

Spielerisch fördern im Kindergartenalter

Diese kommentierte Spieliste wurde zusammengestellt von:

Mag^a Agnes Sykora,
Institut für Bildungsbegleitung
Kontakt: www.bildungsbegleitung.at

„Das Spiel ist der Weg der Kinder zur Erkenntnis der Welt, in der sie leben!“
(Maxim Gorki)

Kinder zwischen 0 und 6 Jahren lernen mehr als sie ihr ganzes restliches Leben lernen werden. Und sie lernen es wie selbstverständlich, indem sie Dinge ausprobieren, Bewegungen erforschen, Fehler machen und indem sie spielen. Das Spiel übernimmt für Kinder im Kindergarten- und Vorschulalter viele wichtige Funktionen und damit sind sowohl die selbst entwickelten und erfundenen Spiele in der Peer-Group, als auch Gruppen- und Rollenspiele, aber auch Brett- und Kartenspiele gemeint. Spiele unterstützen die unterschiedlichen Bereiche der kindlichen Entwicklung: den gesamten Bereich der motorischen Entwicklung, die kognitive Entwicklung, die Entwicklung von Sprachverständnis und Sprachverwendung, die allgemeine Wahrnehmung und Wahrnehmungsverarbeitung und natürlich auch die soziale Entwicklung, das Verstehen und Befolgen von Regeln, die Zusammenarbeit mit anderen Kindern und den Umgang mit Frustration.

Der Spielmarkt ist riesig und unüberschaubar. Die Packungen versprechen viel, aber nicht selten werden diese Versprechen gebrochen, man hat ein teures Spiel zu Hause, das dann doch nicht gespielt wird. Es gibt aber auch eine Vielzahl hervorragender Spiele, die unterschiedlichste Bereiche der kindlichen Entwicklung fördern und zudem allen MitspielerInnen Spaß machen.

wienXtra-spielbox

Albertgasse 35/II

1080 Wien

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

Tel: +43-1-4000-83424

spielbox@wienXtra.at

www.spielbox.at

Öffnungszeiten:

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

Titel	Verlag	Spieler- Innen- Anzahl	Alter	Spiel- dauer	Beschreibung	Förderbereiche
Activity Kinder	Piatnik	3-16	Ab 3	beliebig	Der Klassiker für die Kleinen: Begriffe erklären, zeichnen oder pantomimisch darstellen – mit Aufgaben für Kinder ab 3 Jahren und verkürzten Spielmöglichkeiten.	<ul style="list-style-type: none"> • Kreativität • Wortschatz • Raten • Reaktion • Sprechanlässe
Affenbande	Ravensburger	2-4	3-6	10 Min	Aus einem Beutel werden bunte Affen gesammelt, die nach Farben dem jeweiligen Baum der MitspielerInnen zugeordnet werden. Für schnelle Spielrunden zwischendurch und für unterwegs.	<ul style="list-style-type: none"> • Farbenzuordnung • Farbenbenennung • Tasten
Alle meine Farben	Amigo Spiele	2-4	3-6	10 Min	Der Waschbär möchte die farblosen Gegenstände anmalen – aber eine Farbe darf nicht zu oft vorkommen. Deshalb dürfen die Gegenstände pro Reihe und pro Spalte niemals die gleiche Farbe haben. Durch kleine Ergänzungen bieten sich hier Sprechanlässe zur Benennung von Gegenständen und Farben.	<ul style="list-style-type: none"> • Farbunterscheidung • Sprechanlässe • Anweisungsverständnis • Kooperation
Animalogic	Huch	1	Ab 5	Beliebig	Die Tiere möchten den Fluss überqueren. Dabei dürfen aber stets nur Tiere der gleichen Gattung oder der gleichen Farbe hinter einander gehen. Von Aufgabe zu Aufgabe wird es schwieriger, aber mit klugem Kombinieren und vorausschauendem Denken kann den Tieren geholfen werden.	<ul style="list-style-type: none"> • Kombination • Vorausschauendes Denken • Problemlösung • Farbenzuordnung • Anweisungsverständnis

