

# Montessori-Pädagogik und Spiele

## Kriterien für die Auswahl von Spielen in Anlehnung an die Anforderungen an das Montessori- Entwicklungsmaterial

- Berücksichtigung der sensiblen Phasen (Entwicklungsphasen) des Kindes
- auffordernder Charakter:
- Anknüpfung an die Interessen des Kindes
- ästhetische Gestaltung
- angenehme haptische Eigenschaften
- gute Strukturierung und Überschaubarkeit / Vermeidung von überflüssigen oder verwirrenden Elementen
- selbständiges Spielen soll nach einer Einführung möglich sein, idealerweise gibt es die Möglichkeit zur Selbstkontrolle
- Der Weg soll das Ziel sein, nicht in erster Linie das Gewinnen

## Kategorien des Montessori-Entwicklungsmaterials

**Sinnesmaterial:** Das sind Gegenstände, die Kinder nach Größe, Form und Farbe, aber auch nach Tastempfinden, Klang, Temperatur, oder Gewicht ordnen oder sortieren. Die Materialien bieten Kindern Gelegenheiten, ihre Sinneserfahrungen zu ordnen, zu strukturieren und zu kategorisieren. Sie tragen zu einer bewussteren Wahrnehmung der Umgebung bei.

**Material für Übungen des täglichen Lebens:** Dieses ermöglicht dem Kind, die Motorik zu entwickeln und komplexe Handlungsabläufe zu erlernen, wie sie zum Beispiel das Binden einer Masche oder das Hantieren mit Verschlüssen von Kleidungsstücken darstellen. Sie fördern die Selbständigkeit des Kindes und ein Bewusstsein für die eigene Pflege und für den Umgang mit der Umgebung und Umwelt.

**Mathematisches Material:** Es dient der Auseinandersetzung mit geometrischen Formen, dem Erforschen des Zahlensystems und dem Erlernen der vier Grundrechenarten. Schritt für Schritt macht das Kind konkrete Erfahrungen, und gelangt auf einer späteren Stufe zur Abstraktion der gewonnenen Erkenntnisse.

**Sprachmaterial:** Eine Vielzahl an unterschiedlichen Mitteln, die zur Erweiterung des Wortschatzes beitragen, die Lust am Schreiben, Lesen und Sprechen wecken, die Entwicklung der Feinmotorik fördern und das Erlernen von Schreiben und Lesen, später auch die Auseinandersetzung mit der Satzanalyse und die Kenntnis der Grammatik ermöglichen.

**Kosmisches Material („Kosmik“):** Materialien zu Naturwissenschaften wie z. B. Biologie, Geographie, Chemie, zu Religionen, Ethik ... Alles, was das Weltbild erweitert.

In der letzten Spalte der Spielereihe werden die Spiele den entsprechenden Montessori-Materialkategorien zugeordnet. Sie finden in dieser Spalte zum Teil aber auch Hinweise über

Besonderheiten des jeweiligen Spiels, die sich nicht auf die Kategorisierung nach Montessori beziehen.

Jedes Spiel erfordert und fördert die Kommunikation und somit auch die sprachliche Ausdrucksfähigkeit. Die aufgelisteten Spiele tragen dazu bei, Wissen und soziale Kompetenz zu erweitern, Leichtigkeit und Humor in die Auseinandersetzung mit Kindern oder der Kinder untereinander zu bringen, und / oder Geschicklichkeit, Flexibilität und Aufmerksamkeit zu schulen. Deshalb wurde kein sehr strenger Maßstab gesetzt, wenn manche Spiele nicht in allen Belangen den Kriterien entsprechen, die Montessori-Entwicklungsmaterialien erfüllen sollten.

Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie soll in erster Linie die Entscheidung für passende Spiele erleichtern. Alle Spiele sind im Verleih der wienXtra-spielebox erhältlich.

