

Spiel, Spass und learning

Von der Raupe zum Schmetterling



Illustration von Eric Carle (Raupe Nimmersatt)

Spiele zur Förderung von Hirnfunktionen

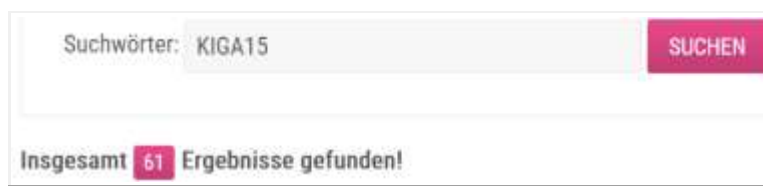
für Kleinkinder bis Unterstufe. (Zyklus 1)

Die LUDO-Nr ist die Spielnummer der Ludothek Zofingen. Auf der Homepage www.ludothek-zofingen.ch kann jedes Spiel einzeln aufgerufen werden. Einfach LUDO-Nr im "Spiel suchen" Feld eingeben.

Oder ganze Gruppe suchen. Statt Spielnummer "KIGA##" ins Suchfeld eintragen. Es werden alle vorhandenen Spiele aufgelistet. (## = Abschnittnummer, z.B.: "KIGA5" listet die 3 Spiele zum Thema "Lateralität" auf. Oder: KIGA15)

Feinmotorik

15



Suchwörter: KIGA15 **SUCHEN**

Insgesamt **61** Ergebnisse gefunden!

Ins Feld [Suchen] "KIGA" und ohne Leerschlag Abschnittnummer eintragen!

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

https://shop.thieme.de/media/08/2c/11/1653309132/9783132428447_musterseite.pdf
https://studyflix.de/biologie/kognitive-faehigkeiten-6903?topic_id=318

Viel Spass!

Autorin: Renate Joss

Legende:



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

Spielname

--> Kooperatives Spiel


Lateralität

05

(Präferenzdominanz, Händigkeit li/re)

https://shop.thieme.de/media/08/2c/11/1653309132/9783132428447_musterseite.pdf

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) Die Festlegung der Händigkeit ist ein wichtiger Meilenstein und sollte im Normalfall vor Schuleintritt erfolgt sein.

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag	LUDO-Nr
Bimmelkette	ab 3	1 plus	Haba	7672
Perlen (Kunststoff) auffädeln	ab 3	1 plus	Educo	4043
Rondo Vario Fädelspiel	ab 3	1 – 4	Beleduc	 9015

(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.

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

(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.

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag	LUDO-Nr
Little balancing	ab 2	2 – 4	Djeco	9043
Magnetspiel Straßenverkehr	ab 2	1 plus	Haba	2046
Auweia, Frau Geier!	ab 3	1 – 4	HABA	8053
Bauklötze (kapla) Holz	ab 3	1		1039.1
Fischerspiel Magnetisch	ab 3	1	Herder	7058.1
Huhn Geschicklichkeit Wall Game	ab 3	2 plus	Classic World	3140
Infinello	ab 3	1 plus	Selecta	3519
Käpt´n Pedro Feinmotorik	ab 3	2 – 4	Beleduc	7455
Logi Pic mit Magnetstift	ab 3	1 plus	Beleduc	3522
Magnet-Schildkröte Holz	ab 3	1	Hape	3121
Magnettafel gross	ab 3	1 plus	Beleduc	3035
Marbelino 1 Größen + Farben sortieren	ab 3	1 plus	Beleduc	9080
Octopus Empfehlung Kinderspiel 2019	ab 3	2 – 4	Djeco	8986
Raben stapeln	ab 3	1 – 4	drei Hasen ...	 8825
Step by step - Animo and Co	ab 3	1 plus	Djeco	9018
Tier auf Tier Schweiz	ab 3	2 – 4	HABA	8262
Tierbilder ausnähen	ab 3	1 plus		2354
Walli Wickelspinne	ab 3	2 – 4	Haba	9078
Fädelbild (Schmetterling)	ab 4	1 plus	Beleduc	
Lukas, wie man eine Schleife bindet	ab 4	2 – 6	Amigo	8909
Magnaef	ab 4	1 plus	Naef	3335
Moringa Holzfädel-Spiel	ab 4	1 plus	Beleduc	3354
Schreiben ? Bögen, Linien	ab 4	2 – 4	Kosmos	8519
Sketchy Zeichenspiel	ab 4	2 – 6	Beleduc	8851
Speedy Roll Kinder-Spiel des Jahres 2020	ab 4	1 – 4	Lifestyle	8997
Times up! Kids	ab 4	2 – 12	Repos	8636
Bananadrama	ab 5	2 – 6	VSK	7600
Domino-Stafette	ab 5	1 plus	Carlit	3211.1
Erstes Schreibspiel ABC	ab 5	1 – 4	Ravensburger	9006
Floh im Zoo	ab 5	2 – 4	Schmidt	 7575
Graficus Muster zeichnen	ab 5	1 plus	Magneto	7980
Honey - Pollensammeln	ab 5	2 – 4	Pegasus	 7599
Logi-Geister Zahnradspiel	ab 5	2 – 4	Ravensburger	7408
Move & Twist	ab 5	2 – 6	Beleduc	8402

