

Spiel, Spass und Learning

Von der Raupe zum Schmetterling



Illustration von Eric Carle (Raupe Nimmersatt)



Spielkatalog zur Förderung von Hirnfunktionen

Die Spiel- Nummern berufen sich auf die Ludothek Zofingen.

Auf der Homepage unter "Sortiment", kann jederzeit nachgesehen werden, ob das Spiel ausleihbar ist. (www.ludothek-zofingen.ch)

Die verschiedenen Rubriken werden auch fortlaufend aktualisiert und können unter Aktuell eingesehen werden.

Eine kurze Zusammenfassung über verschiedene Wahrnehmungsbereiche, die für eine gesunde Entwicklung von Bedeutung sind, findet sich unter:

https://www.unibielefeld.de/sport/events/pdf/BuschmaasScharkowski_2008text.pdf

Legende:

Spielname --> diesem Spiel ist auf der Ludo-homepage ein Link zu einem Erklärvideo hinterlegt.

Lateralität

(Präferenzdominanz, Händigkeit li/re)

<https://www.studienstiftung.ch/blog/2003/09/14/sommerakademie-ii-lateralitaet-links-rechts-eine-symmetrie-die-keine-ist/>

Unter Lateralität (Seitigkeit, Dominanz) versteht man den bevorzugten Gebrauch einer Körperseite, bessere Leistungen eines paarig angelegten Aufnahmeorgans (z.B. Augen, Ohren) oder eines Ausführungsorgans (z. B. Hände, Füße), grössere Geschicklichkeit oder Kraft. (Barth 2000/98) Die Festlegung der Händigkeit ist ein wichtiger Meilenstein und sollte im Normalfall vor Schuleintritt erfolgt sein.

Bimmelkette	1 plus	3	Haba	7672
Rondo Vario - Fädelspiel	1 – 4	3	Beleduc	9015
Perlen (Kunststoff)	1 plus	3	Educo	4043

Grobmotorik

(allgemeine Bewegungsabläufe der Muskeln)

Die Grobmotorik umfasst die Bewegungsfunktionen des Körpers, welche zur Gesamtbewegung dienen, wie: laufen, springen, klettern, hüpfen, balancieren, schwimmen etc. Grobmotorische Fähigkeiten werden bei Kindern am besten dadurch gefördert, indem man ihnen viel Platz zum Toben und Spielen bietet.

Balancierbrett - lang, für 2 Personen				6012.1
Pedalo klein			Hoerz	6029.5
Balancierbrett blau - Kunststoff	1		We Play	6143
Flusssteine - 6 Laufhügel	1 plus	3	Pro Spiel	6155
Hase hüpf - Bewegungsspiel m. Farbball	1 – 4	3	Ravensburger	8084
Balancier Fluss-Steine	1 plus	3	BEA	6102
Ratz-Fatz - in Bewegung	1 – 4	3	Haba	8190
Ab durch den Dschungel	2 – 4	4	Haba	8367
tiptoi - Dschungel Olympiade	1 – 6	4	Ravensburger	3680
Balancierschlange - zum Zusammenstecken	1 plus	4	BEA	6148
Balancierbrett - rund	1	5		6086
Balancierbrett - Kunststoff rot, rund	1	5		6012.5
Gummitwist - mit Buch	1 plus	5	Moses	6185

Feinmotorik

(feine, präzise Bewegungsabläufe)

<https://www.edu.de/lp/feinmotorik-staerken>

Die Feinmotorik umfasst die kleineren und präziseren Vorgänge wie Hand-, Fingerkoordination, Fuss-, Zehenbewegungen und Gesichts- und Mundmotorik. Wohldosierte und kontrollierte Bewegungen können besonders beim Malen, Zeichnen, Schreiben und im Umgang mit Werkzeugen gefördert werden.

