



Produkttheft

„KiTa-Spielothek“ 2018

Geprüfte Produkte zur Förderung der kindlichen Entwicklung



„Kinder unterscheiden nicht zwischen Lernen und Spielen. Sie lernen beim Spielen. Das Spielen trägt wesentlich zur Persönlichkeitsentfaltung bei.“

Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer

Ärztlicher Direktor der Psychiatrischen Universitätsklinik in Ulm
Leiter des ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen



Die „KiTa-Spielothek“



Idee und Hintergründe

Neben der Familie sind KiTas/Kindergärten der wichtigste Ort für die Sozialisation von Kindern. Familien und ErzieherInnen sind gemeinsam dafür verantwortlich, dass die Kinder Kenntnisse erwerben, Fertigkeiten und Kompetenzen auf- und ausbauen und ein gutes Sozialverhalten entwickeln. Um diese Erziehungspartnerschaften zwischen Elternhaus und Kindertagesstätte zu unterstützen und die Spielkultur im familiären Alltag zu stärken, hat der Mehr Zeit für Kinder e. V. 2010 die Initiative „KiTa-Spielothek“ ins Leben gerufen. Bereits 4.000 Kindergärten und 1.500 Krippen wurden mit pädagogisch geprüften Spielwaren, die auch zu den Familien der Kinder nach Hause ausgeliehen werden, ausgestattet.

Kinder lernen im Spiel. Als Vorbild dienen ihnen dabei die mitspielenden Erwachsenen. Sie sind es, die den Kindern unterschiedliche Facetten des Spiels eröffnen und sie beim Lernen begleiten können. Wie? Die „KiTa-Spielothek“ soll ihnen hierfür als Orientierungshilfe dienen. Sie beinhaltet eine Fülle von Spielen und Spielzeugen, die vom ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen in Ulm getestet und hinsichtlich der Kompetenzbildung von Kindergarten- und Krippenkindern bewertet wurden. Diese sollen sowohl innerhalb der KiTa als auch zum Mitnehmen nach Hause zur Verfügung stehen. So können die Kinder ihr Lieblingsspiel nicht nur in der Einrichtung, sondern auch innerhalb der Familie spielen. Zudem haben Eltern die Möglichkeit, gezielt solche Spiele und Spielzeuge auszuleihen, die bestimmte Kompetenzen bei ihrem Kind fördern.

Zu diesem Heft

In diesem Produktheft finden Sie alle Beschreibungen und Bewertungen der Spiele und Spielzeuge, die unsere Partner aus der Spielwarenbranche für die „KiTa-Spielothek“ und für die „KiTa-Spielothek in der Krippe“ zur Verfügung gestellt haben. Alle Produkte wurden vorab vom ZNL geprüft. Das Produktheft ist in die Kategorien Kindergarten (3 bis 6 Jahre) und Kinderkrippe (0 bis 3 Jahre) unterteilt.

Sie finden für alle Produkte, geordnet nach Hersteller: → eine Altersempfehlung → eine Übersicht zu den Entwicklungsbereichen die durch das Spiel/Spielzeug gefördert werden → eine kurze inhaltliche Beschreibung und Anmerkungen zu Besonderheiten.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg bei Ihrer Bewerbung für die „KiTa-Spielothek“!

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an Sophia Bub (069 15 68 96-33).

Mit freundlichen Grüßen



Simone Linden
Geschäftsführerin Mehr Zeit für Kinder e.V.



Sophia Bub
Projektleitung

Ihre Teilnahme an der Initiative

Bewerben Sie sich jetzt und gewinnen Sie eine von

- 500 „KiTa-Spielothek“-Ausstattungen
- 250 „KiTa-Spielothek für die Krippe“-Ausstattungen

So geht's:

1. Füllen Sie den entsprechenden Fragebogen oder auch beide aus.
Die Ausschreibungsunterlagen können auch auf unserer Homepage unter www.kitaspielothek.de heruntergeladen werden.
2. Gerne können Sie auch beispielhaftes Material, Projektbeschreibungen, Fotos, Zeichnungen etc. zusammenstellen.
3. Schicken Sie die ausgefüllten Ausschreibungsunterlagen und die sonstigen Materialien an:*

Mehr Zeit für Kinder e.V.

