

Spielend lernen

> 50 empfohlene Lernspiele

2³1



**spielen
und lernen**

Das Bundesministerium für Bildung und Wissenschaft

Deutscher
Lernspiel-
preis

studienkreis

> Nachhilfe.de

Spielend lernen

50 empfohlene Lernspiele

Herausgeber

Studienkreis

44773 Bochum

1. Auflage 2005

Redaktion > Alexandra Schlüter

Fotos > Heleen Berkemeyer, Düsseldorf; Studienkreis

Gestaltung > Renate Borris, Tiffany Schröder, people online, Bochum

Druck > Lensing Druck, Ahaus

Wenn Lernen zum Kinderspiel wird!

Wer seinem Kind mit etwas Lehrreichem eine Freude bereiten möchte, macht mit einem guten Lernspiel alles richtig. Aber welche Spiele sind wirklich gut, altersgerecht und machen auch noch Spaß? Diese Überlegung war für den Studienkreis und die Elternzeitschrift „spielen und lernen“ Anlass, einen eigenen Spielepreis ins Leben zu rufen – den „Deutschen Lernspielpreis“, den wir seit 2003 verleihen.

Die Fachredakteure von „spielen und lernen“ sichten hierzu regelmäßig die Neuerscheinungen auf dem Lernspielmarkt und stellen eine Auswahl mit 15 empfehlenswerten Titeln zusammen. Aus deren Reihen erspielen Schülerinnen und Schüler des Studienkreises die Preisträger in drei Altersgruppen. Die ausgezeichneten Spiele haben also nicht nur die Kritiker überzeugt, sondern auch die Kinder, für die sie gemacht sind.

«Spielen ist die einzige Art, richtig verstehen zu lernen»

Frederic Vester

(1925 – 2003, Biochemiker und Mitglied des „Club of Rome“)

Alle 50 Spiele, die bisher für den „Deutschen Lernspielpreis“ nominiert wurden oder den Preis erhalten haben, präsentieren wir Ihnen in diesem Ratgeber. Neben einer kurzen Vorstellung des Spiels erhalten Sie jeweils Informationen zu empfohlenem Alter, Anzahl der Spieler, Preis und Hersteller. Sortiert haben wir die Titel nach der Altersempfehlung, d. h. die Spiele für die Jüngsten finden Sie am Anfang. Nicht alle Spiele sind beim Spielzeughändler um die Ecke zu kaufen. Die meisten können Sie aber direkt über den Fachhandel beziehen, so z. B. beim Heidelberger Spieleverlag (www.heidelberger-spieleverlag.de).

Viel Spaß beim Lesen wünscht Ihnen!

Ihr Studienkreis

Die Spiele

Kindergarten- und Vorschulalter

> Preisträger

„Pizza-Flitzer“

„Chaos in der Geisterbahn“

„Schattenbauspil“



Seite 10

Seite 11

Seite 12

> Nominiert

„Bilibo“

„Die Midromis“

„Krokodil unterm Bett“

„Kubus Fugus – das Spiel für Viele“

„Sand-Würmchen“

„Chicky Picky“

„Das kleine Zahlenbuch, Bd. 1 Spielen und Zählen“

„Kinder der Welt“

„Klangwerkstatt“

„Lauras Sternenspiel“

„Links oder Rechts“

„mini LÜK: Cheeky – Sach-, Lach- und Geistergeschichten“

„Scolina“

„Timo Tigers Gucklochquiz: im Kindergarten“

„Eiertanz“

„Formido“

„Können Schweine fliegen?“

„Zahlenzwerge“

Seite 6

Seite 6

Seite 6

Seite 7

Seite 7

Seite 7

Seite 8

Seite 8

Seite 8

Seite 9

Seite 9

Seite 9

Seite 10

Seite 10

Seite 11

Seite 11

Seite 12

Seite 12

Grundschulalter

> Preisträger

„Snorta“

„Make 'n' Break“



Seite 15

Seite 17

> Nominiert

„Das IQ-Spiel für Kinder“	Seite 13
„Ene mene muh, gib mir deine Kuh!“	Seite 13
„Meine erste Englisch-Schule“	Seite 13
„Plumino“	Seite 14
„Sechs Richtige“	Seite 14
„Silben-Rallye Europa“	Seite 14
„Iglu Pop“	Seite 15
„Verflucht gemixt!“	Seite 15
„AGUA – als Wassertropfen die Welt erleben“	Seite 16
„Heckmeck am Bratwurmeck“	Seite 16
„Kleine Haie“	Seite 16
„Kreuzwortpyramiden“	Seite 17
„Pferdemist“	Seite 17
„River Crossing“	Seite 18
„Stormy Seas“	Seite 18
„Teamwork“	Seite 18
„Der Nächste bitte“	Seite 19
„Dr. Jekyll & Mr. Hyde“	Seite 19

