



*Wir lernen spielend leicht!*



## **Spieleauswahl 2024**

Produkte zum Spielen, Lernen und Spaßhaben!

## Warum spielen so wichtig ist

Lernen oder Spielen? Wenn Kinder spielen, lernen sie. Genaugenommen ist das Spiel die natürliche Form des Lernens bei Kindern. Es ist angeboren und ist neben der Neugierde der Motor für die Entwicklung. Zugleich ist Spiel immer zweckfrei, wird aus Vergnügen und Spaß an der Sache ausgeübt. So dient es der Entspannung und ist ein guter psychischer Ausgleich. Spielende Kinder erleben sich als selbstbestimmt, haben Erfolge und erleben Gemeinschaft mit anderen.

Oft ist die Funktion von Spielen deutlich erkennbar: Fertigkeiten, die im Erwachsenenalter benötigt werden, werden trainiert: Junge Katzen üben das Lauern und Zuschlagen, kleine Füchse den typischen Sprung bei der Mäusejagd. Das Spiel stärkt Muskeln und Gelenke ebenso wie Geschwindigkeit und Geschicklichkeit. Bestimmte Spielformen von Menschenkindern, etwa rennen, schaukeln, balancieren, haben eine ähnliche Funktion. Aber das Menschenleben ist weit reichhaltiger und unsere Fähigkeiten sind komplexer als die der Tiere. Im Rollenspiel werden besonders im Kindergartenalter die Tätigkeiten Erwachsener nachgeahmt, soziales Verhalten geübt, Erfahrungen wiederholt und verarbeitet.

Ohne Anstrengung wird im Spiel auch Wissen über die Welt erworben. Wenn ein Kind Bauklötzchen zu immer höheren Türmen aufstapelt lernt es etwas über Statik und physikalische Gesetzmäßigkeiten. Buddelt es im Sand, lernt es etwas über Mengen und Massen, völlig ohne Physik- oder Matheunterricht.

Je älter die Kinder werden umso stärker bevorzugen sie Regelspiele wie Brett- oder Kartenspiele. Wichtig ist das Spiel in der Gruppe nach fest vereinbarten Regeln, die Möglichkeit des Wettbewerbs und die immer wieder neuen Herausforderungen, die die verschiedenen Spiele bieten. Wenn Kinder Würfelspiele spielen, lernen sie den ersten Umgang mit Zahlen „Wenn ich eine sechs und dann noch eine drei würfele, dann habe ich gewonnen.“ Spielen sie Spiele, bei denen sie gut aufpassen und schnell reagieren müssen, stärken sie ihre Konzentrationsfähigkeit. Je nach Spielaufbau und Spielziel werden auch Geschicklichkeit, logisches Denken, Wissen anwenden usw. trainiert.

Weil Regelspiele aber nur zusammen mit anderen so richtig funktionieren, entwickeln Kinder beim Spiel viele wichtige soziale Kompetenzen. Sie üben Regeln einzuhalten und auf Gerechtigkeit zu achten. Sie müssen ihre Emotionen beim Verlieren im Griff behalten, aber auch beim Gewinnen, wenn sie andere nicht unnötig traurig machen wollen. Und sie lernen mit Konflikten umzugehen. „Du hast mich rausgeworfen! – Jetzt bist Du nicht mehr mein Freund!“ „Aber es ist doch nur ein Spiel!“

Kinder erwerben also im Spiel eine Vielzahl verschiedener Kompetenzen. Und doch steht für sie immer der Spaß im Vordergrund. Spielende Kinder erleben sich als selbstbestimmt, haben Erfolge und erleben Gemeinschaft mit anderen. Genau dieser positive Zustand ist es, der die Lernprozesse fördert, den Wissenserwerb unterstützt. Deshalb sollte Zeit und Gelegenheit für Spiele weder im Kindergarten- noch im Grundschulalter fehlen.



*P. Arndt*

Dr. Petra Arndt

Geschäftsführende Gesamtleitung, ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen

**ZNL** TransferZentrum  
für Neurowissenschaften  
und Lernen



## Liebe Betreuerinnen und Betreuer,

wir freuen uns, Ihnen in diesem Jahr wieder das Projekt „Spielen macht Schule – auch am Nachmittag“ speziell für Nachmittagseinrichtungen für Grundschulkindern anzubieten. Im Rahmen dieses Wettbewerbs haben Sie die Möglichkeit, sich um eine hochwertige Produktausstattung namhafter Hersteller zu bewerben.

Um das Spielen im Schulalltag zu integrieren und Kindern das Lernen zu erleichtern, hat der Mehr Zeit für Kinder e. V. 2007 gemeinsam mit dem ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen die Bildungsinitiative „Spielen macht Schule“ ins Leben gerufen. 2014 wurde das Projekt speziell auf Einrichtungen, die eine Nachmittagsbetreuung für Grundschulkindern anbieten, ausgeweitet. Zu gewinnen gibt es auch 2024 wieder eines von 100 kostenlosen Spielepaketen. Einige der darin enthaltenen Spiele wurden bereits hinsichtlich ihres pädagogischen Förderaspekts vom ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen geprüft.

Die Spiele sollen sowohl in der Einrichtung als auch mittels einer Ausleihe zum Mitnehmen nach Hause zur Verfügung stehen. So können Kinder ihr Lieblingsspiel nicht nur in der Einrichtung, sondern auch innerhalb der Familien spielen. Ideen und Anregungen zur Organisation einer Ausleihe finden Sie unter [www.spielen-am-nachmittag.de](http://www.spielen-am-nachmittag.de).

Die Spielepakete werden von Spielzeughändlern vor Ort übergeben, die eine Spielepatenschaft für die Gewinnereinrichtungen übernehmen. Wir hoffen auf eine positive und nachhaltige Bildungspartnerschaft.

## Zu diesem Heft

In diesem Produktheft finden Sie alle Beschreibungen der Spiele und Spielzeuge, die unsere Partner für „Spielen macht Schule – auch am Nachmittag“ zur Verfügung gestellt haben. Die Spiele wurden nach Herstellern sortiert. Einige Produkte wurden bereits im Rahmen des etablierten Projekts „Spielen macht Schule“ vom ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen wissenschaftlich geprüft: In pädagogischen Gutachten wurden dabei die entwicklungsförderlichen Eigenschaften der Spiele für Kinder im Grundschulalter bewertet.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg bei Ihrer Bewerbung! Mit freundlichen Grüßen



\* 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.