(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.

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag	LUDO-Nr
Pompons mit Buch	ab 5	1 plus	Inox	4045
Schreib- und Magnettafel	ab 5	1 plus	Berchet	2306
Stempelbilder Bauernhof	ab 5	1 plus	Ravensburger	4018
Stempelbilder Verkehr	ab 5	1	Ravensburger	4017
Stempelbilder Waldtiere	ab 5	1	Ravensburger	4016.1
Tier auf Tier – Stapel-Memo	ab 5	2 – 4	Haba	8815
Tier auf Tier das grosse Abenteuer	ab 5	2 – 4	Haba	 8159
Flexi Ball	ab 6	1	BEA	3261
Hands up	ab 6	2 – 8	Schmidt	8202
Holterdiepolter - Geschicklichkeit	ab 6	2 – 5	Oink Games	6260
Wolkenschiff	ab 6	2 – 4	AMIGO	7690
Zieh Leine, Flynn	ab 6	2 – 5	Moses	8534
Federflink - Vögel	ab 7	2 – 4	Piatnik Deutschland	7805
Geschenkschachteln basteln	ab 7	1 plus	Mondo	4055
Times up family	ab 8	4 – 12	Repos	8282

(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.

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag	LUDO-Nr
Blinde Kuh	ab 3	1 plus	Ravensburger	7405
Lappen schnappen Fühlspiel	ab 3	1 – 4	Haba	8954
Mein erster Lernspielzoo	ab 3	2 – 4	Haba	8785
Riesenzoo: Tactile farm	ab 3	1 plus	Djeco	3041
Spiky Holz	ab 3	2 – 4	Beleduc	8583
Farmanimo Holz Tastspiel	ab 4	1 – 4	Djeco	8696
Fühlzwerge	ab 4	2 – 4	Schmidt	8421
Kri-Kra-Krabbelei Fühl-Memo	ab 4	2 – 4	Haba	8608
Planet der Sinne Wahrnehmungsförderung	ab 4	2 – 4	Haba	7874
Senso Pfad XL 9 Füße	ab 4	1 plus	Erzi	6008
Tactile Discs Geschicklichkeit	ab 4	1 plus	Gonge	6156
Tast- und Fühlmemo Holz	ab 4	1 plus	BEA	8684
Touch it - Animals	ab 5	2 – 6	Huch Verlag	9132
Trampeltiere	ab 6	3 – 5	Haba	
Trapenum	ab 7	2 – 4	Alfaset	8172

(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.