Domino-Stafette				3211.1
Stempelbilder - Verkehr				4017
Stempelbilder - Waldtiere				4016.1
Bauklötze (kapla) Holz				1039.1
Magnet-Schildkröte - Holz	1	3		3121
Fischerspiel - Magnetisch	1	3		7058.1
Magnetspiel Straßenverkehr	1 plus	3	Haba	2046
Tier auf Tier Schweiz	2 – 4	3	HABA	8262
Tierbilder ausnähen	1 plus	3		2354

Feinmotorik

Times up! Kids	2 – 12	4	Repos	8636
Sketchy Zeichenspiel	2 – 6	4	Beleduc	8851
Octopus - Empfehlung Kinderspiel 2019	2 – 4	4	Djeco	8986
Magnaef	1 plus	4	Naef	3335
Magnettafel gross	1 plus	4	Beleduc	3035
Logi Pic - mit Magnetstift	1 plus	4	Beleduc	3522
Raben stapeln	1 – 4	4	drei Hasen ...	8825
Käpt'n Pedro - Feinmotorik	2 – 4	4	Beleduc	7455
Infinello	1 plus	4	Selecta	3519
Moringa - Holzfädel-Spiel	1 plus	4	Beleduc	3354
Lukas, wie man eine Schleife bindet	2 – 6	4	Amigo	8909
Hands up	2 – 8	5	Schmidt	8202
Bananadrama	2 – 6	5	VSK	7600
Move & Twist	2 – 6	5	Beleduc	8402
Tier auf Tier – Stapel-Memo	2 – 4	5	Haba	8815
Erstes Schreibspiel - ABC	1 – 4	5	Ravensburger	9006
Tier auf Tier - das grosse Abenteuer	2 – 4	5	Haba	8159
Spirograph - Tech, Koffer orange	1 plus	5	Parker	4014.2
Logi-Geister - Zahnradspiel	2 – 4	5	Ravensburger	7408
Kippelino - Geschicklichkeit	1 – 4	5	NSV	3852
Schreiben ? - Bögen, Linien	2 – 4	5	Kosmos	8519
Stempelbilder - Bauernhof	1 plus	5	Ravensburger	4018
Graficus - Muster zeichnen	1 plus	5	Magneto	7980
Schreib- und Magnettafel	1 plus	5	Berchet	2306
Pompons mit Buch	1 plus	5	Inox	4045
Zieh Leine, Flynn	2 – 5	5	Moses	8534
Times up family	4 – 12	7	Repos	8282
Geschenkschachteln basteln	1 plus	7	Mondo	4055
Buongiorno Signorina	2 – 6	8	moses	8601
Graffiti - Partyspiel	3 – 6	10	Game Factory	8292

Taktile Wahrnehmung

(Berührungs- / Tastwahrnehmung)

https://www.zeka-ag.ch/index.cfm?action=act_getfile&doc_id=102770&search=Taktile%20Wahrnehmung&mandant=zekaagwww

Informationen werden von Rezeptoren auf unserer Hautoberfläche wahrgenommen und ans Gehirn weiter geleitet. Die taktile Wahrnehmung ermöglicht uns Oberflächenstrukturen, (rau, glatt), Konsistenz (fest, weich, hart,) zu unterscheiden, wie auch vertraute Gegenstände oder geometrische Formen durch tasten zu identifizieren.

Planet der Sinne - Wahrnehmungsförderung	2 – 4		Haba	7874
Mein erster Lernspielzoo	2 – 4		Haba	8785
Spiky - Holz	2 – 4	3	Beleduc	8583
Tactile Discs - Geschicklichkeit	1 plus	4	Gonge	6156
Balamari	2 – 4	4	Beleduc	8487
Riesenzoo: Tactile farm	1 plus	4	Djeco	3041
Farmanimo - Holz Tastspiel	1 – 4	4	Djeco	8696

Taktile Wahrnehmung

Senso Pfad XL - 9 Füsse	1 plus	4	Erzi	6008
Tast-Domino - Holz	1 plus	4	Plan Toy	8780
Tast- und Fühlmemo - Holz	1 plus	4	BEA	8684
Blinde Kuh	1 plus	4	Ravensburger	7405
Fühlzwerge	2 – 4	4	Schmidt	8421
Trampeltiere	3 – 5	5	Haba	8596
Kri-Kra-Krabbelei - Fühl-Memo	2 – 4	5	Haba	8608

Kinästhetische Wahrnehmung

(Muskel- / Bewegungswahrnehmung)

https://www.zeka-ag.ch/index.cfm?action=act_getfile&doc_id=103002

Im Gegensatz zur taktilen Wahrnehmung nehmen die Rezeptoren keine Reize von aussen, sondern die des eigenen Körpers auf. Die Rezeptoren befinden sich in den Muskeln und Sehnen. Sie nehmen ihre Informationen über Körperbewegungen auf und sind erforderlich, um dosierte, kontrollierte Bewegungen, ohne visuelle Kontrolle, zu planen.