Simone Linden

Geschäftsführerin Mehr Zeit für Kinder e. V.

## Ihre Teilnahme am Wettbewerb

Bewerben Sie sich jetzt und gewinnen Sie eine von 100 Spielzeugausstattungen für Ihre Nachmittagseinrichtung!

Jedes Spiel ist dabei 2x im Paket enthalten: 1x für die Einrichtung und 1x zum Ausleihen.

So geht's:

1. Füllen Sie den beiliegenden Bewerbungsbogen aus. Die Ausschreibungsunterlagen können auch auf unserer Homepage [www.spielen-am-nachmittag.de](http://www.spielen-am-nachmittag.de) heruntergeladen werden.
2. Bitte schicken Sie Ihre Unterlagen (Bewerbung und vollständige Kontaktdaten) an:

**Mehr Zeit für Kinder e. V.**

Stichwort „Spielen macht Schule – auch am Nachmittag“

Gärtnerweg 4–8

60322 Frankfurt am Main

Oder per E-Mail an: [bewerbung@spielen-am-nachmittag.de](mailto:bewerbung@spielen-am-nachmittag.de)

**Einsendeschluss ist der 1.7.2024.**

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an Sophia Bub (069 156896-0).

Sie ist jeden Montag und Mittwoch zwischen 9.30 und 12.00 Uhr für Sie erreichbar.



**Viel Erfolg bei Ihrer Bewerbung!**

Die Gewinner werden im September benachrichtigt. Die Spieleübergabe erfolgt ab Oktober durch einen Facheinzelhändler vor Ort.



## Inhalt

Warum Spielen so wichtig für Kinder ist	2	<b>Bruder</b>	22
„Spielen am Nachmittag“	3	MB Sprinter Transfer mit Fahrer und Fahrgast	23
Ihre Teilnahme am Wettbewerb	4	<b>Hasbro</b>	24
Inhaltsverzeichnis	5	Goldrausch Galaxie	24
<b>Amigo</b>	6	Jenga	25
SET®	7	MONOPOLY AUSGEZOCKT	26
Speed Cups	8	PIGGY PIGGY	27
Halli Galli Twist	9	MONOPOLY DEAL – Das Kartenspiel	28
RinglDing	9	<b>Ravensburger</b>	29
Biberbande – Der clevere Kartentausch!	10	Midi Mandala-Designer Boho Style	29
L.A.M.A. – nimm's lässig!	10	Das verrückte Labyrinth	30
<b>Asmodee</b>	11	Elfer raus! Junior	31
JUST ONE	12	Make 'n' Break	32
DOBBLE	13	Das Nilpferd in der Achterbahn Kids	33
MYSTERIUM KIDS	14	GraviTrax The Game Impact	34
Unlock! Kids	15	Die Maulwurf Company	34
<b>Mattel</b>	16	Xoomy® Midi Cute Animals	35
ONO 99	17	Wer war's?	35
S.O.S. Affenalarm	18	Garten-Gauner – 1, 2, 3 – Wer schleicht vorbei?	36
Mister Pups	19	THAT'S NOT A HAT	37
UNO Flex	19	WERWÖLFE – NACHT DER JUNGWÖLFE	38
UNO Extreme	20	<b>Kosmos</b>	39
UNO Quatro	20	WAS IST WAS? – DAS GROSSE QUIZ	40
Bibber-Biber	21	GECKO RUN – die vertikale Kugelbahn	41
Magische Begegnungen	21	Ubongo	42
		CATAN Junior	43
		Andor Junior	44



## AMIGO

„Tolle Spiele aus guten Ideen“... unter diesem Motto bringt der im hessischen Dietzenbach ansässige Spieleverlag seit 1980 Brett- und Kartenspiele auf den Markt. Bekannt wurde AMIGO vor allem durch das beliebte Familienspiel Halli Galli. Für das erste im Verlag veröffentlichte Brettspiel „Elfenland“ folgte die Auszeichnung „Spiel des Jahres“. Das magische Kinderspiel „Zauberberg“ wurde zum „Kinderspiel des Jahres 2022“ ausgezeichnet.

Neben den erfolgreichen Klassikerreihen wie „Halli Galli“, „6 nimmt!“, „Bohnanza“ oder „Wizard“, hat AMIGO sein Produktsortiment durch verschiedene Sammelkartenspiele erweitert und führt bundesweite Spiele-Events und Turniere durch.

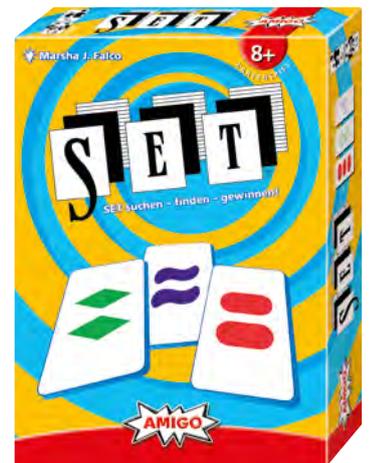


## SET®

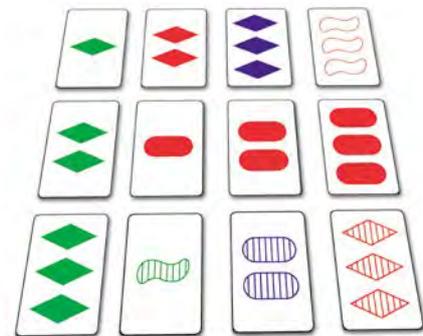
Von AMIGO

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



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



### Soziale und personale Entwicklung

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

### Kognitive Entwicklung

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

### Wir empfehlen den Einsatz:

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

### Anmerkungen:

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

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



## Speed Cups

Von AMIGO

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

Mit den fünf bunten Cups (kleine Becher in den Farben Gelb, Grün, Blau, Rot und Schwarz) müssen die Spieler auf Karten abgebildete Anordnungen nachbauen. So besteht zum Beispiel eine Aufgabe darin, anhand der Zeichnung von fünf in einer Reihe aufgemalten bunten Tassen die Cups in der richtigen Reihenfolge aneinanderzureihen. Bevor die Spieler mit der Anordnung ihrer Cups beginnen, müssen sie die Richtung (horizontal/vertikal) und die Farben beachten. Der Spieler, dem die Anordnung als Erstes richtig gelingt, betätigt die beigefügte Glocke und bekommt die Karte.