Stichwort: „KiTa-Spielothek“

Gärtnerweg 4–8

60322 Frankfurt am Main

Oder per Fax an: 069 156896-10

Oder per Mail an: kitaspielothek@mzfk.de

**Einsendeschluss
ist der 14.8.2018!**

Viel Erfolg bei Ihrer Bewerbung!

Die Gewinner werden im September schriftlich von uns benachrichtigt.

*Bitte beachten Sie, dass es uns nicht möglich ist, die eingereichten Unterlagen zurückzusenden!

Die „KiTa-Spielothek“ ist eine Initiative vom Mehr Zeit für Kinder e.V.
und wird unterstützt vom ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen.



Mehr Zeit für Kinder e.V.

Gärtnerweg 4–8 | 60322 Frankfurt am Main | Telefon: 069 156896-0 | Fax: 069 156896-10
kitaspielothek@mzfk.de | www.kitaspielothek.de | www.mzfk.de

Trampelpfade im Gehirn

Je mehr Erfahrungen ein kleines Kind macht, desto mehr und deutlichere Spuren bilden sich in dessen Gehirn. Diese Lernspuren sind es, die uns langfristig zu dem Individuum machen, das wir sind, mit unserer Sprache, unseren Gewohnheiten, Fähigkeiten, Vorlieben, Einstellungen und Kenntnissen. Kinder brauchen die Gelegenheit, Erfahrungen selbst zu machen, Dinge auseinanderzunehmen und zusammensetzen, sich auszutoben. Das erfolgt im Spiel mit Gleichaltrigen, in der Familie und manchmal auch zurückgezogen und konzentriert allein.

Schon im frühen Kindesalter werden im Spiel grundlegende Fähigkeiten gefördert. Kinder stärken ihr Selbstvertrauen und lernen, mit ihren Emotionen umzugehen. Sie erkennen Sinnzusammenhänge, lösen erste Probleme und setzen sich über einen längeren Zeitraum aufmerksam mit einer Sache auseinander. Im Spiel mit ihren Freunden und in der Familie erleben sie sich als Teil einer sozialen Gemeinschaft und lernen, sich nach Spiel- beziehungsweise sozialen Regeln zu verhalten. Sie entwickeln Verantwortung und Solidarität, Rücksichtnahme und Fairness. Und ganz nebenbei schulen Kinder ihre Sinne, trainieren Muskeln, Bewegungsabläufe und Geschicklichkeit. Kinder unterscheiden dabei nicht zwischen Spielen und Lernen, sie lernen spielend.

Eltern spielen mit Kindern

Kinder lernen am Vorbild. Das gilt auch für das Spielen. Wenn ein Kind erlebt, wie schön das gemeinsame Spielen mit Mutter und Vater ist, wird es die Regel abspeichern: „Spielen macht Spaß. Dabei fühle ich mich beschützt und wohl.“ Eltern können im gemeinsamen Spiel die Stärken und Talente ihres Kindes erkennen. Sie erleben seine Persönlichkeit in unterschiedlichen Situationen und können es noch besser in seiner Entwicklung begleiten. Durch die bewusst gemeinsam verbrachte Zeit wird die Bindung zwischen Eltern und Kind gestärkt.

Erziehungspartnerschaft zwischen Elternhaus und Kindergarten

Fachkräfte in Kindertagesstätten sind Expertinnen und Experten für das Spiel. Die Auswahl an Spielen in Kindergärten ist in der Regel pädagogisch gut begründet. Eltern können darauf vertrauen, dass die Spielsachen, die ihr Kind in der Tageseinrichtung kennenlernt, auch für zu Hause die richtigen sind. Die KiTa-Spielothek unterstützt das. Sie stellt Kindergärten eine sinnvolle und geprüfte Auswahl an Spielen zur Verfügung. Ihr gerade aktuelles Lieblingsspiel dürfen sie für einige Tage aus dem Kindergarten mit nach Hause nehmen und es mit den Eltern spielen. Das hin- und hergetragene Spielzeug trägt zur Verzahnung der Lebenswelten von Kindern bei. Es bietet einen guten Anlass für Gespräche zwischen Eltern, Erzieherinnen und Erziehern über die Entwicklung des Kindes.

Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer
ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen



Ravensburger – Haltung seit 1883

Die Vertrauensmarke 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 Haltung und was sie bedeutet

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 unserer Produkte, die zudem nach strengen Qualitäts- und Sicherheitskriterien kontrolliert werden. Und zusätzlich übernimmt Ravensburger Verantwortung auch über die Produktion hinaus. Zum Beispiel mit der gemeinnützigen „Stiftung Ravensburger Verlag“ oder dem Engagement bei der „KiTa-Spielothek“ sowie „Spielen macht Schule“. Dafür stehen wir heute und in Zukunft.

Ravensburger

Plitsch-Platsch Pinguin

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊😊😊😊
Regelakzeptanz	😊😊😊
Fantasie	😊
Kommunikationsfähigkeit	😊😊
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊😊
Kreativität	
Sprache/Wortschatz	😊😊
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊😊😊😊
Grobmotorik	
Orientierung im Raum	😊😊

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Die Spieler erleben jetzt noch mehr Spaß und Spannung in „Plitsch-Platsch Pinguin“. Denn das Spiel kann jetzt sowohl im Hel- len als auch im Dunkeln gespielt werden, da der Eisberg beleuchtet wird. Die Spieler brauchen viel Geschick beim Platzieren der Pinguine auf dem wackelnden Eisberg. Wer als Erster alle seine Pinguine auf dem Eisberg unterbringt, gewinnt. Mit einer neuen „leichteren“ Spielvariante für Kinder ab 4 Jahren.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)

Anmerkungen:

Für ein Spiel im Dunkeln benötigt man die im Spiel enthaltene Lampe. Die benötigten Batterien sind enthalten.

Für 1–5 Spieler
Spieldauer ca. 15 Minuten

Ravensburger

Billy Biber

von Ravensburger

Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊
Regelakzeptanz	😊
Fantasie	
Kommunikationsfähigkeit	😊
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊😊
Kreativität	
Sprache/Wortschatz	
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊😊😊
Grobmotorik	😊
Orientierung im Raum	😊😊😊

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Geschicklichkeitsspiel „Billy Biber“ enthält eine dreiteilige Spiellandschaft als Rahmen zum Aufbau der Biberburg, 42 Baumstämme in drei Farben, einen Biber und einen Holzstab.

Die Baumstämme werden innerhalb der Spiellandschaft aufgestapelt und der Biber daraufgesetzt. Die Spieler versuchen der Reihe nach, mithilfe des Holzstabs von jeder Farbe zwei Baumstämme aus dem Holzstapel herauszuschieben. Dabei ist es wichtig, dass nichts wackelt, sonst fängt der Biber an zu meckern und der Stamm muss zurückgelegt werden. Doch nur die Stämme zählen, die als Symbol Jahresringe oder einen Stern tragen. Mit einer Zauberfolie kann dies kontrolliert werden.



Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)

Anmerkungen:

Das Spiel kann auch alleine gespielt werden. Es fördert die Geschicklichkeit und macht den Kindern vor allem durch den meckernden Biber viel Spaß. Der kleine Biber enthält eine Batterie.

Für 1–4 Spieler
Spieldauer ca. 20 Minuten

Video ansehen



Rahmenpuzzle – Ein Tag am Hafen

von Ravensburger

Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊
Regelakzeptanz	
Fantasie	😊
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊
Rollenfindung	😊

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊😊😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊😊
Kreativität	
Sprache/Wortschatz	😊😊😊😊
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	😊😊😊😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊😊😊
Grobmotorik	
Orientierung im Raum	😊

Kurze Inhaltsbeschreibung:

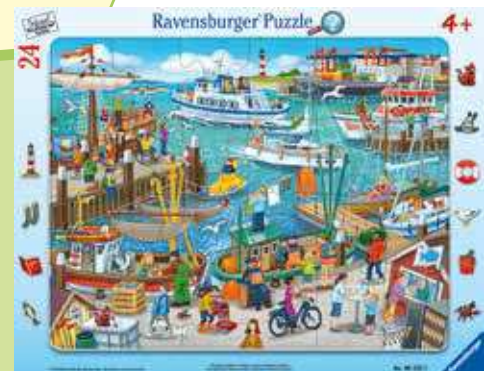
Das Puzzle „Ein Tag am Hafen“ besteht aus 24 Puzzleteilen und ist für Kinder ab 4 Jahren geeignet. Das Puzzle zeigt typische Situationen, die man am Hafen sehen kann. Da gibt es viele Schiffe und Boote, aber auch einige Fischverkäufer an Land. Die vielen abgebildeten Gegenstände, Personen und Tiere laden zu kleinen Suchspielen ein. Kleine Bilder, wie ein Leuchtturm sind am Rand aufgedruckt, welche man nach dem Puzzeln im Bild suchen kann.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)

Anmerkungen:

Das ansprechende Bild lädt zu Gesprächen über das Geschehen am Hafen ein. Die Puzzleteile sind aus stabilem Pappkarton.



Ravensburger

Logi-Geister

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊😊
Regelakzeptanz	😊😊😊
Fantasie	
Kommunikationsfähigkeit	😊😊
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊😊😊
Kreativität	😊
Sprache/Wortschatz	
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊
Feinmotorik	😊😊
Grobmotorik	
Orientierung im Raum	😊😊

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Nach Vorlage einer Bauplankarte werden die Basiszahnräder mit den Geistern auf ihren vorgegebenen Platz in den Spielplan gesteckt. Anschließend wird gewürfelt und durch geschicktes Platzieren weiterer Zahnräder, die ineinandergreifen, können immer mehr Geister gedreht werden. Ziel des Spiels ist es, dass die Geisterbahn funktioniert und sich alle Geister drehen.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Großen (5–7 Jahre)

Anmerkungen:

Das Spiel „Logi-Geister“ bietet zwei Spielideen. Spielidee 1 eignet sich für Kinder ab 5 Jahren und ist oben beschrieben. Bei Spielidee 2 (ab 8 Jahren) arbeitet jedes Kind nach seiner eigenen Bauplankarte und überlegt sich zuerst, ob sich die Geister mit den angebrachten Zahnradern drehen würden. Anschließend wird getestet.

Für 2–4 Spieler
Spieldauer ca. 30 Minuten



Video ansehen



Make 'n' Break Junior

von Ravensburger

Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊😊
Regelakzeptanz	😊😊😊
Fantasie	
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊😊
Kreativität	
Sprache/Wortschatz	
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	😊😊😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊😊😊😊
Grobmotorik	
Orientierung im Raum	😊😊

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Alle Spieler erhalten sechs gleichfarbige Bausteine, mit denen sie das Bauwerk, das auf einer Karte vorgegeben ist, so schnell wie möglich richtig nachbauen. Der Spieler, der fertig ist, greift sich schnell einen naturfarbenen Stein und stellt diesen vor sich auf den Tisch. Nachdem alle Spieler ihr Bauwerk beendet haben, kontrolliert der Spielleiter, der in jeder Runde wechselt, wer es richtig aufgebaut hat. Wenn ein Spieler das Bauwerk korrekt aufgestellt hat und einen naturfarbenen Stein ergattern konnte, erhält er einen Chip. Der Spieler, der als Erster zehn Gewinnchips hat, ist Sieger.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Großen (5–7 Jahre)

Anmerkungen:

Die Bauarten des Spiels Make 'n' Break Junior bieten zwei Schwierigkeitsstufen. Die gelbe Seite zeigt einfache Bauwerke, während die rote Seite anspruchsvollere Konstruktionen erfordert.

