

ÜBERSICHT – Lern- und Spielmaterialien

Bildungsfelder übergreifend

Oberschwäbische Magnetspiele:

- Goldtaler
- Katz' komm raus
- Raster-Memo: Kinder
- Zauberlehrling

Material das die Sinne anspricht

- Differento – Finde die Unterschiede
- Differix
- Elefantastic
- Fuchs und Hase – Das Flächensuchspiel
- Gleich & Gleich
- Panoramix – Haus und Hof
- Planet der Sinne - Spielesammlung
- Planet der Sinne – Fühlen
- Planet der Sinne – Hören
- Planet der Sinne – Sehen
- Rally Fally
- Seegeheuer Spurenmurks
- Sensino-Box



ÜBERSICHT – Lern- und Spielmaterialien

Bildungsfelder übergreifend

Material das die Sinne anspricht

- Spiel dich schlau: Piraten-Paul auf Schatzsuche
- Verfühlt noch mal
- Verfühlt noch mal! Groß und Klein

Material einzeln alphabetisch

- Combino
- Cuboro cugolino
- Da ist der Wurm drin
- Der verzauberte Turm
- Die kleinen Drachenritter
- Die kleine Raupe Nimmersatt - Spiel
- Diego Drachenzahn
- Doggie Bones
- Dschungel Kids
- Ententeich
- er-stone®
- Expedition Dino
- Find Monty!
- Finde die Tiere
- Flinke Füchse
- Flossen hoch!
- Fünf Minuten
- Gemeinsam das Jahr erleben – Morgenkreiskalender



ÜBERSICHT – Lern- und Spielmaterialien

Bildungsfelder übergreifend

Material einzeln alphabetisch

- Gib auf dich acht!
- Herbst to go
- Honigbienenchen
- Hosentaschenspiel Kennenlernen
- Hosentaschenspiel Kooperieren
- Ich kann schon Bilder ordnen
- Kipp X
- Klatsch ab!
- Knobelturm (Turm von Hanoi)
- Koboldbande
- Kombifix
- Kunterbunte Autorelli
- Lagoona
- Licht an! Schatz der Piraten
- Max on Tour
- Mimikri
- Mini Mölkky
- Muster und Formen legen (The Montbox)
- Nacht Gespenster
- Nele und Noa im Regenwald
- Nicht zu fassen
- Papilio
- Pappsatt
- Pass auf, kleine Krabbe



ÜBERSICHT – Lern- und Spielmaterialien

Bildungsfelder übergreifend

Material einzeln alphabetisch

- Pustebblume
- Schubi-Bilderbox - Davor, danach, zwischendrin
- Timo Tigers Gucklochquiz – Im Kindergarten
- Timo Tigers Gucklochquiz – Konzentration
- Timo Tigers Gucklochquiz – Schau genau
- Ubongo Junior 3-D. Der tierische Bauspaß
- Umspannwerk
- Varimix mit Begleitband
- Versteckte Bilder
- Versteckt! Entdeckt?
- Welches Tier bin ich? Guess who I am?

Sonstige Materialien

- Strickbank



Bildungsfelder übergreifend

Oberschwäbische Magnetspiele

Diese Spiele zeichnen sich durch ihre qualitativ hochwertigen Materialien aus. Die Spielfelder sind stabil und aus Holz, ebenso die Spielfiguren. Den besonderen Effekt erzielen diese Spiele durch die Magnetkraft. Es sind folgende vier Spiele verfügbar:

Goldtaler

Dieses Spiel eignet sich für Kinder ab drei Jahren. Das Würfelspiel hat große bunte Spielzwerge. Die magnetischen Goldtaler haften an den Spielfiguren - sogar stapelweise.



Katz' komm raus

Das ist ein Memospiel mit Farbwürfeln. Es ist mit dem deutschen Lernspielpreis 2011 ausgezeichnet worden.



Raster-Memo: Kinder

Ist ein Gedächtnisspiel mit Kindern aus aller Welt. Das Memospiel stellt Kinder aus aller Welt vor: Jedem Kind kann ein Haus, ein Tier, eine Landschaft und eine Speise zugeordnet werden. So vermittelt das Spiel Zusammenhänge und durch das Einsortieren wird Abstraktionsvermögen und Ordnungssinn geschult.



Zauberlehrling

Ist ein zauberhaftes Würfelspiel. Die magnetischen Zaubersteine sorgen für einen Spielablauf mit herrlichen Überraschungen. Es gilt, die Schritte des Zaubermeisters vorauszusehen.