### Soziale und personale Entwicklung

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

### Kognitive Entwicklung

Aufmerksamkeit/Konzentration	☺ ☺ ☺
Planungsfähigkeit	☺ ☺
Logisches Denken	☺ ☺
Strategisches Denken	☺ ☺
Mathematisches Verständnis	☺ ☺
Visuell-räumliches Denken	☺ ☺ ☺
Wissenszuwachs	☺
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:

Das Spiel eignet sich zur Wiederholung und Vertiefung von Präpositionen.

Geeignet ab 6 Jahren

Für 2–4 Spieler

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Die Anleitung ist leicht verständlich.



## Halli Galli Twist

Von AMIGO

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

Wie beim klassischen „Halli Galli“ gilt es auch bei der Variante „Halli Galli Twist“, als Erster auf die Glocke zu hauen. Der besondere Dreh: Bei „Halli Galli Twist“ wird nicht nur bei 5 gleichen Symbolen auf die Glocke gehauen, sondern auch, wenn 5 Mal die gleiche Farbe zu sehen ist. Zudem gibt es jedes der 4 Symbole auch in allen 4 Farben. Der Schnellste gewinnt alle aufgedeckten Ablagestapel der Mitspieler. Wer falsch klingelt, muss zur Strafe jeweils eine Karte an alle anderen abgeben. Spieler, die keine verdeckten Karten mehr haben, scheiden aus. Sieger ist, wer bei Spielende die meisten Karten hat.

Geeignet ab 7 Jahren

Für 2–4 Spieler

Spieldauer: ca. 15 Minuten



## RinglDing

Von AMIGO

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei „RinglDing“ sind besonders flinke Finger gefragt: Die Spieler versuchen, sich so schnell wie möglich die auf den Karten abgebildete Kombination von Haargummis über die Finger zu streifen! Doch damit ist die Runde noch lange nicht gewonnen: Bevor sich ein Spieler die absolvierte Aufgabenkarte als Siegpunkt nehmen darf, muss er als Erster auf die Glocke hauen. Wer falsche Haargummis ausgewählt oder die Reihenfolge falsch wiedergegeben und ausgerechnet als Erster auf die Glocke gehauen hat, muss eine bereits gewonnene Karte wieder abgeben. Wer als erster Spieler fünf Karten gesammelt hat, gewinnt.

Geeignet ab 4 Jahren

Für 2–6 Spieler

Spieldauer: ca. 10 Minuten



## Biberbande – Der clevere Kartentausch!

Von AMIGO

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei diesem Kartenspiel geht es darum, möglichst wenig Karten mit Wasserratten zu besitzen, die das Idyll der Biberbande zerstören. Dazu legt jeder Spieler vier Karten verdeckt vor sich ab, die am Ende eine möglichst niedrige Summe ergeben sollten. Zwei der Karten darf jeder Spieler zu Beginn ansehen und sollte sich die Werte gut einprägen. Durch Ziehen vom Ablage- oder Nachziehstapel versuchen die Spieler, nach und nach die Summe ihrer Karten herauszufinden und zu verringern. Sonderkarten erlauben, sich während des Spiels die eine oder andere Karte anzusehen oder den Mitspielern eine schlechte Karte zuzuschieben. Wer den Überblick behält und nach mehreren Runden die wenigsten Punkte hat, gewinnt.

Geeignet ab 6 Jahren

Für 2–6 Spieler

Spieldauer: ca. 20 Minuten



## L.A.M.A. – nimm's lässig!

Von AMIGO

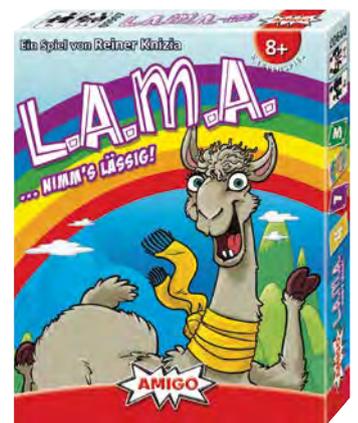
### Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei dem Kartenspiel „L.A.M.A.“ (auf der Nominierungsliste zum „Spiel des Jahres 2019“) geht es darum, seine Karten so abzulegen, dass man möglichst wenig Minuspunkte kassiert. Jeder Spieler erhält sechs Karten und versucht, so viele davon wie möglich loszuwerden – denn für verbliebene Karten hagelt es am Ende der Runde Minuspunkte in Form von Chips. Schafft es ein Spieler, alle Karten loszuwerden, kann er einen Minuspunkt-Chip abgeben – das kann auch ein 10er Chip sein! Es werden so viele Runden gespielt bis der erste Spieler 40 Minuspunkte hat. Wer am Ende die wenigsten Minuspunkte hat, gewinnt.

Geeignet ab 8 Jahren

Für 2–6 Spieler

Spieldauer: ca. 20 Minuten



## ASMODEE

„Great Games, Amazing Stories“ dafür steht Asmodee. Für moderne Brettspiele, die Freude, Erlebnisse, Herausforderungen und Geselligkeit für alle bedeuten – egal ob Einsteiger oder Expertenspieler. Als Teil einer weltweit führenden Gruppe in der Spiele-Industrie ist die Asmodee GmbH für Vertrieb und Vermarktung von über 1000 Spielen und über 30 internationalen Studios und Partnern verantwortlich. Zu Asmodee's bekanntesten Titeln zählen preisgekrönte Spiele wie Dobble, Just One, Azul, Zug um Zug, 7 Wonders, Dixit, Die Werwölfe von Düsterwald und viele mehr. In Deutschland ist Asmodee seit 2008 tätig, der Sitz des Verlags ist in Essen.



