



Wir lernen spielend leicht!



Spieleauswahl 2026

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 2025 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.

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. Alle Informationen zur Teilnahme sowie die diesjährige Spieleauswahl finden Sie online unter:
www.spielen-am-nachmittag.de

2. Tragen Sie Ihre vollständigen Kontaktdaten in das digitale Teilnahmeformular ein und senden Sie die Bewerbung ab.

Direkt teilnehmen über: www.spielen-am-nachmittag.de/mitmachen/

Einsendeschluss ist der 26.6.2026.

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	Ravensburger	21
„Spielen am Nachmittag“	3	Ventopia – Die fliegende Insel	21
Ihre Teilnahme am Wettbewerb	4	Das verrückte Labyrinth	22
Inhaltsverzeichnis	5	Elfer raus!	23
Amigo	6	Make 'n' Break	24
Halli Galli Twist	7	Snackaroo	25
RinglDing	7	GraviTrax The Game Switch	26
Speed Cups	8	Scotland Yard Junior	26
Biberbande – Der clevere Kartentausch!	9	Xoomy® Midi Stitch & Classics	27
L.A.M.A. – nimm's lässig!	9	Wer war's?	27
Pim Pam Pum	10	THAT'S NOT A HAT	28
Clack!	10	Werwölfe – Nacht der Jungwölfe	29
Mattel	11	Kosmos	30
UNO SPIN	12	GECKO RUN – die vertikale Kugelbahn	31
S.O.S. Affenalarm	13	WAS IST WAS? – DAS GROSSE QUIZ	32
UNO Extreme	14	CATAN Junior	33
Magische Begegnungen	14	Ubongo	34
Blokus	15	Andor Junior	35
SKIP-BO	16		
Asmodee	17		
Dixit Kids	18		
Taco, Katze, Ziege, Käse, Pizza	19		
Dobble Access+	20		



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.



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



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 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.



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

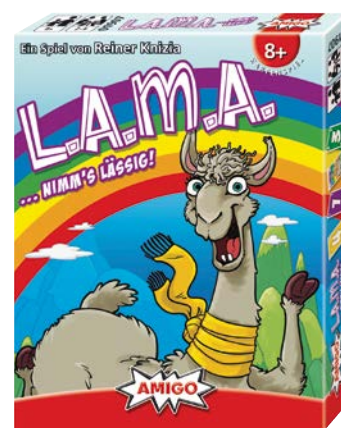
Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



Pim Pam Pum

Von AMIGO

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei diesem Würfelspiel mit Memo-Mechanik würfeln die Spieler und suchen in einer verdeckten Auslage nach dem passenden Tier. Nach jedem richtigen Fund entscheiden sie, ob sie weiterspielen oder ihre Karten sichern möchten. Wird eine falsche Karte aufgedeckt, endet der Zug und alle Karten werden wieder umgedreht. Wer sich die Positionen der Karten gut merkt und das Risiko richtig einschätzt, hat am Ende die besten Gewinnchancen.

Geeignet ab 4 Jahren

Für 2–5 Spieler

Spieldauer: ca. 15 Minuten



Clack!

Von AMIGO

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Clack!“ ist ein rasantes Spiel, bei dem es darum geht, blitzschnell die richtigen Scheiben zu finden und zusammen zu klacken. Alle Spieler starten gleichzeitig. Die Würfel geben den Spielern Form und Farbe der Symbole vor, die darauf zu sehen sein müssen. Jetzt heißt es, schnell reagieren und die richtigen Scheiben greifen. Aber Vorsicht: Nur die passenden Scheiben dürfen genommen und zusammengeklackt werden! Wer am Ende den höchsten Turm hat, gewinnt.

Geeignet ab 4 Jahren

Für 2–6 Spieler

Spieldauer: ca. 10 Minuten



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.



UNO SPIN

Von Mattel Games

Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



Soziale und personale Entwicklung

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

Kognitive Entwicklung

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

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊
Feinmotorik	😊

Wir empfehlen den Einsatz:

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

Anmerkungen:

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

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

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: ca. 15 Minuten
Die Anleitung ist leicht verständlich.

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



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. 30 Minuten



Blokus

Von Mattel Games

Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



Soziale und personale Entwicklung

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

Kognitive Entwicklung

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

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺ ☺
Feinmotorik	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

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

Anmerkungen:

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

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

SKIP-BO

Von Mattel Games

Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



Soziale und personale Entwicklung

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

Kognitive Entwicklung

Aufmerksamkeit/Konzentration	☺ ☺ ☺
Planungsfähigkeit	☺
Strategisches Denken	☺ ☺
Mathematisches Verständnis	☺ ☺
Sprache: Wortschatz	☺
Sprache: Grammatik	☺

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺
Feinmotorik	☺ ☺

Wir empfehlen den Einsatz:

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

Anmerkungen:

Das Spiel verlangt volle Aufmerksamkeit.