Bildungsfelder übergreifend

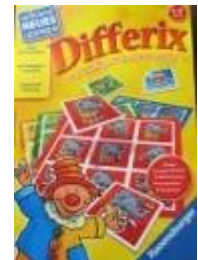
Differento – Finde die Unterschiede

„Suche die Unterschiede!“ – Das beliebte Unterhaltungsspiel wurde in dieser Bilderbox zu einem kurzweiligen Partnerspiel verarbeitet. 30 Bildkartenpaare zeigen jeweils dasselbe Motiv, das sich aber auf den beiden Karten in Einzelheiten unterscheidet. Jeder Spielpartner erhält eine Karte und nun gilt es, durch gegenseitiges Fragen die unterschiedlichen Details herauszufinden, ohne dass man das Bild des anderen sehen kann. Bei jedem entdeckten Unterschied darf eine der Wendekarten auf dem Tisch gedreht werden. Je mehr Unterschiede schon aufgedeckt sind, desto spannender wird das Spiel, denn Sieger ist, wer das letzte Detail nennen und die letzte Wendekarte umdrehen kann. Differento trainiert nicht nur die Beobachtungsgabe, sondern auch zahlreiche andere wichtige Basisfunktionen wie Hörverständnis, räumliche Orientierung, Gedächtnis und Konzentration. Da das Beschreiben der Bilddetails präzises Formulieren erfordert, wird gleichzeitig die sprachliche Ausdrucksfähigkeit intensiv gefördert. Das Spiel ist als Partnerspiel konzipiert, das Entdecken der Bildunterschiede kann aber auch einem einzelnen Kind als Aufgabe gestellt werden.



Differix

Jedes Kind hat eine Legetafel mit den entsprechenden Kärtchen. Bild für Bild wird nun geprüft, wo der richtige Platz auf der Legetafel ist. Wer das fehlerfrei schafft, gewinnt das Spiel. Differix gibt spielerisch Lernimpulse und fördert Wahrnehmung, Konzentration, Genaues Schauen, Vergleichen und Zuordnen und Aufmerksamkeit.



Elefantastic

Dieses bildhübsche Legespiel fördert die Wahrnehmung, die Konzentration, die Form und Farbdifferenzierung. Es dient zum Durchschauen von Lagebeziehungen, zur Erweiterung des Wortschatzes und zur Sprachförderung. Aus 36 Holzplättchen lassen sich nicht weniger als 512 verschiedene Elefanten legen.



Bildungsfelder übergreifend

Fuchs und Hase. Das FlächenSuchSpiel

Das FlächenSuchSpiel von Antje Damm macht Wohnung, Straße, Spielplatz und Garten zum Farb- und Flächen-Suchlabor, denn es gilt, alle ausgestanzten Flächen passend zu füllen. Hase mag Bücher mit Buchstaben, Fuchs mag Bücher mit Bildern heißt es etwa auf den Karten - entsprechend müssen die Füllungen vorgenommen werden. Die 24 dicken Karten mit unterschiedlichsten Öffnungen zeigen auf der einen Seite die Welt von Hase und auf der anderen Seite die Welt von Fuchs. Die Stanzungen betreffen immer beide Seiten.



Fünf Minuten

Das ist ganz schön lang. Nein, ist es nicht. Doch, ist es. Wie unterschiedlich fünf Minuten sein können, erzählt dieses Buch auf witzige Weise. Olivier Tallecs Illustrationen bringen die unterschiedlichen Stimmungen auf den Punkt und lassen einen grinsend den kleinen Jungen begleiten, der mit seinen Eltern einen ganz normalen Tag mit lauter fünf Minuten erlebt.

NEU



Gleich & Gleich

Die Kinder versuchen ihre Bildkarten abzulegen, in dem sie auf diesen nach Gemeinsamkeiten mit den aufgedeckten Karten in der Mitte suchen. Förderung des klassifizierenden Denkens und Kategorisierens durch den Vergleich von Eigenschaften – gleichzeitig fördert das Spiel das kreative Denken.



Bildungsfelder übergreifend

Panoramix – Haus und Hof

Ist ein etwas anderes Spiel zur Raumorientierung. Mit den Auftragskarten können die Kinder einander Aufträge erteilen, welche sie dann mit den Figuren ausführen müssen. Wenn man das Steckbrett in die Holzbox stellt, entsteht mit Hilfe des Gucklochs eine richtige „Guckbox“.



Planet der Sinne - Spielesammlung

Gemeinsam mit Sinnius, dem kleinen Sinnes-Forscher, begeben sich die Spieler auf eine spannende Reise. Eine Spielesammlung mit 12 verschiedenen Spielaktionen, die alle sechs Sinne fördern: Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, Tasten und Bewegen. Die Aktionen haben unterschiedliche Schwierigkeitsgrade und die Anzahl der Aktionen kann flexibel festgelegt werden. Gleichzeitig werden Sprache, Gedächtnis und Reaktionsvermögen geübt.