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag	LUDO-Nr
Ratz-Fatz - in Bewegung	ab 3	1 – 4	Haba	8190
Panto Mimo	ab 4	1 plus	Erzi	

<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.

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag	LUDO-Nr
Erwin der kleine Patient mit Organe	ab 1	1 plus	Sigikid	8013
Panto Mimo	ab 4	1 plus	Erzi	2255
Doodle Monster	ab 5	1 plus	Beleduc	8461
Move & Twist	ab 5	2 – 6	Beleduc	8402
Cortex Challenge Kids Tactile	ab 6	2 – 6	Asmodee	 9024
Misch Masch	ab 6	2 – 6	Zoch	8846
Ausser Rand & Band Würfelspiel	ab 7	2 – 4	Zoch	7189
Cortex Challenge Tactile	ab 8	2 – 6	Asmodee	 9025

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.

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag	LUDO-Nr
Crococroc	ab 3	1	Djeco	9128
Formen- und Farbsortierbrett - Holz	ab 3	1	Playtive	2091
Beethupferl	ab 4	1 – 4	Zoch	 9095
Logic! Games - Wo ist Wanda?	ab 4	1	HABA	 9092
Da kommt der Wurm raus	ab 5	2 – 5	Zoch	9090

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.

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag		LUDO-Nr
Matching Tails Schnurspiel	ab 3	2 – 4	Beleduc		9016
Finde den Weg	ab 4	1 plus	GoGetter		7852
Funny Fishing	ab 4	2 – 5	Drei Magier		
Cadomino	ab 5	1 plus	Djeco		
escape the Labyrinth kooperativ	ab 6	1 – 4	Ravensburger		7273
Windy Woody	ab 6	2 – 6	Piatnik		8915
Indigo	ab 7	2 – 4	Ravensburger		8320
Mein Lotta Leben Alles voller Kaninchen	ab 7	2 – 4	Kosmos		7282
Tanttrix	ab 7	2 – 4			
Panic Lab	ab 8	2 – 10	Gigamic		8370

Optisch wahrgenommene Muster erfassen und wiedergeben können.

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag	LUDO-Nr
Eduludo: Shapes	ab 3	1 plus	Dejco	9030
Eduludo: Sticks	ab 4	1 plus	Djeco	9031
Digit	ab 8	2 – 4	Piatnik	 3840

(visuelle Aufmerksamkeitsspanne)

https://aso.haeefe.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.

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag		LUDO-Nr
Otti Panzerotti		2 – 4	Piatnik GmbH		9066
Crocs' Socks!	ab 4	1 plus	BS		8341
Differix	ab 4	1 – 4	Ravensburger		7022.2
Dobble Kids	ab 4	2 – 5	Asmodee		8674
Schmetti Colorette	ab 4	2 – 4	Beleduc		
Dobble Blechbox	ab 5	2 – 6	Asmodee		8878
Switch it!	ab 5	2 – 8	FlexiQ		7797
Mimikri	ab 6	2 – 4	Zoch		8358
step by step Symetrie und Co	ab 6	1 plus	Djeco		9049

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

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag	LUDO-Nr
Regenbogen Tieramid	ab 4	1 plus	BEA	
Topologo Geo Holzschachtel	ab 4	1 plus	Beleduc	2358
Erster sein! Dschungel Wimmel-Such-Spiel	ab 5	2 plus	Laurenc king	7562
MYSTERIX	ab 5	1 Plus	Djeco	 9032
Wer versteckt sich hier im Dschungel schnell st	ab 5	1 plus	Laurenc king	7460
Puzzle__100 Teile mit Buch - in der Nacht	ab 6	1	Usborne-Verlag	3135











