



Spieleauswahl 2026

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

Ehem. Ärztlicher Direktor der Universitätsklinik für Psychiatrie,

Gründer des 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; zählen, rechnen, mathematisch denken. Genauere Ausführungen zu den sieben 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!

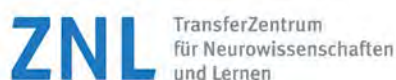
Mit freundlichen Grüßen,



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 Spielzimmer an Ihrer Schule. Je kreativer und konkreter Ihr Konzept ist, desto besser sind Ihre Chancen!

Bitte beantworten Sie die folgenden fünf Leitfragen:

Neu: Nutzen Sie das Online-Teilnahmeformular auf der Website

- 1. Wann sollen die Spielwaren in den Schulalltag integriert werden?**
 - In welchen Unterrichtsfächern werden die Spielwaren eingebunden?
 - 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. Wie ist das Spieleangebot organisiert und wie soll die Dauerhaftigkeit und Nachhaltigkeit des Angebots gesichert werden?**
 - Wie nutzt das Kollegium das Spieleangebot im Unterricht?
 - Können sich Eltern, Großeltern oder der Förderverein engagieren?
 - Lassen sich weitere ehrenamtliche Spielepaten finden?
 - Wer kümmert sich darum, dass ausgeliehene Spiele zurückkommen?
 - Wie gewährleisten Sie an Ihrer Schule, dass das Spielzeug stets einsatzfähig ist?
 - Soll es ein festes Spielzimmer geben oder eine mobile Lösung?
- 4. Wie wollen Sie das Kollegium miteinbeziehen? Wie vermitteln Sie an Ihrer Schule den Wert des Spielens?**
 - Was gestalten Sie um das Spieleangebot herum – im Jahreskreis, in der Zusammenarbeit mit anderen Institutionen oder im Rahmen der Elternarbeit?
- 5. Wie sollen die Familien der Schülerinnen und Schüler integriert werden?**

II Gerne können Sie auch zusätzlich beispielhaftes Material wie Fotos oder Zeichnungen schicken.

(Bitte beachten Sie, dass es uns nicht möglich ist, diese Materialien zurückzuschicken.)



III Nutzen Sie von Seite 74/75 die Spielwunschlise 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 Wunschlise 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 Online-Formular),
2. Konzept,
3. Spielwunschlise (von unserer Homepage oder S. 74/75) sowie
4. sonstigem Material

bis zum 1. Juni 2026 digital ab.

Alle Informationen zur Teilnahme finden Sie unter: www.spielen-macht-schule.de/wettbewerb/

Alternativ senden Sie Ihre vollständigen Unterlagen per E-Mail an:

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.





Experimentieren und konstruieren 8

Experimentierkasten Easy Elektro – Big Fun	9
GECKO RUN – die vertikale Kugelbahn	10
GraviTrax Starter-Set	11
Mein erster Zauberkasten Magic Junior	12
Miika K.I.	13

Konzentration und Geschicklichkeit 14

Crazy Cubes	15
DOBBLE SUPER MARIO	16
Foxy – Weißt du noch oder rätst du schon?	17
HALLI GALLI	18
Make 'n' Break	19
Nexcube 3x3	20
Snackaroo	21
Taco, Katze, Ziege, Käse, Pizza	22

Logik und Strategie 23

5 Minute Mystery	24
6 nimmt!	25
Andor Junior	26
AZUL KIDS – Mein buntes Mosaik	27

Blokus	28
BRICK LIKE THIS!	29
CATAN Junior	30
Das verrückte Labyrinth	31
Gravity Maze™	32
JUST ONE	33
Krimi-Puzzle DIE DREI ??? KIDS – CHAOS IM ZOO	34
Mastermind	35
Minecraft Cave Adventure	36
Phase 10	37
Picky	38
Rolit	39
Rush Hour	40
Schwarz Rot Gelb	41
SEQUENCE	42
SKIP-BO	43
THAT'S NOT A HAT	44
Triominos Classic	45
Ubongo	46
UNO SPIN	47
UNO ZERO	48
Verflixt Verzaubert	49
Verfuxt! Ein Fall für die Spürhühner!	50
Vulcano! Eine heiße Kletterpartie	51
Werwölfe Kids – Nacht der Jungwölfe	52
ZUG UM ZUG – Meine erste Reise	53

Rollenspiel und Sozialkompetenz 54

Dixit Kids	55
Werwölfe von Düsterwald	56

Sprechen, lesen, schreiben 57

ACTIVITY Junior	58
Die Lese-Ratte	59
Leserabe-Kartenspiele „Scherz-Rätsel“, „Alles lacht“ und „Was magst du lieber?“	60
Scrabble Junior	61
Tick Tack BUMM Junior	62

Wissen und verstehen 63

BrainBox – Let’s Learn English	64
Schnapp, Land, Fluss!	65
WAS IST WAS? – DAS GROSSE QUIZ	66

Zählen, rechnen, mathematisch denken 67

1 x 1 Drachen	68
Auf Textaufgaben-Mission	69
Elfer raus!	70
Fröschis	71
Unter Spannung	72



Experimentieren und konstruieren



Kinder sind von Natur aus neugierig und wissbegierig. Sie lieben es, Dinge auseinanderzunehmen und diese wieder zusammzusetzen. 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 „begreifen“. Beim Basteln und Bauen üben sie, sich über einen längeren Zeitraum zu konzentrieren. Der Umgang mit Kleinteilen schult ihre Feinmotorik und Auge-Hand-Koordination.

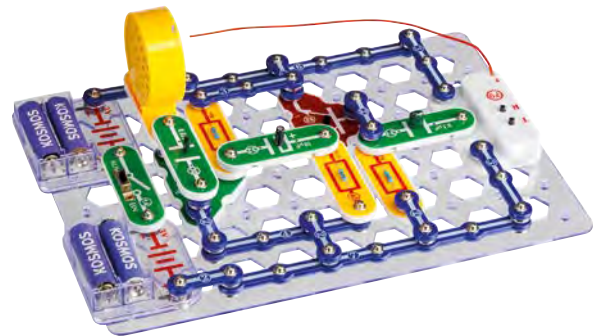


Experimentierkasten Easy Elektro – Big Fun

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 Freizeit/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.