9 Jahre und älter

> Preisträger

„Isis' süße Sünde“	Seite 20
„Teampower“	Seite 22



> Nominiert

„dölmätsch“	Seite 19
„Energie 21“	Seite 20
„Sapperlot“	Seite 20
„Finopolis“	Seite 21
„Wolfsspuren“	Seite 21
„Nucleo“	Seite 21
„Vocabulantis“	Seite 22

> Bilibo

Dieses auf den ersten Blick ungewöhnliche Spiel(-zeug) fördert vor allem die Motorik schon der kleinsten Mitspieler. Ohne weitere Hilfsmittel können die Kinder Spaß an der Bewegung entdecken. Es eignet sich für drinnen und draußen und kann sogar im Wasser benutzt werden.



Auswahlliste 2003

Verlag: Active People GmbH

Altersempfehlung: 2 bis 7 Jahre

Anzahl der Spieler: ab 1

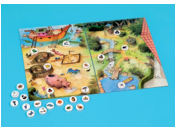
Preis: ca. 19 Euro

> Krokodil unterm Bett

Die Fantasie ist das wichtigste Hilfsmittel in diesem Gedächtnisspiel.

Auf Basis einer erzählten Geschichte

trainieren die kleinen Mitspieler ihr Erinnerungsvermögen und erfinden immer neue spannende, lustige oder absurde Geschichten. Erlaubt ist alles, was Spaß macht und fantasie reich ist.



Auswahlliste 2003

Verlag: Jumbo

Altersempfehlung: 3 bis 4 Jahre

Anzahl der Spieler: ab 3

Preis: 19,50 Euro

> Die Midromis



In diesem Spiel werden kleine Astronauten gesucht. Sie besuchen die Midromis, die vier verschiedene Planeten bewohnen. Diese können nur dann die Erde besuchen, wenn der Treibstoff ausreicht. In spannenden Bewegungsspielen trainieren die Kinder, die nur gemeinsam gewinnen oder verlieren können, Grob- und Feinmotorik sowie das Sozialverhalten.

Auswahlliste 2004

Verlag: Logika – Ingo Uhl GmbH

Altersempfehlung: ab 3 Jahren

Anzahl der Spieler: 2 bis 5

Preis: ca. 24 Euro

> Kubus-Fugus



Ähnlich wie bei Domino müssen hier Holzklötzchen aneinander gereiht werden. Durch die hochwertige Aufmachung ist das Spiel besonders auch für geistig behinderte oder blinde Kinder geeignet. Verschiedene Schwierigkeitsstufen machen es für alle Altersklassen interessant.

Auswahlliste 2005

Verlag: VIA-Spiele

Altersempfehlung: ab 3 Jahren

Anzahl der Spieler: 1 oder 2 bis 6

Preis: ca. 69 Euro

> Chicky Picky

Hungrige Hühner durchsuchen Erdlöcher nach Regenwürmern, die die richtige Farbe haben müssen. Für die kleinen Spieler kommt es darauf an, sich die Würmer in den Löchern zu merken. Diese Memory-Variante trainiert das Gedächtnis und die Feinmotorik.



> Sand-Würmchen

In der Spielschachtel lagert tatsächlich ein Kilo feinsten Sand, sodass das Kinderzimmer zum Sandkasten wird. Darin werden sechs verschiedene farbige Holzwürmer gesteckt. Die Spieler müssen sich gut merken, wo welcher Wurm liegt, denn Ziel des Spieles ist es, die Würmer im Sand wieder zu finden.

Auswahlliste 2005

Verlag: Drei Magier Spiele

Altersempfehlung: ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: 2 bis 6

Preis: ca. 25 Euro



Auswahlliste 2004

Verlag: Beleduc Lernspielwaren GmbH

Altersempfehlung: ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: 2 bis 4

Preis: ca. 25 Euro

> Das kleine Zahlenbuch - Bd. 1: „Spielen und Zählen“



Diese Sammlung umfasst viele unterschiedliche Spielideen rund um das Thema Zählen und Zahlen. Verschiedene Spielpläne und ein Beiheft bieten

eine Reihe von Anregungen und Varianten, die für große Abwechslung sorgen. So macht Mathematik auch schon den ganz Kleinen Spaß.