Panto Mimo	1 plus	4	Erzi	2255
Ratz-Fatz - in Bewegung	1 – 4	4	Haba	8190

Körperschema

<http://www.lern-programme.ch/wahrnehmung10.php>

Das Körperschema bildet eine wichtige Grundlage für die Raumwahrnehmung und die Raumorientierung, welche für das Erlernen der Kulturtechniken (Schreiben, Mathematik) eine grosse Bedeutung haben (vgl. Sägesser, 2010). Ein intaktes Körperschema setzt das Zusammenspiel des taktilen, kinästhetischen und vestibulären (das Gleichgewicht betreffend) Sinnessystem voraus.

Panto Mimo	1 plus	4	Erzi	2255
tiptoi - Dein Körper und Du	1 – 4	4		3621
Erwin der kleine Patient - mit Organe	1 plus	4	Sigikid	8013
Misch Masch	2 – 6	5	Zoch	8846
Doodle Monster	1 plus	5	Beleduc	8461
Ausser Rand & Band - Würfelspiel	2 – 4	7	Zoch	7189

Visuelle Wahrnehmung

Visuelle Wahrnehmung

Um Handbewegungen exakt und zielgerichtet ausführen zu können, braucht es die visuelle Wahrnehmung (Heimberg, 2011, 48). Zimmer (1995, 69-72) teilt das visuelle System in acht Teilbereiche auf

1. Die Figur-Grund-Unterscheidung ermöglicht eine einzelne Figur in einem Gesamtbild wahrzunehmen.
2. Die visumotorische Koordination oder auch Auge-Hand-Koordination, beschreibt die Fähigkeit das Sehen und Bewegen des Körpers miteinander zu verknüpfen und aufeinander abzustimmen.
3. Dank der Wahrnehmungskonstanz können geometrische Formen unabhängig von ihrer Größe und Lage als gleiche Figur erkannt werden.
4. Die Wahrnehmung in der Raumlage ermöglicht dem Beobachter die Lage eines Gegenstandes in Bezug auf sich selber einzuordnen ("vor", "hinter", "unter", "über", "neben").
5. Das Erkennen räumlicher Beziehungen hilft einem Betrachter mehrere Gegenstände in Bezug auf sich selber und in Bezug zueinander wahrzunehmen ("zwischen", "übereinander", "untereinander", "nebeneinander").
6. Die Formwahrnehmung ermöglicht, verschiedene Formen voneinander zu unterscheiden, gleiche Formen einander zuzuordnen oder auf entsprechenden Darstellungen zu erkennen. Mit etwa zwei Jahren ist es einem Kind möglich einfache geometrische Figuren in passende Formen einzusetzen.
7. Die Farbwahrnehmung erlaubt, Farben zu sehen und zu unterscheiden. Allerdings kann eine Farbfehlsichtigkeit erst festgestellt werden, sobald ein Kind sich mit dem Benennen der Farbnamen sicher ist.
8. Das visuelle Gedächtnis wird benötigt um sich an Gesehenes zu erinnern. Es ist eine wichtige Bedingung um Symbole, Zahlen, Buchstaben richtig zu speichern.

Augenmuskelkontrolle

Eine wichtige Voraussetzung für das Lesen und Schreiben lernen ist die Fähigkeit, mit den Augen bei ruhiger Kopfhaltung u.a. ein Objekt fixieren, einer Linie zu folgen oder bewegende Objekte verfolgen zu können.

Finde den Weg	1 plus	4		7852
Windy Woody	2 – 6	5	Piatnik	8915
Matching Tails - Schnurspiel	2 – 4	5	Beleduc	9016
Indigo	2 – 4	7	Ravensburger	8320
Panic Lab	2 – 10	7	Gigamic	8370
escape the Labyrinth - kooperativ	1 – 4	7	Ravensburger	7273
Mein Lotta Leben - Alles voller Kaninchen	2 – 4	7	Kosmos	7282

Gestalt- Form-Auffassung

Optisch wahrgenommene Muster erfassen und wiedergeben können.

Digit	2 – 4	7	Piatnik	3840
-------	-------	---	---------	------

Optische Diskriminationsfähigkeit

(visuelle Aufmerksamkeitsspanne)

https://aso.haeferle.name/fordermaterialien/optische_wahrnehmung/Finde_die_gleichen_Blumen.pdf

Ist die Fähigkeit, die Raumlage von Gegenständen/ Dingen zu erkennen und feine Unterschiede zwischen einander ähnlich aussehenden optischen Gebilden zu erkennen.

