer	☺		
Regelakzeptanz	☺		
Kritikfähigkeit	☺		
Umgang mit Stress	☺	☺	☺
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	
Strategisches Denken	☺	☺	
Problemlösefähigkeit	☺	☺	☺
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	
Merkfähigkeit / Gedächtnis	☺	☺	
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	
Feinmotorik	☺	☺	

IN KOOPERATION KIGA/GS

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

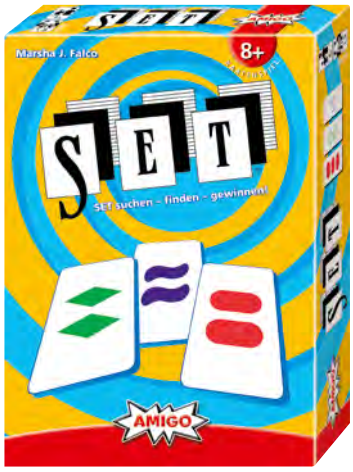
Anmerkungen:

Die 40 Aufgabenkarten gibt es in vier Schwierigkeitsstufen, vom Anfänger bis zum Experten, sodass bereits junge Spieler in der Weiterentwicklung ihrer geistigen Fähigkeiten gefördert werden. Das Spiel ist durch den praktischen Mitnahmebeutel auch gut für unterwegs geeignet.

Geeignet ab 5 Jahren
Ab einem Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist leicht verständlich.

SET®

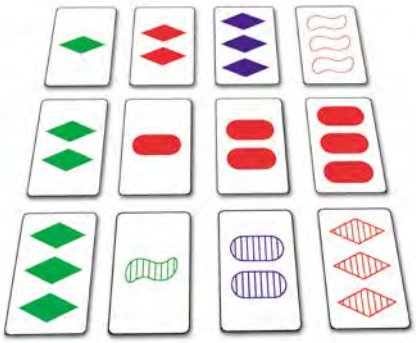
Von AMIGO



Kurze Inhaltsbeschreibung:

Die Aufgabe der Spieler liegt darin, ein *SET* zu erkennen, das aus drei Karten besteht. Die Karten müssen dabei bestimmte Voraussetzungen in ihren Eigenschaften (Farbe, Form, Füllung und Anzahl) erfüllen. Der Spieler, der die meisten *SETs* aus einer Anzahl ausgelegter Karten erkennt, ist am Ende der Gewinner.

Deutschlandweit werden Turniere zu SET® ausgetragen. Wer Lust hat, eine eigene Schulmeisterschaft auszutragen, kann hier ein Turnierpaket anfragen:
hotline@amigo-spiele.de



Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	☺
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺		
Kritikfähigkeit	☺		
Umgang mit Stress	☺	☺	☺

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺		
Mathematisches Verständnis	☺		
Visuell-räumliches Denken	☺		
Reaktionsschnelligkeit	☺	☺	
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Drei Vorschläge für Varianten, darunter auch eine Idee für ein Solospiel, halten den Spielverlauf interessant und abwechslungsreich.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 1–8 Spieler
Spieldauer: ca. 20 Minuten

SKIP-BO

Von Mattel Games

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„SKIP-BO“ ist ein Kartenspiel, das sich gut für Kindergruppen eignet. Sein Spielreiz liegt in einem Gleichgewicht von Strategie und Glück, das den Spieler zum Sieg führt. Dabei bewegt sich der Spielverlauf auf mehreren Ebenen: den Handkarten, den vier Ablagestapeln, den vier Hilfsstapeln sowie den 20–30 Karten auf dem Spielerstapel vor jedem Spieler, die es schnellstmöglich abzulegen gilt!

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺		
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	☺
Regelakzeptanz	☺	☺	☺
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺		
Strategisches Denken	☺	☺	
Mathematisches Verständnis	☺	☺	
Sprache: Wortschatz	☺		
Sprache: Grammatik	☺		
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺		
Feinmotorik	☺	☺	

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Das Spiel verlangt volle Aufmerksamkeit.

Geeignet ab 7 Jahren
Für 2–6 Spieler
Spieldauer: ca. 20 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

MATTEL Games

THAT´S NOT A HAT

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Geschenke zu bekommen, macht Freude. Doch ist das angebotene Geschenk wirklich auf der Karte abgebildet oder zeigt sie etwas Anderes? Um dies herauszufinden, sind beim Kartenspiel „THAT´S NOT A HAT“ ausdauernde Konzentration und ein gutes Gedächtnis gefragt. Denn nur wer genau aufpasst, sich merken kann, welche Geschenke bereits aus den 110 Symbolkarten gezogen wurden und dabei noch die Mimik der Mitspieler richtig einschätzen kann, erkennt den strategischen „Bluff“. Ziel ist es, falsche Geschenke zu entlarven, um so Minuspunkte zu vermeiden.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit den Emotionen anderer	☺		
Regelakzeptanz	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺	☺	

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺		
Sprache: Wortschatz	☺		
Sprache: Grammatik	☺		
Wissenszuwachs	☺		
Reaktionsschnelligkeit	☺		
Merkfähigkeit / Gedächtnis	☺	☺	☺

Motorische Entwicklung		
Auge-Hand-Koordination	☺	
Feinmotorik	☺	

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Verschiedene Spielvarianten ermöglichen es, den Schwierigkeitsgrad an die individuellen Fähigkeiten der Kinder und die Anzahl der Mitspieler anzupassen.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 3–8 Spieler
Spieldauer: ca. 15 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

Ravensburger

Triominos Classic

Von Goliath Toys GmbH

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Triominos“ ist eine Variante des klassischen Domino-Spiels, bei der strategisches Denken und Logik gefragt sind. Jeder Spieler erhält eine feste Anzahl an dreieckigen Steinen, auf welchen in jeder Ecke Zahlen abgebildet sind. Im Spielverlauf legen die Spieler reihum ein Triominos an. Dabei gilt es zu beachten, dass nur angelegt werden darf, wenn beide Steinseiten die gleichen Ziffern aufweisen. Für jeden gelegten Stein gibt es Punkte, welche sich aus der Summe der Zahlen auf dem Stein ergeben.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺		
Kritikfähigkeit	☺		
Umgang mit Stress	☺	☺	☺

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Mathematisches Verständnis	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	

Motorische Entwicklung	
Auge-Hand-Koordination	☺
Feinmotorik	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
  In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Geübte Spieler können durch das Bilden von bestimmten Formen („Brücke“, „Sechseck“, „doppeltes Sechseck“, „dreifaches Sechseck“) Bonuspunkte erzielen.

Geeignet ab 6 Jahren
Für 2–4 Spieler
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

Ubongo

Von KOSMOS

Neu auch als SCHUL-EDITION

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Möglichst schnell gilt es, verschiedene geometrische Formen auf einen vorgegebenen Grundriss zu legen. Dabei gibt es jeweils nur eine Lösung, wie die Teile passend zusammengelegt werden können. Alle Spieler spielen gleichzeitig gegen eine Sanduhr. Wer am schnellsten herausgefunden hat, wie die Teile zu kombinieren sind, erhält die wertvollsten Edelsteine. Nach 9 Runden addiert jeder die Werte seiner gesammelten Edelsteine. Derjenige mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!

Soziale und personale Entwicklung			
Selbstvertrauen	☺	☺	☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺		
Regelakzeptanz	☺	☺	☺
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	
Problemlösefähigkeit	☺		
Mathematisches Verständnis	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	☺
Reaktionsschnelligkeit	☺	☺	
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	
Feinmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
  In Bewegungszeiten/in der Pause

IN KOOPERATION KIGA/GS

Anmerkungen:

„Ubongo“ ist ein rasantes Legespiel, das schnell erklärt und gespielt werden kann. Es gibt eine Solospiel-Variante und 2 unterschiedliche Schwierigkeitsstufen. Das Spiel ist mit Ubongo Junior (geeignet ab 5 Jahre) kombinierbar.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 1–4 Spieler
Spieldauer: ca. 25 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich und beinhaltet sehr viele Details.