Planet der Sinne - Fühlen

Dieses Spiel fördert die haptische Wahrnehmung und das genaue Fühlen. Es ist für zwei bis vier Spielende ab vier Jahren geeignet.



Planet der Sinne - Hören

Dieses Spiel fördert die auditive Wahrnehmung, das Richtungshören und das genaue Hören. Es ist für zwei bis vier Spielende ab vier Jahren geeignet.



Planet der Sinne - Sehen

Dieses Spiel fördert das genaue Schauen und die visuelle Wahrnehmung, es trainiert das Gedächtnis und das Reaktionsvermögen. Es ist für zwei bis vier Spielende ab vier Jahren geeignet.



Rally Fally

Dieses innovative Spiel mit Magnetmechanismus weckt das Interesse von Mädchen und Buben, denn es passiert etwas, auf was sie keinen Einfluss nehmen können. Der Sieger des deutschen Lernspielpreises des Jahres 2012 trainiert Gedächtnis und Geschicklichkeit.



Bildungsfelder übergreifend

Seegeheuer Spurenmarks

Dieses Kartenspiel lehrt die Rechts-Links-Unterscheidung und fördert die visuelle Wahrnehmung. Der Förderschwerpunkt dieses Spiel liegt in der Raum- Lage- Erkennung, Farbkonstanz, logisch-abstraktes Denken und Rechts-Links-Unterscheidung.



Sensino-Box

Es wird reihum gewürfelt. Die gewürfelte Farbe entscheidet, wie gespielt wird: Sinneszuordnungen sind zu kombinieren, Formen, Buchstaben und Zahlen werden auf den Rücken des Nachbarn mit dem Finger gemalt, Oberflächen müssen mit verbundenen Augen gefühlt und zugeordnet werden. Gewonnen hat, wer zum Schluss die meisten Karten gesammelt hat. Die Spielesammlung mit 3 Spielen und 124 Spielkarten fördert gleichzeitig Gedächtnis, Feinmotorik, soziale Kompetenz und Kreativität mit einer großen Portion Spaß, Neugier und Lernfreude.



Spiel dich schlau: Piraten-Paul auf Schatzsuche

Die Kombination aus Lerngeschichten und Spielen vermittelt durch eine Geschichte erste Inhalte, welche mit dem Spiel vertieft werden. Aufgaben und Spiele helfen dabei, das Gelernte zu üben, zu festigen und anzuwenden.

Lernthema: Farben und Formen – Kennen und Benennen von Farben, Kennen und Benennen von Formen, Merkfähigkeit und Logik



Bildungsfelder übergreifend

Verfühl nochmal

Die kleinen Kobolde haben alle Spielzeuge in ihren blauen Zauberbeuteln versteckt. Eines nach dem anderen sollte wieder gefunden werden. Wer etwas Glück hat, Fingerspitzengefühl beweist und auch noch schnell ist, bekommt die meisten Kärtchen und gewinnt das Spiel. Dieses Spiel fördert Feinmotorik, Konzentration und Reaktionsvermögen.



Verfühl nochmal! Groß und Klein

Die frechen Zauberkobolde haben sich in die Kinderzimmer geschlichen und alle Spielsachen in ihrem Zaubersäckchen versteckt. Die Kinder versuchen in drei unterschiedlichen Spielen bestimmte Figuren aus dem Säckchen zu erfühlen. Jede der fünf Figuren gibt es in drei Größen. Mit diesem Spiel werden Feinmotorik, Konzentration und das Gedächtnis gefördert.



Bildungsfelder übergreifend

Combino

Combino fördert die detaillierte visuelle Wahrnehmung, das logische Schlussfolgern und das Erkennen von Zusammenhängen. Durch eine Spielvariante mit Pantomime lernen die Kinder Bewegungen und Haltungen nachzuahmen und zu benennen. Das Spiel schult die Grob- und Feinmotorik.



Cuboro cugolino

Der cuboro cugolino Grundkasten ist der ideale Einstieg in die faszinierende cuboro-Welt. Mit stabilen Schienen- und Bauelementen entstehen lustige Bauten und erste einfache Bahnverläufe.



Da ist der Wurm drin

Vor allem der Würfel bestimmt, welcher bunte Wurm in der Runde vorn ist. Jedoch haben die Kinder durchaus die Möglichkeit, die Länge ihres Wurms zu beeinflussen, indem sie ihn durch klug eingesetzte Wettkärtchen verlängern und somit einen kleinen Vorsprung erlangen können. „Da ist der Wurm drin“ ist ein spannendes Spiel, das sich durch einfache Regeln und den schön gestalteten Spielplan besonders für jüngere Kinder eignet.