## 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 Freizeit/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.

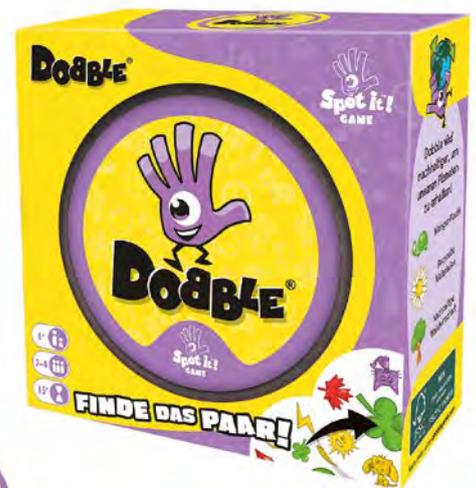


## DOBBLE

Von Zygomatic

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



### Soziale und personale Entwicklung

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

### Kognitive Entwicklung

Aufmerksamkeit/Konzentration	☺ ☺ ☺
Mathematisches Verständnis	☺
Visuell-räumliches Denken	☺ ☺ ☺
Reaktionsschnelligkeit	☺ ☺ ☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺

### Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺ ☺
Grobmotorik	☺

### Wir empfehlen den Einsatz:

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

### Anmerkungen:

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

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



## MYSTERIUM KIDS

Von Libellud/Space Cow

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



#### Soziale und personale Entwicklung

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

#### Kognitive Entwicklung

Aufmerksamkeit/Konzentration	😊😊😊
Planungsfähigkeit	😊😊
Logisches Denken	😊😊
Kreativität	😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊😊

#### Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊
Feinmotorik	😊😊
Grobmotorik	😊

### Wir empfehlen den Einsatz:

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



### Anmerkungen:

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

Geeignet ab 6 Jahren

Für 2–6 Spieler

Spieldauer: 20 Minuten

Die Anleitung ist leicht verständlich.



## UNLOCK! Kids

Von Space Cow

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



### Soziale und personale Entwicklung

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

### Kognitive Entwicklung

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

### Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺ ☺
Feinmotorik	☺

### Wir empfehlen den Einsatz:

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

### Anmerkungen:

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

Geeignet ab 6 Jahren

Für 1–4 Spieler

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Die Anleitung ist verständlich.



## MATTEL

Der internationale Spielzeughersteller Mattel inspiriert seit 1945 die kleinen und großen Kinderträume. Zu den weltweit bekannten Marken zählen u.a. Barbie, Fisher-Price und Hot Wheels.

Im klassischen Gesellschaftsspielbereich ist Mattel vor allem durch die Spiele UNO, Phase 10, Skip-Bo, Scrabble und Blokus bekannt. Weltweit beschäftigt das Unternehmen mehr als 31.000 Menschen und verkauft Produkte in mehr als 150 Ländern.



## ONO 99

Von Mattel Games

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



### Soziale und personale Entwicklung

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

### Kognitive Entwicklung

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

### Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺
Feinmotorik	☺

### Wir empfehlen den Einsatz:

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

### Anmerkungen:

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

Geeignet ab 7 Jahren

Für 2–10 Spieler

Spieldauer: beliebig

Die Anleitung ist leicht verständlich.

## S.O.S. Affenalarm

Von Mattel Games

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

„S.O.S. Affenalarm“ besteht aus einer dreidimensionalen, durchsichtigen Palme, Affen und bunten Stäben. Bei diesem Geschicklichkeitsspiel werden die Stäbe, auf denen Affen sitzen, aus den Löchern gezogen. Die Spieler versuchen, dass dabei so wenig Affen wie möglich herausfallen. Der Spieler, bei dem die wenigsten Affen aus der Palme gepurzelt sind, hat gewonnen.



### Soziale und personale Entwicklung

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

### Kognitive Entwicklung

Aufmerksamkeit/Konzentration	☺ ☺
Planungsfähigkeit	☺
Logisches Denken	☺ ☺
Strategisches Denken	☺
Problemlösefähigkeit	☺
Sprache: Wortschatz	☺
Reaktionsschnelligkeit	☺ ☺
Visuell-räumliche Wahrnehmung	☺ ☺ ☺

### Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺ ☺
Feinmotorik	☺ ☺ ☺

### Wir empfehlen den Einsatz:

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

### Anmerkungen:

Ein Geschicklichkeitsspiel, das zusammen Spaß macht. Durch die Dreidimensionalität des Spielfelds (der Palme) wird bei S.O.S. Affenalarm der mehrperspektivische Blick geschult.

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

## Mister Pups

Von Mattel Games

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei diesem Kartenspiel geht es darum, Mister Pups und seinen Blähungen zu entkommen: Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels drei Karten. Wer eine Zahlenkarte spielt, drückt Mister Pups so oft, wie auf der abgelegten Karte angezeigt wird. Wenn ein Pups ertönt, scheidet der Spieler aus. Aktionskarten wie die Aussetzen- oder Retourkarte sorgen für Abwechslung. Der Spieler, der am Ende übrig bleibt, gewinnt das Spiel.

Geeignet ab 5 Jahren  
Für 2–6 Spieler  
Spieldauer: beliebig



**MATTEL**  
Games

## UNO Flex

Von Mattel Games

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

Wie beim klassischen „UNO“ gilt es auch bei der Variante „UNO Flex“, die eigenen Karten vor den anderen Spielern loszuwerden. Dazu legen die Spieler nacheinander eine passende Karte, entweder mit der gleichen Zahl oder Farbe, auf den Ablagestapel ab. Wer nicht legen kann, zieht eine Karte. Durch Powerkarten und Flex-Sonderkarten, wie z.B. „Flex Zieh 2“ oder „Flex Aussetzen“ wird das Spiel noch abwechslungsreicher als die Klassik-Variante.

Geeignet ab 7 Jahren  
Für 2–8 Spieler  
Spieldauer: ca. 10 Minuten



**MATTEL**  
Games

## UNO Extreme

Von Mattel Games

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

Zu den bekannten Karten aus dem klassischen UNO-Spiel verfügt „UNO Extreme“ zusätzlich noch über einen Kartenwerfer, der bei speziellen Aktionskarten, Strafen oder Nicht-Ablegen gedrückt werden muss. Dabei können unvorhersehbar beliebig viele oder auch gar keine Karten ausgeworfen werden. Dies macht das klassische UNO-Kartenspiel noch spannender. Das Spiel kann entweder bei einem bestimmten Punktestand oder beim Ablegen aller Karten beendet werden.