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

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag	LUDO-Nr
Memo-Friends	ab 3	1 plus	Goula	9040
Teddy Trio Erinnerungsvermögen	ab 3	2 – 4	Beldeuc	7437
Grabbit Gemüsesuche	ab 4	2 – 4	Smart Games	3181
Magic School	ab 4	1 plus	Djeco	3835
Spacio éduludo	ab 4	1 plus	Djeco	9014
Wer wohnt wo? 3-D Memo Holz	ab 4	2 – 6	Klaus Zoch	8663
Zungen Raus! - Merkspiel	ab 4	2 – 4	Blue Orange	9098
Gute Nacht Monster	ab 5	2 – 4	Pegasus	8906
Pattern Party!	ab 5	2 – 4	FlexiQ	7796
Speed Colors kunterbunte Spass	ab 5	1 plus	Game Factory	
Vice Versa Schau genau	ab 5	1 plus	Amigo	 8526
WAS WAR WO? - in Blechbox	ab 5	2 – 4	Moses	8003
Biberbande	ab 6	1 – 4	Amigo	7879
Cami Chamäleon - Memo	ab 6	2 – 4	HABA	7723
Oh No! - Drunter und Drüber	ab 6	2 – 6	moses	3920
Robot Face Race	ab 6	2 plus	Game Factory	8634.1
Oh my Pigeons!	ab 7	2 – 5	Ravensburger	 6068
Deja-vu	ab 8	2 – 6	Amigo	 8821
Memo Dice	ab 8	2 – 4	Amigo	 8876

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

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag		LUDO-Nr
Find Monty	ab 4	2 – 4	Beleduc		8377
Foto Fish	ab 4	2 – 4	Pegasus		9002
Ringlding	ab 4	1 plus	Amigo		8180
Topologix	ab 4	1 plus	Djeco		
Crocs' Socks!	ab 5	2 plus	BS		8341
Katamino duo	ab 5	2			
Mandaly Wald	ab 5	1 plus	Erzi		9039
Meta Forma Logik in Formen	ab 5	1 plus	Fox Mind		3010
Monster Mash	ab 5	2 – 10	FlexiQ		3930
Pattern Party!	ab 5	2 – 4	FlexiQ		7796
Regenbogen-Kieselsteine	ab 5	1 plus	BEA		3130
SIMILIX - suchen	ab 5	2 – 5	Djeco		8054
Takamachi	ab 5	2 – 4	FlexiQ		7795
Verflixtes Quadrat	ab 5	1 plus	Magellan		2070
Cubeez Gesichter legen	ab 6	1 plus	Blue Orange		7210
Ze Mirror Tiere Animals	ab 6	1 plus	Djeco		3169
Blokus	ab 7	2 – 4	Sekkoia		7850
Kleine Fische	ab 7	2 – 4	Gold sieber		3804
Linx - Schere, Stein, Papier	ab 7	2 – 4	Kosmos		7074
Das verrückte HAUS	ab 8	2 – 6	Game Factory		7760
Rubik's Race	ab 8	2 – 4	Jumbo Spiele		3257

