



Spielend Iernen

Inhalt

Logisches Denken, Kombinationsfähigkeit, Ausdauer	1
Förderung der Sprachkompetenzen	
Förderung mathematischer Fähigkeiten	10
Lern-Apps	12
Empfehlenswerte Bücher	12

Beschreibungen zu den meisten Spielen finden Sie auf www.amazon.de

Logisches Denken, Kombinationsfähigkeit, Ausdauer



Brändi Dog

Fr. 89.90

Stiftung Brändi, Luzern

www.braendi.ch

ab 9 Jahren

Brändi Dog ist ein spannendes Brettspiel mit Langzeitmotivation, das im Team und mit Bridge-Karten gespielt wird. Ähnlich, wie bei Eile mit Weile geht es darum, die eigenen Murmeln im Zwinger zum Start und ins Ziel zu bringen. Dabei wird man vom Teampartner unterstützt und von der Gegenpartei heimgeschickt. Die gezogenen Karten bestimmen wie man weiterkommt. Die Kartenwerte können auf Spielzüge oder auf die Teampartner aufgeteilt werden. Gewinner ist das Team, welches geschickt zusammenspannt und als erstes die Murmeln ins Ziel bringt.

Spieldauer: 30 bis 50 Minuten

Logisches Denken Kombinationsfähigkeit, Ausdauer

2-4 Spieler/-innen mit zusätzlichem Brett 6 Spieler/-inn**e**n



HALLI GALLI

Ca. 15.-

Ab 6 Jahren

Neben Schnelligkeit und Konzentrationsfähigkeit sind bei diesem Kartenspiel Ausdauer, soziale Kompetenz, Entwicklungen Hand- Augen-Koordination, Reaktionsvermögen, Umgang mit Emotionen und Stress gefragt.

Bis 6 Spieler/-innen



Mastermind

Fr. 36.80

Ab 8 Jahren

Zunächst legt ein Spieler einen geheimen Farbcode fest. Dann versuchen die Mitspieler den Code zu erraten, indem Sie ihren Rateversuch mit farbigen Stiften in die Lösungseinheit stecken. Der Spieler, der den Code festgelegt hat, gibt dann über die seitlichen Stifte Rückmeldung, wie viele Farben richtig waren und wie oft die richtige Farbe bereits an der richtigen Stelle genannt wurde. Durch geschicktes Kombinieren werden die Spieler so Runde für Runde sicherer, welche Pins des Codes bereits stimmen und können so mit Logik und Glück den Code knacken.

Das Spiel kann zu zweit gespielt werden oder auch in Teams oder mit mehreren Spielern, die der Reihe nach raten dürfen.

Logisches Denken

2 Spieler/-innen



Jenga

Ca. 18.-

ab 6 Jahren

Jengai st ein Geschicklichkeitsspiel. Es besteht aus 60 (in einigen Ausgaben auch nur 54) gleichen hölzernen Bauteilen in Quaderform der Grösse 7,5 × 2,5 × 1 cm, die zu Beginn des Spiels zu einem Turm gestapelt werden, indem immer drei Bausteine nebeneinander zu liegen kommen.

Nachdem der Turm aufgestellt ist, lösen die Mitspieler abwechselnd einhändig einen Stein aus dem Turm und setzen ihn oben auf die Spitze. Von der obersten Ebene darf kein Stein entfernt werden. Von der direkt darunter liegenden Ebene darf ein Stein nur entfernt werden, wenn die darüberliegende oberste Ebene bereits vollständig ist (sprich aus 3 Steinen besteht). Das Spiel endet, wenn der Turm einstürzt. Sieger des Spiels ist, wer den letzten Stein auf den Turm setzen konnte, ohne dass dieser gleich danach zusammenfällt.



Rubik Cube

Ca. Fr. 8.-

Ab 8 Jahren

Der Zauberwürfel ist ein mechanisches Geduldsspiel, das vom ungarischen Bauingenieur und Architekten Ernő Rubik erfunden wurde und 1980 mit dem Sonderpreis Bestes Solitärspiel des Kritikerpreises Spiel des Jahres ausgezeichnet wurde.