UNLOCK! Kids

Von Space Cow

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„UNLOCK! Kids“ ist ein Rätselspiel mit Detektivgeschichten. Es enthält drei verschiedene Spielwelten mit aufsteigendem Schwierigkeitsgrad, welche jeweils zwei Abenteuer umfassen. Gemeinschaftlich wird das ausgewählte Abenteuer durch Rätseln, Suchen, geschicktem Kombinieren und Entscheidungen treffen gelöst. Hierbei sind vor allem eine gute Problemlösefähigkeit, logisches Denken und Kooperation gefragt. Um das Spielprinzip und die Regeln kennenzulernen, muss vorher ein Tutorial gespielt werden.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	☺
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	☺
Rollenfindung	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺		

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	
Problemlösefähigkeit	☺	☺	☺
Mathematisches Verständnis	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	☺

Motorische Entwicklung		
Auge-Hand-Koordination	☺	☺
Feinmotorik	☺	

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- In der Freiarbeit/im Wochenplan
- In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Für das Lösen der Rätsel ist ein gutes mathematisches Verständnis im Zahlenraum bis 60 sowie das Kombinieren von Symbolen und Zahlen erforderlich. Jüngere Kinder benötigen beim Tutorial und komplexen Spielzügen die Hilfe von Erwachsenen. Ein Hinweis- und Lösungsheft ist zusätzlich enthalten.

Geeignet ab 6 Jahren
Für 1–4 Spieler
Spieldauer: ca. 20 Minuten
Die Anleitung ist verständlich.

UNO

Von Mattel Games

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Ziel des Spiels ist es, seine Karten am schnellsten abzulegen. Die Spieler legen Karten nacheinander auf den Ablegestapel ab. Es können Karten mit entweder der gleichen Zahl oder Farbe wie die oberste Karte auf dem Stapel abgelegt werden. Wer nicht legen kann, muss eine Karte ziehen.

Durch die Aktionskarten „Aussetzen", „Retour", „Joker", „Zieh 2" oder „Zieh 4" wird dieses Kartenspiel abwechslungsreich und spannend.

NEU: Mit dem „Handkarten-Misch-Joker" und den drei individuell beschriftbaren Karten kommt noch mehr Abwechslung ins Spiel!

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺		
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	☺
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺		
Strategisches Denken	☺		
Problemlösefähigkeit	☺		
Mathematisches Verständnis	☺		
Visuelle Wahrnehmung	☺		
Reaktionsschnelligkeit	☺	☺	
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺		
Feinmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Dieses Kartenspiel ist in seinen Grundregeln dem Kartenspiel Mau-Mau ähnlich und kann auch in großen Gruppen gespielt werden.

Durch die Aktionskarten kann sich der Spielverlauf jederzeit ändern, so dass auch jüngere Mitspieler zu Erfolgserlebnissen kommen.

Geeignet ab 7 Jahren
Für 2–10 Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist leicht verständlich.

MATTEL Games

Verfuxt!
Ein Fall für die Spürhühner!

Von Game Factory

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Verfuxt!“ ist ein Detektivspiel, bei dem ein diebischer Fuchs entlarvt werden muss. Dazu werden Hinweiskärtchen gesammelt, die mit Hilfe des magischen Fuchs-Scanners zeigen, an welchen Merkmalen der Dieb zu erkennen ist. Hier sind nicht nur das Gedächtnis und die Merkfähigkeit der Spieler gefragt, sondern auch ihre Teamfähigkeit spielt eine große Rolle, da sie sich gemeinsam austauschen, ihr Vorgehen planen und die Hinweise geschickt miteinander kombinieren müssen. Denn Ziel ist es, den schuldigen Fuchs zu finden, bevor er wieder in seinem Bau verschwunden ist.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺		
Umgang mit Emotionen anderer	☺		
Regelakzeptanz	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	☺
Rollenfindung	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺		
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺		
Merkfähigkeit / Gedächtnis	☺	☺	☺
Motorische Entwicklung			
Feinmotorik	☺		
Grobmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Beinhaltet einen magischen Fuchs-Scanner, mit dem die Hinweiskarten ausgelesen werden können.

Geeignet ab 6 Jahren
Für 2–4 Spieler
Spieldauer: ca. 20 Minuten
Die Anleitung ist verständlich.

WERWÖLFE – NACHT DER JUNGWÖLFE

Fangt uns, wenn ihr könnt!

Von Ravensburger

Hinweis: Produktabbildung nicht final

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Beim Spiel „Werwölfe“ treten zwei Teams (Dorfbewohner und Werwölfe) in unterschiedlichen Phasen gegeneinander an. In der Tagphase versuchen die Dorfbewohner, die Werwölfe ausfindig zu machen und zu verjagen. Das Ziel der Werwölfe ist es jedoch, während der Nachtphase die Dorfbewohner aus ihren Häusern zu vertreiben. Konzentration, strategisches und logisches Denken unterstützen beide Teams dabei, ihr Ziel zu erreichen.

IN KOOPERATION KIGA/GS

Soziale und personale Entwicklung		
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺
Selbstvertrauen	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺
Umgang mit den Emotionen anderer	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺
Fantasie	☺	☺
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺
Rollenfindung	☺	☺
Umgang mit Stress	☺	

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Visuell-räumliches Denken	☺		
Reaktionsschnelligkeit	☺		
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	☺

Motorische Entwicklung	
Auge-Hand-Koordination	☺
Feinmotorik	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Das Spiel enthält zwei Schwierigkeitsvarianten, um sowohl Anfänger als auch Profis herauszufordern.

Geeignet ab 6 Jahren
Für 2–6 Spieler
Spieldauer: ca. 15 Minuten
Die Anleitung ist verständlich.

Ravensburger

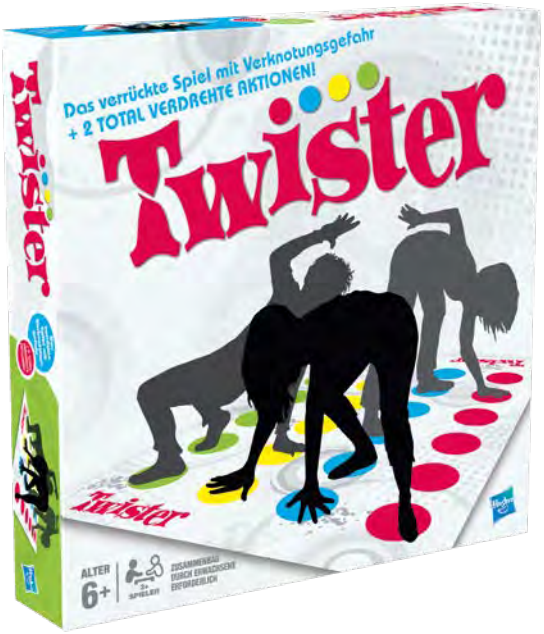
Outdoor und Bewegung

Der Eintritt in die Schule bedeutet für Kinder einen Einschnitt in ihren bisherigen Alltag. Dazu gehört auch, dass sie ihren natürlichen Bewegungsdrang nicht mehr ganz so frei ausleben können. Immer wieder müssen sie über längere Zeiträume stillsitzen und konzentriert dem Unterricht folgen. Umso wichtiger ist ein angemessener Ausgleich. Im Sportunterricht, in den Pausen und nach dem Unterricht brauchen sie viel Bewegungsmöglichkeit und die Freiheit zum ungezwungenen Toben.

Outdoor- und Bewegungsspiele wie Ballsportarten, Seilspringen, Stelzenlauf oder Fangspiele können hierbei für Spielanreize und Abwechslung sorgen. Sie sensibilisieren die Sinne wie das Tasten und Fühlen, sie stärken die Wahrnehmung und den Gleichgewichtssinn, das Rhythmusgefühl und die Raumorientierung. Kinder erproben im Spiel ihre körperlichen Möglichkeiten und trainieren dabei Motorik, Koordination und nicht zuletzt auch ihre körperliche Kondition.

Twister

Von HASBRO Gaming



Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Spiel besteht aus einer Matte mit verschiedenfarbigen Punkten und einer Tafel mit Drehanzeige, auf der verschiedene Bewegungsanweisungen stehen (z. B. „rechter Fuß auf Grün“, „linke Hand auf Rot“). Ein Spieler ist Schiedsrichter; er dreht den Zeiger der Tafel und sagt laut die „Twister-Bewegung“ an. Alle spielenden Kinder müssen nun gleichzeitig die Anweisung befolgen. Wer sich zu sehr verknotet und das Gleichgewicht verliert, scheidet aus.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	☺
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	☺
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺		
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Sprache: Wortschatz	☺		
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	☺
Körperkoordination	☺	☺	☺
Kondition/Ausdauer	☺		
Gleichgewicht	☺	☺	☺
Feinmotorik	☺		
Grobmotorik	☺	☺	

IN KOOPERATION KIGA/GS

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

„Twister“ hat einen hohen Spaßfaktor und eignet sich zur Unterstützung von Kindern mit Scheu vor körperlicher Aktivität.