Titel	Verlag	Spieler- Innen- Anzahl	Alter	Spiel- dauer	Beschreibung	Förderbereiche
Billy Biber	Ravensburger	1-4	Ab 4	20 Min	Billy Biber bewacht sorgsam die Holzstämme, die er mühsam über den Fluss auf einander gestapelt hat. Die frechen Biberkinder versuchen indes unbemerkt so viele Holzstämme wie möglich zu erbeuten, bis der ganze Holzhaufen zusammenbricht und Billy die Schlingel entdeckt.	<ul style="list-style-type: none"> • Feinmotorik • Geschicklichkeit • Zählen
Buddel Company	Ravensburger	2-4	Ab 5	20 Min	Die Maulwürfe toben auf der Wiese, manche stecken ihre Köpfe heraus, andere graben unter der Erde. Auf den Spielkarten wird angegeben, welche Maulwürfe herauskommen sollen – aber man hat immer nur 3 Versuche, um die richtigen zu finden.	<ul style="list-style-type: none"> • Visuelles Gedächtnis • Farbenzuordnung • Raumorientierung
Clown	Ravensburger	2-6	4-8	20 Min	Die lustigen Clowns müssen zusammengesetzt werden – der eine hat einen riesigen Kopf, der andere nur ganz kurze Beine. Der Würfel entscheidet, welcher Clown wie aussieht, gewonnen hat der, der am Schluss am größten ist.	<ul style="list-style-type: none"> • Körperschema • Mengen
Conni kommt in die Schule	Kosmos	2-4	Ab 5	Beliebig	Conni kommt in die Schule – und dafür darf sie schon vorab üben. Eine bunte Lernspielsammlung zum Kennenlernen von Buchstaben und Zahlen mit Selbstkontrollmöglichkeiten.	<ul style="list-style-type: none"> • Konzentration • Lernen • Buchstaben • Zahlen
Das verrückte Labyrinth Junior	Ravensburger	2-4	5-8	10 Min	Die kindergerechte Variante des Klassikers bietet alles, was „Das verrückte Labyrinth“ auszeichnet für jüngere SpielerInnen. Gänge und Wände müssen so lange verschoben werden, bis der Schatz gefunden wird.	<ul style="list-style-type: none"> • Raumorientierung • Motorik • Konzentration • Visuelle Wahrnehmungsverarbeitung

Titel	Verlag	Spieler- Innen- Anzahl	Alter	Spiel- dauer	Beschreibung	Förderbereiche
Der kleine Sprechdachs	Huch & Friends	2-5	Ab 4	15 Min	Der kleine Sprechdachs erzählt lustige Geschichten. Zu Bildern aus unterschiedlichen Handlungsfeldern werden Bildkärtchen gelegt, die in eine gemeinsame Geschichte eingefügt werden sollen. Diese Geschichten müssen aber auch erinnert und dann verändert oder fortgesetzt werden, indem neue Kärtchen an die Stelle der alten gelegt werden. Zum einen geht es also um das Reproduzieren der Geschichten und zum anderen um das kreative Erzählen.	<ul style="list-style-type: none"> • Auditives Gedächtnis • Auditive Aufmerksamkeit • Kreativität • Wortschatz • Geschichten erfinden • Sprechanlässe
Der Plumpsack geht um	Amigo Spiele	2-5	Ab 5	15 Min	Wie in dem alten Kinderspiel geht der Plumpsack von einem zum andern. Dort, wo er stehen bleibt, muss herausgefunden werden, welcher Gegenstand sich an dieser Stelle verbirgt. Aber die gefundenen Gegenstände werden immer wieder durch neue Gegenstände ersetzt und der Plumpsack läuft ständig woanders hin...	<ul style="list-style-type: none"> • Auditives Gedächtnis • Benennung von Gegenständen • Auditive Aufmerksamkeit
Die Fit-Esser	Ravensburger	2-4	5-8	30 Min	Die Superhelden bereiten sich auf einen Wettkampf vor. Dafür müssen sie nicht nur auf die richtige Ernährung achten, sondern auch genügend Bewegung machen. Am Tag vor dem Wettkampf werden sie begleitet, gefüttert und gestärkt. Gewinnen wird schließlich der, der am fittesten is(s)t.	<ul style="list-style-type: none"> • Grobmotorik • Feinmotorik • Gesunde Ernährung