Der verzauberte Turm

Der böse Zauberer Rabenhorst hat die Prinzessin im Turm eingesperrt und den Schlüssel im Wald versteckt. In dem dreidimensionalen Spielplan sind 16 Löcher mit Plättchen abgedeckt. Gemeinsam ziehen die Spieler eine magnetische Spielfigur von Plättchen zu Plättchen. Ertönt ein „Klack“, ist Robin auf das richtige Versteck gestoßen und darf nun versuchen, eines von sechs gleich aussehenden Schlössern am Turm zu öffnen. Gelingt es, springt die Prinzessin vor Freude in die Luft. Hat das Team jedoch das falsche Schloss gewählt, versteckt der Magier den Schlüssel erneut. Teamarbeit und ein gutes Gedächtnis sind bei diesem Magnetspiel gefragt.



Bildungsfelder übergreifend

Die kleinen Drachenritter

Das Spiel überzeugt durch die ansprechende Optik und durch die hohe Anforderung an das eigene Fingerspitzengefühl. Hier sind geduldige Spieler gefragt, die nicht an den Tisch stoßen sollten, denn das kann den Stapelturm zum Einsturz bringen. Hohe Konzentration und motorisches Geschick werden hier gefordert – und gefördert.



Die kleine Raupe Nimmersatt – Das Originalspiel zum Buch

Das Original-Spiel zum Buch freut die Raupe-Nimmersatt-Fans ab 3 Jahren. Die kleine Raupe frisst sich unermüdlich durch allerlei Obst und Leckereien und wird von Tag zu Tag immer dicker. Wer sein gutes Gedächtnis beweist, ist am Ende dabei, wenn sich die Raupe in einen wunderschönen Schmetterling verwandelt.



Diego Drachenzahn

Diego Drachenzahn ist ein ziemlichlicher Unruhestifter. Mit seinem Feuer setzt er so manchen Busch in Flammen. Auch Diegos Konkurrenten sind keine Meisterschützen und verfehlen oft genug ihr Ziel. Wer an der Reihe ist, zieht ein Plättchen mit einem geheimen Zielfeld. Dann versucht er, die drei Feuerkugeln in dieses Fach zu rollen. Anschließend raten die Mitspieler/innen, in welches Feld getroffen werden sollte. Für jeden Treffer gibt es einen Punkt. Aber auch alle, die auf das richtige Feld getippt haben, bekommen einen Punkt. Dieses Geschicklichkeitsspiel fördert die Feinmotorik und das genaue Schauen.



Bildungsfelder übergreifend

Doggie Bones

Alle Hunde haben ihre Knochen im Garten vergraben, nur kann sich keiner daran erinnern wo genau. Die Spieler schauen abwechselnd mit ihrem Hund unter die Näpfe und versuchen als Erster alle vier Knochen ihrer Farbe zu finden. Dieses Spiel fördert Gedächtnis, Konzentration, Farberkennung und Feinmotorik.



Dschungel Kids

Dschungel Kids ist ein Gedächtnispuzzle. Nach Art des Memory-Spiels werden Kärtchen aufgedeckt. Wer ein Paar findet, legt es zu seinem Bild aus neun Kärtchen dazu. Da alle versuchen, dasselbe Motiv zu legen, entsteht ein lustiges Treiben um Zebra, Giraffe und Elefant.



Ententeich

Das Spiel ist materialmäßig sehr hochwertig und für Kinder ab vier Jahren geeignet. In diesem kurzweiligen Spiel dreht sich alles ums Füttern der Enten.



er-stone®

Mit dem er-stone hat der Erfinder Erich Kollin ein pädagogisch wertvolles Spielzeug erfunden, das Feinmotorik und räumliches Denken fördert. Anleitungen zum Spiel gibt es bewusst keine, es gibt kein richtig oder falsch gibt und durch die dreidimensionale Verzahnung bietet der er-stone unbegrenzte Möglichkeiten.

Familien-Set – 241 Steine

Großes Familien-Set – 357 Steine

Mittleres Kita-Set – 917 Steine



Bildungsfelder übergreifend

Expedition Dino

Mit Hammer und Meißel wird versucht einen der versteinerten Dinoknochen aus dem Felsen zu klopfen. Doch aufgepasst: Zwischen den Felsblöcken verbirgt sich auch ein gefährlicher Dinosaurier. Und nur wer mit Geschick und Würfelglück die meisten Knochen sammelt, bevor der Saurier freigelegt ist, gewinnt das Spiel.



Find Monty!