Geeignet ab 5 Jahren
Für 2–6 Spieler
Spieldauer: ca. 10+ Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

XXL TIPP-KICK BALL

Von TIPP-KICK GmbH

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Der 12-eckige typisch schwarz-weiße „XXL TIPP-KICK BALL“ ist etwa so groß wie ein Volleyball und aus weichem Schaumstoff gefertigt, der von einer wasserabweisenden Kunststoffhülle umgeben ist. So kann sowohl drinnen als auch draußen gekickt werden. Die Farbe, die oben liegen bleibt, entscheidet, welcher Spieler an der Reihe ist.
Die Kinder entwickeln beim Spielen ein Gespür für den Ball und ihren Körper.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺		
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	☺
Kritikfähigkeit	☺		
Regelakzeptanz	☺	☺	

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	
Planungsfähigkeit	☺		
Strategisches Denken	☺	☺	
Problemlösefähigkeit	☺		
Kreativität	☺	☺	☺
Visuelle Wahrnehmung	☺	☺	
Reaktionsschnelligkeit	☺	☺	

Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺		
Körperkoordination	☺	☺	☺
Kondition/Ausdauer	☺	☺	
Gleichgewicht	☺	☺	
Grobmotorik	☺	☺	☺
Körperwahrnehmung	☺	☺	

Wir empfehlen

Im Unterricht
✔ In der Betreuungszeit
✔ In Kooperation KiGa/GS
In der Freiarbeit/im Wochenplan
✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

IN KOOPERATION KIGA/GS

Anmerkungen:

Der „XXL TIPP-KICK BALL“ regt die Kinder zum freien Spielen an. Zusätzlich zu den typischen „Tipp-Kick-Regeln“ können die Kinder auch nach eigenen Regeln spielen und neue Spiele erfinden. Die verwendeten Farben und das Material sind ungiftig und somit sehr kinderfreundlich.
Für den Einsatz im Sportunterricht gibt es Begleitmaterial mit praxisorientierten Spielideen.

Geeignet ab 3 Jahren
Für beliebig viele Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist gut verständlich.

TIPP-KICK®

Rollenspiel und Sozialkompetenz

Wenn Kinder beginnen ihre Umwelt kennenzulernen, dann schlüpfen sie in verschiedene Rollen und ahmen Situationen spielerisch nach. Solche Rollenspiele machen nicht nur Spaß, sie sind auch wichtig für die kognitive, soziale und emotionale Entwicklung der Kinder: Sie setzen sich mit freudigen Ereignissen ebenso auseinander wie mit Enttäuschungen und verarbeiten dabei Erlebnisse und Gefühle. Außerdem lernen sie, sich in verschiedene Situationen und Personen hineinzudenken.

Spielfiguren wie Puppen, Handpuppen, Stofftiere und Aktionsfiguren können Kinder dabei sinnvoll unterstützen. Wichtig ist, dass die Spielsachen ihnen Raum für Fantasie und Kreativität lassen. So probieren Kinder z. B. mithilfe von Puppen Alternativen für das eigene Verhalten aus: Was passiert, wenn ich nett bin, und was wohl, wenn ich ablehnend reagiere …?

Ganz nebenbei trainieren Rollenspiele die sprachlichen Fähigkeiten von Kindern, wenn sie sich untereinander oder auch mit dem Kuscheltier „verständigen“.

Playmobil – Große Burg von Novelmore

Von Playmobil

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Die „Große Burg von Novelmore“ ist mit einem mechanischen Burgtor, einem integrierten Katapult, Balliste, einem Aufzug und Steinabwurf ausgestattet. Durch eine Falltür können Eindringlinge ins Verlies befördert werden. Ein Mauerdurchbruch ermöglicht die Eroberung der Burg. Die Rückseite der Burg ist offen und ermöglicht ein leichtes Bespielen. Enthalten sind vier Figuren sowie ein Pferd, ein Wolf, zwei Ratten und viel weiteres Zubehör wie z.B. typische Ritteraccessoires.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺		
Fantasie	☺	☺	☺
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Rollenfindung	☺	☺	☺

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺		
Planungsfähigkeit	☺		
Logisches Denken	☺		
Strategisches Denken	☺		
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Kreativität	☺	☺	☺
Sprache: Wortschatz	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺		
Wissenszuwachs	☺	☺	

Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	
Feinmotorik	☺	☺	☺
Gleichgewicht	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
  In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Beim ersten Aufbau der Burg ist die Unterstützung eines Erwachsenen oder eines älteren Kindes notwendig. Die Burg ist mit einer Mauererweiterung und einer Turmerweiterung kombinierbar.
Maße: 79 x 57 x 44 cm (L x T x H).

Geeignet ab 4 Jahren
Für einen oder mehrere Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist verständlich.

playmobil

Playmobil – Große Feuerwache

Von Playmobil

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Die „Große Feuerwache“ ist die Kommandozentrale der Playmobil-Feuerwehr. Im Aufenthaltsraum im Obergeschoss hält sich das Feuerwehr-Team für seinen Einsatz bereit. Hier steht auch das Kommandopult, an dem die nächsten Einsätze entgegengenommen werden. Wenn der Alarm über die Soundfunktion erklingt, kann die Feuerwehrhalle, in der zwei Feuerwehrfahrzeuge Platz haben, über die Rutschstange erreicht werden. Auf dem Dach befindet sich ein Helikopterlandeplatz, von dem der dazugehörige Helikopter bei Einsätzen startet.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺		
Fantasie	☺	☺	☺
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	☺
Rollenfindung	☺	☺	☺
Umgang mit Stress	☺		

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺		
Planungsfähigkeit	☺		
Logisches Denken	☺		
Strategisches Denken	☺		
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Kreativität	☺	☺	☺
Sprache: Wortschatz	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺		
Wissenszuwachs	☺		

Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	☺
Feinmotorik	☺	☺	
Gleichgewicht	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
  In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

IN KOOPERATION KIGA/GS

Anmerkungen:

Der erste Aufbau der Feuerwache sollte von einem Erwachsenen oder einem älteren Kind unterstützt werden. Für die Alarm- und Soundfunktion der Feuerwache werden zwei 1,5-V-Micro-Batterien benötigt.

Geeignet ab 4 Jahren
Für einen oder mehrere Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist verständlich.

playmobil

Playmobil – Großer Reiterhof

Von Playmobil

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Der „Große Reiterhof“ besitzt zwei verriegelbare Stallboxen. Von dort aus können die Pferde direkt hinaus ins weitläufige Freigehege. Zum Reiterhof gehören zwei Pferde, ein Pony mit Halfter und zwei Reiter. Die große Sattelkammer ist mit vielen Zubehörteilen ausgestattet: Dazu gehört Material zur Reinigung der Ställe, Putzzeug und Futter für die Pferde sowie Sattel- und Zaumzeug. Zum Hof gehören auch Katzen, Mäuse, Eichhörnchen und ein paar Vögel.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺		
Fantasie	☺	☺	☺
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Rollenfindung	☺	☺	☺

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺		
Planungsfähigkeit	☺		
Logisches Denken	☺		
Strategisches Denken	☺		
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Kreativität	☺	☺	☺
Sprache: Wortschatz	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺		
Wissenszuwachs	☺		

Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	
Gleichgewicht	☺		
Feinmotorik	☺	☺	☺

IN KOOPERATION KIGA/GS

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Beim ersten Aufbau ist die Hilfe eines Erwachsenen oder älteren Kindes nötig. Der Reiterhof ist mit weiteren Pferdeboxen erweiterbar.

Geeignet ab 4 Jahren
Für einen oder mehrere Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist verständlich.

playmobil

Sprechen, lesen, schreiben

Der Erwerb der Kulturtechniken nimmt in den ersten Schuljahren einen hohen Stellenwert ein. Die passenden Begriffe zu wählen, Haupt-, Eigenschafts- und Tätigkeitswörter in der richtigen Form zu verwenden und sie zu sinnvollen Sätzen zu kombinieren, sind wichtige Voraussetzungen für eine erfolgreiche verbale und schriftsprachliche Kommunikation. Um Texte verstehen und Geschichten schreiben zu können, müssen Kinder die Regeln der Rechtschreibung und der Grammatik begreifen und umsetzen können.

Sprachspiele vermitteln Freude an der Sprache und am Sich-ausdrücken-Können. Spiele, bei denen beispielsweise Begriffe zu erklären und zu erraten sind, unterstützen Kinder dabei, ihre sprachlichen Fertigkeiten zu festigen und ihren Wortschatz zu erweitern. Durch Spiele, bei denen die Kinder Laute, Buchstaben und Silben erkennen oder auch einzelne Buchstaben zu Wörtern zusammensetzen, erwerben sie Kompetenzen, die das Schreiben- und Lesenlernen erleichtern. Wieder andere Spiele trainieren die Rechtschreibung und Satzbildung und helfen Kindern, ein Gefühl für ihre Sprache zu entwickeln. Wortspiele und Reime ermöglichen einen spielerischen Umgang mit Sprache. Die Kinder gewinnen dadurch an Sicherheit in der Kommunikation.