GraviTrax Starter-Set

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.



Mein erster Zauberkasten Magic Junior

Von KOSMOS

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Mit „Mein erster Zauberkasten Magic Junior“ tauchen Kinder spielerisch in die Welt der Magie ein. Die bebilderte Comic-Anleitung erklärt die Tricks Schritt für Schritt. Mit 16 vielseitigen Requisiten können 15 Zaubertricks und Kunststücke gelernt und präsentiert werden. Mit vielen Wow-Momenten werden so Geschicklichkeit, Konzentration und Selbstbewusstsein gestärkt.



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:

Die Anleitung führt Eltern und Kinder in die Zauberwelt ein und verfügt über zahlreiche hilfreiche Tipps für die perfekte Zaubershow. Über einen QR-Code gelangt man zu Online-Videos mit Anleitungen der Tricks.

Geeignet ab 6 Jahren
Für einen oder mehrere Spieler
Spieldauer: beliebig
Die Anleitung ist 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.

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.



Crazy Cubes

Von FoxMind

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Crazy Cubes“ ist ein temporeiches Knobelspiel, bei dem alle Spieler gleichzeitig gegeneinander spielen. Mit jeweils fünf Blöcken – ähnlich einem Doppelwürfel mit verschiedenen Symbolen – werden vorgegebene Muster nachgebaut. Dabei versuchen alle Spieler, dasselbe Muster zu legen. Wer das Muster zuerst korrekt zusammensetzt, gewinnt die Runde und die entsprechende Karte. 60 herausfordernde Mustervorlagen in fünf Schwierigkeitsstufen sorgen für Abwechslung.



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	☺ ☺ ☺
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:

Enthalten sind zwei weitere rasante Spielvarianten. Bei „Total Crazy“ versuchen die Spieler strategisch vorzugehen und von fünf Vorlagestapeln zwischen Schwierigkeit und Punktezahl abzuwägen. Bei der Solo-Variante für Einzelspieler können gegen die Zeit eigene Rekorde gebrochen werden.

Geeignet ab 7 Jahren

Für 1–4 Spieler

Spieldauer: ca. 5–20 Minuten

Die Anleitung ist verständlich.





DOBBLE SUPER MARIO

Von Zygomatic

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„DOBBLE SUPER MARIO“ ist ein Kartenspiel, das die Reaktions- und Konzentrationsfähigkeit der Kinder schult. Die 55 Spielkarten bilden je 8 von insgesamt über 50 Symbolen und Figuren der Super-Mario-Welt ab. Zwei Karten weisen stets nur ein gemeinsames Symbol auf. Dieses gilt es, schnellstmöglich zu erkennen. Wer das 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.



©Nintendo

Soziale und personale Entwicklung

Selbstvertrauen	😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊
Regelakzeptanz	😊😊
Umgang mit Stress	😊😊😊

Kognitive Entwicklung

Aufmerksamkeit/Konzentration	😊😊😊
Problemlösefähigkeit	😊
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 Freizeit/im Wochenplan
- ✓ In Bewegungszeiten/in der Pause



Anmerkungen:

Durch eine kleine Aufbewahrungsdose ist „DOBBLE SUPER MARIO“ leicht zu transportieren und flexibel einsetzbar. Zusätzlich sorgen fünf verschiedenen Varianten für viel Abwechslung und Spielspaß.

Geeignet ab 6 Jahren

Für 2–8 Spieler

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Die Anleitung ist leicht verständlich.





Foxy – Weißt du noch oder rätst du schon?

Von Game Factory

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Gespielt wird mit 20 von 48 Landschaftskarten, auf denen je 1–3 Tiere abgebildet sind. Dabei werden die Karten nacheinander aufgedeckt und die Spieler müssen sich die Anzahl und Art der Tiere merken. Nach jeder Karte muss eine Schätzzahl notiert werden, wie oft die gerade sichtbaren Tiere auf den bisherigen Karten bereits vorgekommen sind. Ist die Schätzzahl dabei tiefer oder gleich der Gesamtzahl, erhält der Spieler diese Anzahl an Punkten. Ziel ist es, die meisten Punkte zu sammeln.



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:

„Foxy“ kann in drei Spielvarianten und im Solo-Modus gespielt werden. Aufgrund der Komplexität des Spiels und den mehrstufigen Additionen bei der Auswertung ist das Spiel vor allem für geübte Rechner zu empfehlen. Jüngere Kinder benötigen bei den ersten Spieldurchgängen die Hilfe von Erwachsenen.

Geeignet ab 7 Jahren

Für 1–5 Spieler

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Die Anleitung ist verständlich.





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.





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.



Nexcube 3x3

Von Goliath Toys GmbH

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Der „Nexcube 3x3 Classic“ ist ein klassischer Puzzle-Knobel-Würfel für einen Spieler. Ziel ist es, die gemischten Farbflächen durch geschicktes Drehen so zu ordnen, dass jede Seite des Würfels nur eine Farbe zeigt. Der ergonomische Speedcube lässt sich besonders leicht und geschmeidig drehen und eignet sich sowohl für Einsteiger als auch für Fortgeschrittene, die ihre Geschwindigkeit verbessern und sich an schnellen Zeit-Challenges versuchen wollen.



Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen/Geduld	😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊
Regelakzeptanz	😊
Fantasie	😊
Rollenfindung	😊
Kritikfähigkeit	😊
Umgang mit Stress	😊😊

Kognitive Entwicklung

Aufmerksamkeit/Konzentration	😊😊😊
Planungsfähigkeit	😊😊
Logisches Denken	😊😊😊
Strategisches Denken	😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊😊
Kreativität	😊😊
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:

Das stickerlose Design des Nexcube sorgt für Langlebigkeit. Er eignet sich als handlicher Begleiter für unterwegs – zur Förderung von Konzentration und Geschicklichkeit oder als haptische Beschäftigung zwischendurch. Die leichtgängige Mechanik ermöglicht schnelles Drehen.

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





Snackaroo

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Snackaroo“ ist ein temporeiches Kartenspiel, bei dem alle gleichzeitig antreten. Wer die passenden Karten zuerst entdeckt und richtig zugreift, sammelt Punkte. Dafür werden ein gutes Auge und schnelle Reaktionen benötigt. In drei variierenden Runden steigt die Herausforderung, denn die Spieler müssen sich immer mehr ihrer Karten einprägen, um keine Minuspunkte zu erhalten. Einfache Regeln, hohes Tempo und liebevoll gestaltete Illustrationen sorgen für Spaß bis zur letzten Karte.



Soziale und personale Entwicklung

Selbstvertrauen	☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺ ☺ ☺
Umgang mit den Emotionen anderer	☺ ☺
Regelakzeptanz	☺ ☺ ☺
Kritikfähigkeit	☺ ☺
Umgang mit Stress	☺ ☺ ☺

Kognitive Entwicklung

Aufmerksamkeit/Konzentration	☺ ☺ ☺
Strategisches Denken	☺
Reaktionsschnelligkeit	☺ ☺ ☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺ ☺

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺
Feinmotorik	☺

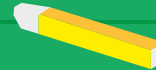
Wir empfehlen den Einsatz:

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

Anmerkungen:

Zwei Spielvarianten sorgen für Abwechslung. Mit den „Fiesen-Fritten“ wird das Tempo der Spieler ausgebremst, während in der „Speed-Variante“ besonders rasant gespielt wird. Hilfreiche Abbildungen und Tipps in der Anleitung machen die Regeln verständlich.

Geeignet ab 6 Jahren
Für 2–5 Spieler
Spieldauer: ca. 15 Minuten
Die Anleitung ist 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.



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.



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 Freizeit/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 Freizeit/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.





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.

AZUL KIDS – Mein buntes Mosaik

Von Space Cow

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Ziel des Spiels ist es, ein Tier-Mosaik vollständig mit den passenden Spielsteinen zu füllen. Es stehen 12 Tableaus mit Tier-Mosaiken in zwei Schwierigkeitsstufen zur Auswahl. Die Formen der Felder auf den Mosaiken geben vor, welcher Stein passt. Die benötigten Steine wählen die Spieler aus verschiedenen Schalen auf dem Spielfeld aus. Wer sein Mosaik zuerst vollständig und korrekt gelegt hat, gewinnt die Partie.



Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen/Geduld	☺
Selbstvertrauen	☺ ☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺ ☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺ ☺
Regelakzeptanz	☺ ☺
Fantasie	☺
Kommunikationsfähigkeit	☺
Umgang mit Stress	☺

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 Spiel ist durch die schönen Mosaiksehr ansprechend gestaltet. Die Schwierigkeit lässt sich flexibel anpassen. Die Standardregeln eignen sich zum Einstieg, die Profi-Regeln bieten zusätzliche Herausforderungen. Ein QR-Code führt zudem zu einer hilfreichen Online-Videoanleitung.

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



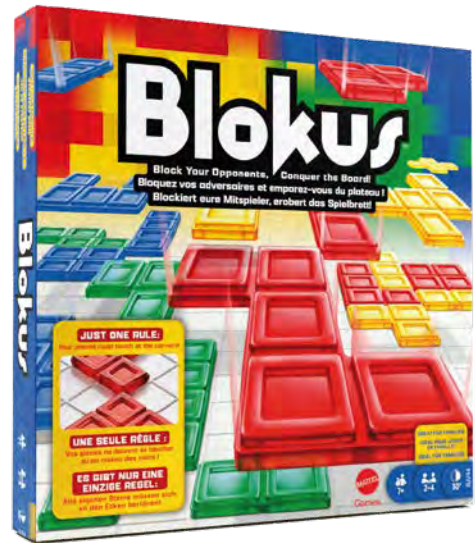


Blokus

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 berühren. Kann ein Spieler keinen gültigen Zug mehr ausführen, scheidet er aus. Wenn alle Spieler blockiert sind, endet das Spiel. Gewinner ist, wer die wenigsten Quadrate übrig hat.



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 Freizeit/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.





BRICK LIKE THIS!

Von Dotted Games

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Brick Like This!“ ist ein rasantes Teamspiel mit original LEGO®-Steinen. Alle Teams spielen gleichzeitig. Pro Spielrunde beschreibt jeweils ein Teamspieler ein abgebildetes Modell so genau wie möglich und sein Mitspieler baut es nach. Unterschiedliche Schwierigkeitsstufen zeigen Modelle mit mehr oder weniger Steinen von einfach bis anspruchsvoll. Je genauer die Beschreibung, desto leichter kann das Modell gebaut werden. 92 Modell- und 20 Herausforderungskarten sorgen für Abwechslung.



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	☺
Sprache: Wortschatz	☺ ☺
Visuell-räumliches Denken	☺ ☺ ☺

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺ ☺
Feinmotorik	☺ ☺ ☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- Im Unterricht
- ✓ In der Betreuungszeit
- In Kooperation KiGa/GS
- ✓ In der Freizeit/im Wochenplan
- ✓ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Die Anleitung enthält Tipps, die den Einstieg ins Spiel erleichtern. Challenge-Karten bieten weitere Herausforderungen, z. B. Bauen mit geschlossenen Augen oder keine Zahlen nennen. So werden weitere motorische und kognitive Fähigkeiten angesprochen. Eine kooperative Variante steht auch zur Auswahl.

Geeignet ab 7 Jahren

Für 2–8 Spieler

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Um die Anleitung zu verstehen, bedarf der Hilfe von Erwachsenen.