Ein Spiel für merkfähige Katerfinder, die immer genau wissen, wo sich der Kater zuletzt versteckt hat. Um die räumliche Wahrnehmung zu trainieren und die Sprachentwicklung zu schulen, bauen die Kinder mit Hilfe von Bett, Kissen und Decke das Katerversteck nach oder beschreiben es. Dieses Spiel eignet sich besonders zum Üben von Präpositionen.



Finde die Tiere

Ein Spiel rund um Tiere, Geräusche und detektivischen Spürsinn. Gelächter ist hierbei vorprogrammiert, denn die Spielerinnen und Spieler ahmen die Tiere auf ihre eigene Weise nach.

Ein Spiel für 3-6 suchfreudige Kinder ab 5.



Bildungsfelder übergreifend

Flinke Füchse

Totales Chaos auf dem Hühnerhof. Die flinken Füchse haben mal wieder nichts Besseres zu tun, als die armen Hühner zu jagen. In diesem verrückten Wettrennen versucht jeder Spieler als Erster mit seinem Fuchs das Huhn einzuholen. Mit Würfelglück und der richtigen Strategie zeigt sich schnell, ob der eigene Fuchs am Ende die Nase vorn hat und sich das Huhn schnappen kann.



Flossen hoch

„Flossen hoch“ ist ein Mix aus Würfel- und Memo-Spiel mit ansprechendem Spielmaterial. Die Spielregeln werden den Kindern schnell vertraut.



Gemeinsam das Jahr erleben - Morgenkreiskalender

Der Morgenkreiskalender bietet mit seinen 59 liebevoll gestalteten Bildkarten die Möglichkeit, das ganze Jahr mit Kindern nachvollziehbar und anschaulich zu erleben. Er gibt Orientierung und vermittelt Kenntnisse über den Wochen-, Monats- und Jahresverlauf. Das Begleitheft enthält Hintergrundinformationen, didaktische Hinweise sowie zahlreiche Ideen und Tipps zur Einführung des Kalenders.



Gib auf dich acht!

Achtsamkeits-Rituale für Kinder

30 fröhliche Spielverse in Reimform stärken die Körperwahrnehmung und ermöglichen es Kindern, zur Ruhe zu kommen und achtsam mit sich umzugehen. Regelmäßig angewendet, werden aus den kleinen Wahrnehmungsübungen zur Achtsamkeit stärkende Rituale.

Die praktischen Übungskarten sind farblich gegliedert in die Bereiche „Für den ganzen Körper“, „Für Arme und Hände“, „Für Beine und Füße“, „Für den Rumpf und den Kopf“ und „Vorstellungsbilder“. Die Kartenrückseite zeigt für die Kinder ein farbiges Bild von der Übung.



Bildungsfelder übergreifend

Herbst to go

34 Karten mit Spielanregungen zum Herbst: Fingerspiele, Klatschspiele, Bewegungsspiele, Kreisspiele, Miniklanggeschichten.



Honigbienen

Dieses Aufdeckungsspiel-Spiel, beinhaltet 36 quadratische Karten, sechs Bienenkörbe und sechs Bienen. Es gilt die Bienenkarten den richtigen Bienen unter den Körben zuzuordnen. Das mag am Anfang recht einfach sein, da die Körbe hin- und herbewegt werden und es kommt Bewegung ins Spiel. Ein spannendes Spiel, welches die Konzentrationsfähigkeit und das Erkennen und Benennen von Farben fördert.



Hosentaschenspiel KENNENLERNEN und KOOPERIEREN

32 Karten im Hosentaschenformat mit Spieleklassikern zum Thema "Kennenzulernen". Jede Kartenvorderseite zeigt eine Illustration, die das Spiel bebildert. Auf den Rückseiten ist die Spielanleitung gedruckt. So können die Buben und Mädchen ihre Lieblingsspiele selbst auswählen.



Ich kann schon Bilder ordnen

Kartenspiel. Wer findet die zerschnittenen Teile?



Kipp X

Sehr ruhiges Spiel für kleine Balance-Künstler. 72 Holzwürfel sollen auf die Kreuzwippe – und zwar möglichst alle. Das sehr ruhige Spiel ist deshalb besonders reizvoll, weil mehrere Spieler das Gewicht der Wipparme verändern und sie damit im Gleichgewicht halten. Trainiert Geschicklichkeit und eine ruhige Hand. Außerdem lernt man, mit dem Auge Gewichte einzuschätzen.



Bildungsfelder übergreifend

Klatsch ab!

Bei Klatsch ab! geht es um die richtige Zuordnung von zwei Dingen: Egal ob Laute, Silben, phonologisch oder semantisch ähnliche Begriffe, ob Zahlen, Mengen oder Formen. Jeder der 21 Kartenspiele enthält 15 eindeutige Paare aus der Begriffswelt von Kindern. Dieses Kartenspiel bietet Tempo, Spaß und Bewegung für Kinder ab dem Vorschulalter.



