

Spiele für den Schulanfang

Die Ferien sind zu Ende – die Schule öffnet wieder ihre Türen. Für viele Kinder heißt's dann etwas weniger spielen und mehr lernen. Wie gut sich aber beides verbinden lässt, beweisen viele Brettspiele, die spielerisch Fähigkeiten schulen und gleichzeitig großen Spaß machen.

Besonders zu Schulbeginn werden wir in der wienXtra-spielebox häufig gefragt: „Mit welchen Spielen kann ich mein Kind fördern, sodass es das lernt, was es in der Schule braucht?“ Wir haben nun für alle, die diese Frage haben, eine Liste mit empfohlenen Spielen zusammengestellt, ohne Anspruch auf Vollständigkeit und mit Schwerpunkt auf aktuelle Spiele. Alle angeführten Spiele können Sie in der spielebox ausprobieren und ausleihen. Und sollte eines der Spiele nicht verfügbar sein, gibt es sicherlich eine spielerische Alternative.

Spiele = Lernen, die Formel stimmt immer!

Das meiste, was Kinder im Vorschulalter erlernt haben, haben sie sich spielerisch angeeignet. Spielen bietet den idealen Hintergrund, um sich und seine Fähigkeiten weiterzuentwickeln. Das gilt für Kindergartenkinder ebenso wie für Schulkinder und Erwachsene. Brettspiele ergänzen und veranschaulichen Erlerntes und sind eine tolle Unterstützung beim Lernen. Außerdem bieten sie einen wunderbaren Ausgleich zu Schule und Hausaufgaben und stillen die spielerischen Bedürfnisse der Kinder.

Spiele fördern vieles! Kaum ein Spiel, das isoliert auf eine bestimmte Fähigkeit abzielt - denn Spiele fördern, was sie fordern. Bei der Auswahl der Spiele für diese Liste haben wir daher den Schwerpunkt auf Spiele gelegt, die genau jene Fähigkeiten fördern, die Kinder für einen erfolgreichen ersten Abschnitt in ihrer Schullaufbahn brauchen und die gezielt mit dem Medium Gesellschaftsspiel unterstützt werden können. Gute Brettspiele fördern Ausdauer, Konzentration, Merkfähigkeit, sprachliche und feinmotorische Fähigkeiten, die Fähigkeit, Formen und Farben zu unterscheiden und Reihenfolgen zu erstellen sowie problemlösendes und strukturiertes Denken.

wienXtra-spielebox

Albertgasse 35/II
1080 Wien

Erreichbarkeit: U6 Josefstädterstraße, Bim 5, 33, 2, Bus 13A

Tel: Tel. +43-1-4000-83424

<mailto:spielebox@wienXtra.at>

<http://www.spielebox.at>

Öffnungszeiten:

Mo, Mi, Fr 13:00-18:30; Di, Do 10:00-12:00 und Sa (Okt.–März) 10:00-14:00

Hör genau!

Genaueres Hinhören, Wiedergeben des Gehörten und Unterschiede erkennen sind grundlegend für die Ausbildung der Lautsprache und diese wiederum ganz besonders für den Schulerfolg.

Gerade jene Fertigkeiten, die Kinder beim Schuleintritt besonders brauchen, sind bereits vor dem „ABC und Einmaleins“ angesiedelt. Denn bis ein Kind in der Lage ist, sich die Ordnungssysteme unserer Schrift und des Rechnens anzueignen, müssen vor allem die lautsprachlichen Fähigkeiten gut entwickelt sein, weil die zu erlernende Schriftsprache auf der Lautsprache aufbaut.

Deshalb ist es sehr hilfreich, das genaue Unterscheiden, Nachmachen und Merken des Gehörten, der einzelnen Laute, des sprachlichen Rhythmus und der Melodie zu üben – und das geht sehr gut spielerisch! Es geht darum, die Unterschiede in allen bedeutsamen Details zu erfassen: Je präziser die gehörte Lautstruktur erfasst wird, desto besser wird der Sinn dieses Wortes verstanden – es kann zum sicheren Gedächtnisbesitz werden.