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. 30 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 hineinzusetzen, 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.





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.



Mastermind

Von Goliath Toys GmbH

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Mastermind“ ist das klassische Denkspiel für 2 Spieler in moderner Neuauflage. Ziel ist es, den geheimen Farbcode des Gegners durch geschicktes Kombinieren und logisches Schlussfolgern mit möglichst wenigen Versuchen zu entschlüsseln. Mit jedem Tipp liefern rote und weiße Schlüsselstifte Hinweise auf Farbe und Position. Die 108 Spielstifte in 6 Farben erlauben stets neue Codekombinationen, die strategisches Vorgehen verlangen und ein dauerhaft spannendes Spiel gestalten.



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	😊

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:

Zusätzliche Varianten, etwa mit doppelten Farben oder freien Feldern, erhöhen den Schwierigkeitsgrad und sorgen für mehr strategische Möglichkeiten. Eine praktische Schublade im Spielbrett ermöglicht die Aufbewahrung der Spielstifte. Die Regeln sind schnell und einfach zu erfassen.

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





Minecraft Cave Adventure

Von ThinkFun

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Minecraft Cave Adventure“ ist ein strategisches Logikspiel mit 40 Einzelrätseln im Minecraft-Stil. Ziel dieses 3D-Puzzles ist es, mit 11 verschiedenen Aktionen (z. B. gehen, springen, klettern, schlagen) einen sicheren Pfad durch die Höhle zu legen, Fackeln zu passieren, Kreaturen zu besiegen und die Schatztruhe zu erreichen. Das Offline-Abenteuer fördert strategisches Denken und sequentielles Schlussfolgern – ideal für Minecraft-Fans und Knobelfreunde.



Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen/Geduld	☺ ☺
Selbstvertrauen	☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺ ☺
Regelakzeptanz	☺
Umgang mit Stress	☺

Kognitive Entwicklung

Aufmerksamkeit/Konzentration	☺
Planungsfähigkeit	☺ ☺ ☺
Logisches Denken	☺ ☺
Strategisches Denken	☺ ☺
Problemlösefähigkeit	☺ ☺ ☺
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:

Die 40 Rätsel bieten abwechslungsreiche Herausforderungen von leicht bis knifflig. Das Puzzle-Spiel lässt sich allein oder gemeinsam im Team lösen. Die Lösungen finden sich am Ende der Anleitung. Es steht ein kurzes Erklärvideo auf YouTube bereit, das die Spielvorbereitung anschaulich unterstützt.

Geeignet ab 8 Jahren
Für einen oder mehrere Spieler
Spieldauer: beliebig
Um die Anleitung zu verstehen, bedarf es der Hilfe von Erwachsenen.





Phase 10

Von Mattel Games

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Beim Kartenspiel „Phase 10“ geht es darum, zehn verschiedene Phasen erfolgreich abzuschließen. Jede Phase birgt eine andere Herausforderung – zum Beispiel das Auslegen von zwei Drillingen, einer Siebenerfolge oder sieben Karten derselben Farbe. Das Besondere dabei: Die Phasen müssen in einer festgelegten Reihenfolge abgeschlossen werden. Verschiedene Joker- und Aussetzen-Karten sorgen für besonderen Spielspaß und gestalten das Spiel dynamisch. Wer zuerst alle zehn Phasen bewältigt hat, gewinnt das Spiel.



Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen/Geduld	☺ ☺ ☺
Selbstvertrauen	☺ ☺
Kommunikationsfähigkeit	☺ ☺
Regelakzeptanz	☺ ☺
Kritikfähigkeit	☺

Kognitive Entwicklung

Aufmerksamkeit/Konzentration	☺
Planungsfähigkeit	☺ ☺ ☺
Strategisches Denken	☺ ☺
Problemlösefähigkeit	☺

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:

Geeignet ab 7 Jahren
Für 2–6 Spieler
Spieldauer: ca. 15–45 Minuten
Die Anleitung ist verständlich.





Picky

Von Game Factory

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Picky“ ist ein raffiniertes Memo- und Sammelspiel mit einfachem Einstieg und taktischer Tiefe. Als Eichhörnchen horten die Spieler verschiedene Leckereien für den Winter – doch entscheidend ist, den Überblick über Menge und Sorten zu behalten. Wer zu viel oder zu wenig sammelt, erhält Minuspunkte. Die verschiedenen Handlungsoptionen sorgen für Spannung, da jede Entscheidung gut überlegt sein will. Die finale Wertung ermöglicht den Spielern zu taktieren und ihre Rechenfähigkeiten zu üben.



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	☺ ☺
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:

Verschiedene Wertungsvarianten sorgen für Abwechslung und sind flexibel kombinierbar für den Einsatz unterschiedlicher Strategien. Übersichtliche Hinweiskästen in der Anleitung erleichtern den Einstieg und klären Regelfragen. Die liebevolle, ansprechende Gestaltung rundet das Spielerlebnis ab.

Geeignet ab 8 Jahren

Für 2–5 Spieler

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Um die Anleitung zu verstehen, bedarf es der Hilfe von Erwachsenen.





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.

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





Schwarz Rot Gelb

Von AMIGO

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei diesem flotten und verwirrenden Kartenspiel spielen alle gleichzeitig. Die Spieler müssen so schnell wie möglich Kartenreihen bilden, welche die vorgegebenen Kriterien erfüllen: Aneinander-grenzende Karten müssen sich in Farbe, Farbwort und Wortanzahl unterscheiden. Bei Karten, auf denen beispielsweise dreimal das Wort „blau“ in Gelb geschrieben steht, können die Spieler schnell durcheinander kommen. Ist ein Spieler mit seiner Reihe fertig, ruft er „Stopp“ und alle prüfen gemeinsam, ob richtig abgelegt wurde.