Geeignet ab 7 Jahren

Für 2–10 Spieler

Spieldauer: beliebig



## UNO Quatro

Von Mattel Games

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

„UNO Quatro“ kombiniert die Strategie, eine Farbe oder eine Zahl zu finden, mit der Herausforderung, vier in einer Reihe zu haben, umgesetzt in der UNO-Version. Die Spieler versuchen, 4 Spielsteine mit der gleichen Farbe oder der gleichen Zahl in einer Reihe anzuordnen. Die vertikalen Einsätze der Spielsteine dürfen getauscht werden. Wer zuerst horizontal, vertikal oder diagonal eine Vierer-Reihe gebildet hat, gewinnt das Spiel.

Geeignet ab 7 Jahren

Für 2–4 Spieler

Spieldauer: ca. 10 Minuten



## Bibber-Biber

Von Mattel Games

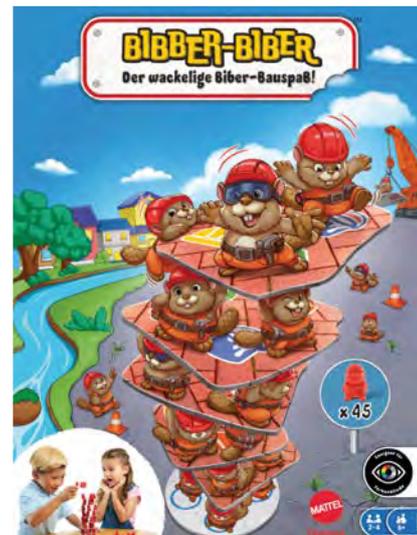
### Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei diesem Geschicklichkeitsspiel wird durch Würfeln bestimmt, wohin die Biber-Spielfiguren auf den Spielplättchen der anderen Spieler platziert werden. Ist ein Plättchen voll, muss es in der Mitte des Turms platziert werden. Wer den entscheidenden Stapelbefehl gibt und dadurch einen anderen Spieler dazu bringt, den Turm zum Einsturz zu bringen, gewinnt! Zusätzlich sorgt eine Variante auf der Rückseite der Spielplättchen für viel Abwechslung und Spielspaß.

Geeignet ab 6 Jahren

Für 2–4 Spieler

Spieldauer: ca. 10 Minuten



## Magische Begegnungen

Von Mattel Games

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Brettspiel „Magische Begegnungen“ führt die Spieler in ein Land voller Abenteuer und Mysterien. Das Königreich versinkt im Chaos, während der Drache im Land der Zauberwelt Unruhe stiftet. Die Spieler versuchen als Helden des Waldlands, das Königreich zu retten. Dazu müssen sie zusammenarbeiten, um Kristalle zu finden und das Königreich so vor dem wilden Drachen zu schützen. Durch Begegnungskarten werden von den Spielern Entscheidungen getroffen, doch letzten Endes entscheidet der Magic 8 Ball über ihr Schicksal. Das Spiel ist auf die Kooperation zwischen den Spielern angelegt – man gewinnt oder verliert also zusammen.

Geeignet ab 7 Jahren

Für 2–4 Spieler

Spieldauer: ca. 45 Minuten



## BRUDER

Wenn Kinder zu sprechen beginnen, gehört „Auto!“ oft früh zu ihrem Lieblingswortschatz. Jedes Fahrzeug, das die Kleinen sehen, ist für sie zunächst ein Auto. Mit wachsendem Sprachvermögen unterscheiden sie zwischen einem Jeep, einem Laster, einem Bus und einem Traktor. Damit kommt auch die Neugier auf mehr Details ins Spiel: Wie kommt der Abfall von der Tonne ins Innere des Müllwagens? Wie macht die Feuerwehr die kleine Leiter ganz groß? Oder: Mein Papa bringt jeden Tag Hunderte von Päckchen zu anderen Familien – was braucht er dazu? „BRUDER Spielwaren“ gibt Kindern mit modellmäßigen Spielfahrzeugen die Möglichkeit, viele Antworten über Augen, Ohren und Hände sinnlich zu erfahren.

„Auch im Kleinen wie der Große“ lautet das Motto des 1926 gegründeten Familienunternehmens in Fürth, das seine international gefragten Spielfahrzeuge heute in mehr als 60 Länder dieser Erde exportiert. Es trifft zum einen auf die modellmäßigen Fahrzeuge im Maßstab 1:16 zu: Sie sind realen Nutzfahrzeugen in Form, Farbe, Design und Funktionalität mit viel Liebe zum Detail nachgebildet. Zum anderen bezieht sich der Leitspruch aber auch auf die Kinder selbst, die mit dem originalgetreuen Spielzeug im „Miniformat“ altersgerecht in die Welt der Erwachsenen eintauchen und so vieles, was sie neugierig macht, mit Spaß und Freude spielerisch für sich entdecken.

Entdecken heißt erfahren – und Erfahrungen fördern die kindliche Entwicklung. Dieser Gedanke liegt der Konzeption aller BRUDER Spielwaren zugrunde. Dazu gehört, technische Zusammenhänge durch „Greifen“ im Wortsinn begreifbar zu machen. Realitätsnahe Erfahrungswelten regen zu Rollenspielen und damit zu gemeinsamen Erlebnissen und zum Austausch an. Da werden Kinder mit Begeisterung zu kleinen Bauarbeitern, Landwirten oder zum Beispiel auch zu kommunalen Mitarbeitern, die im schneereichen Winter für freie Wege sorgen.

Entwicklung und Produktion gehen bei BRUDER unter einem Dach Hand in Hand. Innovative Ideen lassen sich so mit rund 500 Beschäftigten schnellstmöglich in die Praxis umsetzen. Sicherheit und Qualität haben dabei oberste Priorität. Wie die „echte“ Automobilindustrie setzt das Fürther Unternehmen bei der Fertigung seiner Fahrzeuge auf modernste, umweltschonende Technik und hochwertige Kunststoffe. BRUDER-Fahrzeuge sind auf Stabilität und lange Haltbarkeit ausgelegt. Neben Spielfiguren und aktuellem Zubehör sind – wie bei den Autos für Erwachsene – natürlich auch Ersatzteile von BRUDER erhältlich.



