

Spielend lernen

Inhalt

Logisches Denken, Kombinationsfähigkeit, Ausdauer	1
Förderung der Sprachkompetenzen	7
Förderung mathematischer Fähigkeiten	11
Lern-Apps	13
Empfehlenswerte Bücher	13

Beschreibungen zu den meisten Spielen finden Sie auf www.amazon.de

Logisches Denken, Kombinationsfähigkeit, Ausdauer

	<p>Brändi Dog</p> <p>Fr. 89.90</p> <p>Stiftung Brändi, Luzern</p> <p>www.braendi.ch</p> <p>ab 9 Jahren</p>	<p>Brändi Dog ist ein spannendes Brettspiel mit Langzeitmotivation, das im Team und mit Bridge-Karten gespielt wird. Ähnlich, wie bei Eile mit Weile geht es darum, die eigenen Murmeln im Zwinger zum Start und ins Ziel zu bringen. Dabei wird man vom Teampartner unterstützt und von der Gegenpartei heimgeschickt. Die gezogenen Karten bestimmen wie man weiterkommt. Die Kartenwerte können auf Spielzüge oder auf die Teampartner aufgeteilt werden. Gewinner ist das Team, welches geschickt zusammenspannt und als erstes die Murmeln ins Ziel bringt.</p> <p>Spieldauer: 30 bis 50 Minuten</p> <p>Logisches Denken Kombinationsfähigkeit, Ausdauer</p> <p>2-4 Spieler/-innen mit zusätzlichem Brett 6 Spieler/-innen</p>
	<p>HALLI GALLI</p> <p>Ca. 15.-</p> <p>Ab 6 Jahren</p>	<p>Neben Schnelligkeit und Konzentrationsfähigkeit sind bei diesem Kartenspiel Ausdauer, soziale Kompetenz, Entwicklungen Hand- Augen-Koordination, Reaktionsvermögen, Umgang mit Emotionen und Stress gefragt.</p> <p>Bis 6 Spieler/-innen</p>

	<p>Mastermind</p> <p>Fr. 36.80</p> <p>Ab 8 Jahren</p>	<p>Zunächst legt ein Spieler einen geheimen Farbcode fest. Dann versuchen die Mitspieler den Code zu erraten, indem Sie ihren Rateversuch mit farbigen Stiften in die Lösungseinheit stecken. Der Spieler, der den Code festgelegt hat, gibt dann über die seitlichen Stifte Rückmeldung, wie viele Farben richtig waren und wie oft die richtige Farbe bereits an der richtigen Stelle genannt wurde. Durch geschicktes Kombinieren werden die Spieler so Runde für Runde sicherer, welche Pins des Codes bereits stimmen und können so mit Logik und Glück den Code knacken.</p> <p>Das Spiel kann zu zweit gespielt werden oder auch in Teams oder mit mehreren Spielern, die der Reihe nach raten dürfen.</p> <p>Logisches Denken</p> <p>2 Spieler/-innen</p>
	<p>Jenga</p> <p>Ca. 18.-</p> <p>ab 6 Jahren</p>	<p>Jenga ist ein Geschicklichkeitsspiel. Es besteht aus 60 (in einigen Ausgaben auch nur 54) gleichen hölzernen Bauteilen in Quaderform der Grösse 7,5 x 2,5 x 1 cm, die zu Beginn des Spiels zu einem Turm gestapelt werden, indem immer drei Bausteine nebeneinander zu liegen kommen.</p> <p>Nachdem der Turm aufgestellt ist, lösen die Mitspieler abwechselnd einhändig einen Stein aus dem Turm und setzen ihn oben auf die Spitze. Von der obersten Ebene darf kein Stein entfernt werden. Von der direkt darunter liegenden Ebene darf ein Stein nur entfernt werden, wenn die darüberliegende oberste Ebene bereits vollständig ist (sprich aus 3 Steinen besteht). Das Spiel endet, wenn der Turm einstürzt. Sieger des Spiels ist, wer den letzten Stein auf den Turm setzen konnte, ohne dass dieser gleich danach zusammenfällt.</p>
	<p>Rubik Cube</p> <p>Ca. Fr. 8.-</p> <p>Ab 8 Jahren</p>	<p>Der Zauberwürfel ist ein mechanisches Geduldsspiel, das vom ungarischen Bauingenieur und Architekten Ernő Rubik erfunden wurde und 1980 mit dem Sonderpreis Bestes Solitärspiel des Kritikerpreises Spiel des Jahres ausgezeichnet wurde.</p> <p>Geschicklichkeit, räumliches Denken. Kombinationsfähigkeit</p> <p>1 Spieler/-in</p>