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	☺
Visuell-räumliches Denken	☺
Reaktionsschnelligkeit	☺ ☺ ☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺
------------------------	---

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✓ Im Unterricht
- ✓ In der Betreuungszeit
In Kooperation KiGa/GS
- ✓ In der Freizeit/im Wochenplan
In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Das Spiel erfordert höchste Konzentration. Die Spieler lernen unter Zeitdruck logisch und strukturiert zu denken.

Geeignet ab 8 Jahren

Für 2–6 Spieler

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Die Anleitung ist verständlich.





SEQUENCE

Von Goliath Toys GmbH

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Sequence“ ist ein Strategiespiel, bei dem eine bzw. zwei (je nach Spieleranzahl) Sequenzen, d. h. zusammenhängende Reihen von je 5 Spielsteinen, gelegt werden müssen. Dafür wird in jedem Spielzug eine Karte der Handkarten ausgewählt und entsprechend ein Spielstein auf das dazu passende Spielfeld gesetzt. Joker-Felder und -Karten sowie zusätzliche Regeln gestalten das Spiel abwechslungsreich.



Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺
Selbstvertrauen	☺	☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺	
Regelakzeptanz	☺	
Kommunikationsfähigkeit 2	☺	☺
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 Freizeit/im Wochenplan
- ✓ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Bei „Sequence“ können einzelne Spieler oder Teams gegeneinander antreten. Ab einer Spielerzahl von 4 Personen wird in Teams gespielt.

Geeignet ab 7 Jahren

Für 2–12 Spieler

Spieldauer: ca. 45 Minuten

Die Anleitung ist verständlich.





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.





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.



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.



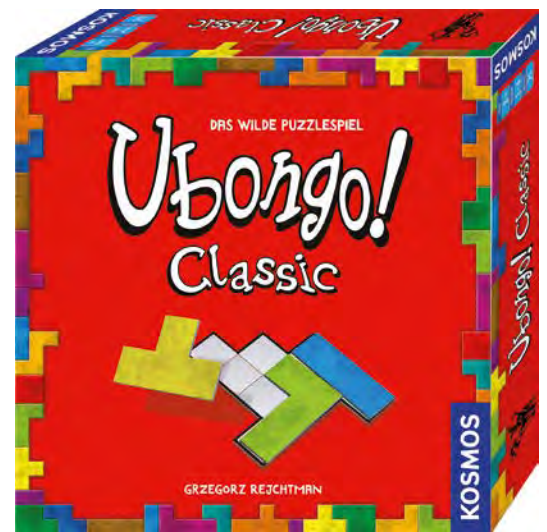


Ubongo

Von KOSMOS

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



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.



UNO SPIN

Von Mattel Games

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei „UNO SPIN“ wird das bekannte UNO-Grundspiel mit zusätzlichen Karten, den Spin-Karten, erweitert. Diese Karten werden nach denselben Regeln wie normale Zahlenkarten gespielt. Zusätzlich wird jedoch noch die dazugehörige Drehscheibe angestoßen. Je nachdem auf welchem Symbol der Zeiger landet, muss eine ergänzende Anweisung befolgt werden, wie beispielsweise „Kartentausch“ oder „Farbe ziehen“. Dies fordert besonders die Emotionen und die Konzentration der Spieler heraus. Wer zuerst alle Handkarten abgelegt hat, 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	☺
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:

Spieler mit jeder Art von Farbenblindheit können durch grafische Symbole auf den Karten problemlos mitspielen.

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





UNO ZERO

Von Mattel Games

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Jeder Spieler erhält verdeckt 6 Karten, die er in einem 2x3-Raster anordnet. Das Ziel jeder Runde ist es, möglichst wenig Punkte zu erzielen, indem Karten mit hohem Wert im Raster gegen Karten mit niedrigem Wert getauscht oder Spalten mit übereinstimmenden Zahlen oder Farben abgeräumt werden. Dabei stehen besonders das strategische Denken und die Aufmerksamkeit im Fokus. Sonderkarten wie „Zweimal zwei ziehen“ gestalten das Spiel abwechslungsreich. Wer nach neun Runden die wenigsten Punkte hat, 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	☺	☺	
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 einen Wertungsblock, auf dem die Gesamtpunktzahl über neun Runden festgehalten werden kann. Spieler mit jeder Art von Farbenblindheit können durch graphische Symbole auf den Karten problemlos mitspielen.

Geeignet ab 7 Jahren
Für 2–8 Spieler
Spieldauer: ca. 15 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.





Verflixt Verzaubert

Von Game Factory

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Verflixt Verzaubert“ ist ein spannendes Deduktions-
spiel in einer fantastischen Hokuspokus-Welt. Ein
Dieb tritt gegen die übrigen Spieler an, die als
Ermittler Hinweise sammeln, kombinieren und
Schritt für Schritt Verdächtige ausschließen, um
den Täter zu entlarven. Während die Ermittler
Beweise prüfen, versucht der Dieb unentdeckt
Zaubergegenstände zu sichern. Die Mischung aus
strategischem Kombinieren und Würfelglück sorgt
für anhaltende Spannung.



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	☺ ☺
Strategisches Denken	☺ ☺
Problemlösefähigkeit	☺ ☺ ☺
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:

Anschauliche Spielzug-Beispiele erleichtern den
Einstieg und das Verständnis. Ein zusätzlicher Würfel für
die jüngsten Spieler ermöglicht eine altersgerechte
Anpassung und sorgt für mehr Ausgewogenheit. Die
fantasievolle Ausgestaltung lässt Spielende tief in die
magische Welt eintauchen.

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





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.





Vulcano! Eine heiße Kletterpartie

Von Game Factory

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei „Vulcano!“ sind die Spieler gefordert, mit ihren Kletterer-Figuren auf dem Weg nach oben alle erforderlichen Schätze auf den Schatzfeldern einzusammeln. Dazu müssen die Kletter- und Ausrüstungskarten clever eingesetzt und gleichzeitig vor den herunterfallenden Lavakugeln geschützt werden, denn wer getroffen wird, startet wieder von unten. „Vulcano!“ fördert somit nicht nur die Planungsfähigkeit und das strategische Denken der Spieler, sondern auch den Umgang mit den eigenen Emotionen.