Auswahlliste 2003

Verlag: Kallmeyer'sche Verlagsbuchhdlg.

Altersempfehlung: 4 bis 7 Jahre

Anzahl der Spieler: 1

Preis: ca. 28,50 Euro

> Klangwerkstatt

Schon kleine Kinder lernen: Unge-
wöhnliche „Instrumente“ machen
am meisten Spaß. Nach diesem
Prinzip funktioniert die „Klangwerk-
statt“ – ein Karteikasten mit 63
Instrumentenbauarten. Der Kas-
ten bietet eine Vielzahl von Anre-
gungen, wie mit haushaltsüblichen
Materialien – z. B. einem Luftballon
– Instrumente selbst gebastelt
werden können. Besonders geeig-
net ist das Set für Kindergärten und
Schulen.

Auswahlliste 2003

Verlag: Dusyma

Altersempfehlung: ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: unbegrenzt

Preis: ca. 150 Euro

> Kinder der Welt

Geographische Kenntnisse sowie
Respekt vor anderen Völkern und
Kulturen – das ist Kern dieses liebe-
voll gestalteten Brettspiels. Die
schöne Aufmachung animiert Kin-
der dazu, auch über das Spiel hinaus
zu diskutieren und nachzufragen.

Auswahlliste 2003

Verlag: Beleduo Lernspielwaren GmbH

Altersempfehlung: ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: 2 bis 6

Preis: ca. 35 Euro



> Lauras Sternenspiel

Formen und Gegenstände müssen in diesem an die bekannte Kinderbuchfigur „Laura“ angelehnten Spiel ertastet werden. Eine Kasette und eine Vorlesegeschichte machen das Spiel zu einem umfassenden Erlebnis, das auch ein besonders schöner Tagesausklang vor dem Einschlafen sein kann.



Auswahlliste 2003

Verlag: AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Altersempfehlung: ab 4 Jahren

Anzahl der Spieler: ab 1

Preis: ca. 19 Euro

> Links oder Rechts?

Immer wieder müssen die kleinen Akteure bei diesem Kartenspiel Entscheidungen treffen, mal langsam und bedächtig, mal schnell und rasant. Im Mittelpunkt steht dabei die Erfahrungswelt der Kinder, speziell Einkaufssituationen. Die Kinder lernen, unterschiedliche Objekte wie Umrisse oder die Uhrzeiten zu unterscheiden.

Auswahlliste 2003

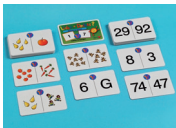
Verlag: Triangolo Verlag

Altersempfehlung: 4 bis 12 Jahre

Anzahl der Spieler: 2 bis 4

Preis: Basisspiel ca. 24 Euro /

Kartensätze ca. 7 Euro



> Mini LÜK: Cheeky – Sach, Lach- und Geistergeschichten



Der LUK-Kasten ist weithin bekannt: Die nach dem berühmten Lernschema aufgearbeiteten Lach- und Sachgeschichten richten sich an Kinder im Vorschulalter. Dabei fördert das Prinzip vor allem die Auge-Hand-Koordination mithilfe von kindgerechten Bildergeschichten.

Auswahlliste 2003

Verlag: Westermann Lernspielverlag GmbH

Altersempfehlung: 4 bis 6 Jahre

Anzahl der Spieler: ab 1

Preis: ca. 24,50 Euro

> Pizza-Flitzer

Das Spielfeld sieht wie eine große Pizza aus. Es gilt, den beiden Pizzaboten Paul und Paula zu helfen, die richtigen Pizzen auszuliefern. Wichtige Hilfsmittel sind dabei ein Magnet, ein schnelles Reaktionsvermögen und ein gutes Gedächtnis.



Preisträger 2005

Verlag: KOSMOS-Verlag
Altersempfehlung: ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: 2 bis 4
Preis: ca. 20 Euro



Auswahlliste 2003
Verlag: Moses Verlag GmbH
Altersempfehlung: ab 4 Jahren
Anzahl der Spieler: ab 1
Preis: ca. 7,50 Euro

> Scolina



Hinter diesem Titel verbirgt sich Denksport für die Kleinen. Das Spiel ist in fünf Schwierigkeitsstufen zu spielen und eignet sich auch zum alleine Spielen. Ziel ist es, Paare bzw. Reihen zu bilden. In der höchsten Schwierigkeitsstufe ist „Scolina“ selbst für Eltern eine Herausforderung.