Für 2–5 Spieler
Spieldauer ca. 15–30 Minuten

Ravensburger

Monsterstarker GlibberKlatsch

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	☺ ☺
Selbstvertrauen	☺ ☺ ☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺ ☺ ☺ ☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺ ☺ ☺ ☺
Regelakzeptanz	☺ ☺
Fantasie	
Kommunikationsfähigkeit	
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺
Sinnzusammenhänge erkennen	☺ ☺
Problemlösefähigkeit	☺ ☺ ☺
Kreativität	
Sprache/Wortschatz	
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	☺ ☺ ☺ ☺ ☺

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Feinmotorik	☺
Grobmotorik	
Orientierung im Raum	☺ ☺

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Hier ist Action angesagt. Mit Glibberhänden muss das zuvor vom Drehpfeil „erwählte“ Monster schnellstmöglich abgeklatst werden. Wer erfolgreich war, darf von Glibberklecks zu Glibberklecks ziehen. Der Spieler der als erstes wieder die Leiter erreicht hat, ist Sieger.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Großen (5–7 Jahre)

Anmerkungen:

Da die Glibberhände Rückstände hinterlassen können, sollte auf einer abwaschbaren Unterlage gespielt werden. Die Glibberhände können bei Verschmutzung mit lauwarmem Wasser wieder gesäubert werden.

Für 2–4 Spieler
Spieldauer ca. 15–20 Minuten

Sau-Bande!

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	
Selbstvertrauen	☺ ☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺ ☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺ ☺
Regelakzeptanz	☺ ☺
Fantasie	
Kommunikationsfähigkeit	
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	☺ ☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	
Sinnzusammenhänge erkennen	☺
Problemlösefähigkeit	☺
Kreativität	
Sprache/Wortschatz	
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺ ☺ ☺
Feinmotorik	
Grobmotorik	
Orientierung im Raum	

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Sau-Bande!“ ist ein Reaktionsspiel, bei dem ein Matschball zwischen vier Ferkeln, die an den vier Ecken des Spiels angebracht sind, hin und her geworfen wird. Doch Vorsicht: Läuft der Timer ab, springt die Muttersau aus dem Waschtrog in der Mitte des Spielfeldes und verteilt einen „Wasch-Dich-Chip“ an dasjenige Ferkel, das den Matschball in dem Moment besitzt. Beim Pfützenfest jedoch können geschickte Spieler wieder einen Chip loswerden, wenn sie den Matschball direkt in die Mitte des Spielfeldes befördern, wo sonst die Muttersau sitzt. Das Spiel endet, wenn ein Spieler drei dieser für das Ferkel unbeliebten „Wasch-Dich-Chips“ gesammelt hat.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)

Anmerkungen:

Für Abwechslung sorgt die Teamvariante, die ein Spiel für 8 Spieler ermöglicht.

Für 2–4 Spieler
Spieldauer ca. 15 Minuten

Zum Video



Ravensburger

Schnappt Hubi!

von Ravensburger

Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊
Regelakzeptanz	😊😊😊😊😊😊
Fantasie	😊😊😊😊😊
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊😊😊
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊😊😊
Kreativität	😊😊
Sprache/Wortschatz	😊😊
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊
Feinmotorik	😊
Grobmotorik	
Orientierung im Raum	😊😊

Kurze Inhaltsbeschreibung:

In der Rolle von Hasen und Mäusen und mithilfe eines sprechenden Kompasses muss zunächst die Zaubertür im Spukhaus geöffnet werden, wodurch das Gespenst Hubi geweckt wird. Im zweiten Teil des Spiels muss der Störenfried gemeinsam gefangen werden, damit Hubi im Haus kein Unwesen mehr treiben kann. Der Kompass unterstützt die Spieler, indem er ihnen die möglichen Wege durchs Haus erklärt und ihnen sagt, ob Hubi sich gerade im betretenen Zimmer aufhält. Gelingt es den Spielern, das freche Gespenst vor der Geisterstunde einzufangen, haben sie gemeinsam gewonnen.



Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Großen (5–7 Jahre)



Anmerkungen:

Mithilfe des Kompasses können drei verschiedene Schwierigkeitsstufen eingestellt werden, die im Spiel die Spannung aufrechterhalten, zum Beispiel durch das Auffinden von mehreren Zaubertüren, durch Zeitdruck oder durch unkooperative Hausbewohner.