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	😊😊
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:

Beim ersten Aufbau des Vulkans wird die Unterstützung durch einen Erwachsenen oder ein älteres Kind benötigt.

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





Werwölfe Kids – Nacht der Jungwölfe

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Beim Spiel „Werwölfe Kids“ 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.



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.



ZUG UM ZUG – Meine erste Reise

Von Days of Wonder

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Meine erste Reise“ findet auf einem Spielbrett mit europäischen Zugstrecken statt. Jeder Spieler erhält 20 Waggons einer Farbe, sowie 4 Wagenkarten und 2 Zielkarten. Je Spielzug kann man entweder zwei Wagenkarten vom Stapel ziehen oder eine Strecke nutzen, das heißt die eigenen Waggons auf die Strecke stellen. Eine Bonus-Zielkarte erhält derjenige, der eine Stadt im Osten mit einer im Westen verbindet. Wer zuerst 6 Zielkarten erfüllt hat, gewinnt das Spiel und erhält den goldenen Fahrschein.



Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen/Geduld	☺	☺	
Selbstvertrauen	☺	☺	
Umgang mit eigenen Emotionen	☺	☺	
Umgang mit den Emotionen anderer	☺	☺	
Regelakzeptanz	☺	☺	☺
Fantasie	☺		
Kommunikationsfähigkeit	☺		
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	☺

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 Variante „Meine erste Reise“ von „Zug um Zug“ ist weniger komplex als die „Europa-Variante“, da sie weniger Möglichkeiten pro Spielzug bietet. Die Hilfe von Erwachsenen kann für jüngere Spieler bei den ersten Spieldurchgängen dennoch hilfreich sein.

Geeignet ab 8 Jahren

Für 2–4 Spieler

Spieldauer: ca. 15–30 Minuten

Die Anleitung ist verständlich.



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“.



Dixit Kids

Von Space Cow

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Im kooperativen Kinderspiel „Dixit Kids“ werden Gäste zur Geburtstagsfeier des Hurtigen Hasen eingeladen. Pro Runde wählt ein Spieler zu einer angezeigten Emotion eine passende Stimmungskarte als Einladung aus. Die anderen Spieler ergänzen eigene Stimmungskarten zu der gleichen Gefühlsdarstellung, um anschließend die treffendste auszuwählen. Nur mit vielen Übereinstimmungen kommen genügend Gäste rechtzeitig zur Feier an. 84 detailreiche Karten sorgen für fantasievollen Spielspaß.



Soziale und personale Entwicklung

Selbstvertrauen	☺ ☺ ☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺ ☺
Fantasie	☺ ☺ ☺
Kommunikationsfähigkeit	☺ ☺
Rollenfindung	☺ ☺
Kritikfähigkeit	☺

Kognitive Entwicklung

Aufmerksamkeit/Konzentration	☺
Strategisches Denken	☺
Problemlösefähigkeit	☺
Kreativität	☺ ☺ ☺
Sprache: Wortschatz	☺

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:

Die liebevolle, kindgerechte Gestaltung lädt Kinder zum Mitmachen ein an. Attraktive Spielelemente mit hohem Aufforderungscharakter motivieren zum Mitmachen und fördern fantasievolles Erzählen. Die enthaltenen Karten sind mit anderen Dixit-Spielen kompatibel und flexibel kombinierbar.

Geeignet ab 6 Jahren
Für 3–6 Spieler
Spieldauer: ca. 25 Minuten
Die Anleitung ist verständlich.





Werwölfe von Düsterwald

Von Zygomatic

Kurze Inhaltsbeschreibung:

In „Werwölfe von Düsterwald“ übernehmen die Spieler verdeckt die Rollen von Dorfbewohnern, Werwölfen oder Sondercharakteren mit besonderen Fähigkeiten. Während die Werwölfe nachts heimlich Mitspieler eliminieren, versuchen die Dorfbewohner tagsüber durch Diskussionen und Abstimmungen die Werwölfe zu entlarven. Das Ziel des Spiels ist es, alle Werwölfe zu identifizieren und auszuschalten, bevor diese alle Dorfbewohner eliminiert haben.



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	☺
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 eignet sich besonders für eine größere Spieleranzahl, da es dann herausfordernder wird, die wahre Identität der Mitspieler zu entlarven. Die Rolle des Spielleiters, der durch das Spiel führt, sollte von einem Erwachsenen oder einem Spieler, der das Spiel sehr gut kennt, übernommen werden.

Geeignet ab 10 Jahren
Für 8–18 Spieler
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Die Anleitung ist verständlich.



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.





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 Wendespielplan 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.



Leserabe-Kartenspiele „Scherz-Rätsel“, „Alles lacht“ und „Was magst du lieber?“

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Die Kartenspiele enthalten jeweils 70 Textkarten mit unterschiedlichen Spielprinzipien. Bei „Scherz-Rätsel“ wird die richtige Antwort auf ein albernes Scherz-Rätsel gesucht. Beim Frage- und Antwortspiel „Alles lacht“ entstehen lustige Kombinationen aus Frage und Antwort. Das Entscheidungsspiel „Was magst du lieber?“ stellt die Kinder vor die Wahl einer schauerhaften oder verlockenden Tätigkeit. Die Karten sind mit der Mildenerger Silbermethode ausgestattet, sodass spielerisch zentrale Grundlagen für das Lesen und Schreiben erworben werden.