ACTIVITY Junior

Von Piatnik Deutschland GmbH

Kurze Inhaltsbeschreibung:

In Teams müssen Begriffe, die auf den Kärtchen vorgegeben sind, erraten werden. Abwechselnd werden jeweils von einem Teammitglied Begriffe durch Pantomime, Erklären oder Zeichnen dargestellt. Errät das eigene Team den Begriff, bekommt es einen oder mehrere Punkte. Errät das gegnerische Team den Begriff, erhält es die Punkte. Die Zeit wird durch eine Sanduhr vorgegeben. Es gewinnt das Team, das mit seiner Spielfigur als Erstes das Zielfeld erreicht.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	☺
Kritikfähigkeit	☺	☺	☺
Regelakzeptanz	☺	☺	
Fantasie	☺	☺	☺
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	☺
Umgang mit Stress	☺	☺	

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺		
Strategisches Denken	☺		
Problemlösefähigkeit	☺	☺	☺
Kreativität	☺	☺	☺
Sprache: Wortschatz	☺	☺	☺
Sprache: Grammatik	☺		
Reaktionsschnelligkeit	☺	☺	

Motorische Entwicklung			
Körperkoordination	☺	☺	☺
Gleichgewicht	☺		
Feinmotorik	☺	☺	☺
Grobmotorik	☺	☺	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Sehr vielseitiges Spiel, das viele Fähigkeiten fördert und trotzdem allen Kindern die Chance gibt, sich zu beweisen. Ein Kind, das in einem Bereich, etwa Zeichnen, nicht so gut ist, kann diesen mit einem anderen Bereich, wie z. B. Erklären, ausgleichen.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 4–12 Spieler
Spieldauer: ca. 45 Minuten
Die Anleitung ist verständlich.

BANANAGRAMS Classic

Von Bananagrams

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei dem Wortspiel „BANANAGRAMS“ wird das Gedächtnis sowie die Aufmerksamkeitslenkung der Spieler gefördert. Ziel ist es, aus bis zu 21 Startbuchstaben ein eigenes Wortgitter zu bilden. Wer es schafft, als Erster so viele seiner Buchstaben wie möglich zusammenzufügen und weniger Buchstaben übrig zu haben als die anderen Mitspieler, gewinnt und wird zum Bananenkönig gekrönt.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺		
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit den Emotionen anderer	☺		
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺	☺	
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	
Kreativität	☺	☺	
Sprache: Wortschatz	☺	☺	☺
Wissenszuwachs	☺	☺	
Reaktionsschnelligkeit	☺	☺	
Merkfähigkeit / Gedächtnis	☺	☺	☺
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	
Feinmotorik	☺	☺	

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Das Spiel kann sowohl alleine als auch gemeinsam mit anderen gespielt werden. Noch mehr Abwechslung und Spielspaß bieten drei weiteren Spiel-Varianten „Best of X“, „Bananen-Smoothie“ und „Bananen-Kaffee“. Durch die praktische Bananentasche, kann das Material sorgfältig aufbewahrt werden.

Geeignet ab 7 Jahren
Für 1–8 Spieler
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

BANANAGRAMS

CONCEPT

Von Repos

Kurze Inhaltsbeschreibung:

In dem Brettspiel „CONCEPT“ versucht eine Mannschaft den Mitspielern einen Begriff zu vermitteln. Die gesuchten Wörter werden anhand von Kombinationen verschiedener Piktogramme erklärt. Die Spieler platzieren dafür die Spielsteine auf den Symbolen. Die Mitspieler raten dann, welcher Begriff auf dem Spielbrett dargestellt ist.

Die Begriffe sind in drei Schwierigkeitsgrade unterteilt.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	☺
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺		
Umgang mit den Emotionen anderer	☺		
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺		
Fantasie	☺	☺	☺
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	☺
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Kreativität	☺	☺	☺
Wissenszuwachs	☺	☺	
Sprache: Wortschatz	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺		
Reaktionsschnelligkeit	☺		
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Durch die drei Schwierigkeitsgrade ist das Spiel sowohl für Kinder als auch für Jugendliche und Erwachsene unterhaltend und spannend.

Geeignet ab 10 Jahren
Für 4 und mehr Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist verständlich.

REPOS PRODUCTION

Das Nilpferd in der Achterbahn Kids

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Das Nilpferd in der Achterbahn Kids“ ist ein Rate-Spiel mit vier Aufgaben-Kategorien. Gemeinsam in der Gruppe werden bei den Aufgaben zu „Malen“ und „Pantomime“ Begriffe erraten oder bei „Wahr oder erfunden?“ überlegt, ob die vorgelesene Geschichte der Wahrheit entspricht.
Die Kategorie „Action“ sorgt mit witzigen Aufgaben für besonderen Spielspaß. Zum Raten haben die Spieler nur 60 Sekunden Zeit. Wer viele richtige Antworten sammelt und zuerst auf das Ziel-Feld des Wasserrutschen-Spielplans trifft, hat gewonnen.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	☺
Umgang mit den Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	☺
Rollenfindung	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺	☺	

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺		
Problemlösefähigkeit	☺	☺	☺
Kreativität	☺	☺	☺
Sprache: Wortschatz	☺	☺	☺
Sprache: Grammatik	☺		
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	☺
Reaktionsschnelligkeit	☺	☺	
Merkfähigkeit / Gedächtnis	☺	☺	☺

Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	☺
Körper-Koordination	☺	☺	☺
Feinmotorik	☺	☺	☺
Grobmotorik	☺	☺	

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Das Spiel enthält zum Anzeigen der Zeit bzw. der Aufgaben eine Sanduhr und einen Dreh-Pfeil, für dessen Aufbau die Hilfe von Erwachsenen notwendig ist. Zusätzlich zum Spielmaterial werden Papier und Bleistift gebraucht, die nicht im Lieferumfang inbegriffen sind.

Geeignet ab 6 Jahren
Für 3–6 Spieler
Spieldauer: ca. 40 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

Ravensburger

Die Lese-Ratte

Von Ravensburger

Mit Silbenmethode von Mildenberger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Die Spieler starten gemeinsam einen Wettlauf gegen die „Lese-Ratte". Die Spieler gewinnen das Spiel, wenn sie es schaffen, zur Aufgabenkarte passende Bilder auf dem Spielplan zusammenzuschieben, bevor sich die Ratte durchs Bücherregal gefressen hat. Die Texte auf den Aufgabenkarten sind nach der Silbenmethode von Mildenberger aufgebaut, die das Lesenlernen kinderleicht macht. Das Spiel ist durch beidseitig bedruckte Aufgabenkarten und den Wende-Spielplan skalierbar.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺		
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺		
Umgang mit Emotionen anderer	☺		
Kritikfähigkeit	☺		
Regelakzeptanz	☺		
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Sprache: Wortschatz	☺	☺	☺
Visuell-räumliches Denken	☺	☺	
Wissenszuwachs	☺		
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

✔ Im Unterricht
✔ In der Betreuungszeit
In Kooperation KiGa/GS
✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Das Spiel bietet mehrere Varianten und kann auch allein gespielt werden.

Geeignet ab 6 Jahren
Für 1–4 Spieler
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

Dixit

Von Libellud

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Die Spieler erhalten je sechs Bildkarten. In jeder Runde beschreibt ein Erzähler eine seiner Karten entweder mit einem oder mehreren Wörtern oder einem Zitat, einem Liedanfang, einem Sprichwort etc. Die anderen Spieler wählen für sich eine ihrer Karten aus, die ebenfalls auf die Beschreibung passt. Jeder Spieler überlegt nun, welches Bild das gesuchte ist. Wer das richtige Bild erkannt hat oder einen anderen Spieler mit seinem Bild in die Irre geführt hat, bekommt Punkte.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺		
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺		
Umgang mit Emotionen anderer	☺		
Kritikfähigkeit	☺		
Fantasie	☺	☺	☺
Regelakzeptanz	☺	☺	☺
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺		
Kreativität	☺	☺	☺
Sprache: Wortschatz	☺	☺	☺
Wissenszuwachs	☺	☺	

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
  In Bewegungszeiten/in der Pause

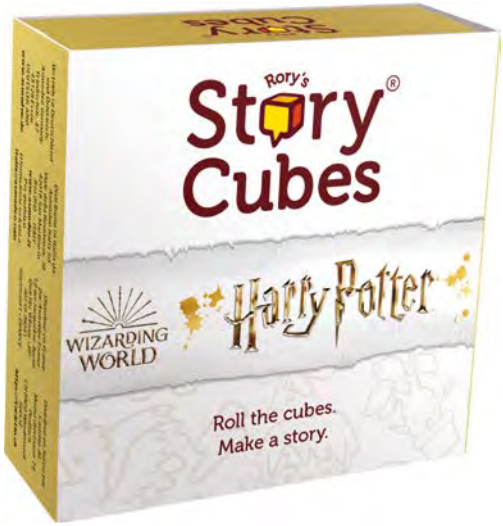
Anmerkungen:

Je mehr Spieler am Spiel beteiligt sind, desto spannender wird es, da mehr Bilder zur Auswahl stehen.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 3–8 Spieler
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Die Anleitung ist verständlich.