Lernziele: Hörverstehen, lautreine Artikulation, Erweiterung des Wortschatzes, grammatisch korrekte, logisch folgerichtige Satzbildung.
Darüber hinaus: Aufmerksamkeit, Konzentration und Ausdauer.

<p>Die freche Sprech-Hexe Ab 4 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Ravensburger</p>	<p>Genaueres Hören und Sprechen</p> <p>In der Hexenküche braut die Hexe ihren Zaubersaft. Dazu müssen die richtigen Zutaten zusammen in den magischen Kessel gerührt werden. Wer genau hinhört und deutlich spricht, findet das richtige Kartenpaar für den geheimnisvollen Saft.</p>
<p>Die Sprache des Manitu Ab 7 Jahren; für 2-6 SpielerInnen Verlag: Drei Magier Spiele</p>	<p>Genaueres Hören, Merkfähigkeit</p> <p>Wer kann sich das längste Wort in der Sprache des großen Manitu merken?</p>
<p>Gesagt-Getan Ab 7 Jahren; für 2-6 SpielerInnen Verlag: Haba</p>	<p>Genaueres Hören, Sprechen, Zeichnen</p> <p>Heute lässt der König wieder einen Begriff raten: Die magnetischen Kronen geben seinem Team erste Hinweise. Dann sagt er, wo und wie das Team Linien zeichnen soll. Aha, ein Bild entsteht! Ein kooperatives Lernspiel zum Malen und Raten.</p>
<p>Jetzt fahren wir über'n See... Ab 4 Jahren; für 2 und mehr SpielerInnen Verlag: Drei Magier Spiele</p>	<p>Singen</p> <p>Kinderlieder-Sing-und-Suchspiel</p>

<p>Ohren auf! Ab 5 Jahren; für 2-6 SpielerInnen Verlag: Amigo</p>	<p>Genaueres Hören</p> <p>Spitzen Sie doch mal die Löffel und lauschen Sie auf die Geräusche der Mitspieler. Wo tickt die Uhr? Wo quakt der Frosch? Und wo zischt die Lokomotive? Gar nicht so einfach, wenn man überhaupt nichts sieht und die Motive finden muss.</p>
<p>Wer war's? Ab 6 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Ravensburger</p>	<p>Logisches Denken, Detektiv</p> <p>Der magische Ring des Königs wurde gestohlen. Mit den Hinweisen der Tiere versuchen die Spieler, den Dieb zu finden. Die intelligente Elektronik in der Truhe sorgt dafür, dass jedes Spiel anders verläuft und aufs Neue spannend ist. Aus der Truhe sprechen die Tiere und die Schlossbewohner auf dem Spielplan durchkämmen die SpielerInnen das Schloss. Nur wenn alle zusammenhalten, finden sie den Ring des Königs und retten das Königreich. Kinderspiel des Jahres 2008.</p>
<p>Zapp Zerapp Ab 7 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Zoch</p>	<p>Genaueres Hören, Schätzen</p> <p>Schütteln, hören und schätzen - "Zapp Zerapp" ist ein „Hör-Spiel“ für die ganze Familie.</p>

Spiele zum ersten Lesen und Schreiben, Sprechen; Wortschatz, Symbole

Die Faszination des Zusammenhangs von Schrift und Bedeutung ist groß, für Kinder manchmal nahezu „magisch“. Dass das Schriftbild tatsächlich den Klang der Sprache abbildet und dass Raumlage und Reihenfolge der Buchstaben den Ausschlag geben, ist ein aufwändiger Verständnisprozess.

Generell ist das intensive Miteinander-Sprechen beim gemeinsamen Spiel bei den meisten Kinderspielen eine große Lernchance. Miteinander die Strategie zu besprechen oder die Befindlichkeit auszudrücken oder zu reflektieren, was in der nächsten Runde verbessert werden kann, wirkt sich auf den Spracherwerb günstig aus.