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	☺ ☺ ☺
Sprache: Grammatik	☺ ☺ ☺
Wissenszuwachs	☺ ☺
Merkfähigkeit / Gedächtnis	☺ ☺

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺
Feinmotorik	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

- ✓ Im Unterricht
- ✓ In der Betreuungszeit
In Kooperation KiGa/GS
- ✓ In der Freizeit/im Wochenplan
- ✓ In Bewegungszeiten/in der Pause

Anmerkungen:

Durch die jeweilige Lesestufe können die Spiele passend zu den Lesefähigkeiten ausgewählt werden. Sie können sowohl alleine als auch in einer Gruppe gespielt werden und eignen sich durch die handliche Unterbringung in einer Box gut für einen schnellen und effektiven Einsatz zwischendurch.

Geeignet ab 6 Jahren (1. Lesestufe) oder 7 Jahren (2. Lesestufe)

Für 1–8 Spieler (1. Lesestufe) oder 2–8 Spieler (2. Lesestufe)

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Die Anleitung ist 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	☺

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.





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. 30 Minuten

Die Anleitung ist leicht verständlich.



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 – Let's Learn English

Von BrainBox

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Sprachlernspiel „Let's learn English“ verbindet Spaß mit Lernen. Im Spiel enthalten sind 55 Bildkarten. Jede Karte zeigt eine Szene (z. B. Backen, Wetter) mit deutschen und englischen Begriffen sowie Fragen für Einsteiger und Fortgeschrittene. In 10 Sekunden versuchen sich die Spieler die Begriffe einzuprägen, um anschließend die Fragen auf der Rückseite zu beantworten. Mit BrainBox werden spielerisch die Englischkenntnisse und der Wortschatz erweitert sowie die Konzentration trainiert.



Soziale und personale Entwicklung

Selbstvertrauen	☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺
Regelakzeptanz	☺ ☺
Kommunikationsfähigkeit	☺ ☺ ☺
Kritikfähigkeit	☺
Umgang mit Stress	☺

Kognitive Entwicklung

Aufmerksamkeit/Konzentration	☺ ☺
Sprache: Wortschatz	☺ ☺
Sprache: Grammatik	☺
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 ist für Einzelspieler und für Gruppen geeignet. Die Betrachtungszeit der Karten lässt sich flexibel an den Wissensstand und die Fähigkeiten der Spieler anpassen, indem die Sanduhr bei Bedarf mehrfach umgedreht wird. Zum Spielumfang gehören eine Sanduhr sowie ein achtseitiger Würfel.

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



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 Reaktionsgeschwindigkeit 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.





WAS IST WAS? – DAS GROSSE QUIZ

Von KOSMOS

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.



WAS IST WAS © Tessloff Verlag, Nürnberg



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.

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. „ 3×2 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.



Auf Textaufgaben-Mission

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Auf Textaufgaben-Mission“ ist ein spannendes Lernspiel rund um das Knacken geheimer Zugangscodes in Hamster City. Ziel ist es, durch logisches Kombinieren und Lösen von Mathe-Textaufgaben den Täter zu stellen. Dabei lernen Kinder Schritt für Schritt, Sachverhalte richtig zu deuten, relevante Informationen zu erkennen und in passende Rechenoperationen der 4 Grundrechenarten zu übertragen. So werden mathematisches Verständnis, Problemlösekompetenz und eigenständiges Arbeiten gezielt gefördert.



Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen/Geduld	😊😊
Selbstvertrauen	😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊
Umgang mit den Emotionen anderer	😊
Regelakzeptanz	😊😊😊
Kommunikationsfähigkeit	😊
Kritikfähigkeit	😊😊

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 motivierende Geschichte und ansprechende Gestaltung mit Zahnrädern als Spielelement schaffen einen hohen Spielanreiz. Differenzierte Schwierigkeitsstufen und eine integrierte Selbstkontrolle ermöglichen individuelles Üben. Hilfreiche Tipps und gezielte Förderhinweise begleiten den Lernprozess.

Geeignet ab 7 Jahren

Für 1–4 Spieler

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Um die Anleitung zu verstehen, bedarf es der Hilfe von Erwachsenen.



Elfer raus!

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Spiel umfasst 80 Zahlenkarten in 4 Farben mit den Zahlen 1 bis 20. Das Ziel ist, alle Handkarten loszuwerden, indem sie an vier verschiedene Zahlenreihen farblich passend angelegt werden. Jede Zahlenreihe beginnt mit der Zahl 11.

Die Farbe der ausliegenden 11 bestimmt dabei die Farbe der Reihe. So können links die Zahlen 1–10 absteigend und rechts die Zahlen 12–20 aufsteigend angelegt werden. Hierbei werden vor allem mathematische Fähigkeiten und strategisches Denken gefördert.



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:

In der Anleitung ist eine weitere Spielvarianten des Grundspiels sowie weitere Spiele, die mit den Elfer raus! – Karten gespielt werden können beschrieben. So ist das Spiel flexibel im Unterricht einsetzbar und kann an die Fähigkeiten der Schüler sowie die Größe der Gruppe angepasst werden.

Geeignet ab 7 Jahren

Für 2–6 Spieler

Spieldauer: beliebig

Die Anleitung ist verständlich.

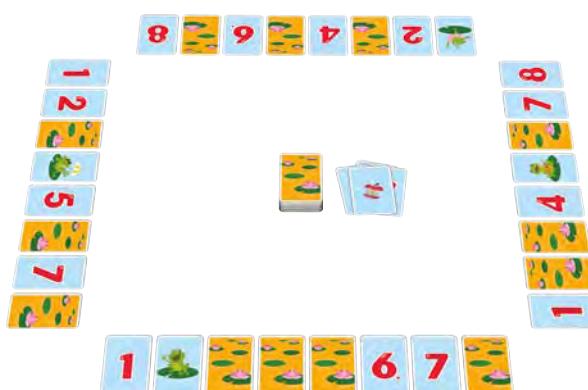


Fröschis

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	☺

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.





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.



Zusätzliches Angebot für Nachmittagseinrichtungen

Spielen macht Schule – auch am Nachmittag!



Einrichtungen mit einer Nachmittagsbetreuung für Grundschul Kinder können sich für ein hochwertiges Spielwaren paket bewerben!