Geeignet ab 7 Jahren

Für 2–6 Spieler

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Die Anleitung ist leicht verständlich.



asmodee

asmodee ist ein weltweit führendes Unternehmen im Bereich Unterhaltung, spezialisiert auf Brett- und Kartenspiele. Unter dem Leitgedanken „Inspired by Players“ entwickelt und veröffentlicht asmodee seit über 30 Jahren Spiele, die Menschen zusammenbringen und gemeinsame Erlebnisse schaffen.

Das Portfolio umfasst zahlreiche erfolgreiche Titel wie Dobble, Zug um Zug, Azul, Dixit und Exploding Kittens sowie hunderte weitere Spiele für unterschiedliche Altersgruppen und Spielniveaus.

asmodee ist in über 100 Ländern aktiv und engagiert sich auch in Deutschland dafür, Spielen als festen Bestandteil von Bildung und Alltag zu stärken.



Dixit Kids

Von Space Cow

Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



Soziale und personale Entwicklung

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

Kognitive Entwicklung

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

Motorische Entwicklung

Feinmotorik	☺
-------------	---

Wir empfehlen den Einsatz:

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

Anmerkungen:

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

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



Taco, Katze, Ziege, Käse, Pizza

Von Blue Orange

Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



Soziale und personale Entwicklung

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

Kognitive Entwicklung

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

Motorische Entwicklung

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

Wir empfehlen den Einsatz:

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

Anmerkungen:

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

Geeignet ab 8 Jahren

Für 2–8 Spieler

Spieldauer: 10 Minuten

Die Anleitung ist leicht verständlich.



Dobble

Von Zygomatic



Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Dobble Access+“ ist ein Kartenspiel, das die Konzentration und das visuell-räumliche Denken fördert. Je nach Schwierigkeitsstufe bilden die 65 Karten vier, fünf oder sechs verschiedene Symbole ab, wobei zwei Karten immer ein Symbol gemeinsam haben. Dieses muss schnellstmöglich entdeckt und benannt werden. Wem dies gelingt, darf die Karte, je nach Variante, abgeben oder aufnehmen. Wer die meisten Karten gesammelt hat bzw. keine Karten mehr hat, gewinnt.



Soziale und personale Entwicklung

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

Kognitive Entwicklung

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

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺ ☺
Feinmotorik	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

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



Anmerkungen:

Spiele der „Access+“-Reihe haben einen inklusiven Charakter: Bereits bekannte Spiele werden in ihrem Schwierigkeitsgrad angepasst und vereinfacht, sodass auch schwächeren Schülern eine spielerische und individuell passende Förderung zentraler Fähigkeiten (z. B. kognitiv und sozial) ermöglicht wird.

Geeignet ab 6 Jahren

Für 1–4 Spieler

Spieldauer: ca. 10 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, vorzudenken 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“.

Ventopia – Die fliegende Insel

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Ventopia – Die fliegende Insel“ ist ein spannendes elektronisches Brettspiel, bei dem die Spieler auf der fliegenden Insel Ventopia ein aufregendes Abenteuer erleben. Das Lichtschild der Insel ist zerbrochen und die dunkle Herrscherin Nyxara bedroht sie mit ihren finsternen Kreaturen. Die Spieler müssen zusammenarbeiten, um die drei Energie-Türme zu reparieren, bevor die Insel in die Dunkelheit stürzt. Mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen und einer einzigartigen Soundwelt bleibt das Spiel stets abwechslungsreich.



Geeignet ab 7 Jahren

Für 1–4 Spieler

Spieldauer: ca. 45 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!

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

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

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



Soziale und personale Entwicklung

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

Kognitive Entwicklung

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

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺	☺
Feinmotorik	☺	

Wir empfehlen den Einsatz:

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

Anmerkungen:

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

Geeignet ab 7 Jahren

Für 2–6 Spieler

Spieldauer: beliebig

Die Anleitung ist verständlich.

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.



Snackaroo

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



Soziale und personale Entwicklung

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

Kognitive Entwicklung

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

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺
Feinmotorik	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

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

Anmerkungen:

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

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

Gravitrax The Game Switch

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„GraviTrax The Game Switch“ ist ein kreatives Logikspiel, das mit 30 spannenden Rätseln die Spieler herausfordert. Diese müssen mithilfe von Aufgabenkarten den besten Weg für die Kugeln finden. Dabei kommen interaktive Schalter zum Einsatz, die den Verlauf der Kugeln verändern und somit immer neue Möglichkeiten eröffnen. Diese Schalter ermöglichen es, dynamische Strecken zu bauen und die Kugeln auf verschiedene Bahnen zu lenken. Jedes Rätsel fordert dazu auf, kreative Lösungen zu finden, die sich je nach Aktivierung der Schalter verändern.