Lernziele: Sprachlaute zu Lautfolgen verbinden, Erkennen von An-, In- und Endlauten, Unterscheidung ähnlicher Wörter, Zuordnung von Groß- und Kleinbuchstaben, Wiedererkennen von Wörtern, Zergliedern und Zusammensetzen von Sätzen, Erweiterung und Festigung des Wortschatzes, Leseverständnis.

<p>Buchstabix Ab 5 Jahren; für 2-8 SpielerInnen Verlag: Haba</p>	<p>Buchstaben, Merkfähigkeit</p> <p>Wer findet die versteckten, zusammengehörenden Buchstaben-Paare? Besonders wertvoll sind die Karten, auf denen die beiliegenden Tierfiguren abgebildet sind.</p>
<p>Conni kommt in die Schule Ab 5 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Kosmos</p>	<p>Buchstaben, Zahlen, Reaktion</p> <p>Was muss ich können, wenn ich in die Schule komme? In dieser Lernspielsammlung werden spielerisch die Themen Buchstaben, Zahlen und Konzentration geübt – die Lernfortschritte sind mit Selbstkontrollmechanismen leicht zu prüfen.</p>
<p>E wie Elefant Ab 5 Jahren; für 1-4 SpielerInnen Verlag: Ravensburger</p>	<p>Buchstaben, genaues Hören, Wortschatz Affe, Giraffe, Esel? Welche Laute hörst du? Affe beginnt mit A. Zu jedem Bild wird der richtige Buchstabe gesucht. Durch den Puzzleschnitt passen immer nur die beiden richtigen Karten zusammen.</p>
<p>Lesepiraten ABC/Piraten ABC Ab 5 Jahren; für 1-4 SpielerInnen Verlag: Haba</p>	<p>Buchstaben, Wortschatz, Laute</p> <p>Auf der Schatzkiste des Piraten Lautikus sind geheimnisvolle Bilder zu sehen. Können die Piraten das Rätsel lösen? L wie Löwe, Au wie Auto, T wie Tafel ... Ah, das Wort heißt L-au-t-i-k-u-s! Zwei zusätzliche Spielideen sind für Piraten geeignet, die bereits gut lesen und schreiben können. Mit Anlauttabelle und Begleitheft zur spielerischen Lese-, Schreib- und Sprachförderung.</p>
<p>Ratz-Fatz Ab 3 Jahren; für 1-6 SpielerInnen Verlag: Haba</p>	<p>Sprechen, Reaktion, Konzentration</p> <p>Während z. B. eine Geschichte vorgelesen wird, heißt es: Aufgepasst! Wird ein Gegenstand, der auf dem Tisch liegt genannt? Schnell nachgedacht und zugefasst! Spielanregungen in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.</p>

<p>Silben Rallye Ab 5 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Haba</p>	<p>Sprechen, Wortschatz</p> <p>Wer kann die Bilder wortgewandt und fantasievoll beschreiben? Auf zur rasanten Wörterrallye quer durch Europa! Die Kinder versuchen, so schnell wie möglich vier von fünf europäischen Hauptstädten zu besuchen, um dort Postkarten einzusammeln.</p>
<p>Sprechdachs Ab 5 Jahren; für 1-6 SpielerInnen Verlag: Huch & friends</p>	<p>Sprechen, Wortschatz, Merkfähigkeit</p> <p>Sprechdachs ist eine Sammlung abwechslungsreicher Spielideen zum spielerischen Einsatz von Sprache und Wortschatz.</p>

Von Formen und Farben/Feinmotorik/Raum-Lage

Die Fähigkeit, optische Unterschiede genau zu erkennen und zu reproduzieren, hängt stark mit den Möglichkeiten des praktischen Hantierens, Bauens, Bastelns, Modellierens und Schreibens zusammen. Sie umfasst auch mathematische Grundbegriffe wie das Erfassen von Mengen.

Geschickte Hände schreiben leichter und haben mehr Erfolgserlebnisse in dieser anspruchsvollen Disziplin. Grundlegend für das Erlernen der Buchstaben, des Lesens und für die Schriftbildentwicklung ist die so genannte Feinmotorik (Kleinbewegungen von Händen und Füßen), besonders im Bereich der Auge-Hand-Koordination und der Taktil-kinästhetischen Differenzierung (Unterschiede durch Tasten erkennen).