Rory's Story Cubes Harry Potter

Von Zygomatic



Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Rory's Story Cubes Harry Potter" ist ein Kreativspiel, bei dem es darum geht, fantasievolle Geschichten rund um das Thema „Harry Potter" zu erzählen. Es ist immer ein Spieler als Erzähler an der Reihe. Dieser würfelt mit den neun Symbolwürfeln und beginnt daraufhin, seine Geschichte zu erzählen. Ziel ist es, alle neun Symbole, die die Würfel zeigen, in die eigene Geschichte zu integrieren. Hierbei gibt es keine feste Reihenfolge und kein Richtig oder Falsch, es sollten jedoch je drei Würfel für Einleitung, Mittelteil und Schluss verwendet werden.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit den Emotionen anderer	☺		
Regelakzeptanz	☺		
Fantasie	☺	☺	☺
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	☺
Rollenfindung	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺		

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	
Logisches Denken	☺		
Kreativität	☺	☺	☺
Sprache: Wortschatz	☺	☺	☺
Sprache: Grammatik	☺	☺	☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	

Motorische Entwicklung	
Feinmotorik	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Durch verschiedene Spielvarianten können die Kinder ihrer Kreativität und Fantasie freien Lauf lassen, indem sie z. B. eine Geschichte rund um einen Helden erzählen oder gemeinsam im Team eine Geschichte kreieren. Das Set kann beliebig mit weiteren Rory's Story Cubes erweitert werden.

Geeignet ab 6 Jahren
Für 1–12 Spieler
Spieldauer: ca. 20 Minuten
Die Anleitung ist sehr leicht verständlich.

Scrabble Junior

Von Mattel Games

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Spiel „Scrabble Junior" ermöglicht durch den doppelseitig bedruckten Spielplan zwei unterschiedliche Spielvarianten für verschiedene Altersstufen. Auf dem Spielplan der Stufe 1 können Spieler der Altersstufe 5 bis 7 Jahren Buchstaben zu Wörtern bilden. Illustrationen auf dem Spielplan zeigen die Wörter, die gebildet werden müssen. Die Spielvariante der Stufe 2 ermöglicht Spielern ab 7 Jahren, eigene Wörter zu bilden, die auf dem Spielplan abgelegt werden. Auf bestimmten farbigen Feldern gibt es extra Punkte.

Soziale und personale Entwicklung		
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺
Kritikfähigkeit	☺	
Regelakzeptanz	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺
Fantasie	☺	☺

Kognitive Entwicklung		
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	
Planungsfähigkeit	☺	☺
Strategisches Denken	☺	
Problemlösefähigkeit	☺	
Kreativität	☺	☺
Sprache: Wortschatz	☺	☺
Wissenszuwachs	☺	

Motorische Entwicklung		
Auge-Hand-Koordination	☺	
Feinmotorik	☺	

IN KOOPERATION KIGA/GS

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Geeignet ab 5 Jahren
Für 2–4 Spieler
Spieldauer: ca. 20 Minuten
Die Anleitung ist verständlich.

MATTEL Games

Tick Tack BUMM Junior

Von Piatnik Deutschland GmbH

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Spiel enthält 55 Karten mit Abbildungen verschiedener Orte und Situationen. Zu einer aufgedeckten Karte müssen unter Zeitdruck passende Begriffe gefunden werden. Der Spieler, der an der Reihe ist, hält das laut tickende „Tick Tack BUMM" (Plastikbombe) in der Hand. Findet er einen Begriff, reicht er die Bombe an den Nächsten weiter; der muss zur selben Karte ein Wort finden. Wenn die Bombe explodiert, muss der Spieler, der sie in Händen hält, die Karte nehmen. Das Spiel endet, sobald ein Spieler die 5. Karte nehmen musste. Wer dann keine oder die wenigsten Karten hat, gewinnt das Spiel.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺		
Umgang mit Emotionen anderer	☺		
Kritikfähigkeit	☺		
Regelakzeptanz	☺		
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Rollenfindung	☺		
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺		
Sprache: Wortschatz	☺	☺	☺
Wissenszuwachs	☺	☺	
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺		
Feinmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
  In Bewegungszeiten/in der Pause

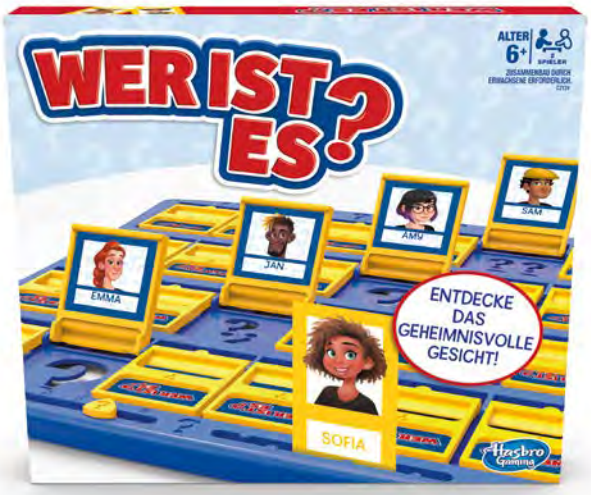
Anmerkungen:

Durch das permanente Ticken und die Tatsache, dass man nicht weiß, wie lange die Bombe tickt, wird Stress erzeugt. Dieses Spiel fördert so die Konzentration und den Umgang mit den eigenen Emotionen. Es eignet sich auch als Vokabelübungsspiel auf Englisch oder Französisch.

Geeignet ab 5 Jahren
Für 2–12 Spieler
Spieldauer: ca. 20 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

WER IST ES?

Von HASBRO Gaming



Kurze Inhaltsbeschreibung:

Ziel des Spiels ist es, durch geschicktes Befragen des Mitspielers ein ausgewähltes Gesicht zu erraten. Als Hilfsmittel fungieren die Spielbretter mit aufklappbaren Täfelchen, auf denen die möglichen Gesichter abgebildet sind. Zu Anfang sind die Täfelchen aufgeklappt. Durch geschicktes Fragen im Wechsel versuchen die Spieler nun, möglichst viele Gesichter auszuschließen. Wer zuerst das geheimnisvolle Gesicht des Gegenspielers errät, hat die Runde gewonnen.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺		
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺		
Regelakzeptanz	☺		
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	
Strategisches Denken	☺		
Sprache: Wortschatz	☺	☺	
Gedächtnis	☺		
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺		
Feinmotorik	☺	☺	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- In Bewegungszeiten/in der Pause

IN KOOPERATION KIGA/GS

Anmerkungen:

Bei diesem Spiel muss man besonders auf die genaue Formulierung der Fragen achten und überlegen, welche Ausschlusskriterien am schnellsten zum Ziel führen.

Geeignet ab 6 Jahren
Für 2 Spieler
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

Hasbro Gaming

Wissen und verstehen

Im Laufe ihrer Entwicklung sammeln Kinder viele wertvolle Erfahrungen und eignen sich Wissen an, das ihnen im alltäglichen Leben hilft. Im Spiel können Kinder Neues erfahren, Dinge begreifen und die Welt besser verstehen. Wissensspiele wecken die Neugierde und fördern das Interesse an Neuem. Die Kinder vertiefen und erweitern im Spiel ihre Kenntnisse, z. B. in den Bereichen Erdkunde, Biologie oder Geschichte, und erkennen neue Zusammenhänge. Sie lernen voneinander und profitieren vom Vorwissen und von den Erfahrungen ihrer Mitspieler.