Knobelturm (Der Turm von Hanoi)

Der aus 7 verschiedenen großen Scheiben bestehende Turm soll Scheibe für Scheibe auf einen anderen Stab umgesetzt werden, ohne dass jedoch eine größere auf eine kleinere Scheibe gelegt wird. Fördert die Konzentration und die Feinmotorik.



Koboldbande

In einer dunklen Höhle ist ein wertvoller Schatz versteckt, der von einem gefährlichen Drachen bewacht wird. Die mutigen Kobolde machen sich auf den Weg zur Drachenhöhle. Wer wird zuerst bei dem Schatz in der Drachenhöhle sein – ihr Kobolde oder der Drache?



Kombifix

Hier kommt es auf Schnelligkeit und Kombinationsgabe an: Auf dem Tisch liegen die Spielkarten. Ein Kind würfelt nun mit zwei verschiedenen Holzwürfeln. Die Symbole auf den Würfeln müssen blitzschnell kombiniert werden. So ergibt sich die gesuchte Karte. Wer greift sie sich zuerst und hat so am Ende die meisten Karten? Beispiel "Anlaute": Ein Würfel zeigt den Anlaut E, der andere die Farbe Gelb, dann muss die gelbe Karte mit dem Elefanten gesucht werden. Vier Spiele in einem: Formen, Mengen, Farben sowie Buchstaben.



Bildungsfelder übergreifend

Kunterbunte Autorelli

Ein Erwachsener liest eine Geschichte aus dem Vorleseheft langsam und deutlich vor. Die Kinder bewegen ein Auto immer dann um ein Feld nach vorne, wenn die jeweilige Farbe und/oder die Form des Autos in der Geschichte erwähnt werden. So lernen Kinder ab dem 3. Lebensjahr ihre visuelle Wahrnehmung mit Denken und Sprache zu verknüpfen. Sie lernen Farben und Formen klar zu unterscheiden und zu benennen. Das genaue Hinhören und richtige Reagieren beim Vorlesen der Geschichten schult die Konzentration und die auditive Wahrnehmung.



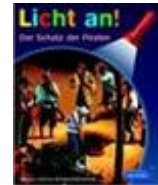
Lagoona

Geschick und gute Reaktion sind beim Perlentauchen besonders wichtig. Es gilt, blitzschnell zu erkennen, ob der freundliche Wal erlaubt, eine Perle ins eigene Boot zu legen. Bei diesem Spiel stehen Geschick, Konzentration und Reaktionsvermögen im Vordergrund.



Licht an! Der Schatz der Piraten

Mit der „Taschenlampe“ aus Papier geht es auf Entdeckungsreise in das Verborgene. Hier kann man sehen, was normalerweise im Dunkeln liegt. Sachbilderbuch zum Thema „**Der Schatz der Piraten**“ beantwortet Kinderfragen auf lebendige und anschauliche Weise.



Max on Tour

Dieses abenteuerliche Bodenspiel hat einen besonders hohen Aufforderungscharakter und animiert die Mitspielenden, die eigenen Feinmotorik sowie die Konzentrationsfähigkeit, mit Max' Hilfe, zu verbessern. Der kooperative Charakter des Spiels fördert spielerisch die Entwicklung von sozialen Kompetenzen und unterstützt ein harmonisches Miteinander.



Bildungsfelder übergreifend

Mimikri

Zu sehen ist kein Schmetterling weit und breit ... oder doch?! Sichtbar werden die schönsten Falter erst durch eine raffinierte Spiegelkamera, die aber noch mehr kann: Im Handumdrehen ändert sich das Flügelmuster und ein Schmetterling verwandelt sich in einen anderen.



Mini Mölkky

Mölkky ist ein Wurfspiel aus Finnland. Mit einem Wurfholz wird auf nummerierte Holzkegel geworfen. Die Nummern der Holzkegel werden aufgeschrieben und zusammengezählt. Ziel des Spiels ist es, genau 50 Punkte zu erreichen.



Nacht Gespenster

Immer wenn es Nacht wird, kommen die Gespenster. Aber wo haben sie sich versteckt? Dauernd huschen sie umher und tauschen ihre Plätze. Jeder Spieler, der zwei Gespenster findet, die die gleichen Farben haben, wie sie die Würfel zeigen, bekommt als Belohnung einen Stern. Wer hat als erster drei Sterne? Ein Konzentrations- und Merkspiel für 2 bis 4 Spieler/innen ab 5 Jahren.