Besondere Beachtung verdient das Raum-Lage-Verstehen, weil es eine weitere Basis bildet für das Erlernen von Lesen und Schreiben und Orientierungssinn. Hierbei kommen visuelle Wahrnehmung, Gedächtnisleistung, Raum-Orientierung und Lateralität (links/rechts) zum Tragen. Wir selbst kennen die komplexe Aufgabe, die das Lesen von Karten und Plänen darstellt...

Lernziele: Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, visuelle Wahrnehmung, Unterschiede durch Tasten erkennen, Raum-Lage-Verständnis, Unterscheidung von links und rechts.

<p>Adlerauge Ab 5 Jahren; für 2-6 SpielerInnen Verlag: Amigo</p>	<p>Genaues Schauen, Konzentration</p> <p>Ob nun Klapperschlange, Büffelherde oder Schneller Pfeil - verschiedene Spielvarianten schulen den Blick fürs Detail. Gewinner des Deutschen Lernspielpreises</p>
--	--

<p>Akaba Ab 5 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Haba</p>	<p>Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, Merkfähigkeit</p> <p>Wer den Teppich geschickt mit dem Blasebalg steuert und die richtigen Geschenke ergattert, gewinnt.</p>
<p>Alle meine Farben Ab 4 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Amigo</p>	<p>Farben</p> <p>Mit den verschiedenen Farben kennt sich Toni, der Waschbär, schon ziemlich gut aus. Und so malt er immer mehr Gegenstände schön bunt an. Die Spieler versuchen ihm dabei zu helfen, dass in keiner Reihe eine Farbe doppelt vorkommt. Wenn sie das schaffen, haben alle gemeinsam gewonnen.</p>
<p>Bello Ab 5 Jahren; für 2-8 SpielerInnen Verlag: Adlung</p>	<p>Genaues Schauen</p> <p>Wer achtet am schnellsten auf kleinste Details? Es ist gar nicht so einfach, Bello und seinen Bruder aus den herumtollenden Hunden herauszufinden.</p>
<p>Beppo der Bock Ab 5 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Huch&friends</p>	<p>Geschicklichkeit, Raum-Lage</p> <p>Der besonders starke Magnet im Spielplan sorgt dafür, dass Beppo wie ein Wilder über den Plan rast. Ziel ist es, Beppo gezielt an eine bestimmte Stelle des Spielplans springen zu lassen und damit andere Spielfiguren von ihrem Platz zu vertreiben. Kinderspiel des Jahres 2007.</p>
<p>Das verrückte Labyrinth Ab 7 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Ravensburger</p>	<p>Raum-Lage, Vorstellungsvermögen</p> <p>In diesem Irrgarten ist ständig was im Gange. Nicht nur, dass sich hier Schätze, Geister und allerlei Getier verbergen, hier hat jeder heimlich was zu suchen. Da verschiebt man Gänge, da verwandeln sich Wände. Wo eben noch ein Weg war, wird man glatt an die Wand gespielt. Und wo gerade eine Trennwand war, schiebt einer geschickt den Weg zum Ziel frei.</p>