Geeignet ab 8 Jahren

Ab 1 Spieler

Spieldauer: beliebig



Scotland Yard Junior

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei „Scotland Yard Junior“ begeben sich die Spieler gemeinsam auf die Suche nach Mister FoX. Dieser bewegt sich für alle sichtbar mit Taxi, Bus oder Underground über den Spielplan. Die Detektive versuchen, durch geschicktes Kombinieren herauszufinden, welche Station er als Nächstes ansteuert. Ziel ist es, sich gleichzeitig mit Mister FoX auf derselben Station zu treffen und ihn zu fangen. Kurze Spielrunden und einfache Regeln ermöglichen einen schnellen Einstieg ins kooperative Spiel.

Geeignet ab 6 Jahren

Für 2–4 Spieler

Spieldauer: ca. 15–20 Minuten



Xoomy Midi Stitch & Classics

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Mit dem Xoomy®-Malkoffer können Kinder Schritt für Schritt Zeichnungen anfertigen. Die Motivfolien werden mithilfe einer Zoomlampe auf das Papier projiziert und anschließend nachgezeichnet. Zur Auswahl stehen verschiedene Motive aus der Welt von Stitch und klassischen Disney-Figuren. Auf diese Weise entstehen eigene Bilder, die individuell weitergestaltet werden können.

Geeignet ab 6 Jahren

Für einen Spieler

Spieldauer: beliebig



Wer war's?

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

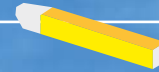
„Wer war's?“ ist ein spannendes Spiel, bei dem die Spieler gemeinsam auf Diebessuche gehen: Wer hat den Zauberling des Königs gestohlen? Tiere unterstützen die Spieler bei der Suche: Eine elektronische Truhe verleiht den Tieren eine Stimme und gibt geheime Hinweise auf den Täter. Die Spieler müssen gemeinsam 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





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 Kids – Nacht der Jungwölfe

Von Ravensburger

Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



Soziale und personale Entwicklung

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

Kognitive Entwicklung

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

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺
Feinmotorik	☺

Wir empfehlen den Einsatz:

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



Anmerkungen:

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

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

KOSMOS

KOSMOS zählt zu den erfolgreichsten Spieleverlagen weltweit. Mit Klassikern wie „CATAN“, „Ubongo“ oder „Einfach Genial“ hat das Stuttgarter Traditionsunternehmen vielfach ausgezeichnete Marken im Programm, die auch international gefragt sind. Ergänzt wird das breite Brettspielportfolio durch moderne und erfolgreiche Titel wie „Cascadia Junior“, „Karak“ oder „CATAN Junior“, die die KOSMOS Stärke im Segment anspruchsvoller Kinder- und Familienspiele unterstreichen. Auch Fantasy- und Abenteuerspiele wie die preisgekrönten Titel „Die Legenden von Andor“ und „Andor Junior“ sowie die beliebte "EXIT"-Reihe zeigen die große Bandbreite des Verlags. Im Bereich Experimentierkästen setzt das Stuttgarter Medienunternehmen seit über 100 Jahren ebenfalls immer wieder neue Maßstäbe.

Bei der Entwicklung seiner Produkte legt KOSMOS großen Wert auf eine hohe Qualität in Ausstattung und 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 ???“ und „Die drei !!!“.



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 Freizeit/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 und ist mit anderen Kugelbahnen kompatibel.

Geeignet ab 8 Jahren

Für beliebig viele Spieler

Spieldauer: beliebig

Die Anleitung ist verständlich. Bei jüngeren Kindern bedarf es der Hilfe von Erwachsenen.

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.

CATAN Junior

Von KOSMOS

Kurze Inhaltsbeschreibung:

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



Soziale und personale Entwicklung

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

Kognitive Entwicklung

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

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺
Feinmotorik	☺ ☺

Wir empfehlen den Einsatz:

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

Anmerkungen:

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

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

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

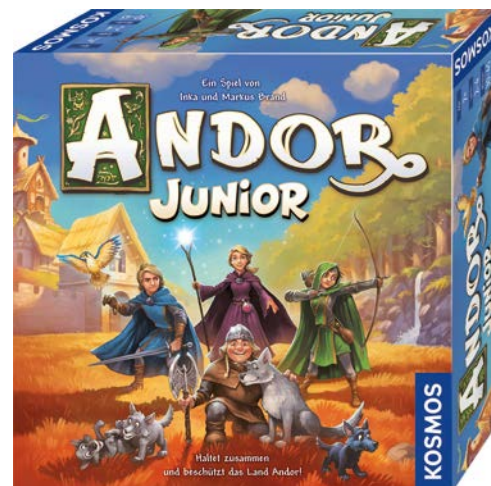
Die Anleitung ist leicht verständlich und beinhaltet sehr viele Details.

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 15.6.2026 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:

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.

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.





SPIELEN MACHT SCHULE – AUCH AM NACHMITTAG
Eine Initiative des des Mehr Zeit für Kinder e.V.

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