Nele und Noa im Regenwald

Förderprogramm zu Vorbereitung für die Schule: Arbeitsgedächtnis spielerisch fördern, Aufmerksamkeit flexibel steuern, Fähigkeiten zur Reaktionshemmung üben

Die Materialien bestehen aus bunt illustrierten Spielkarten, die Spiele sind in eine Rahmengeschichte eingebettet. Das Manual zur Spielebox bietet Hintergrundinformation sowie verständliche, detaillierte Anleitungen und enthält weitere Spiele und Übungen.



Muster und Formen legen (The Montbox)

Lernspiel zur Förderung der Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, Konzentration, Farben, beidseitige Motorik, Logik und räumliche Wahrnehmung. Die auf den Karten abgebildeten Motive werden mit den Holzsteinen in verschiedenen Farben nachgelegt. Das Spiel bietet viele abwechslungsreiche Spielvarianten.



Bildungsfelder übergreifend

Nicht zu fassen

Dem Spiel liegt das Märchen "Der Wolf und die sieben Geißlein" zu Grunde. Ein Spieler/eine Spielerin schlüpft in die Rolle des Wolfes und erhält einen kleinen Plüsch-Fingerwolf. Anschließend werden verschiedene kleine Möbelstücke aus festem Karton auf dem Tisch verteilt. Für die anderen Spieler gilt es nun, sich gut zu verstecken. Dazu nehmen sie sich jeweils eine kleine Geißlein-Figur, und während der Wolf sich umdreht und bis zehn zählt, verstecken die Spieler ihre Geißlein-Figuren in den Möbelstücken. Der Wolf macht sich nun schnüffelnd auf die Suche nach den kleinen Geißlein. Er darf dazu in jeder Runde immer zwei der Möbelstücke durchsuchen. Hat er eines der Geißlein gefunden, steckt er dieses in eine Wolfsfigur aus Pappe. Jeder Spieler, dessen Geißlein nicht gefunden wurde, erhält einen Wackerstein als Belohnung. Gewonnen hat, wer als erster sieben dieser Wackersteine besitzt, beziehungsweise der Wolf, wenn er sieben Geißlein gefunden hat.



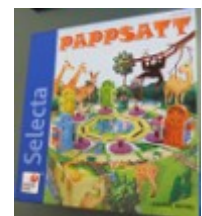
Papilio

Um ihren Nachwuchs gut versorgt zu wissen, legen Schmetterlinge ihre Eier meist auf Blättern ihrer „Lieblingspflanze“ ab. Auf einem großen Blatt inmitten einer prachtvollen Blumenwiese machen sich vier kleine Raupen auf eine große Reise, damit aus ihnen später wunderschöne Schmetterlinge werden. Sie hüpfen dabei von Blume zu Blume., alle in den unterschiedlichsten Farben, bis sie endlich die größte und schönste Blume der Wiese erreichen. Hilf deiner Raupe dabei so schnell wie möglich die große Blume zu erreichen. Das Spiel fördert Farberkennung und Farbzurordnung, Feinmotorik und das Kennenlernen verschiedener Blumenarten und Entwicklungsstufen der Raupe bis zum Schmetterling.



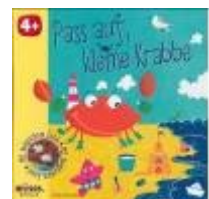
Pappsatt

Die Spielerinnen und Spieler dieses Gedächtnisspieles füttern die Tiere im Zoo. Wer zuerst die fünf Tiere füttern konnte, gewinnt das Spiel. Pappsatt ist kindgerecht gestaltet und wurde von der Jury „Spiel des Jahres“ empfohlen.



Pass auf, kleine Krabbe

„Im Sand spielen, das ist schön!“, freut sich die kleine Krabbe. Und so baut sie fleißig mit ihren Freunden eine Sandfigur nach der anderen. Bis es kommt, wie es kommen muss: Eine Welle spült die Sandfigur fort. „Nicht so schlimm“, sagt die kleine Krabbe. „Das Spielen im Sand macht sooo viel Spaß. Wir fangen einfach wieder von vorne an.“ und diesmal passen die Krabbe und ihre Freunde besser auf, wohin sie bauen. Kinder lieben Sand und spielen gerne damit. Sie füllen ihre Sandförmchen und bauen die schönsten Sandfiguren.



Bildungsfelder übergreifend

Pustebblume

Die Spielenden versuchen, einen kleinen Ball gezielt zu den richtigen Blumen zu pusten. Manchmal muss kräftiger gepustet werden und dann wieder ganz leicht und vorsichtig. Wer als erster/erste alle Blumen seiner Farbe einsammeln kann, hat gewonnen. Dieses Spiel ist zur Koordination der Wahrnehmung und zur Förderung der Mundmotorik geeignet.