BrainBox – Wunder der Forschung

Von BrainBox

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„BrainBox – Wunder der Forschung“ ist ein Wissensspiel über eindrucksvolle Entdeckungen. Die Spieler sind gefordert, sich in 10 Sekunden möglichst viele der auf einer Karte abgebildeten Merkmale (z. B. zum Thema magnetische Materialien etc.) einzuprägen, um die anschließenden Fragen auf der Rückseite der Karte beantworten zu können. Ist die Antwort korrekt, darf die Karte behalten werden. Wer nach Ende der Spielzeit die meisten Karten hat, gewinnt. „BrainBox – Wunder der Forschung“ vermittelt sowohl Wissen über die Evolution des Menschen, über den Lebenszyklus von Pflanzen bis zu verschiedenen Werkstoffen und fördert die Konzentration und Merkfähigkeit der Spieler.

Soziale und personale Entwicklung			
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺		
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺	☺	☺

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺		
Sprache: Wortschatz	☺		
Visuell-räumliches Denken	☺		
Wissenszuwachs	☺	☺	☺
Merkfähigkeit / Gedächtnis	☺	☺	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Das Spiel kann allein oder mit mehreren Personen gespielt werden. Je nach Wissensstand und Fähigkeiten der Spieler kann die Zeit zum Anschauen der Karte beliebig verlängert werden, indem die Sanduhr mehrmals umgedreht wird. Das Spiel enthält eine Sanduhr und einen achtseitigen Würfel.

Geeignet ab 8 Jahren
Für einen oder mehrere Spieler
Spieldauer: 10 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

BrainBox
Spiel dich schlau!

Schnapp, Land, Fluss!

Von AMIGO

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Schnapp, Land, Fluss!“ macht aus dem bekannten Spieleklassiker „Stadt, Land, Fluss“ ein rasantes Kartenspiel, bei dem besonders eine gute Reaktionsschnelligkeit und die Konzentration gefördert werden. Zu einer zufällig aufgedeckten Kategorie müssen schnellstmöglich passende Begriffe genannt werden, welche mit den abgebildeten Anfangsbuchstaben auf den Karten beginnen. Vier verschiedene Variationen des Spiels versprechen abwechslungsreichen Spielspaß.

Soziale und personale Entwicklung			
Selbstvertrauen	☺	☺	☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	☺
Umgang mit den Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺		
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺	☺	☺

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	
Problemlösefähigkeit	☺		
Sprache: Wortschatz	☺	☺	☺
Visuell-räumliches Denken	☺		
Wissenszuwachs	☺	☺	☺
Reaktionsschnelligkeit	☺	☺	☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	☺

Motorische Entwicklung		
Auge-Hand-Koordination	☺	
Feinmotorik	☺	

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

„Schnapp, Land, Fluss!“ kann auch als Zweier-Duell, Zeitspiel oder mit mehreren Teams gegeneinander gespielt werden. Für noch nicht so geübte Leser werden die Namen der Kategorien auf den Karten zusätzlich als Bild dargestellt.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 2–6 Spieler
Spieldauer: ca. 15 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

SMART 10 FAMILY

Von Piatnik Deutschland GmbH

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„SMART 10 FAMILY“ ist ein Quizspiel mit 200 Fragen und je zehn Antwortmöglichkeiten zu verschiedenen Kategorien. Neben Wissensfragen gilt es z. B. eine Reihenfolge abzuschätzen, eine Farbe oder ein richtiges Rechenergebnis zu benennen oder Antworten als wahr oder falsch einzuordnen. Die Quizkarten werden in eine Smartbox eingelegt, bei der jede Antwort von einem Marker verdeckt wird. Nun sind ein gutes Gedächtnis und das logische Denken der Spieler gefragt, um den richtigen Antwortmarker aufzudecken und Punkte zu sammeln. Ist die Antwort falsch, verliert der Spieler die bereits gesammelten Punkte. Das Spiel endet, wenn ein Spieler 15 Punkte erreicht hat.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit den Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺		
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺		
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Mathematisches Verständnis	☺	☺	
Sprache: Wortschatz	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺		
Wissenszuwachs	☺	☺	☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	☺
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺		
Feinmotorik	☺		
Grobmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Das Quiz enthält verschiedene Fragekategorien mit unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen, sodass das Spiel dem Alter und den Fähigkeiten der Spieler angepasst werden kann. „SMART 10 FAMILY“ kann auch von mehreren Teams gegeneinander gespielt werden.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 2–8 Spieler
Spieldauer: ca. 20 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

WAS IST WAS? – DAS GROSSE QUIZ

Von KOSMOS

WAS IST WAS © Tessloff Verlag, Nürnberg

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei „DAS GROSSE QUIZ“ wird das Wissen und die Merkfähigkeit des Einzelnen durch 1.800 Fragen aus fünf verschiedenen Kategorien (z. B. Rund um die Welt, Wunder der Natur etc.) herausgefordert. Pro Runde wählt ein Quizmaster die Kategorie und Art der Frage aus, die es zu beantworten gilt. Die Antwort wird auf einer Tippscheibe eingestellt. Wer zuerst zehn Fragen richtig beantwortet, hat das Spiel gewonnen.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit den Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺		
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Kritikfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺	☺	
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	
Strategisches Denken	☺	☺	
Problemlösefähigkeit	☺		
Mathematisches Verständnis	☺		
Sprache: Wortschatz	☺		
Wissenszuwachs	☺	☺	☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺		
Feinmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
  In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Das Quiz kann auch als Familienspiel bzw. mit mehreren Kindern unterschiedlichen Alters gespielt werden, indem die Anzahl und die Schwierigkeit der Fragen an den individuellen Entwicklungsstand angepasst werden. Außerdem können Zusatz-Spieler-Tableaus und Joker genutzt werden.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 2–4 Spieler
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

KOSMOS

Zählen, rechnen, mathematisch denken

Um rechnen zu können, brauchen Kinder ein Verständnis von Mengen und ein räumliches Vorstellungsvermögen. Mathematisches Denken setzt voraus, Größenunterschiede und -verhältnisse, geometrische Formen und Körper erkennen und einordnen zu können.
Zum Erlernen der verschiedenen Rechenarten wie Addition oder Subtraktion gilt es beispielsweise zu begreifen, dass eine Anzahl von Gegenständen größer oder kleiner wird, wenn man etwas hinzufügt oder wegnimmt, und sich eine Menge durch eine Zahl symbolisch darstellen lässt. „3 x 2 ist 6“ oder „10 geteilt durch 5 ist 2“ ist für Kinder leichter zu verstehen, wenn sie spielend erkennen, dass sie mit 3 Paaren von Spielkarten insgesamt 6 Spielkarten haben oder bei 5 Mitspielern jeder genau 2 von 10 Spielfiguren erhält. Auch beim Ziehen einer Spielfigur in der den Würfelaugen entsprechenden Anzahl von Schritten wird das Zahlenverständnis trainiert.

Mit den mathematischen Spielen üben und festigen die Kinder unter anderem Rechenoperationen und lernen, sich im Raum zu orientieren – z. B. durch Spiegelungen oder beim Nachbauen von geometrischen Formen und Körpern. Sie lernen, Zusammenhänge zu verstehen und Strategien zu entwickeln. Indem sie lebenspraktische Themen wie z. B. die Uhrzeit aufgreifen, stellen verschiedene Spiele einen Bezug zum Alltag her.

1x1 Drachen

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

In der Welt der „1x1 Drachen“ gibt es Spannendes zu beobachten, wenn die Dracheneier den Edelsteinberg herunterrollen bis sie in den Zahlenhöhlen landen. Jetzt müssen die Kinder geschickt kombinieren und strategisch planen. Denn nur wer die geeigneten Zahlen auswählt und richtig rechnet, kann sein Ziel erreichen und zwei Reihen seiner Bingo-Tafel füllen. Wem dies zuerst gelingt, gewinnt das Spiel. So lernen die Kinder spielerisch das kleine Einmaleins kennen und werden motiviert, ihre mathematischen Fähigkeiten weiterzuentwickeln.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	☺
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit den Emotionen anderer	☺		
Regelakzeptanz	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺		
Kritikfähigkeit	☺		
Umgang mit Stress	☺	☺	

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Mathematisches Verständnis	☺	☺	☺
Wissenszuwachs	☺	☺	☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	☺

Motorische Entwicklung		
Auge-Hand-Koordination	☺	☺
Feinmotorik	☺	

Wir empfehlen den Einsatz:

✔ Im Unterricht
✔ In der Betreuungszeit
In Kooperation KiGa/GS
✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Die verschiedenen Spielvarianten ermöglichen es, den Schwierigkeitsgrad an die individuellen Fähigkeiten der Kinder anzupassen. Vor dem ersten Spiel muss der Edelsteinberg zusammengebaut werden. Dies Bedarf der Hilfe von Erwachsenen.