Crocs' Socks!	1 plus	4	BS	8341
Differix	1 – 4	4	Ravensburger	7022.2
Dobble Kids	2 – 5	4	Asmodee	8674

Optische Diskriminationsfähigkeit

Dobble - Blechbox	2 – 6	5	Asmodee	8878
Mimikri	2 – 4	5	Zoch	8358

Visuelle Figur-Grund-Erfassung

Die Figur-Grund-Unterscheidung ermöglicht eine einzelne Figur in einem Gesamtbild wahrzunehmen.

Topologo Geo - Holzschachtel	1 plus	4	Beleduc	2358
------------------------------	--------	---	---------	------

Visuelles Gedächtnis

Das visuelle Gedächtnis wird benötigt um sich an Gesehenes zu erinnern. Es ist eine wichtige Bedingung um Symbole, Zahlen, Buchstaben richtig zu speichern.

Wer wohnt wo? - 3-D Memo Holz	2 – 6	4	Klaus Zoch	8663
Teddy Trio - Erinnerungsvermögen	2 – 4	4	Beledec	7437
Vice Versa - Schau genau	1 plus	5	Amigo	8526
Speed Colors - kunterbunte Spass	1 plus	5	Game Factory	8912
Gute Nacht Monster	2 – 4	5	Pegasus	8906
Magic School - ausw. Sp.d.J 20	1 plus	5	Djeco	3835
Memo Dice	2 – 4	7	Amigo	8876
Deja-vu	2 – 6	7	Amigo	8821

Visuelles Operieren / Handlungsplanung

(unter anderem räumliches Denken, Reihenbildung, Größenbeziehungen, Erhaltung der Zahl)
Konkretes Handeln mit Materialien im dreidimensionalen Raum.

Ringding	1 plus	4	Amigo	8180
Find Monty	2 – 4	4	Beleduc	8377
Foto Fish	2 – 4	4	Pegasus	9002
Regenbogen-Kieselsteine	1 plus	5	BEA	3130
Cubeez - Gesichter legen	1 plus	5	Blue Orange	7210
Katamino duo	2	5		7079
Meta Forma - Logik in Formen	1 plus	5		3010
Kleine Fische	2 – 4	6		3804

Handlungsplanung

Was muss ich tun um an ein bestimmtes Ziel zu gelangen? Gedankliches Planen und Gestalten von Tätigkeiten sind grundlegende Fähigkeiten für das rechnerische Denken.

Baufix Grundkasten - Grundkasten	1 plus			1021.2
Cuboro standard - Holz	1 plus			1064
Schiebe Sortierspiel	1 plus	4		2300
Benjamin Blümchen - Schiebe-Memo	2 – 4	4	Schmidt	8568
Go Go Gelato	2 – 4	5	Blue Orange	8955
Dinosaurier	1 plus	5	Smart Games	3141
BrainBox - Finde den Unterschied Ferien	1 plus	5	Green Board	8985
Three little Piggies - Logicgame	1 plus	5	Smart Games	3517
Labyrinth Junior	2 – 4	5	Ravensburger	7608.1
Pigasus - Schnelligkeit	2 – 8	7	Brain Games	7215
Crazy Cups - mit Zusatzkarten	2 – 4	7	Amigo	8423
Animouv - As d'Or 2017	2	7	Dejco	8838

Handlungsplanung

Dr. Eureka - Reagenzgläser auffüllen	2 – 4	7	Pegasus	8805
--------------------------------------	-------	---	---------	------

Zählkompetenz/ Mengenerfassung

(Würfelbilder)

Das Zählen ist ein grundlegender Baustein der mathematischen Entwicklung. Sie setzt sich aus verschiedenen Zählprinzipien zusammen. (Prinzip der stabilen Rangfolge8 Reihenfolge der Zahlenwörter bleibt immer gleich), Eins-Eins-Prinzip (Ein-zu-Eins-Zuordnung), Kardinalprinzip (wie viele?), Prinzip der Irrelevanz der Reihenfolge, (flexibles Zählen, bei einer beliebigen Zahl mit Zählen beginnen) Anfangs zählen die Kinder die Gegenstände oder Würfelzahlen noch mit den Fingern ab, in einem späteren Schritt, sollte ihnen die visuelle Mengenerfassung mittels der Augen auch ohne Zuhilfenahme der Finger gelingen.