Geschicklichkeit, räumliches Denken. Kombinationsfähigkeit

1 Spieler

Schach und Matt - Premium Schachprogramm zum Le Tivola Publishing GmbH	Schach Als Brettspiel oder online	Schach fördert das logische und strategische Denken, sowie die Konzentrationsfähigkeit. Die App Schach und Matt erklärt Kindern die Schachregeln spielerisch. 2 Spieler/-innen
	Mühle, Eile mit Weile, Halma etc.	Die klassischen Spiele fördern die Ausdauer, die Sozialkompetenz und die Beziehung. Kinder lernen gewinnen und verlieren. Halma, Mühle und Backgammon auch die Kombinationsfähigkeit.
Take of Easyl	Take it easy Ca. Fr. 20 Ab 10 Jahren	Die Kärtchen müssen so in Reihen gelegt werden, dass durchgehende farbige Reihen entstehen. Mit etwas Glück und Kombinationsgeschick erreicht man die höchste Punktezahl und gewinnt die Runde. 1 – 6 Spieler/-innen
MyRummy 13 6 8 5 6 9	Rummy Ca. 10 Ab 12 Jahren	Rummy ist eine Variante des klassischen Kartenspiels Rommé. Spielsteine müssen geschickt kombiniert werden. Gewonnen hat, wer keine Steine mehr besitzt. 2 – 4 Spieler/-innen Kombinationsfähigkeit

QUARTO!	QUARTO ca. Fr. 25	Auf ein 4x4 Spielfeld werden 16 Steine abgesetzt, die sich in vier Eigenschaften unterscheiden:
	Ab 8 Jahren	gross oder klein; hell oder dunkel; eckig oder rund; mit oder ohne Loch.
		Diese Eigenschaften sind so verteilt, dass es keine zwei gleichen Steine gibt. Abwechselnd wählen die Spieler einen Stein aus, den der Gegner auf dem Brett platziert. Gewonnen hat, wer vier Steine mit mindestens einer übereinstimmenden Eigenschaft in einer horizontalen, vertikalen oder diagonalen Reihe verbindet.
		Strategiespiel für 2 Personen
		10 Minuten
Rummikub	Rummikub	Rummikub ist das meistgespielte Zahlenablegespiel der Welt! Ziel ist es, so schnell wie möglich alle Spielsteine in Zahlengruppen oder -reihen abzulegen. Durch die einfa-
	Fr. 16.95	chen Regeln macht Rummikub der ganzen Familie Spass. Es ist schnell und einfach zu erlernen und immer eine neue Herausforderung.
GEWINNI GEWINNI	Vier gewinnt Ca. Fr. 12 ab 6 Jahren	Es gewinnt, wer als erster eine horizontale, vertikale oder diagonale Reihe aus vier Spielsteinen einer Farbe gebildet hat. Dabei muss man seiner eigenen Taktik folgen und gleichzeitig darauf achten, dass einem der Gegenspieler nicht mit einem geschickten Spielzug zuvorkommt. Logisches Denken
		Für 2 Spieler
	Memory Unzählige Ausführungen	Konzentration, Ausdauer, Merkfähigkeit

LA BOCA LA COLOR MARCHINE MAR	La Boca Ca. Fr. 30 ab 8 Jahren	In wechselnden Teams müssen jeweils zwei Spieler gemeinsam eine Aufgabe erfüllen. Aber jeder sieht nur die nachzubauende Ansicht seiner Seite. Deshalb müssen sich die beiden absprechen, um herauszufinden, welches Teil wohin kommt. Und das alles gegen die Zeit! Je schneller die Spieler ihre Aufgabe lösen, desto mehr Punkte gibt es. Und schon wird ein neues Team gebildet. Das gemeinsame Lösen der Aufgaben mit immer wieder anderen Baupartnern ist ein Riesenspass. Sprachverständnis, Räumliches Vorstellungsvermögen, Soziales 3 – 6 Spieler/-innen
	Puzzle	Räumliche Wahrnehmung, Formerfassung, Erkennen von geometrischen Figuren, Kon- zentration
	Memory Unzählige Ausführungen	Konzentration, Ausdauer, Merkfähigkeit
	Fang die Maus Hier selbst gebastelt ab 3 Jahren	Reaktionsspiele 3 bis 7 Spieler
	FlashCups In Spielwarengeschäften	Geschicklichkeit, Ausdauer, Konzentration