Für 2–4 Spieler
Spieldauer ca. 15–30 Minuten

Video ansehen

Der verdrehte Sprach-Zoo

von Ravensburger

Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊😊😊
Regelakzeptanz	😊😊😊😊😊😊
Fantasie	😊😊😊😊😊😊
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊😊😊😊
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊😊😊😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊
Kreativität	😊😊😊😊😊😊
Sprache/Wortschatz	😊😊😊😊😊😊
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊
Feinmotorik	😊😊
Grobmotorik	
Orientierung im Raum	

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei diesem Spiel ist Gedächtnisleistung gefragt. Nachdem zwei Chips, auf dem einen ist ein Zootier, auf dem anderen ein Motiv abgebildet, aufgedeckt sind, geht es darum eine kurze Geschichte zu erfinden. Sind alle Chips jeweils in eine Geschichte eingebunden, werden die Motivchips abgedeckt. Nun gibt die gezogene Spielkarte das Tier vor, an wessen Geschichte sich erinnert werden muss. Finden die Spieler die richtigen Geschichten in ihrem Gedächtnis, kann der Affe, welcher nach Zooschließung all die Tiere aus ihren Käfigen befreite, von Feld zu Feld in seinen Baum springen. Gehen vorher die gezogenen Spielkarten aus, öffnet der Zoo und all die Tiere werden bei ihrem Freigang erwischt.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)

Anmerkungen:

In der Spielanleitung gibt es noch zwei weitere Spielvarianten.

Für 2–4 Spieler
Spieldauer ca. 30 Minuten



Ravensburger

tiptoi® Starter-Set – Stift und Buch „Mein Wörter-Bilderbuch“

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊
Regelakzeptanz	😊😊
Fantasie	😊😊😊
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊😊😊
Rollenfindung	😊😊😊

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊😊😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊😊😊😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊
Kreativität	😊😊😊
Sprache/Wortschatz	😊😊😊😊😊😊
Interesse an Buchstaben	😊😊
Interesse an Zahlen	😊😊
Erkennen von Formen/Farben	😊😊😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊
Grobmotorik	😊😊
Orientierung im Raum	😊😊

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das tiptoi® „Mein Wörter-Bilderbuch“ zeigt Szenen aus dem Alltag einer Familie. Das Kind findet in diesem Buch Situationen abgebildet, die es mit seinem Leben verbinden kann. Mit dem tiptoi® Stift können die Kinder auf Gegenstände tippen und lernen dabei Wörter aus ihrer Lebenswelt, eingebettet in leichte Sätze. Außerdem vertiefen Spiele und Lieder den gelernten Wortschatz.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)

Anmerkungen:

Das tiptoi® Starter-Set fasziniert durch seine vielen Möglichkeiten. Um alle nutzen zu können, ist es vor allem bei kleineren Kindern hilfreich, beim ersten Einsatz die verschiedenen Symbole und ihre Effekte von einem Erwachsenen oder einem älteren Kind erklären zu lassen.

Ein Kopfhörer oder Lautsprecher kann an das Produkt angeschlossen werden. Das Starter-Set enthält den tiptoi® Stift mit vorinstallierter Software, das Buch, ein Verbindungskabel und einen Standfuß.

Die enthaltenen tiptoi® Stifte sind für beide Produkte verwendbar

tiptoi® Rätselspaß auf dem Bauernhof (+ tiptoi® Stift)

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊
Regelakzeptanz	😊😊😊😊
Fantasie	😊😊😊
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊
Rollenfindung	😊😊

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊😊😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊😊😊😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊😊
Kreativität	😊😊😊
Sprache/Wortschatz	😊😊😊😊😊😊
Interesse an Buchstaben	😊😊
Interesse an Zahlen	😊😊
Erkennen von Formen/Farben	😊😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊
Feinmotorik	😊😊
Grobmotorik	😊😊
Orientierung im Raum	😊😊

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Auf dem Bauernhof sind die Tiere entwischt! Nur wer lustige Logik-Rätsel auf dem bunten Wimmelbild löst, erfährt, wo sich die Ausreißer versteckt haben. Welches Tier hat zwei Beine und kann krähen? Wo hat der Esel die Möhren versteckt? Spielerisch wird Zuordnen, Vergleichen und Kombinieren trainiert. Lustige Tierlieder, authentische Tierlaute und viele Wissensinformationen lassen die Kinder in diesem spannenden Laufspiel in die Welt des Bauernhofs eintauchen.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)

Anmerkungen:

Für Kinder im Alter von 3 bis 4 Jahren, für 1-4 Spieler. Spieldauer beliebig

Ravensburger