Auswahlliste 2003
Verlag: Selecta Spielzeug AG
Altersempfehlung: 4 bis 6 Jahre
Anzahl der Spieler: 1 bis 2
Preis: ca. 10 Euro

> Timo Tigers Gucklochquiz: im Kindergarten

Intelligente Fragen und einfache Selbstüberprüfung machen dieses Quiz zu einem spannenden Spielerlebnis für Kindergartenkinder. Allein oder mit mehreren Mitspielern können die Kinder Fragen aus der Welt des Kindergartens beantworten.



> Chaos in der Geisterbahn (Sieger 2003)



Logisches Denken, Kreativität, Geschicklichkeit und Kombinationsvermögen sind in diesem kniffligen Zahnradspiel Wege zum Erfolg. Die Wagen der Geisterbahn fahren nicht mehr, denn die Zahnräder sind durcheinander geraten. Baupläne weisen den Weg, wie die Räder neu montiert werden müssen, damit die Wagen wieder fahren.



Preissträger 2003

Verlag: Ravensburger Spieleverlag GmbH

Altersempfehlung: ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: 2 bis 4

Preis: ca. 23 Euro

> Eiertanz

Spiele mit Eiern sind auf Kindergeburtstagen besonders beliebt. Hier findet sich eine ganze Sammlung mit Spielideen – vom Eierlauf über das Balancieren bis hin zum Eierwurf. Voller Körpereinsatz und Geschicklichkeit sind gefragt. Doch keine Angst: die Eier sind nicht echt und können so auch nach dem Herunterfallen wieder benutzt werden. Witzig: der Eierkarton als Spielpackung.

Auswahlliste 2004

Verlag: HABA

Altersempfehlung: ab 5 Jahre

Anzahl der Spieler: 2 bis 4

Preis: ca. 12 Euro



> Formido

Allein oder in der Gruppe dreht sich hier alles um Formen und Figuren. Der Fantasie sind dabei keine Grenzen gesetzt. Die Mitspieler können Vorgaben spiegelverkehrt oder nach Farben legen. Möglich sind auch freie Figuren.



Auswahlliste 2003

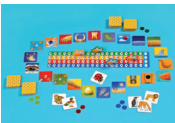
Verlag: LOGO Lernspiel-Verlag

Altersempfehlung: ab 5 Jahren

Anzahl der Spieler: unbegrenzt

Preis: ca. 35 Euro

> Können Schweine fliegen?



Tiere stehen hier im Mittelpunkt. In jeder Runde werden die Eigenschaften eines Tieres abgefragt. Die Kinder setzen Chips ein und müssen tippen, welche Attribute auf welches Tier zutreffen. Dabei sind logisches Denken, Aufmerksamkeit und nicht zuletzt eine schnelle Reaktion wichtig.

Auswahlliste 2004
Verlag: KOSMOS-Verlag
Altersempfehlung: 5 bis 12 Jahre
Anzahl der Spieler: 2 bis 4
Preis: ca. 16,50

> Zahlenzwerge

Der Kobold Kuddelmuddel hat Schätze vergraben, die die kleinen Mitspieler aufspüren müssen. Doch immer wieder funkt ihnen der freche Wicht dazwischen. Spielerisch wird der Zahlenraum von 1 bis 10 vermittelt.

Auswahlliste 2005
Verlag: HABA
Altersempfehlung: ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: 2 bis 4
Preis: ca. 28 Euro



> Schattenbauspiel

Anhand vorgegebener Schatten heißt es, Gebäude zu errichten. 38 Holzklötze stehen zur Verfügung, um die Vorlage nachzubauen. Der Schwierigkeitsgrad steigt dabei stetig an. Ganz nebenbei werden Vorstellungsvermögen und planerisches Vorgehen geschult.

Preisräger 2004
Verlag: Dusyma
Altersempfehlung: ab 5 Jahren
Anzahl der Spieler: ab 1
Preis: ca. 130 Euro



> Das IQ-Spiel für Kinder



Aufgaben aus den unterschiedlichsten Bereichen warten in diesem Quizspiel auf die kleinen Kontrahenten. 165 IQ-Karten bieten einfache und intelligente Quizfragen aus der Erfahrungswelt der Kinder.