<p>Didi Dotter Ab 5 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Zoch</p>	<p>Genaueres Schauen, Reaktion</p> <p>Die Spieler suchen in jeder Spielrunde gleichzeitig nach magnetisch und farblich zusammengehörigen Eierhälften.</p>
<p>Geisterjäger Ab 5 Jahren; für 2-5 SpielerInnen Verlag: Haba</p>	<p>Genaueres Schauen, Konzentration</p> <p>Ein Geist wird mit einem Magneten durch das 3-D Schlossgebäude geführt. Wer als ersteR den gesuchten Geist findet, hat gewonnen.</p>
<p>Häuptling Wackelnix Ab 5 Jahren; für 1-6 SpielerInnen Verlag: Ravensburger</p>	<p>Motorik, Körpergefühl, Gleichgewicht</p> <p>Drehen, Strecken, Balancieren - wer schafft das mit diesem Ei in der Hand? Ein kleines Vögelchen schlummert und schnarcht darin. Kinder machen lustige Bewegungsübungen mit dem Ei. Dabei versuchen sie, nicht zu sehr zu wackeln, um das Vögelchen nicht aufzuwecken.</p>
<p>Hüpf, Hüpf Hurra Ab 6 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Ravensburger</p>	<p>Geschicklichkeit</p> <p>Die Frösche treffen sich zum großen Hüpf-Wettbewerb und springen mutig auf und ab. Wem gelingt es, mit Glück und Geschick weit genug zu hüpfen und im Teich zu landen? Aber aufgepasst: Nur wenn drei in einer Reihe landen, gibt es eine Belohnung. Deshalb heißt es: Werfen - treffen - Chip gewinnen. Wer die meisten Chips erhüpft, gewinnt das Spiel.</p>
<p>Lauras Erste Übernachtung Ab 5 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Amigo</p>	<p>Genaueres Schauen, Auge-Hand-Koordination</p> <p>Die Kinder müssen Gegenstände finden, von denen sie nur die Umriss kennen. Dazu bewegen sie Laura vorsichtig durch die Räume.</p>
<p>Logi-Geister Ab 5 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Ravensburger</p>	<p>Raum-Lage, Feinmotorik</p> <p>Ratter-Knatter! Die Geisterbahn steht plötzlich still und die Gespenster können niemanden mehr erschrecken. Was ist passiert? Alle Zahnräder sind durcheinander gepurzelt. Helft mit, sie wieder an den richtigen Platz zu stecken.</p>

<p>Löwenstark Ab 5 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Haba</p>	<p>Genaueres Schauen, Reaktion</p> <p>Um als Erster den Löwentempel zu erreichen, müssen die Spieler genau schauen und schnell Tierkarten finden, die zur gewürfelten Kombination passen.</p>
<p>Make 'n' Break (mini, Extreme) Ab 8 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Ravensburger</p>	<p>Bauen, Konstruieren</p> <p>In diesem Spiel bestimmen die Baukarten, was gebaut werden muss. Stein für Stein errichten die Spieler immer neue Bauwerke.</p>
<p>Mini Schlotterstein/Schloss Schlotterstein Ab 5 Jahren; für 1-6 SpielerInnen Verlag: Haba</p>	<p>Genaueres Schauen, Auge-Hand-Koordination</p> <p>Eine magnetische Spielesammlung mit abwechslungsreichen Geschicklichkeitsspielen.</p>
<p>Nacht der Magier Ab 5 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Drei Magier Spiele</p>	<p>Raum-Lage, Feinmotorik</p> <p>...im Dunklen spielbar!</p>
<p>Rush Hour (Junior, Safari) Ab 6 Jahren; für 1 SpielerIn Verlag: Thinkfun</p>	<p>Raum-Lage, Vorstellungsvermögen</p> <p>In diesem Spiel steckst du zusammen mit anderen Fahrzeugen im Verkehrsstau. Aber wenn du es zuerst schaffst dein Auto so durch die Rush Hour zu manövrieren, dass es als erstes zur Ausfahrt kommt, gewinnst du das Spiel.</p>
<p>Schmetti Coloretti Ab 4 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: beleduc</p>	<p>Farben</p> <p>Durch das Übereinanderlegen verschiedenfärbiger Folien entstehen bunte Schmetterlinge in Mischönen.</p>

1+1=2 Spiele zum ersten Rechnen

Noch lange vor dem Rechnen selbst, gilt es, „pränumerische“ Begriffe zu erschließen. Dies kann im Umgang mit Mengen, Geldwerten, Längen, Zeiteinheiten oder geometrischen Grundformen erfolgen. Dazu gehören auch das Grundverständnis von „mehr/weniger“ oder „größer/kleiner“ und das Bestimmen von Reihenfolgen (*Serialität*) von Zahlen oder logischen Strukturen. Im Zahlenraum von 1-10 lassen sich die Verhältnisse (*Relationen*) und Stellenwerte sehr gut veranschaulichen.