Förderung der Sprachkompetenzen

Forderung der Sprachkompetenzen		
Suberistein	Schloss Silberstein Sprache fantasievoll fördern Ca. Fr. 20 5 - 8 Jahre	Die Kinder lernen durch das Spiel, Wörter in Silben zu zerlegen. Wächter, ein Zwerg, ein Riese und ein Drache, bewachen die Tore zum Schloss. Indem die Zauberwörter mit der richten Anzahl Silben gesprochen werden, öffnen sich die Türen. 2 – 4 Spieler/-innen
Die freche Control of the Control of	Die freche Sprechhexe Ca. Fr. 15 4 – 8 Jahre	Es gibt zwei Kartensets - solche mit violetten und solche mit weissem Rand. Bei den violetten Karten müssen die Kinder Paare finden, die sich reimen; bei den weissen werden ähnlich klingende Wörter gesucht. Dazu werden jeweils die eine Hälfte der Karten verdeckt auf einen Stapel gelegt, die andere offen auf dem Tisch verteilt. Die Kinder ziehen nacheinander eine Karte vom Stapel und suchen das passende Paar. Sie legen die Karten verdeckt auf den Hexenkessel und können dort selbst - mit Hilfe der roten Scheibe (des Topfdeckels) - überprüfen, ob die Karten tatsächlich zusammen gehören. Wenn ja, dann dürfen sie die Karten mit dem Hexenstab und einem Hexenspruch in den Kessel rühren.
Nort für Wort	Wort für Wort Wörter lesen, schreiben und buchstabieren Ca. Fr. 20 6 – 9 Jahre	Lernspiele wie "Wort für Wort" können dabei etwas Abwechslung bieten. Besonders motivierend für das Kind ist es, wenn Sie die Wörter aus dem Spiel zuerst mit dem Kind gut geübt haben. So kann das Gelernte noch einmal wiederholt werden und Ihr Kind wird Freude an den Erfolgserlebnissen haben. 1 – 6 Spieler/-innen
Ratselinder	Rätsel in der Leseburg Ca. Fr. 60 6 – 9 Jahre	Das Spiel fördert die Sinnentnahme aus Texten. Das Ziel besteht darin, mehrere Rätsel zu lösen, um an den Schatz der Burg zu kommen. Es warten Juwelen, Diamanten und Goldstücke! Mit dem Katapult werden Steine in die Burg geschossen. Ein schöne Abwechslung zum Bücherlesen, um spielerisch die Lesefähigkeit zu trainieren. Das Spiel ist für Kinder von sechs bis neun Jahren geeignet.