Auswahlliste 2003
Verlag: Noris-Spiele
Altersempfehlung: ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler: 2 bis 6
Preis: ca. 16 Euro

> Ene, mene muh – gib mir deine Kuh

Mit großen Holzfiguren müssen kleine Nachwuchslandwirte ihren eigenen Bauernhof aufbauen. Dabei lernen die Kinder die Besonderheiten und Eigenschaften der einzelnen Bauernhoftiere kennen und müssen sich so ganz nebenbei merken, wo welches Tier zu finden ist.



Auswahlliste 2005
Verlag: KOSMOS-Verlag
Altersempfehlung: ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler: 2 bis 4
Preis: ca. 17 Euro

> Meine erste Englisch-Schule

Englisch lernen – spielend leicht! Mit diesem Spiel können bereits Schulanfänger erste Wörter und Sätze in Englisch lernen. In Spielvarianten können sie sich mit den ersten Begriffen vertraut machen und diese im Spielverlauf vertiefen.



Auswahlliste 2004
Verlag: KOSMOS-Verlag
Altersempfehlung: ab 6 Jahren
Anzahl der Spieler: 1 bis 4
Preis: ca. 17,50 Euro

> Plumino

Besonders Erstklässler werden mit diesem Spiel ihren Spaß haben, denn es werden die Grundrechenarten Subtrahieren und Addieren geübt. Nebeneinander liegende Blütenblattsteine müssen nach vorgegebenen Regeln entweder addiert oder subtrahiert werden.



Auswahlliste 2004

Verlag: Selecta Spielzeug

Altersempfehlung: ab 6 Jahren

Anzahl der Spieler: 2 bis 4

Preis: ca. 20 Euro

> Sechs Richtige

Taktisches Lernen und unterhaltsames Spielen – das ist „Sechs Richtige“. Die Farben des Regenbogens sind Mittelpunkt dieses spannenden Würfelspiels im Kartenspielformat. Durch sein handliches Format kann man es sehr gut z. B. im Urlaubskoffer unterbringen.



Auswahlliste 2003

Verlag: Motiva

Altersempfehlung: ab 6 Jahren

Anzahl der Spieler: 2 bis 6

Preis: ca. 7 Euro



> Silben-Rallye Europa

Wörter, Wortschatz und Silbenstruktur sind Themen dieses Spiels. Darüber hinaus lernen die Kinder bei der Reise mit dem Schiff, dem Auto, der Bahn oder dem Flugzeug die Hauptstädte Europas kennen, klatschen Silben oder erfinden neue Wörter.

Auswahlliste 2003

Verlag: HABA

Altersempfehlung: 6 bis 10 Jahre

Anzahl der Spieler: ab 2

Preis: ca. 30 Euro

> Snorta



Jeder Spieler übernimmt ein Tier und dessen typische Geräusche. Werden zwei Karten aufgedeckt, müssen die Spieler, deren Karten offen liegen, das auf der anderen Karte verlangte Geräusch so schnell wie möglich nachahmen.

Preisträger 2005

Verlag: Amigo

Altersempfehlung: ab 6 Jahren

Anzahl der Spieler: 3 bis 6

Preis: ca. 6 Euro



> Iglu Pop

Zwölf Iglus müssen geschüttelt und die Anzahl der darin verborgenen Kugeln richtig erraten werden. Die Mitspieler wetten dann, ob ihr Tipp richtig ist. Nur, wer die Ohren spitzt und das nötige Glück hat, setzt auf die richtige Anzahl.

Auswahlliste 2004

Verlag: Zoch

Altersempfehlung: ab 7 Jahren

Anzahl der Spieler: 2 bis 6

Preis: ca. 20 Euro



> Verflixt gemixt!

Was haben ein Ball und eine Banane gemeinsam? Und wie passt noch die Schraube dazu? Die Mitspieler müssen Gemeinsamkeiten finden. Wer dabei die meisten Karten einsammelt, darf sich Sieger nennen. Und günstig ist das spaßige Spiel noch dazu.

Auswahlliste 2005

Verlag: Heidelberger Spieleverlag

Altersempfehlung: ab 7 Jahren

Anzahl der Spieler: 2 bis 8

Preis: ca. 3 Euro



> AGUA – als Wassertropfen die Welt erleben



Die jungen Mitspieler lernen mit diesem Spiel den weltweiten Wasserkreislauf kennen. Erwachsene werden am taktischen Vorgehen ihren Spaß haben

und die Kinder lernen mithilfe eines schönen Spielbretts und ansprechenden Spielsteinen. Das Spiel ist recht komplex und daher erst ab 14 Jahren mit allen Varianten spielbar.