Titel	Verlag	Spieler- Innen- Anzahl	Alter	Spiel- dauer	Beschreibung	Förderbereiche
Die freche Sprechhexe	Ravensburger	2-4	4-8	20 Min	Je nach Spielvariante werden Reim- oder Minimalpaare gesucht und gemeinsam in den Hexentopf gezaubert – nicht ohne den passenden Hexenspruch, um den Hexentrank fertig brauen zu können. Das Spiel zeichnet sich vor allem durch eine besonders kindgerechte, schöne Gestaltung aus.	<ul style="list-style-type: none"> • Reime finden • Laute unterscheiden • Auditive Differenzierung • Kreativität
Die Story vom Pferd	Ravensburger	2-4	Ab 5	30 Min	Gemeinsam werden durch Begriffskärtchen vier verschiedene Geschichten erzählt, die nicht nur weitergesponnen, sondern jedes Mal auch nacherzählt werden müssen. Dabei entstehen nicht nur spannende, sondern oft auch skurrile, lustige oder traurige Geschichten.	<ul style="list-style-type: none"> • Gedächtnis • Kreativität • Sprache • Konzentration
Differix	Ravensburger	1-4	Ab 4	Beliebig	Auf den ersten Blick sehen die Bilder auf den Karten alle gleich aus. Aber wenn man genau hinsieht, dann findet man immer mehr Unterschiede.	<ul style="list-style-type: none"> • Visuelle Differenzierung
Doktor Bibber	Hasbro	2-4	Ab 4	15 Min	Patient Paul hat viele verschiedene Wehwehchen und braucht dringend ärztliche Hilfe. Aber ÄrztInnen müssen vorsichtig zur Tat schreiten und dürfen bei ihren Behandlungen und Operationen nicht zittern. Mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden.	<ul style="list-style-type: none"> • Feinmotorik • Geschicklichkeit • Konzentration
E wie Elefant	Ravensburger	1-4	5-7	20 Min	Zu jedem Bild wird der passende Anfangsbuchstabe gesucht. Durch die Puzzleform ist Selbstkontrolle und damit auch schon Spielen für ganz Kleine möglich.	<ul style="list-style-type: none"> • Anlautidentifizierung • erstes Lesen • Kennenlernen des Alphabets • Auditive Aufmerksamkeit

Titel	Verlag	Spieler- Innen- Anzahl	Alter	Spiel- dauer	Beschreibung	Förderbereiche
Elefanten- parade	Ravensburger	2-4	4-8	10 Min	Die Elefanten wandern durch den Dschungel. Zuerst die Großen, dann die Kleinen. Wer wann an der Reihe ist, ist festgelegt, entscheidend sind Farbe und Größe der Elefanten. Mit ein bisschen Würfelglück kommen die eigenen Elefanten als erstes an.	<ul style="list-style-type: none"> • Farbuordnung • Formwahrnehmung
Gruselino	Ravensburger	2-4	Ab 5	15 Min	Es ist Geisterstunde – aber immer eines von den gespenstischen Geschöpfen fehlt. Wer findet zuerst heraus, wer sich diesmal wieder versteckt hat?	<ul style="list-style-type: none"> • Visuelle Wahrnehmungsverarbeitung • Konzentration • Reaktion
Häuptling Wackelnix	Ravensburger	1-6	5-10	Beliebig	Das Vögelchen in seinem Ei schläft tief und fest. Die SpielerInnen müssen nun mit dem Ei Aufgaben erfüllen und Bewegungen nachmachen, die ihnen Häuptling Wackelnix vorführt. Dabei muss aber darauf geachtet werden, dass das Ei nicht zu stark kippt, sonst wacht das Vögelchen auf und muss ganz furchtbar lachen!	<ul style="list-style-type: none"> • Grobmotorik • Konzentration • Körperschema • Anweisungsverständnis
Kugelblitz	Noris	1-4	Ab 4	Beliebig	Die Kugeln rollen durch die Arena und müssen blitzschnell mit den Röhren eingesammelt werden. Allerdings muss dies in einer bestimmten Reihenfolge geschehen, die von Aufgabe zu Aufgabe länger und schwieriger wird.	<ul style="list-style-type: none"> • Farbunterscheidung • Zahlen • erstes Rechnen • Grobmotorik