1 – 4 Spieler/-innen

		Ţ
DJUNIOR B. L.	Tabu Junior Ca. Fr. 40 Ab 8 Jahren	Eine Gruppe muss Begriffe raten, die von der andren Gruppe erklärt werden, ohne dass der Begriff selbst genannt wird. In der Junior-Edition des klassischen Spiels sind 450 Suchbegriffe aus der Welt der Kinder enthalten. Für jedes richtig geratene Wort gibt's einen Punkt. Rutsch ein Tabu-Wort raus: Dann hörst du den Quietschi und der Punkt ist weg! 4 Spieler/-innen oder mehr Wortschatz, Wortgewandtheit, Fantasie
Worth felts Worth felts With the felts With	Wörter würfeln Ca. Fr. 20 Carlit	Im Spiel ist ein Würfelbecher und Würfel mit Buchstaben darauf enthalten sowie eine Sanduhr. Das Prinzip ist denkbar einfach: In der vorgegebenen Zeit muss man versuchen plausible Wörter zu würfeln und bekommt dann dafür Punkte. Wortschatz
Workship And Andrews A	Wort-Tüftel Ca. Fr. 12 2005 Hasbro Deutschland Ab 8 Jahren	Die Spieler versuchen möglichst schnell 10 Wörter aus 4 oder mehr Buchstaben zu bilden und aufzuschreiben. Jeder Buchstabe aus dem Würfelroller darf pro Wort nur einmal verwendet werden. Wer zuerst 10 Wörter gebildet und 50 Punkte erzielt hat, gewinnt! Ab 4 Spieler/-innen Wortschatz
Story Cubes	Story Cubes Diverse Sujets und Schwierigkeitsgrade Ca. Fr. 15.70 Ab 6 Jahren	Man würfelt die neun Geschichtenwürfel und erfindet eine spannende, lustige, abenteuerliche oder gruselige Geschichte mit Hilfe von Bildern oder Verben. Story Cubes bieten Denkanstösse und regen die Fantasie und die Kreativität des Kindes an, so dass immer neue Geschichten entstehen. Für 1 bis 10 Spieler/-innen Spieldauer ca. 5 Minuten Eignet sich auch für den Gebrauch in Sprachkursen



Wer ist es?

ca. Fr. 20.-

Ab 6 Jahren

Bei Wer ist es? sind detektivischer Spürsinn und geschickte Formulierungen gefragt, um den geheimen Charakter zu identifizieren. Zwei Spieler gehen auf die Jagd nach dem geheimnisvollen Gesicht und stellen dabei Fragen, die sich nur mit "Ja" oder "Nein" beantworten lassen. Kann der Spieler einen Charakter ausschliessen, klappt er einfach das Türchen über dem entsprechenden Gesicht zu und rät solange weiter, bis nur noch das eine gesuchte Gesicht übrig bleibt oder er ein "Nein" zur Antwort erhält. Dann ist der Nächste an der Reihe.

Wortschatz, Sprachverständnis, logisches Denken

15 Minuten, 2 Spieler/-innen



pink stories

für coole Mädchen ab 8 Jahren

Ca. Fr. 12.-

Moses

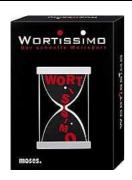
50 Rätsel Karten stehen zur Verfügung. Es geht darum, die Rätsel zu lösen.

Ab 2 Spieler/-innen

2 bis 20 Minuten pro Story

Es gibt das gleiche Angebot auch mit anderen Inhalten.

Wortschatz, Sprachverständnis, Kombiniationsfähigkeit



Wortissimo

Der schnelle Wortsport

Fr. 24.90

Moses

ab 12 Jahren

Auf jeder der 100 Wortissimo-Karten steht ein Begriff z.B. »SCHERZARTIKELVER-TREIBER«. Finden Sie in 3 Minuten alle 21 Wörter, die sich in diesem Begriff verstecken? Die Sanduhr läuft...

Für 1 - 6 Spieler/-innen, Spieldauer ca. 45 Minuten.

Wortschatz, Konzentrationsfähigkeit

SCRABBLE	Scrabble Junior Ca. Fr. 30 Matel Für verschiedene Alter erhältlich Online-Version: www.gamesbasis.com/scrabble.html	Mit den Spielsteinen müssen so viele Wörter wie möglich gelegt werde können. Jeder Stein hat einen Wert. Wer die höchste Punktezahl erreicht, hat gewonnen.
Spiele das Original-Wortspiel! Spiele das Original-Wortspiel!	Scrabble App für IPhone Fr. 8	Sprachen: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Portugiesisch, Spanisch
	Antolin Mit Lesen punkten Antolin kann nur mit einer Schullizenz genutzt werden	Antolin ist ein innovatives Portal zur Leseförderung von der ersten bis zur zehnten Klasse. Die Schüler/-innen lesen ein Buch und beantworten dann interaktive Quizfragen zum Inhalt. Richtige Antworten werden mit Punkten belohnt. So steigert Antolin die Lesemotivation und fördert dabei das Textverständnis.