Auswahlliste 2003

Verlag: Marmor Spielwerkstatt u. Verlag
Altersempfehlung: ab 8 Jahren / ab 14 Jahren (alle Varianten)

Anzahl der Spieler: 2 bis 6

Preis: ca. 30 Euro

> Heckmeck am Bratwurmeck

Mithilfe von Würfeln versuchen die Spieler, für ihre Henne ein besonders schönes Bratwurmeckstück vom Grill zu erobern. Doch nur, wer die richtigen Zahlenwerte korrekt addiert und geschickt vorgeht, hat mit seiner Henne den Schnabel vorn.

Auswahlliste 2005

Verlag: Zoch

Altersempfehlung: ab 8 Jahren

Anzahl der Spieler: 2 bis 7

Preis: ca. 11 Euro



> Kleine Haie

Ein Wissensspiel rund um die Kinderrechte verbirgt sich hinter diesem Titel. Der Spieler gewinnt, der mit seinem Hai am schnellsten die Schlaumeiersäule erreicht. Das kann er aber nur schaffen, wenn er genügend viele Weisheitszähne gesammelt hat.

Auswahlliste 2003

Herausgeber: Amt für Jugendarbeit der Evangelischen Kirche Westfalen

Altersempfehlung: ab 8 Jahren

Anzahl der Spieler: 3 bis 5

Preis: ca. 18 Euro





> Kreuzwortpyramiden

Es gilt, anhand kleiner Pyramiden, auf denen jeweils ein Buchstabe zu sehen ist, Wörter zu bilden und so die Pyramiden abzubauen. Ähnlich wie bei „Scrabble“ bestimmt die Seltenheit der Buchstaben den Punktwert, den man für ein gebildetes Wort erhält.

Auswahlliste 2004

Verlag: Cardchess Int. Brand Games

Altersempfehlung: ab 8 Jahren

Anzahl der Spieler: 2 bis 4

Preis: ca. 40 Euro

> Pferdemist

Pferde stehen im Mittelpunkt dieses Spiels, in dem anhand von Holzpferden, -hasen, -försern und -bauern erste Spielzüge – z. B. für das Schachspiel – erläutert werden. Der richtige Überblick und Teamarbeit werden bei „Pferdemist“ ganz groß geschrieben.



Auswahlliste 2003

Verlag: Good Ideas OHG

Altersempfehlung: ab 8 Jahren

Anzahl der Spieler: 1 bis 8

Preis: ca. 40 Euro

> Make 'n' Break

Zehn Bauklötze und eine Stoppuhr sind Mittelpunkt dieses preisgekrönten Spiels. Solange die Zeit läuft, können anhand von Karten Bauaufträge abgearbeitet werden. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe. Die Gebäude müssen allerdings fehlerfrei nachgebaut werden und dürfen natürlich nicht zusammenbrechen.



Preisträger 2004

Verlag: Ravensburger Spieleverlag GmbH

Altersempfehlung: ab 8 Jahren

Anzahl der Spieler: 2 bis 4

Preis: ca. 25 Euro

> River Crossing

Die kleinen Mitspieler haben die Aufgabe, den Weg an das andere Ufer finden. Dabei können die Baumstämme, die als Brücke dienen, von einem Magneten bewegt werden. Aufgabenkarten erläutern, was getan werden muss. Und wenn die Karten einmal ausgehen, dann gibt es kostenlos Nachschub über das Internet.

Auswahlliste 2004

Verlag: HCM Kinzel

Altersempfehlung: ab 8 Jahren

Anzahl der Spieler: 1

Preis: ca. 15 Euro



> Stormy Seas



Das Schiff muss in den Hafen, doch nur der Untergrund kann bewegt werden. Die Spieler können und müssen die Wellen schieben, um ihr Schiff voran zu bringen, doch es gibt Hindernisse, die sich den kleinen Seeleuten in den Weg stellen.

Auswahlliste 2005

Verlag: HCM Kinzel

Altersempfehlung: ab 8 Jahren

Anzahl der Spieler: ab 1

Preis: ca. 14,50 Euro

> Teamwork

Im Wechsel müssen zwei Spieler einen Begriff erklären, dürfen aber jeweils nur einen Satz zusammen bilden. Der erste Spieler gibt das erste Wort vor, der zweite das nächste usw. Das gegnerische Team muss nun wiederum versuchen, das Wort zu erraten.