  	<p>Schach</p> <p>Als Brettspiel oder online</p>	<p>Schach fördert das logische und strategische Denken, sowie die Konzentrationsfähigkeit.</p> <p>Die App Schach und Matt erklärt Kindern die Schachregeln spielerisch.</p> <p>2 Spieler/-innen</p>
	<p>Mühle, Eile mit Weile, Halma etc.</p>	<p>Die klassischen Spiele fördern die Ausdauer, die Sozialkompetenz und die Beziehung. Kinder lernen gewinnen und verlieren.</p> <p>Halma, Mühle und Backgammon auch die Kombinationsfähigkeit.</p>
	<p>Take it easy</p> <p>Ca. Fr. 20.- Ab 10 Jahren</p>	<p>Die Kärtchen müssen so in Reihen gelegt werden, dass durchgehende farbige Reihen entstehen. Mit etwas Glück und Kombinationsgeschick erreicht man die höchste Punktezahl und gewinnt die Runde.</p> <p>1 – 6 Spieler/-innen</p>
	<p>Rummy</p> <p>Ca. 10.- Ab 12 Jahren</p>	<p>Rummy ist eine Variante des klassischen Kartenspiels Rommé. Spielsteine müssen geschickt kombiniert werden. Gewonnen hat, wer keine Steine mehr besitzt.</p> <p>2 – 4 Spieler/-innen</p> <p>Kombinationsfähigkeit</p>

	<p>QUARTO</p> <p>ca. Fr. 25.-</p> <p>Ab 8 Jahren</p>	<p>Auf ein 4x4 Spielfeld werden 16 Steine abgesetzt, die sich in vier Eigenschaften unterscheiden:</p> <p>gross oder klein; hell oder dunkel; eckig oder rund; mit oder ohne Loch.</p> <p>Diese Eigenschaften sind so verteilt, dass es keine zwei gleichen Steine gibt. Abwechselnd wählen die Spieler einen Stein aus, den der Gegner auf dem Brett platziert. Gewonnen hat, wer vier Steine mit mindestens einer übereinstimmenden Eigenschaft in einer horizontalen, vertikalen oder diagonalen Reihe verbindet.</p> <p>Strategiespiel für 2 Personen</p> <p>10 Minuten</p>
	<p>Rummikub</p> <p>Fr. 16.95</p>	<p>Rummikub ist das meistgespielte Zahlenablegespil der Welt! Ziel ist es, so schnell wie möglich alle Spielsteine in Zahlengruppen oder -reihen abzulegen. Durch die einfachen Regeln macht Rummikub der ganzen Familie Spass. Es ist schnell und einfach zu erlernen und immer eine neue Herausforderung.</p>
	<p>Vier gewinnt</p> <p>Ca. Fr. 12.-</p> <p>ab 6 Jahren</p>	<p>Es gewinnt, wer als erster eine horizontale, vertikale oder diagonale Reihe aus vier Spielsteinen einer Farbe gebildet hat. Dabei muss man seiner eigenen Taktik folgen und gleichzeitig darauf achten, dass einem der Gegenspieler nicht mit einem geschickten Spielzug zuvorkommt.</p> <p>Logisches Denken</p> <p>Für 2 Spieler/-innen</p>
	<p>Memory</p> <p>Unzählige Ausführungen</p>	<p>Konzentration, Ausdauer, Merkfähigkeit</p>

	<p>La Boca</p> <p>Ca. Fr. 30.- ab 8 Jahren</p>	<p>In wechselnden Teams müssen jeweils zwei Spieler gemeinsam eine Aufgabe erfüllen. Aber jeder sieht nur die nachzubauende Ansicht seiner Seite. Deshalb müssen sich die beiden absprechen, um herauszufinden, welches Teil wohin kommt. Und das alles gegen die Zeit! Je schneller die Spieler ihre Aufgabe lösen, desto mehr Punkte gibt es. Und schon wird ein neues Team gebildet. Das gemeinsame Lösen der Aufgaben mit immer wieder anderen Baupartnern ist ein Riesenspass.</p> <p>Sprachverständnis, Räumliches Vorstellungsvermögen, Soziales</p> <p>3 – 6 Spieler/-innen</p>
	<p>Puzzle</p>	<p>Räumliche Wahrnehmung, Formerkennung, Erkennen von geometrischen Figuren, Konzentration</p>
	<p>SET</p> <p>von Ravensburg</p> <p>Ab 8 Jahren</p> <p>Ca. Fr. 35.-</p>	<p>Fördert Konzentration und logisches Denken:</p> <p>Gesucht sind drei Karten, die Figuren mit dem gleichen Muster, der Farbe oder der gleichen Form zeigen.</p> <p>2 bis 8 Spieler/-innen</p> <p>Ca. 20 Minuten</p>
	<p>Fang die Maus</p> <p>Hier selbst gebastelt</p> <p>ab 3 Jahren</p>	<p>Reaktionsspiele</p> <p>3 bis 7 Spieler/-innen</p>