Förderung mathematischer Fähigkeiten



Rush-Hour

Fr. 28.90

Weltbild

6 - 9 Jahre

Sie stecken im Verkehrsstau zusammen mit vier LKWs und elf anderen Autos. Können Sie Ihr Fahrzeug so durch die Rush Hour manövrieren, dass Sie den Weg zur Ausfahrt finden?

Strategie, Logik, räumliches Vorstellungsvermögen



Rechenkapitän

Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 20

Ca. Fr. 18.-

6 -9 Jahre

Das Spiel führt in die Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 20 ein und eignet sich für die erste Klasse bzw. für Kinder in höheren Klassen, die sich im Zahlenraum bis 20 noch unsicher fühlen.

Das Spiel besteht aus 12 Schiffen, 75 Warenkisten, 6 Lagerhallen und einem Würfel. Es gilt, die Schiffe optimal zu beladen. Während des Beladens trainieren die Kinder ihr Zahlenverständnis sowie die Addition und Subtraktion im Zehnerraum.



Abenteuer auf dem Zahlenfluss

Addition und Subtraktion im Hunderterraum (mit Zehnerübergang)

Ca. Fr. 20.-

Das Spiel führt in die Addition und Subtraktion im Hunderterraum ein. Schauen Sie zunächst im Schulbuch Ihres Kindes nach, ob es bereits fähig ist, Additionen und Subtraktionen mit Zehnerübergang im Zahlenraum bis Hundert (z.B. 24 + 38 = /45 - 13 =) durchzuführen. Das Spiel besteht aus einem 1 Meter langen "Zahlenfluss", auf dem sich die Spieler durch das Lösen von Additionen und Subtraktionen fortbewegen:

Das Spiel bietet eine weitere Besonderheit: Durch ein originelles System können die Kinder selbst überprüfen, ob sie richtig gerechnet haben.



"Astronauts" - Fertigkeiten für die 4 Grundoperationen.

Mick-Math - Spiele

www.mickmath.ch

Ausgewählte Spiele können auch für den Eigenbedarf direkt bezogen werden.)

Die Spiele wurden von Michal Gablinger speziell für das MICKMATH - Konzept entwickelt. WIEDER-SPIELEN anstatt mechanisches WIEDER-HOLEN, so wird die Motivation nicht untergraben.

Preise und Informationen auf der Webseite.

Weiterbildungen für Schulen und Eltern.

Ab Kindergarten

Die MickMath - Spiele fördern und unterstützen folgende unabdingbaren Fertigkeiten:

- Zählfertigkeiten (vorwärts, rückwärts)
- Zahlenstrahl (Position der Zahl)
- Vergleichen von Mengen und deren Relationen (kleiner als, grösser als...)
- Sortieren, Gruppieren, Kategorisieren
- Ordnen (Verständnis für Reihenfolgen)
- Verknüpfungen (Schlussfolgerungen ziehen, resp. logisches Denken)
- Schätzen (konkret und abstrakt)
- Orientierung im Raum (rechts, links, oben, unten, vorne, hinten)
- 4 Grundoperationen

Alle Lernziele werden durch das anregende Spielen mit diversen Brettspielen, Kartenspielen, Dominos, Takt- und Rhythmusspiele, Memorys, Lotto usw. erreicht. Es geht hier nicht nur um Techniken oder Strategien, sondern auch um eine grundsätzliche Haltungsänderung der Lernenden. Dazu werden verschiedene Eingangskanäle (visuell, auditiv, taktil) mit einbezogen.

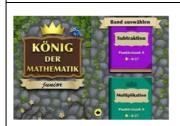
Gute geeignet für die Arbeit mit Migranten



Jassen

Jassen fördert das Kopfrechnen und einen vertrauens- und respektvollen Umgang miteinander. Denn: Man lernt zu verlieren oder sich über einen Sieg angemessen zu freuen. Daneben ist Jassen vor allem auch ein Konzentrationstraining. Sich merken, welche Karten schon gespielt wurden und welche nicht, das ist eine echte Herausforderung, auch für Erwachsene.