Bietet Ihre Schule eine Nachmittagsbetreuung für Grundschul Kinder 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 Spielwaren paket 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 Grundschul Kinder sowie einer/einem Ansprechpartner:in an bewerbung@spielen-am-nachmittag.de senden.

Weitere Informationen zum diesjährigen Wettbewerb gibt es ab Mai 2026 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.

www.spielen-am-nachmittag.de

Wir lernen spielend leicht!



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 8–13		Experimentierkasten Easy Elektro – Big Fun	KOSMOS
		GECKO RUN – die vertikale Kugelbahn	KOSMOS
		GraviTrax Starter-Set	Ravensburger
		Mein erster Zauberkasten Magic Junior	KOSMOS
		Miika K.I.	KOSMOS
Konzentration und Geschicklichkeit Seite 14–22		Crazy Cubes	FoxMind
		DOBBLE SUPER MARIO	Zygomatic
		Foxy – Weißt du noch oder rätst du schon?	Game Factory
		HALLI GALLI	AMIGO
		Make 'n' Break	Ravensburger
		Nexcube 3x3	Goliath Toys GmbH
		Snackaroo	Ravensburger
		Taco, Katze, Ziege, Käse, Pizza	Blue Orange
Logik und Strategie Seite 23–53		5 Minute Mystery	Game Factory
		6 nimmt!	AMIGO
		Andor Junior	KOSMOS
		AZUL KIDS – Mein buntes Mosaik	Space Cow
		Blokus	Mattel Games
		BRICK LIKE THIS!	Dotted Games
		CATAN Junior	KOSMOS
		Das verrückte Labyrinth	Ravensburger
		Gravity Maze™	ThinkFun
		JUST ONE	Repos
		Krimi-Puzzle DIE DREI ??? KIDS – CHAOS IM ZOO	KOSMOS
		Mastermind	Goliath Toys GmbH
		Minecraft Cave Adventure	ThinkFun
		Phase 10	Mattel Games
		Picky	Game Factory
		Rolit	Goliath Toys GmbH
		Rush Hour	ThinkFun
		Schwarz Rot Gelb	AMIGO
	SEQUENCE	Goliath Toys GmbH	

Spielewunschlister 2026

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 23–53	SKIP-BO	Mattel Games
	THAT'S NOT A HAT	Ravensburger
	Triominos Classic	Goliath Toys GmbH
	Ubongo	KOSMOS
	UNO SPIN	Mattel Games
	UNO ZERO	Mattel Games
	Verflixt Verzaubert	Game Factory
	Verfuxt! Ein Fall für die Spürhühner!	Game Factory
	Vulcano! Eine heiÙe Kletterpartie	Game Factory
	Werwölfe Kids – Nacht der Jungwölfe	Ravensburger
	ZUG UM ZUG – Meine erste Reise	Days of Wonder
Rollenspiel und Sozialkompetenz Seite 54–56	Dixit Kids	Space Cow
	Werwölfe von Dústerwald	Zygomatic
Sprechen, lesen, schreiben Seite 57–62	ACTIVITY Junior	Piatnik Deutschland GmbH
	Die Lese-Ratte	Ravensburger
	Leserabe-Kartenspiele „Scherz-Rätsel“, „Alles lacht“ und „Was magst du lieber?“	Ravensburger
	Scrabble Junior	Mattel Games
	Tick Tack BUMM Junior	Piatnik Deutschland GmbH
Wissen und verstehen Seite 63–66	BrainBox – Let's Learn English	BrainBox
	Schnapp, Land, Fluss!	AMIGO
	WAS IST WAS? – DAS GROSSE QUIZ	KOSMOS
Zählen, rechnen, mathematisch denken Seite 67–72	1 x 1 Drachen	Ravensburger
	Auf Textaufgaben-Mission	Ravensburger
	Elfer raus!	Ravensburger
	Fröschis	AMIGO
	Unter Spannung	AMIGO

Dankeschön!

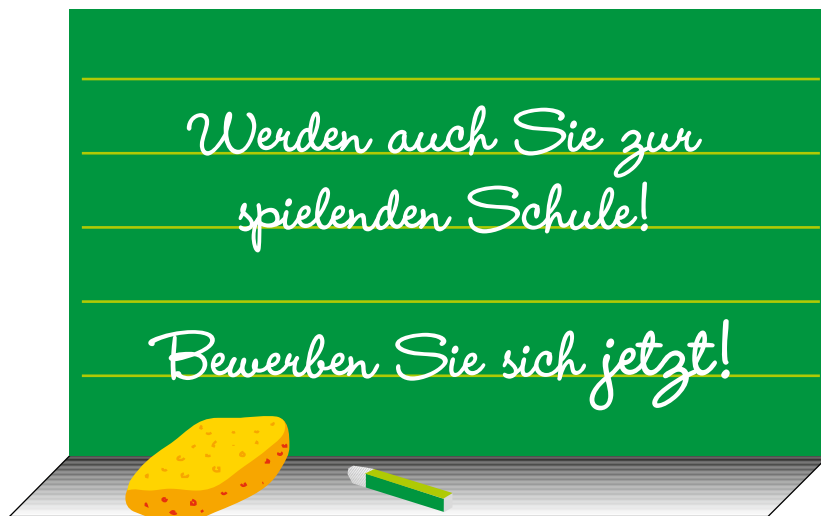
Wir bedanken uns bei allen Schulleiterinnen und Schulleitern, Lehrerinnen und Lehrern, Erzieherinnen und Erziehern, Medienpädagoginnen und Medienpädagogen, Schülerinnen und Schülern, Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern der Schulen, der Bibliotheken, der Verwaltungen und der zuständigen Ministerien, bei allen Fördervereinen, Spielwarenh Herstellern, 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



ZNL TransferZentrum
für Neurowissenschaften
und Lernen



SPIELEN MACHT SCHULE

Eine Initiative des ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen und des Mehr Zeit für Kinder e. V.

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