## MB Sprinter Transfer mit Fahrer und Fahrgast

Von BRUDER Spielwaren GmbH + Co. KG

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

Der „MB Sprinter Transfer“ ist als vielseitiges Fahrzeug einsetzbar und kann als Schulbus, Crew Bus, Flughafentransfer sowie Überlandbus genutzt werden. Das Fahrzeug ist mit Klarglasscheinwerfern ausgestattet und verfügt über transparente, bruchsi- chere Kabinenscheiben. Der Sprinter hat Türen an Fahr- erkabine und Heck sowie eine Schiebetür an der Beifahrerseite. Der wandelbare Innenraum ermöglicht verschiedene Sitzarrangements, mit verschiedenen Blickrichtungen der Rücksitzreihen. Die Sitzreihen lassen sich komplett ausbauen. Für ein realistisches Rollenspiel sind im Set Fahrer und Fahrgast enthalten. Die Vielseitigkeit des „MB Sprinter Transfer“ ermöglicht abwechslungsreiche Spielszenarien.



Geeignet ab 4 Jahren

Für einen oder mehrere Spieler

Spieldauer: beliebig



## HASBRO

Der US-amerikanische Spielwarenhersteller Hasbro hat mit seiner Erfolgsgeschichte ein kleines Familienunternehmen zu einem internationalen Weltkonzern entwickelt. Bereits seit der Gründung 1923 besteht der Wunsch und das Ziel darin, Freude am Spielen zu vermitteln. Die Produkte von Hasbro fördern das kreative Spielen und das gemeinschaftliche Miteinander.

Als Basis der Arbeit von Hasbro gelten globale Grundsätze, die hohe ethische Prinzipien und Verhaltensregeln in den Vordergrund stellen. Selbstverständlich werden Produktsicherheit und Qualitätsmanagement großgeschrieben.



## Goldrausch Galaxie

Von HASBRO Gaming

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Spiel „Goldrausch Galaxie“ schickt die Spieler auf eine Mission in den Weltraum. Das Brettspiel enthält 99 Asteroidenkarten, 6 Werkzeugkarten, 6 Spielmatten und ein Spielbrett. Die Spieler treten gegeneinander an und versuchen die meisten Schätze zu sammeln. Um Punkte zu erhalten, benutzen die Spieler ihre Werkzeugkarten mit spezifischen Eigenschaften. Durch Ereigniskarten kann das Spiel zum Vor- oder Nachteil verändert werden. Sobald 3 schwarze Löcher gezogen wurden, ist das Spiel beendet und es gewinnt, wer die meisten Punkten hat. Sofortiger Gewinner ist, wer alle 3 Holomap-Fragmente sammelt.

Geeignet ab 10 Jahren

Für 2–6 Spieler

Spieldauer: ca. 30 Minuten



## Jenga

Von HASBRO Gaming

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



#### Soziale und personale Entwicklung

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

#### Kognitive Entwicklung

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

#### Motorische Entwicklung

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

### Wir empfehlen den Einsatz:

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



### Anmerkungen:

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

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

## MONOPOLY AUSGEZOCKT

Von HASBRO Gaming

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



### Soziale und personale Entwicklung

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

### Kognitive Entwicklung

Aufmerksamkeit/Konzentration	😊	😊
Planungsfähigkeit	😊	😊
Logisches Denken	😊	
Strategisches Denken	😊	😊
Mathematisches Verständnis	😊	😊
Visuell-räumliches Denken	😊	
Reaktionsschnelligkeit	😊	
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊	😊

### Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊
Feinmotorik	😊
Grobmotorik	😊

### Wir empfehlen den Einsatz:

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

### Anmerkungen:

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

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

## PIGGY PIGGY

Von HASBRO Gaming

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



### Soziale und personale Entwicklung

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

### Kognitive Entwicklung

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

### Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊
Feinmotorik	😊
Grobmotorik	😊

### Wir empfehlen den Einsatz:

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



### Anmerkungen:

Das Spiel ist in einer praktischen, stabilen Box verpackt.

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



## MONOPOLY DEAL – Das Kartenspiel

Von HASBRO Gaming

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



### Soziale und personale Entwicklung

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

### Kognitive Entwicklung

Aufmerksamkeit/Konzentration	☺ ☺
Planungsfähigkeit	☺ ☺
Logisches Denken	☺
Strategisches Denken	☺ ☺ ☺
Mathematisches Verständnis	☺ ☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺ ☺

### Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺
Feinmotorik	☺

### Wir empfehlen den Einsatz:

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

### Anmerkungen:

Die Karten sind ansprechend gestaltet und unterstützen die Spielzüge visuell.

Geeignet ab 8 Jahren

Für 2–5 Spieler

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Die Anleitung ist leicht verständlich.

## RAVENSBURGER

Das blaue Dreieck ist ein Gütezeichen und eine geschätzte Marke mit hohem Bekanntheitsgrad, vor allem in Deutschland. Dahinter steht ein Familienunternehmen, das sich Werten verpflichtet fühlt, die heute immer wichtiger werden. Spiele, Bücher und Beschäftigungsangebote von Ravensburger bieten Spaß und Sinn, bilden Herz und Geist. Sie vermitteln damit Werte, die unsere Gesellschaft braucht: Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Mit lustigen Kinderspielen lernen Kinder, vorauszudenken und zu verlieren und üben ganz nebenbei, Regeln einzuhalten. Beschäftigungsprodukte und Puzzles fördern Konzentration, Fantasie und Freude am Selbermachen. Ravensburger bietet hohe inhaltliche Qualität. Die Produkte schöpfen aus gewachsener Erfahrung und aktuellen Erkenntnissen, aus Können und Wissen. Ravensburger bietet hohe materielle Qualität. Sorgfalt und Hingabe bestimmen Entwicklung und Herstellung der Produkte, die zudem nach strengen Qualitäts- und Sicherheitskriterien kontrolliert werden. Und: Ravensburger übernimmt Verantwortung auch über die Produktion hinaus. Zum Beispiel mit der gemeinnützigen „Stiftung Ravensburger Verlag“.