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

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag		LUDO-Nr
Peek-A-Zoo	ab 2	1	Smart Games		9099
Baufix Grundkasten Grundkasten	ab 3	1 plus	Baufix		1021.2
Gravitrax Junior - Starter Set - My Ice World	ab 3	1	Ravensburger		1135
GraviTrax Junior - Starter-Set L Jungle	ab 3	1	Ravensburger		1134
Magformers - 14 Teile	ab 3	1	Magformers		3446.1
Magformers - Amazing Police Set	ab 3	1	Magformers		3446.2
Magnetspiel Sudoku - für die Kleinen	ab 3	1	die Spiegelburg		3023
Pin Pon! Feuerwehr	ab 3	2 – 5	Djeco		9069
Safari Park Jr. / Fotosafari	ab 3	1 plus	Smart Games		3264
Skyjo Junior	ab 3	2 – 5	Magilano		3923
SMARTMAX - Power Vehicles	ab 3	1	Smartmax		1133
Three little Piggies Logicgame	ab 3	1 plus	Smart Games		3517
Bunny Boo	ab 4	1	Smart Games		3452
Chaos auf der Koppel / Smart Farmer	ab 4	1	Smart Games		3144
Color Code	ab 4	1	Smart Games		3479
Dornröschen Deluxe de Luxe	ab 4	1	Smart Games		3076
Dress Code / Kunterbunt	ab 4	1	smart Games		3262
Fairy Land bunte Bälle drücken	ab 4	2 – 4	Beleduc		9059
Rotkäppchen de Luxe	ab 4	1	Smart Games		3007
Schiebe Sortierspiel	ab 4	1 plus			2300
Snow White Deluxe	ab 4	1	Smart Games		3172
Cuboro Junior - Starter Set	ab 5	1	Cuboro		1131
Go Go Gelato	ab 5	2 – 4	Blue Orange		8955
Jungle Taquin - Schiebespiel	ab 5	2	Djeco		7008
Labyrinth Junior	ab 5	2 – 4	Ravensburger		7608.1
Logic! Games - Freddy & Co. - Legespiel	ab 5	1	HABA		9093
Turtle Tactics - Magnetic	ab 5	1	Smart Games		3236
BrainBox - Finde den Unterschied Ferien	ab 6	1 plus	Green Board		8985
Crazy Cups mit Zusatzkarten	ab 6	2 – 4	Amigo		8423
Cuboro standard Holz	ab 6	1 plus	Cuboro		1064
Dinosaurier	ab 6	1 plus	Smart Games		3141
Dr. Eureka Reagenzgläser auffüllen	ab 6	2 – 4	Pegasus		8805
Finde den Weg	ab 6	1	Go Getter		7852
IQ Gears	ab 6	1	Smart Games		3274
Laser Maze Junior - Thinkfun	ab 6	1 plus	Ravensburger		3258
Logic! Games - Milo's Wasserpark	ab 6	1	HABA		9094
LogiCase Extension Set Baustelle	ab 6	1	HABA		3166
Monsters Hide & Seek	ab 6	1	Smart Games		3147

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

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag	LUDO-Nr
Serpentiles - Verbinde den Weg	ab 6	1	Thinkfun	3253
Shooting Stars Magical Logic	ab 6	1	Smart Games	3145
Smart Dog / Pfoten Parcours - Obstacle Run	ab 6	1	Smart Games	3281
Squirrels go Nuts! / Ran an die Nüsse!	ab 6	1	Smart Games	3282
Vikings Brainstorm	ab 6	1	Smart Games	 3489
#TheUpsideDownChallenge Game verkehrt	ab 7	2 plus	Ravensburger	7494
Animouv As d'Or 2017	ab 7	2	Dejco	
Anti-Virus	ab 7	1 plus	SMART GAMES	3004
Cats & Boxes	ab 7	1	Smart Games	3230
colour catch Geko, Frösche, Libellen	ab 7	1	Smart Games	 3134
D-ICED Würfelogik	ab 7	1	Huch	 3175
Fauna Logic	ab 7	1	Huch	3216
Grizzly Gears Bärenwald	ab 7	1	Smart Games	3223
Horse Academy Pferdeparcour	ab 7	1	Smart Games	3189
IQ DIGITS	ab 7	1	Smart Games	3165
Jumpin' so hüpf der Hase	ab 7	1	Smart Games	3045
Passt nicht!	ab 7	2 – 6	Schmidt Spiele	 3901
Pigasus Schnelligkeit	ab 7	2 – 8	Brain Games	 7215
Pirates Crossfire / Piraten Schlacht	ab 7	1	Smart Games	3284
Roll on!	ab 7	1	Huch	 3136
Rushhour	ab 7	1	Thinkfun	7814.1
Safari Suchen & Finden	ab 7	1	Smart Games	3224
Tower Stacks / Alpenburg	ab 7	1	Smart Games	 3248
Air Port Denksport Legespiel	ab 8	1	Smart Games	3220
Asteroid Escape Navigate	ab 8	1	Smart Games	3046
By the Book - Bücherregal	ab 8	1 plus	HCM Kinzel	3247
Catan - Logik Rätsel	ab 8	1	Kosmos	3158
Flip n Play - Topsy Turtles	ab 8	1 plus	Ravensburger	3266
GraviTrax - The Game Impact	ab 8	1	Ravensburger	3200
GraviTrax Starterset	ab 8	1 plus	Ravensburger	 1015.1
GraviTrax The Game Course	ab 8	1	Ravensburger	3201
Gravity Maze Falling Marble	ab 8	1	Thinkfun	3091
IQ Circuit	ab 8	1	Smart Games	3168
IQ Stars Smart Games	ab 6	1	Smart Games	3208
IQ Stixx	ab 8	1	Smart Games	3190
Kugel Geschicklichkeit Plastik Perplexus	ab 8	1	Perplexus	 3204
Treasure Island / Schatzinsel	ab 8	1 plus	Smart Gaems	3283
Ubongo Brain Games	ab 8	1	Kosmos	3187