Kopfrechnen, Zählen, Merkfähigkeit



App

König der Mathematik

Lern-Apps

Informationen zur Nutzung der Apps für Eltern und Hinweise auf diverse Apps

www.baselland.ch/fileadmin/baselland/files/docs/ekd/spd/lern-app_flyer.pdf (Zugriff 7. September 2014)

www.apps-und-moritz.ch: Apps zu verschiedenen Themen www.lernen-mit-iPad.ch www.schule-apps.com

www.appolino.ch:

Appolino wurde im Lehrmittelverlag St. Gallen entwickelt und 2013 von der Jury "Best of Apps Swiss" mit Gold ausgezeichnet.

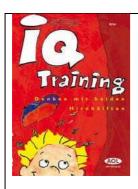
Kinder zwischen 5 und 10 Jahren lernen lesen, schreiben und rechnen. Da sich die Apps dem Können der Kinder genau anpassen, macht das Üben grossen Spass. In individuellem Tempo und Stufe und Stufe wird das Lernniveau erhöht. So findet gezieltes Lernen statt.

www.couchtutor.ch/repetieren-leicht-gemacht/ Kärtchensystem zum Repetieren

Diverse Apps

- Samschtig Jass
- Tschau Sepp
- Hallo Galli
- König der Mathematik
- Das ist mein Körper

Empfehlenswerte Bücher



Dieter & Gita Krowatschek

IQ Training Denken mit beiden Hirnhälften

AOL Verlag 2011 Kartoniert, 133 Seiten Fr. 25.90 978-38344-5710-3 Logisches Denken und Rätsel lösen trainiert unser Gehirn. Die Aufgaben sind für Kinder ab der 2. Klasse und auch für Erwachsene geeignet. Sie erfordern systematisches Vorgehen, konzentrierter Geradeaus-Denken, z.T. muss Schritt für Schritt vorgegangen werden, manchmal führt "Um die Ecke" Denken eher zum Ziel

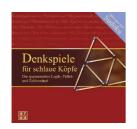


Christine Stenger

Das Gummibärchen im Spinat

Gedächtnistraining für Kinder

Campus Verlag, 2007 134 Seiten Ca. Fr. 20.-978- 359338-1954 In fünf kleinen Geschichten werden die verschiedenen Techniken vorgestellt. So lösen die cleveren Jungdetektive »Die Peperonis« knifflige Fälle und helfen sogar mit, einen echten Bankräuber zu fassen. Neben den Methoden gibt es Tipps und Übungen zum Sofort-Ausprobieren. Spielerisch und mit viel Spass lernen Kinder die Grundlagen des Gedächtnistrainings kennen und entdecken, wie sie diese selbst in ihrem Alltag umsetzen können: in der Schule, beim Hobby, im Urlaub oder beim Spielen.



Antina Deike-Münstermann

Denkspiele für schlaue Köpfe

AREA Verlag, 2006 Kartoniert, 432 Seiten ISBN 3899967860 Ca. Fr. 10.-, Amazon Textverständnis, Logik-, Tüftel- und Zahlenrätsel



Hugo Kastner

Mit Spielen lernen -Ratgeber für Eltern, Erzieher und Lehrer Praktische Tipps für Kinder ab 8 Jahren

Verlag humboldt, 2009 246 Seiten ISBN 978386910609-0 Ca. Fr. 12.- Einfach spielend lernen! Spielen hilft beim Üben, Vertiefen und Anwenden von Erlerntem oder fördert soziale und kommunikative Fähigkeiten. Dieser Ratgeber stellt 25 pädagogisch wertvolle Spiele vor, die die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen ab 8 Jahren fördern können: Spiele mit Kommunikations- oder Turniercharakter sowie Rate- und Denkspiele.

Elternbildung CH

ElternWissen - Schulerfolg Steinwiesstrasse 2 8032 Zürich Tel. 044 253 60 62 www.elternwissen.ch

August 2014