3 Gnus und 7 Kakadus - Fit für den Einschulun	2 – 4	4	Haba	8382
Erbsenzählen - zählen und addieren	2 – 5	5	Haba	8979
Biss 20	2 – 8	7	Drei Magier	3853

Phonologische Bewusstheit

(auditive Aufmerksamkeit; Lautanalyse und Lautsynthese) (Reimpaare, Silben, Anlaute)

https://www.zebis.ch/sites/default/files/teaching_material/phonologische_bewusstheit.pdf

Sich auf Gehörtes zu konzentrieren und sich auf die Aufnahme von akustischen Reizen einstellen ist eine grundlegende Voraussetzung (vgl. Zimmer, 1995, S. 91). Die Phonologische Bewusstheit gilt als zentrale Fähigkeit zum alphabetischen Zugang und damit zum lautgetreuen Lesen und Schreiben. Unter der phonologischen Bewusstheit versteht man die Fähigkeit, die Struktur der Lautsprache zu erkennen und mit Sprachelementen zu "spielen". Phonologische Bewusstheit in engerem Sinne: Lautanalyse (Anlautbestimmung); Lautsynthese (Laute verbinden) Phonologische Bewusstheit in weiterem Sinne: Silbensegmentierung (Silbentrennung), Reimpaare erkennen.

Spiel und sprich mit Bello	1 – 3	4	Ravensburger	8769
Die freche Sprech-Hexe	2 – 4	4	Ravensburger	8625
Silben-Rallye Europa - Gesch.	2 – 4	5	Haba	7972
Verfühlt nochmal! Buchstaben und Laute	1 – 4	5	Haba	8730
Sprehdachs	1 – 6	5	Huch!	7985
ABC-Insel	2 – 4	5	Ravensburger	7011
Mission Silbenrätsel - Sprache, Memo	2 – 4	5	Haba	8854
Häuptling Bumm-Ba-Bumm - fex	3 – 5	5	Haba	8489
Silben-Rallye Europa - Gesch.	2 – 4	5	Haba	7972

Wortschatz / DAZ

(Deutsch als Zweitsprache)

Ohne Wörter keine Sprache. Wissen und Sprache stehen in einem direkten Zusammenhang. Durch Sprache werden "sowohl interne als auch externe Wissenspotentiale erschließbar (...), die ansonsten unzugänglich bleiben würden" (Apeltauer, 2014, S. 239).

Papperlapapp - Sprechen, hören, fühlen	3 – 6	4	Haba	7979.1
Grunz, Miau & Muh	2 – 4	5	Haba	8758
Monsterquatsch	1 – 4	5	Haba	8372
Quick Couic	2 – 4	6	Djeco	8811
Inspektor Nase	2 – 5	7	NSV	7392

Phonematische Diskriminationsfähigkeit

Mit Hilfe dieser Fähigkeit ist es möglich, ähnlich klingende Buchstaben wie b und p im gesprochenen Wort zu unterscheiden (vgl. Barth, 2003, S. 90).

Phonematische Diskriminationsfähigkeit

Li-La-Laut / Li-La-Loud	2 – 6	5	Nürnberger	3806
Ohren auf	2 – 6	5	Amigo	8278

Sprachgedächtnis

(auditive Merkfähigkeit)

Gehörtes wieder zu erkennen und bei Bedarf abzurufen ist auf die auditive Merkfähigkeit zurückzuführen. Sie ist wichtig, um die Reihenfolge der Buchstaben eines Wortes zu erkennen und zu speichern (vgl. Zimmer, 1995, S. 91). Bei kleinen erzählten Geschichten den Inhalt erfassen und die wesentlichen Hauptgedanken in einem logischen Zusammenhang nachzuerzählen ist eine wichtige Kernkompetenz im schulischen Alltag.

Ratzolino - Lernspiel	2 – 6	4	Haba	7886.1
Märchen Memo Box - mit Märchenbuch	1 – 4	5	Moses	8861
Das kleine Buchtheater - Holzbuch m. Märlibuc	1 plus	5		2361
Storiez - Märchen, Krimi, Lovestory	2 – 5	7		3805

Viel Spass beim Spielen!