Auswahlliste 2005

Verlag: Adlung-Spiele

Altersempfehlung: ab 8 Jahren

Anzahl der Spieler: ab 4

Preis: ca. 6 Euro

> Der Nächste bitte

Fritz Fieber, Dieter Durchfall, Greta Grippe, Hubert Husten und die Niesende Nicole machen dem armen Lukas zu schaffen. Aber Rettung naht. Denn die Spieler nehmen den Kampf mit den Viren auf. Dabei lernen sie auf unterhaltsame Weise den menschlichen Körper kennen und erfahren eine Menge über das Thema Gesundheit.



Auswahlliste 2005

Verlag: Jumbo

Altersempfehlung: ab 8 Jahren

Anzahl der Spieler: 2 bis 4

Preis: ca. 17 Euro

> Dr. Jekyll & Mr. Hyde

Dieses spannende Kartenspiel verhilft zu einem spielerischen Einstieg in die Literatur. „Möge der Böseere gewinnen“ ist das Motto. Es gibt mehrere Varianten, in denen „Dr. Jekyll & Mr. Hyde“ gespielt werden kann, dabei wird die berühmte Geschichte nachgestellt. Die Kinder lernen partnerschaftliches Spiel aber auch die Auseinandersetzung mit „Gut“ und „Böse“.

> dollmätsch

Wortkarten mit der gleichen Übersetzung müssen von den Spielern gesammelt und weitergegeben werden. Ziel ist es, Kartenreihen zu erhalten. Besonders schön: Neben den gängigen Fremdsprachen gibt es auch Karten in Esperanto. Die Anzahl der Mitspieler ist praktisch nur durch die Größe des Tisches begrenzt.

Auswahlliste 2004

Verlag: Verlag Sommi

Altersempfehlung: ab 10 Jahren

Anzahl der Spieler: 2 bis 12

Preis: ca. 23, 50 Euro



Auswahlliste 2003

Verlag: Bambus-Spieleverlag

Altersempfehlung: ab 10 Jahren

Anzahl der Spieler: 3 bis 4

Preis: ca. 8,50 Euro

Energie 21



Die Welt der erneuerbaren Energien steht im Mittelpunkt dieses Spieles, das für die Kampagne „Mit Energie in die Zukunft“ der Landesarbeitsgemeinschaft 21 NRW e.V. entwickelt worden ist.

Auswahlliste 2005

Verlag: Spieltrieb GbR

Altersempfehlung: ab 10 Jahren

Anzahl der Spieler: 2 bis 4

Preis: ca. 15 Euro

Isis' süße Sünde

Rund um das Thema gesunde Ernährung geht es in diesem Spiel. Die Kinder sammeln Lebensmittelkarten, dürfen dabei aber eine vorgegebene Anzahl an Kalorien nicht übersteigen, sonst müssen sie zu den Sportfeldern wechseln. Süße Versuchungen und Unvorhergesehenes erschweren den Erfolg im Spiel.

Preisträger 2005

Verlag: Common Game

Altersempfehlung: ab 10 Jahren

Anzahl der Spieler: 2 bis 4

Preis: ca. 40 Euro



Sapperlot



Möglichst viele Wörter aus einer möglichst großen Anzahl an Buchstaben bilden, das ist das Ziel in diesem kniffligen Spiel. Es gibt Vorgaben auf Aufgabenplättchen und Buchstabenwürfeln, die den Spielern das Wörterbasteln erschweren. Und die Zeit darf auch nicht vergessen werden!

Auswahlliste 2005

Verlag: Spielteufel GmbH

Altersempfehlung: ab 10 Jahren

Anzahl der Spieler: 2 oder mehr

Preis: ca. 5,50 Euro



> Finopolis

Wirtschaft ist ein komplexes Themengebiet, das „Finopolis“ spielerisch angeht. In der Art von Monopoly lernen die Spieler – je nach Wünschen, Vorlieben und Lebenssituation im Spiel – den Umgang mit Geld kennen. Das Spiel eignet sich auch für größere Gruppen.



Auswahlliste 2003

Verlag: Aktuell-Spiele-Verlag

Altersempfehlung: ab 12 Jahren

Anzahl der Spieler: 3 bis 5

Preis: ca. 26 Euro

> Wolfsspuren



Individuelle und gemeinschaftliche Ziele gilt es, in diesem Taktikspiel als Wolf in einem Rudel zu verwirklichen. Dabei lernen die Spieler

viel über die Struktur eines solchen Rudels – von der Welpenaufzucht bis hin zur Jagd. Gewinner ist der Spieler mit den meisten Stärkepunkten, aber nur, wenn das Rudel nicht ausstirbt.