FlashCups

In Spielwarengeschäften

Geschicklichkeit, Ausdauer, Konzentration

Förderung der Sprachkompetenzen

	<p>Schloss Silberstein</p> <p>Sprache fantasievoll fördern</p> <p>Ca. Fr. 20.-</p> <p>5 - 8 Jahre</p>	<p>Die Kinder lernen durch das Spiel, Wörter in Silben zu zerlegen. Wächter, ein Zwerg, ein Riese und ein Drache, bewachen die Tore zum Schloss. Indem die Zauberwörter mit der richtigen Anzahl Silben gesprochen werden, öffnen sich die Türen.</p> <p>2 – 4 Spieler/-innen</p>
	<p>Die freche Sprechhexe</p> <p>Ca. Fr. 15.-</p> <p>4 – 8 Jahre</p>	<p>Es gibt zwei Kartensets - solche mit violetten und solche mit weissem Rand. Bei den violetten Karten müssen die Kinder Paare finden, die sich reimen; bei den weissen werden ähnlich klingende Wörter gesucht. Dazu werden jeweils die eine Hälfte der Karten verdeckt auf einen Stapel gelegt, die andere offen auf dem Tisch verteilt. Die Kinder ziehen nacheinander eine Karte vom Stapel und suchen das passende Paar. Sie legen die Karten verdeckt auf den Hexenkessel und können dort selbst - mit Hilfe der roten Scheibe (des Topfdeckels) - überprüfen, ob die Karten tatsächlich zusammen gehören. Wenn ja, dann dürfen sie die Karten mit dem Hexenstab und einem Hexenspruch in den Kessel rühren.</p> <p>2 – 4 Spieler/-innen</p>
	<p>Wort für Wort</p> <p>Wörter lesen, schreiben und buchstabieren</p> <p>Ca. Fr. 20.-</p> <p>6 – 9 Jahre</p>	<p>Lernspiele wie "Wort für Wort" können dabei etwas Abwechslung bieten. Besonders motivierend für das Kind ist es, wenn Sie die Wörter aus dem Spiel zuerst mit dem Kind gut geübt haben. So kann das Gelernte noch einmal wiederholt werden und Ihr Kind wird Freude an den Erfolgserlebnissen haben.</p> <p>1 – 6 Spieler/-innen</p>
	<p>Rätsel in der Leseburg</p> <p>Ca. Fr. 60</p> <p>6 – 9 Jahre</p>	<p>Das Spiel fördert die Sinnentnahme aus Texten. Das Ziel besteht darin, mehrere Rätsel zu lösen, um an den Schatz der Burg zu kommen. Es warten Juwelen, Diamanten und Goldstücke! Mit dem Katapult werden Steine in die Burg geschossen. Eine schöne Abwechslung zum Bücherlesen, um spielerisch die Lesefähigkeit zu trainieren. Das Spiel ist für Kinder von sechs bis neun Jahren geeignet.</p> <p>1 – 4 Spieler/-innen</p>

	<p>Tabu Junior</p> <p>Ca. Fr. 40.-</p> <p>Ab 8 Jahren</p>	<p>Eine Gruppe muss Begriffe raten, die von der andren Gruppe erklärt werden, ohne dass der Begriff selbst genannt wird. In der Junior-Edition des klassischen Spiels sind 450 Suchbegriffe aus der Welt der Kinder enthalten. Für jedes richtig geratene Wort gibt's einen Punkt. Rutsch ein Tabu-Wort raus: Dann hörst du den Quietschi und der Punkt ist weg!</p> <p>4 Spieler/-innen oder mehr</p> <p>Wortschatz, Wortgewandtheit, Fantasie</p>
	<p>Wörter würfeln</p> <p>Ca. Fr. 20</p> <p>Carlit</p>	<p>Im Spiel ist ein Würfelbecher und Würfel mit Buchstaben darauf enthalten sowie eine Sanduhr. Das Prinzip ist denkbar einfach: In der vorgegebenen Zeit muss man versuchen plausible Wörter zu würfeln und bekommt dann dafür Punkte.</p> <p>Wortschatz</p>
	<p>Wort-Tüffel</p> <p>Ca. Fr. 12.-</p> <p>2005</p> <p>Hasbro Deutschland</p> <p>Ab 8 Jahren</p>	<p>Die Spieler versuchen möglichst schnell 10 Wörter aus 4 oder mehr Buchstaben zu bilden und aufzuschreiben. Jeder Buchstabe aus dem Würfelroller darf pro Wort nur einmal verwendet werden. Wer zuerst 10 Wörter gebildet und 50 Punkte erzielt hat, gewinnt!</p> <p>Ab 4 Spieler/-innen</p> <p>Wortschatz</p>
	<p>Story Cubes</p> <p>Diverse Sujets und Schwierigkeitsgrade</p> <p>Ca. Fr. 15.70</p> <p>Ab 6 Jahren</p>	<p>Man würfelt die neun Geschichtenwürfel und erfindet eine spannende, lustige, abenteuerliche oder gruselige Geschichte mit Hilfe von Bildern oder Verben.</p> <p>Story Cubes bieten Denkanstöße und regen die Fantasie und die Kreativität des Kindes an, so dass immer neue Geschichten entstehen.</p> <p>Für 1 bis 10 Spieler/-innen</p> <p>Spieldauer ca. 5 Minuten</p> <p>Eignet sich auch für den Gebrauch in Sprachkursen</p>