Geometrische Grundbegriffe werden durch Formenkenntnis und Raum-Lage-Verstehen gefestigt.

Lernziele: Umgang mit Mengen, Geldwerten und Längen, Uhrzeit, Reihenfolge bilden, logisches Denken, (Ein)Schätzen.

<p>Die Knoblauchvampire Ab 5 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Haba</p>	<p>Taktik, Vorausschauendes Denken, Vorhaben anderer einschätzen</p> <p>Tomaten, Tomaten, immer gibt's Tomaten – die Vampire wollen Knoblauch! Mit etwas Glück können sie auf Schloss Schauerlich viele Knollen ihrer Lieblingsspeise sammeln.</p>
<p>Halli Galli (extreme) Ab 6 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Amigo</p>	<p>Rechnen</p> <p>Bei diesem rasanten Kartenspiel sind Schnelligkeit und ein gutes Auge gefragt. Sobald Sie fünf gleiche Früchte auf den ausgespielten Karten entdecken, schlagen Sie auf die Glocke.</p>
<p>Laura Lernt rechnen Ab 6 Jahren; für 2-8 SpielerInnen Verlag: Amigo</p>	<p>Rechnen, Addieren bis 100</p> <p>Reihum legen Laura, Max und Tommy ihre Karten ab und zählen laut die Werte zusammen. Wer auf oder über die 77 kommt, für den heißt es einen Chip abgeben.</p>
<p>Rechenkapitän Ab 6 Jahren; für 1-4 SpielerInnen Verlag: Ravensburger</p>	<p>Rechnen, Plus und Minus von 1-20, Zahlzerlegung und Zahlverständnis</p> <p>Wohin mit der Bananenkiste? Ist noch Platz? Am Hafen laden die Matrosen wertvolle Fracht in ihre Schiffe. Jedes Schiff ist unterschiedlich groß und muss optimal beladen werden. Welche Schiffe sind zuerst voll und können das Abenteuer auf hoher See antreten?</p>
<p>Ritter der Zahlenrunde Ab 6 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Haba</p>	<p>Rechnen</p> <p>Wer kann mit vielen gelösten Aufgaben und etwas Würfelglück als ErsteR das Schloss erreichen? Der Magier Mathiculus prüft ihre Lösungen. Jeder Spieler kann seine Aufgaben aus vier Stufen (Zahlenraum bis 20, 100, 1000 oder 1 Million) wählen.</p>

Wer hat an der Uhr gedreht? Ab 6 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Amigo	Uhrzeit, Zahlen Spiel zum Erlernen der Uhrzeiten zwischen 06:00 Uhr und 22:00 Uhr.
---	--

Spiele für mehr Konzentration, Ausdauer und Geduld

Grundsätzlich ist ein produktives Lernverhalten für schulischen Erfolg wichtig. Konzentration beinhaltet das Wachsam-Bleiben und aufmerksam Sich-Einlassen auf etwas, ohne sich ablenken zu lassen. Dies ist ein Willensakt, mitunter ein kraftaufwendiger. Dass dafür Kontinuität und Orientierung nötig sind, versteht sich von selbst.

Geduld bedeutet Warten-Können und ist in Brettspielen gefragt und belohnt zugleich. Beim Erlernen von Geschicklichkeit und beim Bewältigen feinmotorischer Aufgaben kommt zudem Ausdauer hinzu. Für das beobachtende Lernen ist die Fähigkeit, scheinbare Untätigkeit auszuhalten unentbehrlich und wirkt sich auch günstig auf das Sozialverhalten aus. Bei Brettspielen müssen die SpielerInnen oft warten, bis sie wieder dran sind. Das erfordert Geduld, und Geduld kann gelernt werden. Auch erleben die Kinder, dass sie nicht immer ErsteR sind, und es belohnt wird, nicht aufzugeben: dann können sie das nächste Mal vielleicht ErsteR werden.