Auswahlliste 2004

Verlag: Spieltrieb GbR

Altersempfehlung: ab 12 Jahren

Anzahl der Spieler: 3 bis 6

Preis: ca. 25 Euro

> Nucleo

In diesem Spiel geht es um die Welt der Atome. Die Spieler müssen mit Hilfe von Elektronen (Stiften) die gegnerischen Protonen (Kugeln) fangen. Dabei wird von den Kontrahenten verlangt, sich in die dreidimensionale Geometrie hineinzuversetzen.

Auswahlliste 2004

Verlag: Pendoka

Altersempfehlung: ab 12 Jahren

Anzahl der Spieler: 1 oder mehrere

Preis: ca. 10 Euro



> Teampower



Zwei Teams treffen sich in diesem Quizspiel. Allerdings zählt nicht nur die richtige Antwort, sondern auch die passende Einschätzung, wie viele Fragen der Mitspieler beantworten kann. Oft hilft es, einen Mitspieler antworten zu lassen statt selbst anzutreten. Echtes Teamwork ist hier also unverzichtbar, und selbst wer nicht viel weiß, kann am Ende als Gewinner dastehen.



Preissträger 2004

Verlag: Aktuell-Spiele-Verlag
 Altersempfehlung: ab 12 Jahren
 Anzahl der Spieler: unbegrenzt
 Preis: ca. 15 Euro

> Vocabulantis

Eine variable Insel beherbergt Buchstaben. Die Spieler müssen diese durch Brücken miteinander verbinden, um die Bedeutung eines Passwortes zu entschlüsseln. Leichte und schwierige Aufgaben trainieren das Sprachverständnis der Kinder und geben Einblick in die englische Sprache.

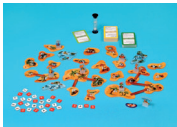
Auswahlliste 2005

Verlag: Zoch/Pons

Altersempfehlung: ab 2. Lernjahr Englisch

Anzahl der Spieler: 2 bis 6

Preis: ca. 25 Euro



3 Hefte + Geschenk für nur 7,50 €

statt 11,25 € im Einzelkauf!

Sie sparen
33%

...die Elternzeitschrift
mit wertvollen Informationen und Tipps
zu Erziehung, Familienalltag
und Bildung.

...die Kinderzeitschrift
„spiel mit“
Kinder finden darin jede Menge
zum Lachen, Entdecken, Begreifen,
Basteln, u.v.m.

pädagogisch
wertvoll!

Für Eltern mit Kindern
von 3 bis 7 Jahren

+ Ihr Geschenk!

GRATIS!

Sichern Sie sich jetzt
das „spielen und lernen“
Kennlernabo!

3 Hefte + Geschenk für nur € 7,50!

Gleich bestellen unter:

0 180- 500 77 24

(12 Cent/Min.)

Persönliche Bestellnummer: SL 675



Das tolle
„spielen und
lernen Jahrbuch“:
Ein ganzes Jahr
voll Fantasie. Ge-
schichten, Lieder
und Gedichte,
faszinierende Fotos
u.v.m. auf 126
Seiten, durchge-
hend farbig. Ihr
Dankeschön dürfen
Sie auf jeden Fall
behalten.

Gleich anfordern!

Studienkreis in Kürze

Der Studienkreis, ein Unternehmen der Cornelsen Verlagsgruppe, ist Deutschlands meistbesuchte Nachhilfeschule. Seit über 30 Jahren bieten wir kompetente Hilfe bei Lernproblemen und individuelle Förderung von Kindern und Jugendlichen.

Unser Erfolgskonzept

- > Individuelle Förderung in kleinen, fachbezogenen Lerngruppen
- > Qualifizierte Lehrkräfte
- > Regelmäßiger Austausch mit den Eltern
- > Zusammenarbeit mit den Lehrern der öffentlichen Schulen
- > Vermittlung von Lernstrategien
- > Eigene Lernmaterialien
- > Optimale Dauer der Förderung

Weitere spezielle Angebote

- > LRS – die Lese-Rechtschreib-Schule im Studienkreis
- > RS – die Rechen-Schule im Studienkreis
- > Hochbegabtenförderung

>> Gebührenfreie Rufnummer > 0800 111 12 18