Stand Oktober 2008

**wienXtra-spielebox**

Albertgasse 35/II

1080 Wien

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

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

[spielebox@wienXtra.at](mailto:spielebox@wienXtra.at)

[www.spielebox.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

<b>Spieltitel</b>	<b>Verlag</b>	<b>Alter</b>	<b>Anzahl Spieler</b>	<b>Kategorie / Thema / Lernhilfe / Anmerkungen</b>
<b>Spiele ab 3 Jahren</b>				
Die kleinen Leckermäulchen	Noris	ab 3 ½	2 – 6	Sprache, Kosmik, Motorik
Elefanten Parade	Ravensburger	3 bis 7	2 – 4	Sinne, Farben lernen, Ordnen, Feinmotorik
Katamino	Gigamic	Ab 3	1 – 2	Mathematik, Sinne, Flexibilität, Kombinationsfähigkeit
Obstgarten	Haba	3 bis 8	2 - 12	Kosmik, Kooperation
Tempo kleine Schnecke	Ravensburger	3 bis 7	2 - 6	Sinne, Wettbewerb, Glück
Tiere und ihre Kinder	Ravensburger	2 bis 6	1 – 4	Kosmik, Umwelt, Natur
<b>Spiele ab 4 Jahren</b>				
Bialo	HaPe	ab 4	2 - 4	Sinne, Geschicklichkeit
Castella	HaPe	ab 4	2 - 2	Mathematik, Strategie, Taktik
Das Sandmännchen-Spiel	Noris	ab 4	2 - 6	Sprache, Übungen des tägl. Lebens
Die Kinder von Catan	Kosmos	4 bis 8	2 - 4	Kosmik, Sprache, Sinne
Die Maulwurfbande	Beleduc	ab 4	2 - 4	Sinne, Gedächtnis, Beobachtung, Strategie
Doktor Igel	Haba	4 bis 8	2 – 5	Sinne, Kooperation
Domorino	HaPe	ab 4	2 - 4	Mathematik

Duckies	Beleduc	ab 4	2 - 4	Sinne, Farberkennung, Merkfähigkeit
Käseschmaus	Beleduc	4 - 7	1 - 2	Sinne, Geschicklichkeit, Geduld
Kinder Labyrinth	Ravensburger	4 - 8	2 - 4	Übungen des tägl. Lebens, Sinne, Strategie, Taktik
<b>Spieltitel</b>	<b>Verlag</b>	<b>Alter</b>	<b>Anzahl Spieler</b>	<b>Kategorie / Thema / Lernhilfe / Anmerkungen</b>
Ritter Kunibert im Zahlenland	Ravensburger	4 - 7	1 - 4	Mathematik
Zoff im Hühnerhof	Haba	ab 4	2 - 4	Sinne, Kosmik, Geschicklichkeit, Taktik
<b>Spiele ab 5 Jahren</b>				
Adlerauge	Amigo	ab 5	1 - 4	Sinne, Kartenlegenspiel, Visuelle Differenzierung, Reaktionsvermögen
Bausack	Zoch	5, Varianten auch ab 8, 10 und 12	2 - 8	Kosmik, Geschicklichkeit
Burgritter	Haba	ab 5	3 - 4	Sinne, Kooperation
E-Lektor Quiz Zoo	Ravensburger	ab 5	1 +	Kosmik
Igel und Floh	Drei Magier Spiele	ab 5	1 - 4	Sprache, Feinmotorik
Knall und Fall	Haba	ab 5	2 - 6	Übungen des tägl. Lebens Geschicklichkeit
Laura's erste Übernachtung	Amigo	ab 5	2 - 4	Kosmik, Aufmerksamkeit, Konzentration
Schloss Schlotterstein	Haba	ab 5	1 - 6	Übungen des täglichen Lebens Geschicklichkeit, auch mit kooperativer Spielvariante