## Midi Mandala-Designer Boho Style

Von Ravensburger

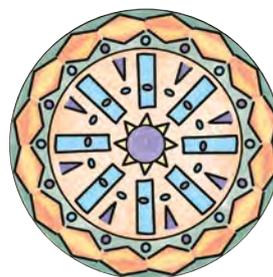
### Kurze Inhaltsbeschreibung:

Mit dem „Midi Mandala-Designer Boho Style“ können Kinder mit verschiedenen Zeichenschablonen die unterschiedlichsten Mandala-Designs kreieren. Das Zeichnen mit dem Mandala-Designer und Ausmalen der Motive fördert die Feinmotorik und lädt zum Entspannen ein.

Geeignet ab 6 Jahren

Für einen Spieler

Spieldauer: ca. 15 Minuten



## 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.

## Elfer raus! Junior

Von Ravensburger

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



### Soziale und personale Entwicklung

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

### Kognitive Entwicklung

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

### Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊
Feinmotorik	😊

### Wir empfehlen den Einsatz:

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



### Anmerkungen:

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

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

## 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.



## Das Nilpferd in der Achterbahn Kids

Von Ravensburger

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Das Nilpferd in der Achterbahn Kids“ ist ein Rate-Spiel mit vier Aufgaben-Kategorien. Gemeinsam in der Gruppe werden bei den Aufgaben zu „Malen“ und „Pantomime“ Begriffe erraten oder bei „Wahr oder erfunden?“ überlegt, ob die vorgelesene Geschichte der Wahrheit entspricht.

Die Kategorie „Action“ sorgt mit witzigen Aufgaben für besonderen Spielspaß. Zum Raten haben die Spieler nur 60 Sekunden Zeit. Wer viele richtige Antworten sammelt und zuerst auf das Ziel-Feld des Wasserrutschen-Spielplans trifft, hat gewonnen.



#### Soziale und personale Entwicklung

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

#### Kognitive Entwicklung

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

#### Motorische Entwicklung

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

### Wir empfehlen den Einsatz:

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

### Anmerkungen:

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

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

## GraviTrax The Game Impact

Von Ravensburger

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Spiel „GraviTrax The Game Impact“ besteht aus 30 Rätseln, die mithilfe von Aufgabenkarten gelöst werden müssen. Bei dem kreativen Rätselspaß werden zu Beginn Start und Zielpunkt für eine Kugel festgelegt. Durch verschiedene Elemente, die vorher bestimmt werden, wird die Bahn so gebaut, sodass die Kugel vom Start bis ins Ziel rollt. Die Spiele aus der "GraviTrax The Game"-Reihe sind eigenständig spielbar, aber auch mit der GraviTrax-Welt kompatibel.

Geeignet ab 8 Jahren

Ab 1 Spieler

Spieldauer: beliebig



## Die Maulwurf Company

Von Ravensburger

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei dem Spiel „Die Maulwurf Company“ dreht sich alles um die „Goldene Schaufel“. Jeder Spieler hat kleine Maulwurf-Spielfiguren, die es gilt, möglichst geschickt durch die auf der Zugscheibe angezeigte Schrittzahl in die Löcher zu platzieren, bevor es ein Mitspieler schafft. Sind alle Löcher besetzt, wird die oberste Buddelschicht entfernt. Maulwürfe, die nicht in einem Loch standen, scheiden aus dem Spiel aus. Das Spiel endet, wenn ein Maulwurf in der letzten Buddelschicht das letzte Loch erreicht und so die „Goldene Schaufel“ gewinnt.

Geeignet ab 8 Jahren

Für 2–4 Spieler

Spieldauer: ca. 30 Minuten



## Xoomy® Midi Cute Animals

Von Ravensburger

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

Für alle kreativen Zeichner gibt es den Xoomy®-Malkoffer. Dieser enthält zahlreiche Motiv-Schablonen mit Tierbildern, die mithilfe einer Lampe auf Papier projiziert und abgemalt werden können. Das Besondere daran: Mit der LED-Zoomlampe können alle Motive vergrößert bzw. verkleinert und untereinander kombiniert werden. Nach dem Malen können alle Utensilien sicher im Koffer verstaut werden.

Es werden 3 x LR03-AAA Batterien benötigt, die nicht enthalten sind.

Geeignet ab 6 Jahren

Für einen Spieler

Spieldauer: ca. 15 Minuten



## Wer war's?

Von Ravensburger

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Wer war's?“ ist ein spannendes Spiel, bei dem die Spieler gemeinsam auf Diebessuche gehen: Wer hat den Zauberling des Königs gestohlen? Tiere unterstützen die Spieler bei der Suche: Eine elektronische Truhe verleiht den Tieren eine Stimme und gibt geheime Hinweise auf den Täter. Die Spieler müssen gemeinsam agieren, indem sie ihre Figuren klug durch die verschiedenen Räume des Schlosses führen und dabei das umhergeisternde Gespenst umgehen. Das Spiel ist auf die Kooperation zwischen den Spielern angelegt – man gewinnt oder verliert also zusammen. Die intelligente Elektronik mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen stellt sicher, dass jede Spielrunde anders verläuft und das Spiel spannend bleibt.

Geeignet ab 6 Jahren

Für 2–4 Spieler

Spieldauer: ca. 30–45 Minuten



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

Von Ravensburger

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



### Soziale und personale Entwicklung

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

### Kognitive Entwicklung

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

### Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺ ☺
Feinmotorik	☺ ☺
Grobmotorik	☺

### Wir empfehlen den Einsatz:

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



### Anmerkungen:

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

Geeignet ab 6 Jahren

Für 2–4 Spieler

Spieldauer: ca. 15–20 Minuten

Die Anleitung ist leicht verständlich.



## 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.

## WERWÖLFE – NACHT DER JUNGWÖLFE Fangt uns, wenn ihr könnt!

Von Ravensburger

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



Hinweis: Produktabbildung nicht final



### 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.

## KOSMOS

KOSMOS zählt zu den erfolgreichsten Spieleverlagen weltweit. Mit „CATAN“, „Ubongo“ oder „Einfach Genial“ hat das Stuttgarter Traditionsunternehmen vielfach ausgezeichnete Klassiker und weltweit bekannte Marken im Programm. Preisgekrönte Kinderspiele wie „Monsterfalle“ und beliebte Fantasy-Spiele wie das kooperative Spiel „Die Legenden von Andor“ runden das breite Brettspielportfolio ab. Im Bereich Experimentierkästen setzt das Stuttgarter Medienunternehmen seit fast 100 Jahren ebenfalls immer wieder neue Maßstäbe.