Geeignet ab 7 Jahren
Für 2–4 Spieler
Spieldauer: ca. 20 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

Elfer raus! Junior

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Kartenlegespiel umfasst 80 Karten in vier Farben mit den Werten von 1 bis 20. Für das Spiel „Elfer raus! Junior“ werden die Karten von 1 bis 11 benötigt. Die 1er- und die 11er-Karten bilden den Anfang bzw. das Ende der farbigen Zahlenreihen, welche im Spielverlauf ergänzt werden sollen. Jeder Spieler bekommt fünf Karten auf die Hand. Die übrigen Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel. Der Spieler, der an der Reihe ist, darf mindestens eine seiner Karten an eine Zahlenreihe anlegen. Dabei ist zu beachten, dass die Farbe der 1er- und 11er-Karten die Farbe der ganzen Reihe bestimmt und Karten nur an bereits ausliegende Karten angelegt werden dürfen. Kann ein Spieler keine Karte anlegen, zieht er eine neue Karte vom Nachziehstapel. Der Spieler, der zuerst alle Handkarten abgelegt hat, gewinnt.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit den Emotionen anderer	☺		
Regelakzeptanz	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺		
Umgang mit Stress	☺	☺	
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	
Strategisches Denken	☺	☺	
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Mathematisches Verständnis	☺	☺	☺
Visuell-räumliches Denken	☺		
Wissenszuwachs	☺		
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺		
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺	☺	
Feinmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

„Elfer raus! Junior“ enthält auch die original „Elfer raus!“-Spielregeln und weitere acht Spielvarianten.

Geeignet ab 5 Jahren
Für 2–6 Spieler
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Die Anleitung ist verständlich.

Five Alive

Von HASBRO Gaming

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Five Alive“ ist ein Kartenspiel, bei dem gute Rechenfähigkeiten und flexibles Denken im Vordergrund stehen. Das Ziel des Spiels ist es, reihum Zahlenkarten abzulegen, ohne die Summe von 21 zu überschreiten. Gelingt dies nicht, muss eine „ALIVE-Karte“ umgedreht werden und eins der fünf Leben ist verloren. Durch die Jokerkarten kann der Spielverlauf zusätzlich beeinflusst und der Verlust eines Lebens verhindert werden.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit den Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺		
Kritikfähigkeit	☺		
Umgang mit Stress	☺	☺	

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Mathematisches Verständnis	☺	☺	☺
Wissenszuwachs	☺		
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	☺

Motorische Entwicklung		
Auge-Hand-Koordination	☺	
Feinmotorik	☺	

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

„Five Alive“ kann auch als Wettkampf mit mehreren Teams gespielt werden. Hierbei hat nicht jeder Einzelspieler fünf Leben, sondern die gesamte Gruppe benutzt gemeinsam ein Set der „ALIVE-Karten“.

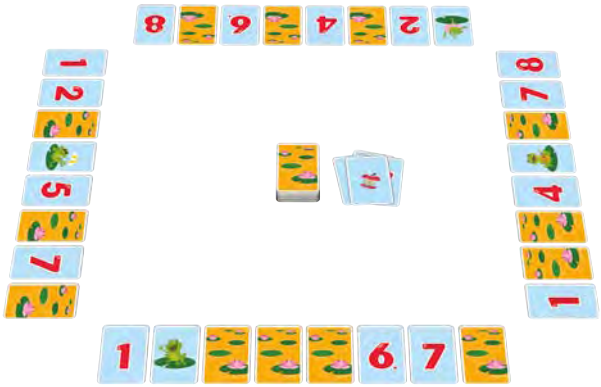
Geeignet ab 8 Jahren
Für 2–6 Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist leicht verständlich.

Fröschis

Von AMIGO

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Am Froschteich ist einiges los, denn die Zahlenkarten sind durcheinandergeraten. Wer es schafft, seine acht verdeckten Karten geschickt gegen neue auszutauschen und in aufsteigender Reihenfolge zu sortieren, gewinnt das Spiel. Dabei sind nicht nur ein gutes Gedächtnis und mathematisches Verständnis gefragt – auch der strategische Einsatz der Fröschis-Jokerkarten muss geplant werden, um eine sortierte Kartenreihe zu erhalten und so in der nächsten Runde mit weniger Karten starten zu dürfen.



Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺		
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit den Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺		
Umgang mit Stress	☺	☺	
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	
Strategisches Denken	☺	☺	
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Mathematisches Verständnis	☺	☺	☺
Wissenszuwachs	☺	☺	
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	☺
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺		
Feinmotorik	☺		

IN KOOPERATION KIGA/GS

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
- ✔ In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

„Fröschis“ eignet sich zum spielerischen Einstieg und Üben mathematischer Fähigkeiten, wie z. B. Zahlbeziehungen im Zahlenraum bis zehn.

Geeignet ab 5 Jahren
Für 2–4 Spieler
Spieldauer: ca. 20 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

AMIGO

MONOPOLY DEAL – Das Kartenspiel

Von HASBRO Gaming

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei „MONOPOLY DEAL“ sind die Spieler herausgefordert, drei vollständige Farbgruppen, die aus mehreren Grundstückskarten bestehen, zu sammeln. Dafür müssen sie ihre Spielzüge strategisch planen und bei der Anwendung der Joker flexibel denken, um zum Ziel zu gelangen. Sobald ein Spieler drei Farbgruppen vervollständigt hat, ist das Spiel beendet. Weitere Aktionskarten, wie „Miete“, „doppelte Miete“, „Haus und Hotel“ und „Sag einfach Nein“ gestalten das Spiel abwechslungsreich.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit den Emotionen anderer	☺		
Regelakzeptanz	☺		
Kommunikationsfähigkeit	☺	☺	
Umgang mit Stress	☺	☺	
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺		
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Mathematisches Verständnis	☺	☺	
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺		
Feinmotorik	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Die Karten sind ansprechend gestaltet und unterstützen die Spielzüge visuell.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 2–5 Spieler
Spieldauer: ca. 15 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

ONO 99

Von Mattel Games

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„ONO 99“ ist ein Kartenspiel, bei dem strategisches Denken und eine gute Konzentration im Vordergrund stehen. Ziel des Spiels ist es, reihum Handkarten abzulegen und den Wert dieser zu addieren, ohne einen Gesamtwert von 99 zu erreichen. Durch die verschiedenen Sonderkarten „ONO 99“, „Retour“, „-10“ und „Spiel 2“ kann der Spielverlauf zusätzlich beeinflusst werden. Der Spieler, welcher als letztes noch im Spiel ist, gewinnt.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	
Kommunikationsfähigkeit	☺		
Kritikfähigkeit	☺		
Umgang mit Stress	☺	☺	

Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	☺
Logisches Denken	☺	☺	
Strategisches Denken	☺	☺	☺
Problemlösefähigkeit	☺	☺	
Mathematisches Verständnis	☺	☺	
Visuell-räumliches Denken	☺		
Wissenszuwachs	☺		
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	☺

Motorische Entwicklung		
Auge-Hand-Koordination	☺	
Feinmotorik	☺	

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Für das Spiel ist eine gute Rechenfähigkeit im Zahlenbereich 1 bis 100 und das sichere Addieren und Subtrahieren von maximal 10 erforderlich.

Geeignet ab 7 Jahren
Für 2–10 Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist leicht verständlich.

MATTEL Games

Unter Spannung

Von AMIGO

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Spiel enthält 73 Spielkarten, die zu Beginn reihum an die Spieler verteilt und verdeckt gestapelt werden. Jeder Spieler nimmt zunächst vier Karten seines eigenen Stapels auf die Hand. Die aufgedeckte Karte in der Mitte gibt den Wert (Zahl in den Ecken) vor, zu dem die Zahl in der Kartenmitte dazugezählt oder von dem sie abgezogen werden soll. Beispiel: In der Tischmitte liegt gerade eine Karte mit „5 +/- 3“. Es gilt nun, als Erster den gesuchten Kartenwert – in diesem Fall „8“ oder „2“ – abzulegen. Die abgelegte Karte gibt dann die neuen gesuchten Werte vor. Wer zuerst alle seine Karten loswird, gewinnt.