Merkfähigkeit: Zielorte können Kurzzeitgedächtnis („Arbeitsgedächtnis“) und auch Langzeitgedächtnis sein. Das Erinnern von Gesehenem oder Gehörtem brauchen Kinder von Geburt an für das Erlernen sämtlichen Wissens und Könnens: sie sind daher im Allgemeinen geübter darin als ihre erwachsenen Mitspieler. Zu fördern gilt es im Einzelnen das aufmerksame Unterscheiden, *welches* Detail, *welche* Raum-Lage-Situation oder *welche* Kombination eingeprägt werden soll: dies dann im richtigen Moment auch korrekt abrufen zu können ist eine nicht zu unterschätzende Leistung.

Lernziele: Konzentrationsfähigkeit, Merkfähigkeit, Reaktionsvermögen, Geschicklichkeit, Ausdauer und Geduld.

Alles Tomate Ab 6 Jahren; für 2-8 SpielerInnen Verlag: Zoch	Merkfähigkeit "Alles Tomate!" ist ein Merkspiel, bei dem sich die Dinge ändern, die man sich gerade eingeprägt hat.
Baumhaus-Club Ab 5 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: beleduc	Merkfähigkeit, Genaues Schauen Ein charmantes Spiel aus Holz (wie es sich für ein echtes Baumhaus auch gehört), das vom Abenteuer-Reiz, den die Baumhaus Metapher mit sich bringt, lebt. Die dreidimensionale Ausführung mit echten Strickleitern begeistert – nicht nur – die Kinder.

<p>Conni feiert Geburtstag Ab 5 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Kosmos</p>	<p>Merkfähigkeit, Reaktion, Genaues Schauen</p> <p>Conni hat Geburtstag und auf dem Tisch liegen eine ganze Menge Geschenke. Ob da auch die Sachen drin sind, die Conni sich so sehr wünscht? Wer weiß, was Conni sich am meisten wünscht und hat als Erster das passende Geschenk parat?</p>
<p>Dicke Luft in der Gruft Ab 6 Jahren, für 2-6 SpielerInnen Verlag: Zoch</p>	<p>Merkfähigkeit, räumliche Vorstellung</p> <p>"Dicke Luft in der Gruft" ist ein gewitztes Merkspiel für gedächtnisstarke Gruselfreunde.</p>
<p>Drachenstark Ab 5 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Haba</p>	<p>Merkfähigkeit</p> <p>Jeder weiß, dass Drachen mutig sind. Aber sie brauchen auch ein gutes Gedächtnis! Und das beweisen sie beim Drachenrennen um den brodelnden Vulkan!</p>
<p>Fladderadatsch Ab 5 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Zoch</p>	<p>Merkfähigkeit</p> <p>Die Spieler bewegen Florian über den doppelbödigen Spielplan und versuchen, ihn nicht in die verborgenen (magnetischen) Pferdeäpfel und Kuhfladen treten zu lassen. Ein gutes Erinnerungsvermögen ist dabei hilfreich. Zum Glück hat der Naturforscher einen Schemel dabei, auf den er sich im letzten Augenblick retten kann, wenn er weiß, dass das nächste Spielfeld eine unliebsame Überraschung birgt.</p>
<p>Hoppla-Hopp Ab 5 Jahren; für 2-6 SpielerInnen Verlag: Amigo</p>	<p>Merkfähigkeit, Vorstellungsvermögen</p> <p>Schnell und immer schneller hüpfen die Hasen über die verschiedensten Gegenstände und verdecken sie. Und dabei müssen sie nicht nur aufpassen, was als nächstes an der Reihe ist, sondern auch, was eben war.</p>
<p>Kakerlakensalat Ab 6 Jahren; für 2-6 SpielerInnen Verlag: Drei Magier Spiele</p>	<p>Merkfähigkeit, Konzentration</p> <p>Geduld und gutes Gedächtnis sind hier der Schlüssel zum Erfolg.</p>