In der Entwicklung seiner Produkte legt KOSMOS großen Wert auf eine hohe Qualität in Ausstattung, Design sowie auf inhaltliche Kompetenz und Nachhaltigkeit. Das KOSMOS-Qualitätsversprechen gilt sowohl für den Bereich Spielwaren als auch für das umfangreiche Ratgeberprogramm und die Kinder- und Jugendbücher, die ebenfalls bei KOSMOS erscheinen, darunter sehr bekannte Reihen wie „Die drei ???“.



## 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.

## 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.

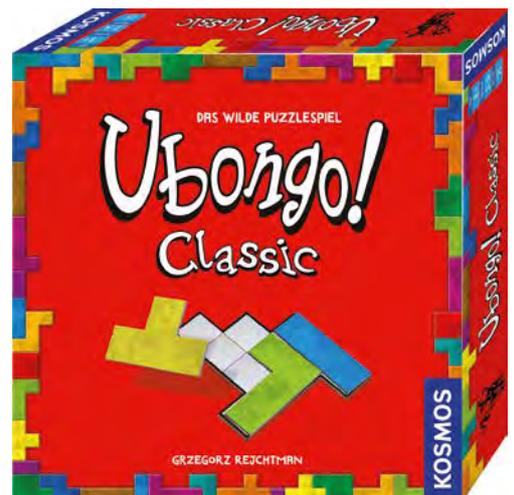
Geeignet ab 8 Jahren  
Für beliebig viele Spieler  
Spieldauer: beliebig  
Die Anleitung ist verständlich. Bei jüngeren Kindern bedarf es der Hilfe von Erwachsenen.

## 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.

## CATAN Junior

Von KOSMOS

### Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



#### Soziale und personale Entwicklung

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

#### Kognitive Entwicklung

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

#### Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺
Feinmotorik	☺ ☺

### Wir empfehlen den Einsatz:

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

### Anmerkungen:

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

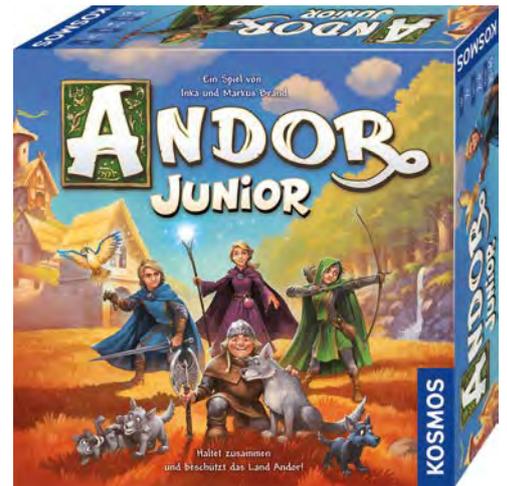
Geeignet ab 6 Jahren  
Für 2–4 Spieler  
Spieldauer: ca. 20 Minuten  
Die Anleitung ist verständlich.

## 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.

## Zusätzliches Angebot für Nachmittagseinrichtungen: Werkstatt Modelleisenbahn



Im Rahmen von „Spielen macht Schule“ können sich Einrichtungen mit einer Nachmittagsbetreuung für Grundschul Kinder um ein hochwertiges Materialpaket zum Bau einer Modelleisenbahnanlage bewerben!

Bewerben Sie sich bis zum 31. Mai 2024 und zählen Sie zu den Einrichtungen, die eine „**Werkstatt Modelleisenbahn**“ erhalten!

Um teilzunehmen, beantworten Sie uns bitte in einer E-Mail folgende Leitfragen und senden sie unter dem Stichwort „Werkstatt Modelleisenbahn“ mit Ihren vollständigen Kontaktdaten an [spielen-macht-schule@mzfk.de](mailto:spielen-macht-schule@mzfk.de):

1. Warum wollen Sie eine „Werkstatt Modelleisenbahn“ gewinnen und nutzen? Wie unterstützt sie Ihr Schulkonzept?
2. Welche pädagogischen Ziele verfolgen Sie mit der „Werkstatt Modelleisenbahn“?
3. Wann, wie und von wem soll die „Werkstatt Modelleisenbahn“ in Ihrer Einrichtung umgesetzt werden?
4. Welche Kooperationen sind möglich bzw. geplant?

Weitere Informationen zum diesjährigen Wettbewerb gibt es unter: [www.werkstatt-modelleisenbahn.de](http://www.werkstatt-modelleisenbahn.de).

Wir wünschen allen teilnehmenden Einrichtungen 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.



# Notizen



**DVSI** Deutscher Verband  
der Spielwarenindustrie e.V.

SPIELEN MACHT SCHULE – AUCH AM NACHMITTAG

Eine Initiative des Deutschen Verbands der Spielwarenindustrie e.V. (DVSI) und des Mehr Zeit für Kinder e.V.  
Gesponsert von einigen Mitgliedsunternehmen des DVSI.

Mehr Zeit für Kinder e.V. | Gärtnerweg 4–8 | 60322 Frankfurt am Main  
Telefon: 069 156896-0 | Telefax: 069 156896-10  
E-Mail: [info@spielen-am-nachmittag.de](mailto:info@spielen-am-nachmittag.de) | [www.spielen-am-nachmittag.de](http://www.spielen-am-nachmittag.de)

Mehr Zeit für Kinder e. V. bedankt sich für die Kooperation im Rahmen von  
„Spielen macht Schule – auch am Nachmittag“ bei  
**VEDES und SPIELZEUG-RING**



Alles für Spiel, Freizeit und Familie in über  
1.150 Fachgeschäften – in acht Ländern Europas  
und einmal auch in Ihrer Nähe.

[www.vedes.com](http://www.vedes.com)



**DVSI** Deutscher Verband  
der Spielwarenindustrie e.V.