Schubi-Bilderbox - Davor, danach und zwischendrin

24 farbige Bildfolgen zeigen anhand von jeweils 3 Bildern, wie und wodurch sich Dinge oder Personen verändert haben. Zweimal das Gleiche und doch unterschiedlich. Einmal ist der Apfel ganz, einmal in Hälften zerschnitten. Einmal ist das Zeichenblatt leer, dann ist ein buntes Kinderbild darauf zu sehen. Immer sollen die Kinder herausfinden, was dazwischen geschehen ist und welches Werkzeug, welches Gerät oder welche Maschine dafür benötigt wurde. Die kindergerechten, ansprechenden Bilder fordern zum Betrachten, Vergleichen und Erzählen heraus. Die Arbeit mit den Bildern fördert und verbessert die Beobachtungsgabe und das logische Denken, die Vorstellungskraft und die Kreativität, das Erkennen chronologischer Abläufe, das Schlussfolgern sowie die sprachliche Kompetenz.



Welches Tier bin ich?

Ein lustiges Ratespiel, das sowohl allein als auch in einer Gruppe gespielt werden kann. Das Spiel fördert die Fantasie und Beobachtungsgabe der Kinder, trainiert ihr Gedächtnis, erweitert den Wortschatz und verschafft ein besseres Verständnis für unsere Umwelt.



Bildungsfelder übergreifend

Timo Tigers Gucklockquiz:

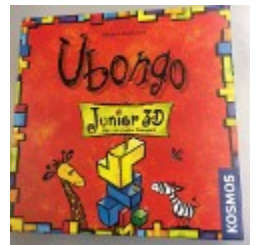
- **Im Kindergarten**
- **Konzentration**
- **Schau genau**

Auf jeder Karte wird eine Frage gestellt, dazu gibt es verschiedene Bildantworten. Durch Einschieben der Karte hinter die Gucklöcher erscheint die Lösung.



Ubongo Junior 3-D Der tierische Bauspaß

Jeder erhält eine Legetafel und 12 Legeteile. Es wird gewürfelt und die Sanduhr umgedreht. Alle versuchen, gleichzeitig ihre Tafel so schnell wie möglich mit den angegebenen Teilen zu belegen. Wer dies schafft, ruft "Ubongo" und erhält Edelsteinen. Wer nach 9 Runden die wertvollsten Edelsteine gesammelt hat, gewinnt. Und das ist nicht immer der oder die Schnellste.



Umspannwerk

Dieses Denkspiel – nicht nur für Kinder ab 5 – fordert und fördert das figürliche Vorstellungsvermögen und die feinmotorischen Fertigkeiten. Wer Umspannwerk spielt, lernt genaues Hinschauen, Vorstellungen von Figuren zu entwickeln, Figuren zu erkennen, miteinander zu vergleichen und strategisch sinnvoll zu verändern.

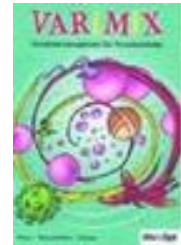


Bildungsfelder übergreifend

Varimix mit Begleitband

„Varimix“ besticht durch großen Einfallsreichtum und Komplexität. Die Materialien sind so offen, dass sie eine individuelle Zusammensetzung und Gestaltung sowie vielfältige Vernetzungen zulassen. Dabei werden möglichst viele Erfahrungshintergründe von Kindern berücksichtigt. Im Sinne ganzheitlichen Lernens deckt jedes Lernspiel mehrere Fachbereiche ab und ist daher mehrmals einsetzbar.

Der umfangreiche Begleitband bietet eine Fülle von Anregungen zu jedem einzelnen Lernspiel: Viele Vorschläge zur konkreten Arbeit mit dem Material
- Exemplarische Lernimpulse - Ergänzungen für die Jahresplanung - Weitere vielfältige Lernaktivitäten.



Versteckte Bilder

Die 39 Bilder stellen Begriffe aus dem Umfeld des Kindes dar. Die Begriffe auf den Vorderseiten der Karten sind farbig gestaltet, die auf den Rückseiten als einfarbige Strichzeichnungen. Dies erschwert das Raten. Ein Farbwürfel entscheidet, welche Klappen geöffnet werden. Das Bild wird so nach und nach sichtbar. Höchste Konzentration ist gefordert, um das Bild im Kopf richtig zu ergänzen und den gesuchten Begriff zu erraten. Beim Spielen wird bildliches Vorstellungsvermögen und logisches Weiterdenken trainiert.



Versteckt! Entdeckt?

Ist ein neues kreatives Memospiel voller Assoziationen. Aus einem Alltagsgegenstand wird im Handumdrehen ein Gesicht – oder man ist aufgefordert, anders herum die manchmal gut versteckten Dinge in den Gesichtern zu entdecken.



Strickbank