<p>Käpt'n Kuck Ab 5 Jahren; für 2-4SpielerInnen Verlag: Haba</p>	<p>Merkfähigkeit Ein entdeckungsreiches Memospiel für Schatzsucher!</p>
<p>Kleine Gewitterhexe Ab 5 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Haba</p>	<p>Merkfähigkeit Die kleine Gewitterhexe darf zum ersten Mal auf den Hexenberg fliegen. Sie ist so aufgeregt, dass ihre Blitze die anderen Hexen verwirren. Wer behält den Überblick und landet zuerst auf dem Hexenberg? Verschiedene Spielvarianten.</p>
<p>Mare Polare Ab 4 Jahren, für 2-4 SpielerInnen Verlag: Selecta</p>	<p>Merkfähigkeit Die Bewohner der Arktis gehen von Eisscholle zu Eisscholle, um nach frischen Fischen zu angeln. Jedem Inuit schmeckt es nach altem Familien-Rezept am besten. Nur zu Beginn kann er auf einem Kärtchen kurz nachlesen, welche Fische in den Topf gehören. Mit kooperativer Spielvariante.</p>
<p>Toni Tümpel Ab 5 Jahren, für 2-6 SpielerInnen Verlag: Zoch</p>	<p>Merkfähigkeit "Toni Tümpel" ist ein raffiniertes Gedächtnisrennen für Kinder ab 5 Jahren und spricht die Merkfähigkeit der Kleinsten an. Die haptisch ansprechenden Holzfrösche versetzen schon die jüngsten Kaulquappen in eine spielerische Hochstimmung, bei der sie alten Fröschen und griesgrämigen Kröten keine Chance lassen.</p>
<p>Turbolento Ab 4 Jahren, für 2-4 SpielerInnen Verlag: Selecta</p>	<p>Merkfähigkeit, Geschicklichkeit Versteckspiel im Heu: Wer geschickt mit der Kugel zielt und noch besser trifft, hilft den Tieren sich im Heu zu verstecken. Um die Tiere dann wiederzufinden, muss man schon besonders gut beobachten...</p>
<p>Zicke Zacke Hühnerkacke Ab 4 Jahren, für 2-4 SpielerInnen Verlag: Zoch</p>	<p>Merkfähigkeit Die dickbauchigen Hühner starten, mit je einer hölzernen Feder ausgestattet, auf unterschiedlichen Wegplättchen. Ziel des Spiels ist es, sich mit den Federn der anderen Hühner zu schmücken.</p>

Zirkusparade Ab 6 Jahren; für 2-4 SpielerInnen Verlag: Cocktailgames	Merkfähigkeit, Reaktion Hier sind Schnelligkeit und Reaktionsvermögen gefragt. Mit mehreren Spielvarianten.
--	--

Zum Geleit

Für Schulerfolg sind selbstverständlich auch andere Stärken hilfreich: eine positive Einstellung zu Schule und Lernen, Selbstvertrauen und Sozialverhalten, Körperkoordination und Kenntnis der Lebenswelt, Orientierung in Raum und Zeit sowie ganz besonders: Selbständigkeit und Anstrengungsbereitschaft und Geduld mit sich und äußeren Vorgängen. Der Lerngewinn beim Spielen ist mitunter unerwartet höher als beim „Pauken“, denn, was mit Spaß und positiver Emotion gelernt wird, wird lieber wieder abgerufen und dadurch eingeübt. Auch ist das freiwillige Spielen weniger störungsanfällig als „verordnete“ Lernzeiten. Darüber hinaus schafft Spielen mehr Raum für Neugier und Assoziieren als vorgefasste Lerneinheiten und entspricht somit eher den kindlichen Lernbedürfnissen.

wienXtra-spielebox

Albertgasse 35/II

1080 Wien

Erreichbarkeit: U6 Josefstädterstraße, Bim 5, 33, 2, Bus 13A

Tel: Tel. +43-1-4000-83424

<mailto:spielebox@wienXtra.at>

<http://www.spielebox.at>

Öffnungszeiten:

Mo, Mi, Fr 13:00-18:30; Di, Do 10:00-12:00 und Sa (Okt.–März) 10:00-14:00