Soziale und personale Entwicklung			
Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	☺
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit den Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	☺
Umgang mit Stress	☺	☺	
Kognitive Entwicklung			
Aufmerksamkeit/Konzentration	☺	☺	☺
Planungsfähigkeit	☺	☺	
Logisches Denken	☺	☺	☺
Strategisches Denken	☺	☺	
Problemlösefähigkeit	☺		
Mathematisches Verständnis	☺	☺	☺
Wissenszuwachs	☺	☺	
Reaktionsschnelligkeit	☺	☺	☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺	☺	
Motorische Entwicklung			
Auge-Hand-Koordination	☺		

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✔ Im Unterricht
- ✔ In der Betreuungszeit
  In Kooperation KiGa/GS
- ✔ In der Freiarbeit/im Wochenplan
- ✔ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Das Spiel unterstützt dabei, einfache Rechenoperationen sicher und schnell zu beherrschen. Damit ein faires Spiel stattfinden kann, sollten die Spieler ähnliche Fähigkeiten im Kopfrechnen haben.

Geeignet ab 8 Jahren
Für 2–4 Spieler
Spieldauer: ca. 15 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

Fündig geworden?

Nun haben Sie die freie Wahl und dürfen sich aus allen vorgestellten Spielen Ihre persönliche Wunschliste zusammenstellen. Bitte beachten Sie: Es handelt sich bei Ihren Angaben um WÜNSCHE, die wir möglicherweise nicht alle vollumfänglich erfüllen können.

Kategorie	Stck.	Spiel	Hersteller
Experimentieren und konstruieren Seite 8–15		Die Zauberschule MAGIC Gold Edition	KOSMOS
		Experimentierkasten Easy Elektro – Big Fun	KOSMOS
		GECKO RUN – die vertikale Kugelbahn	KOSMOS
		GraviTrax	Ravensburger
		Miika K.I.	KOSMOS
		Märklin Startpackung „Baustelle“	Märklin
		Märklin Themen-Ergänzungspackungen „Kranwagen“ und „Niederbordwagen“	Märklin
Konzentration und Geschicklichkeit Seite 16–30		DIE MAGISCHEN SCHLÜSSEL	Game Factory
		DAS VERRÜCKTE HAUS	Game Factory
		DOBBLE	Zygomatic
		Garten-Gauner – 1, 2, 3 – Wer schleicht vorbei?	Ravensburger
		HALLI GALLI	AMIGO
		Jenga	HASBRO Gaming
		Jungle Speed	Zygomatic
		Looping Louie	HASBRO Gaming
		Make 'n' Break	Ravensburger
		MIXOSAURUS	Game Factory
		MYSTERIUM KIDS	Libellud/Space Cow
		Stille Post-Extrem	Goliath Toys GmbH
		Taco, Katze, Ziege, Käse, Pizza	Blue Orange
		TIPP-KICK Junior Cup	TIPP-KICK GmbH
Logik und Strategie Seite 31–56		4 GEWINNT	HASBRO Gaming
		5 Minute Mystery	Game Factory
		6 nimmt!	AMIGO
		Andor Junior	KOSMOS
		black stories junior – spannende Rätselgeschichten auf Karten	moses.
		Blokus	Mattel Games
		CATAN Junior	KOSMOS
		Das verrückte Labyrinth	Ravensburger
		Gravity Maze™	ThinkFun
		JUST ONE	Repos
		Krimi-Puzzle DIE DREI ??? KIDS – CHAOS IM ZOO	KOSMOS
		MONOPOLY AUSGEZOCKT	HASBRO Gaming
		PIGGY PIGGY	HASBRO Gaming
		Rolit	Goliath Toys GmbH

Spielewunschliste 2024

Für Ihre Wünsche ist keine Budgetgrenze vorgesehen. Orientieren Sie sich bei der Zusammenstellung an Klassengrößen und Einsatzplänen. Alle Spiele sind kostenlos und gehen in das Eigentum der Gewinnerschulen über.

Logik und Strategie Seite 31–56		Rush Hour	ThinkFun
		Rush Hour Junior	ThinkFun
		SET®	AMIGO
		SKIP-BO	Mattel Games
		THAT'S NOT A HAT	Ravensburger
		Triominos Classic	Goliath Toys GmbH
		Ubongo	KOSMOS
		UNLOCK! Kids	Space Cow
		UNO	Mattel Games
		Verfuxt! Ein Fall für die Spürhühner!	Game Factory
		WERWÖLFE – NACHT DER JUNGWÖLFE	Ravensburger
Outdoor und Bewegung Seite 57–59		Twister	HASBRO Gaming
		XXL TIPP-KICK BALL	TIPP-KICK GmbH
Rollenspiel und Sozialkompetenz Seite 60–63		Playmobil – Große Burg von Novelmore	Playmobil
		Playmobil – Große Feuerwache	Playmobil
		Playmobil – Großer Reiterhof	Playmobil
Sprechen, lesen, schreiben Seite 64–74		ACTIVITY Junior	Piatnik Deutschland GmbH
		BANANAGRAMS Classic	Bananagrams
		CONCEPT	Repos
		Das Nilpferd in der Achterbahn Kids	Ravensburger
		Die Lese-Ratte	Ravensburger
		Dixit	Libellud
		Rory's Story Cubes Harry Potter	Zygomatic
		Scrabble Junior	Mattel Games
		Tick Tack BUMM Junior	Piatnik Deutschland GmbH
		WER IST ES?	HASBRO Gaming
Wissen und verstehen Seite 75–79		BrainBox – Wunder der Forschung	BrainBox
		Schnapp, Land, Fluss!	AMIGO
		SMART 10 FAMILY	Piatnik Deutschland GmbH
		WAS IST WAS? – DAS GROSSE QUIZ	KOSMOS
Zählen, rechnen, mathematisch denken Seite 80–87		1 x 1 Drachen	Ravensburger
		Elfer raus! Junior	Ravensburger
		Five Alive	HASBRO Gaming
		Fröschis	AMIGO
		MONOPOLY DEAL – Das Kartenspiel	HASBRO Gaming
		ONO 99	Mattel Games
		Unter Spannung	AMIGO

Dankeschön!

Wir bedanken uns bei allen Schulleiterinnen und Schulleitern, Lehrerinnen und Lehrern, Erzieherinnen und Erziehern, Medienpädagoginnen und Medienpädagogen, Schülerinnen und Schülern, Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Schulen, der Bibliotheken, der Verwaltungen und der zuständigen Ministerien, bei allen Fördervereinen, Spielwarenherstellern, Spielwarenhändlern, Journalisten und Medien, die „Spielen macht Schule“ mit ihrem großen Engagement und viel zeitlichem und persönlichem Einsatz begleiten, unterstützen und fördern.

Wir freuen uns über Ihre Erfahrungsberichte und Anregungen!

Ihr „Spielen macht Schule“-Team

MehrZeit für Kinder

ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen

DVSI Deutscher Verband der Spielwarenindustrie e.V.

Werden auch Sie zur spielenden Schule!

Bewerben Sie sich jetzt!

Zusätzliches Angebot für Nachmittagseinrichtungen

Spielen macht Schule – auch am Nachmittag!

Einrichtungen mit einer Nachmittagsbetreuung für Grundschulkinder können sich für ein hochwertiges Spielwarenpaket bewerben!

Bietet Ihre Schule eine Nachmittagsbetreuung für Grundschulkinder an oder arbeiten Sie mit einer entsprechenden Nachmittagseinrichtung bzw. einem Hort zusammen?

Im Rahmen von „**Spielen macht Schule – auch am Nachmittag**“ können sich Nachmittagseinrichtungen um ein Spielwarenpaket bewerben.

Um teilzunehmen, können interessierte Einrichtungen eine E-Mail unter dem Stichwort „**Spielen am Nachmittag**“ mit ihrer vollständigen Adresse, dem Bundesland, der Anzahl der betreuten Grundschulkinder sowie einer/einem Ansprechpartner:in an **bewerbung@spielen-am-nachmittag.de** senden.

Weitere Informationen zum diesjährigen Wettbewerb gibt es ab April 2024 unter: **www.spielen-am-nachmittag.de**

Wir wünschen Ihrer Einrichtung viel Erfolg!

Ihr
Mehr Zeit für Kinder e. V.

Die Teilnahme ist kostenlos. Die Gewinner werden schriftlich informiert. Die im Paket enthaltenen Gewinne verbleiben in der Einrichtung. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

SPIELEN MACHT SCHULE

Eine Initiative des ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen und des Mehr Zeit für Kinder e. V.
Gesponsert von den Mitgliedsunternehmen des Deutschen Verbandes der Spielwarenindustrie e. V. (DVSI).

Mehr Zeit für Kinder e. V. | Gärtnerweg 4–8 | 60322 Frankfurt am Main
Telefon: 069 156896-0 | Telefax: 069 156896-10
E-Mail: spielen-macht-schule@mzfk.de | www.spielen-macht-schule.de