(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.

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag	LUDO-Nr
bambino LÜK - Erstes Zählen	ab 3	1 plus	Westermann	9107
Quantitix	ab 4	1 plus	Djeco	
Diamenticato (*)	ab 5	2 – 4		
Erbsenzählen zählen und addieren	ab 5	2 – 5	Haba	 8979
mini Lük - Zahlen und Zählen mit der Maus	ab 5	1 plus	Westermann Lernsp	9109
Puzzle__54 Teile - Zahlen 1 - 10	ab 5	1 plus	Djeco	3271
Biss 20	ab 7	2 – 8	Drei Magier	 3853
Claro	ab 7	3 – 6	Zoch	 3883
Halli Galli - Twist	ab 7	2 – 4	Amigo	 7696.5
Joomo	ab 8	2 – 6	Game Factory	 7583
Lucky Numbers	ab 8	1 – 4	Game Factory	6217

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag	LUDO-Nr
Catch the number Zahlen kennen lernen	ab 5	1 – 4	Beleduc	8683
Rechenhexe	ab 5	1 – 4	Scout	8913
Rechenkönig	ab 5	1 – 6	Haba	8073
mini Lük - Fussball Erstes Rechnen	ab 6	1	Westermann Lernsp	9112

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag	LUDO-Nr
Planken-Plumpser	ab 5	2 – 4	Ravensburger	7591
Die Magischen Schlüssel	ab 6	2 – 4	Game Factory	 7751
Happy Fox	ab 6	2 – 5	Piatnik	 3884

(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.

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag		LUDO-Nr
Spiel und sprich mit Bello	ab 1	1 – 3	Ravensburger		8769
Die freche Sprech-Hexe	ab 4	2 – 4	Ravensburger		8625
Minilük 1. Klasse - Laute hören	ab 4	1 plus	Westermann		9042
ABC-Insel	ab 5	2 – 4	Ravensburger		7011
Mission Silbenrätsel Sprache, Memo	ab 5	2 – 4	Haba		8854
Sprehdachs	ab 5	1 – 6	Huch!		7985
Verfühl nochmal! Buchstaben und Laute	ab 5	1 – 4	Haba		8730
Häuptling Bumm-Ba-Bumm fex	ab 6	3 – 5	Haba		8489
Silben-Rallye Europa Gesch.	ab 6	2 – 4	Haba		7972
Silben-Rallye Europa Gesch.	ab 6	2 – 4	Haba		7972


(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).


Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag		LUDO-Nr
Blinde Kuh	ab 3	1 plus	Ravensburger		7405
Concept Kids - Tiere	ab 3	2 – 12	Repos		7042
Grunz, Miau & Muh	ab 3	2 – 4	Haba		8758
Katudi	ab 3	2 – 4	Djeco		9060
Meine ABC Spielbox	ab 3		Dorling Kindersley		8047
Memo Silhouette Junior Krativ-Memo	ab 3	1 plus	Horst Pöppel		8452
Tiere und ihr Zuhause	ab 3	1 plus	Laurence king		9013
Banditti Räubergegenstände suchen	ab 4	2 – 4	Beleduc		8325
Der verdrehte Sprach-Zoo sprechen, merken, e	ab 4	2 – 4	Ravensburger		8565
Emotico	ab 4	1	Djeco		9129
MemoTrio, Bauernhoftiere	ab 4	1 – 5	Noris		9033
Picto Geschichtenwürfel	ab 4	1 plus	Brändi		7156
Times up! Kids	ab 4	2 – 12	Repos		8636
Was siehst du?	ab 4	2 – 5	HABA		7964
Fabelwelten Geschichten	ab 5	2 – 6	Lifestyle		7490
Lach dich schlapp !	ab 5	2 – 6	Ravensburger		7983
Monsterquatsch	ab 5	1 – 4	Haba		8372
Tapikékoï Suchspiel	ab 5	2 – 4	Djeco		9027
Wer bin ich?	ab 5	2 plus	HABA		8317
Wo ist Bobo? Bobo Siebenschläfer	ab 5	2 – 4	Schmidt		9067
100 PICS Tiere Namen oder Bild	ab 6	1 plus	Poptacular		9048
Das kleine Buchtheater Holzbuch m. Märlibuch	ab 6	1 plus	Wey Kick		2361
Entdecke den Bauernhof Wissenspuzzle was is	ab 6	1 plus	KOSMOS		9075
Lese-Polizei – Einsatz in Wimmelstadt	ab 6	2 – 4	Haba		8837
Lustige Quatschrätsel Wortwitz	ab 6	1 plus	Moses		8944
Mein Pony geht bis zum Po	ab 6	1 plus	Moses		3863
Puzzle Was ist was? 54 Teile Entdecke die Din	ab 6	1 plus	KOSMOS		3192
Rätsel in der Leseburg - lesen und verstehen	ab 6	1 – 4	Ravensburger		8288
Rory's Story Cubes: Geschichtenwürfel	ab 6	1 plus	HUCH!		3280
Spätzli & Plätzli - lustiges Küchenspiel	ab 6	2 – 4	Carta Media		7598
Inspektor Nase	ab 7	2 – 5	NSV		7392
Lustiges Quatschquiz	ab 7	1 plus	Moses		3879
Eindeutig Zweideutig	ab 8	2 – 6	Piatnik		7313
Fabula Rasa - Seemannsgarn	ab 8	2 – 5	Huch Verlag		6214
Plapparagei schnell ablegen	ab 8	2 – 6	Drei Magier		3856
Slapzi Bild-Kartenspiel	ab 8	2 – 8	HCM		7212

(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).


Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag	LUDO-Nr
Storiez Märchen, Krimi, Lovestory	ab 8	2 – 5	Amigo	 3805

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

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag	LUDO-Nr
Cornu	ab 5	1 plus		
Li-La-Laut / Li-La-Loud	ab 5	2 – 6	Nürnberger	 3806
Ohren auf	ab 5	2 – 6	Amigo	8278
Super Memory Game - Tonfolge	ab 5	1	Kaichi	4083

(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.

Spielbezeichnung	Alter	Spieler	Verlag	LUDO-Nr
Ratzolino Lernspiel	ab 3	2 – 6	Haba	7886.1
Abenteuerbox	ab 5	1 plus	Laurence-king	
Das kleine Buchtheater Holzbuch m. Märlibuch	ab 5	1 plus	Wey Kick	2361
Märchen Memo Box mit Märchenbuch	ab 5	1 – 4	Moses	8861
Storiez Märchen, Krimi, Lovestory	ab 8	2 – 5	AMIGO	 3805

Viel Spass beim Spielen!

db: Zyklus1-RJ.accdb | Bericht: KiGa-Broschüre allg