<b>Spiele ab 6 Jahren</b>				
Burg Appenzell	Zoch	ab 6	2 - 4	Übungen des tägl. Lebens, Strategie, Taktik, Flexibilität
Hamster Rolle	Zoch	ab 6	2 - 4	Übungen des tägl. Lebens, Kosmik, Geschicklichkeit
Hüpf, Hüpf, Hurra	Ravensburger	ab 6	2 - 4	Sinne, Geschicklichkeit
Lesehexe	Haba	6 - 10	1 - 6	Sprache, Leseselbstkontrolle
Memo Bild im Bild, Azteken	Prestel	ab 6	2 - 6	Sinne, Kosmik, Kunstspiel
Nacht der Magier	Drei Magier Spiele	ab 6	2 - 4	Sinne, Geschicklichkeit, Geduld, Besonders ansprechende Gestaltung
Rechenkönig	Haba	ab 6	1 - 6	Mathematik
<b>Spieltitel</b>	<b>Verlag</b>	<b>Alter</b>	<b>Anzahl Spieler</b>	<b>Kategorie / Thema / Lernhilfe / Anmerkungen</b>
Susi Spinne	Haba	ab 6	2 - 4	Mathematik, Taktisches Würfelspiel
Wer kennt die Uhr	Ravensburger	6 - 9	2 - 5	Kosmik, Puzzle und Reaktionsspiel
Wer war's	Spielwerkstatt Marmor	ab 6	2 - 4	Kosmik, Umwelt, Natur
<b>Spiele ab 7 Jahren</b>				
Animalogic	Huch and friends	ab 7	1 - 1	Mathematik, Strategie, logisches Denken
Blokus	Sekkoia	ab 7	2 - 4	Mathematik Abstraktes Strategie-Legespiel
Chromino	Piatnik	ab 7	1 - 8	Sinne, Mathematik, auch hilfreiche Übung bei Buchstabenverdrehungen, Reihenfolgefehler (Legasthenie)

Gesagt – getan!	Haba	ab 7	2 – 6	Sinne, Sprache, Farben, Geschicklichkeit, Teamgeist
Labyrinth Sponge Bob	Ravensburger	ab 7	2 – 4	Übungen des tägl. Lebens, Strategie / Taktik
<b>Spiele ab 8 Jahren</b>				
Activity	Piatnik	ab 8	3 – 16	Kosmik, Sprache
Cairo	Schmidt	ab 8	2 – 5	Übungen des tägl. Lebens, Mathematik, Geschicklichkeit
Cluedo, The Simpsons	Hasbro	ab 8	2 – 6	Sinne, Strategie, Taktik (Detektiv- spiel), sehr ansprechende Spielfiguren
Luxor	Ravensburger	ab 8	2 - 4	Sinne, Mathematik, Geschicklichkeit
Make'n break	Ravensburger	ab 8	2 - 4	Mathematik, Bauwerke nachbauen in einer festgelegten Zeit
Mikado		ab 8	2-4	Mathematik, Geschicklichkeit
Pyraos	Gi Gamic S.A.	ab 8	2 – 2	Mathematik, Übungen d. t. Lebens
Tabu Junior	MB	8 – 12	4 – 16	Sprache, Quiz, Rätsel, Kommunikation
<b>Spieltitel</b>	<b>Verlag</b>	<b>Alter</b>	<b>Anzahl Spieler</b>	<b>Kategorie / Thema / Lernhilfe / Anmerkungen</b>
Quatana	Selecta	ab 9	2 – 4	Mathematik, Strategie, Taktik
<b>Spiele ab 10+ Jahren</b>				
Australia	Ravensburger	ab 10	2 – 5	Kosmik, Mathematik
Azuleo	Nürnberger Spielkarten	ab 10	1 – 4	Kosmik, Mathematik, ein ansprechendes Muster-Legespiel
Der kleine Prinz	Kosmos	ab 10	3 - 6	Sinne, Quiz, Rätsel, Kommunikation

Keltis	Kosmos	ab 10	2 – 4	Mathematik
Kuhhandel	Ravensburger	ab 10	3 – 5	Mathematik, Sprache, „bluffen“ (verblüffen, täuschen)
Set!	F.X.Schmid	ab 10	2 - 8	Mathematik, Kombinations- und Konzentrationsspiel
Take Two	F.X.Schmid	ab 10	2 – 7	Sprache
Quibble	Parker	ab 12	3 – 8	Sprache, Sinne, Quiz, Rätsel, Kommunikation
Sophies Welt	Kosmos	ab 12	2 – 6	Kosmik, Sprache Quiz, Rätsel, Kommunikation Enthält, wie z. T. auch andere aufgelistete Spiele, Elemente, die nicht den Kriterien Montessoris entsprechen: z. B. die überladene Aufmachung. Zu schwierige Fragen für das angegebene Alter Im Sinne Montessoris ist aber die Beschäftigung mit den „Große-Frage-Karten“ für Eltern bzw. BetreuerInnen empfehlenswert.
Tabu	MB	ab 12	4 – 16	Sprache, Quiz, Rätsel, Kommunikation

Diese Spielereihe wurde zusammengestellt von Angela Rusch, eMail:  
angela.rusch@klepp.com