Titel	Verlag	Spieler- Innen- Anzahl	Alter	Spiel- dauer	Beschreibung	Förderbereiche
Logi Geister	Ravensburger	2-4	5-10	30 Min	Es rattert in der Geisterbahn – die Zahnräder müssen richtig aufgebaut und gedreht werden, damit die Geister sich bewegen und die BesucherInnen erschrecken.	<ul style="list-style-type: none"> • Motorik • Raumorientierung • Farbenzuordnung
Obstgarten	Haba	Ab 2	3-6	Beliebig	Das Obst muss geerntet werden, bevor der Rabe fertig gelegt wurde und dann das Obst selbst fressen kann. Ein schönes Lege- und Würfelspiel, mit liebevoll gestaltetem Spielmaterial, schon für die ganz Kleinen geeignet.	<ul style="list-style-type: none"> • Benennen von Gegenständen • Sprechanlässe
Ohren auf	Amigo	Ab 2	Ab 4	15 Min	Eine Memory-Variante zum Genau-Zuhören. Die Kärtchen werden nämlich nur dem Gegenüber gezeigt und der macht dann das passende Geräusch. Immer zwei Gegenstände müssen zusammengefunden werden.	<ul style="list-style-type: none"> • Auditive Wahrnehmungsverarbeitung • Merkfähigkeit • Kreativität
Papperlapapp	Haba	1-6	3-10	beliebig	Eine Sammlung schöner Spielideen, mit einer Geräusche-CD zum Zuordnen der Geräusche zu Bildkärtchen.	<ul style="list-style-type: none"> • Wortschatz • Sprechanlässe
Ratz Fatz	Haba	1-6	Ab 3	beliebig	Eine Geschichte wird vorgelesen – aber dabei muss gut aufgepasst werden, denn wird einer der Gegenstände genannt, die am Tisch liegen, dann muss schnell zugefasst werden.	<ul style="list-style-type: none"> • Auditive Aufmerksamkeit • Reaktion
Schloss Silbenstein	Ravensburger	2-4	Ab 4	15 Min	Das Schloss wird bewacht, von Riesen, Drachen und Zwergen. Und nur, wer richtig an das Schlosstor klopft, kommt weiter. Denn es müssen Begriffe zu vorgegebenen Themen gefunden	<ul style="list-style-type: none"> • Silbentrennung • Wortdurchgliederung • Konzentration

Titel	Verlag	Spieler- Innen- Anzahl	Alter	Spiel- dauer	Beschreibung	Förderbereiche
					werden, die eine bestimmte Silbenanzahl besitzen. Und dann müssen auch noch die Stiegen erklimmen werden – mit Begriffen mit möglichst vielen Silben.	<ul style="list-style-type: none"> • Wortschatz
Tiere füttern	Ravensburger	1-4	4-8	10 Min	Wildschwein, Pferd oder Reh – alle Tiere brauchen ihr richtiges Futter und suchen ihren Lebensraum. In unterschiedlichen Varianten werden die Tiere gefüttert. Das Spiel bietet zahlreiche Anlässe, um über die Tiere, ihre Lebensräume und ihre Fressvorlieben zu reden.	<ul style="list-style-type: none"> • Sprechanlässe
Wer ist es?	Hasbro	2	Ab 5	10 Min	Durch geschicktes Fragen muss herausgefunden werden, wer die geheimnisvolle Person des Gegenübers ist. Immer mehr Hinweise ermöglichen, dass immer mehr Personen von der Liste der Verdächtigen verschwinden, bis nur noch eine Person übrig ist. Die SpielerInnen fragen abwechselnd und versuchen dabei, ihre Fragen so geschickt zu formulieren, dass sie das Geheimnis schneller entdecken, als der/die GegnerIn.	<ul style="list-style-type: none"> • Fragen finden • Logisches Denken • Körperschema
Zahlen Zauber	Ravensburger	2-4	4-8	20 Min	Der Troll, die Elfe, der Zauberer und der Riese suchen ihre Zaubergegenstände. Die müssen aber immer in der richtigen Anzahl gefunden werden, denn nur wer alle entdeckt hat, darf das Zauberschloss betreten.	<ul style="list-style-type: none"> • Zählen • Farben zuordnen • Anweisungsverständnis • Mengen • Zahlen