	<p>Wer ist es?</p> <p>ca. Fr. 20.-</p> <p>Ab 6 Jahren</p>	<p>Bei Wer ist es? sind detektivischer Spürsinn und geschickte Formulierungen gefragt, um den geheimen Charakter zu identifizieren. Zwei Spieler gehen auf die Jagd nach dem geheimnisvollen Gesicht und stellen dabei Fragen, die sich nur mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten lassen. Kann der Spieler einen Charakter ausschliessen, klappt er einfach das Türchen über dem entsprechenden Gesicht zu und rät solange weiter, bis nur noch das eine gesuchte Gesicht übrig bleibt oder er ein „Nein“ zur Antwort erhält. Dann ist der Nächste an der Reihe.</p> <p>Wortschatz, Sprachverständnis, logisches Denken</p> <p>15 Minuten, 2 Spieler/-innen</p>
	<p>pink stories</p> <p>für coole Mädchen ab 8 Jahren</p> <p>Ca. Fr. 12.-</p> <p>Moses</p>	<p>50 Rätsel Karten stehen zur Verfügung. Es geht darum, die Rätsel zu lösen.</p> <p>Ab 2 Spielerinnen</p> <p>2 bis 20 Minuten pro Story</p> <p>Es gibt das gleiche Angebot auch mit anderen Inhalten.</p> <p>Wortschatz, Sprachverständnis, Kombinationsfähigkeit</p>
	<p>Wortissimo</p> <p>Der schnelle Wortsport</p> <p>Fr. 24.90</p> <p>Moses</p> <p>ab 12 Jahren</p>	<p>Auf jeder der 100 Wortissimo-Karten steht ein Begriff z.B. »SCHERZARTIKELVERTREIBER«. Finden Sie in 3 Minuten alle 21 Wörter, die sich in diesem Begriff verstecken? Die Sanduhr läuft...</p> <p>Für 1 - 6 Spieler/-innen, Spieldauer ca. 45 Minuten.</p> <p>Wortschatz, Konzentrationsfähigkeit</p>

	<p>Scrabble Junior</p> <p>Ca. Fr. 30.-</p> <p>Matel</p> <p>Für verschiedene Alter erhältlich</p> <p>Online-Version: www.gamesbasis.com/scrabble.html</p>	<p>Mit den Spielsteinen müssen so viele Wörter wie möglich gelegt werden können. Jeder Stein hat einen Wert. Wer die höchste Punktezahl erreicht, hat gewonnen.</p>
	<p>Scrabble App</p> <p>für iPhone</p> <p>Fr. 8.-</p>	<p>Sprachen: Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Portugiesisch, Spanisch</p>
	<p>Antolin</p> <p>Mit Lesen punkten</p> <p>Antolin kann nur mit einer Schullizenz genutzt werden</p>	<p>Antolin ist ein innovatives Portal zur Leseförderung von der ersten bis zur zehnten Klasse.</p> <p>Die Schüler/-innen lesen ein Buch und beantworten dann interaktive Quizfragen zum Inhalt.</p> <p>Richtige Antworten werden mit Punkten belohnt. So steigert Antolin die Lesemotivation und fördert dabei das Textverständnis.</p>

Förderung mathematischer Fähigkeiten

 <p>The image shows the box for the board game 'Rush-Hour Jr.' by ThinkFun. The box is colorful and features a cartoon illustration of a traffic jam with cars and a truck. Text on the box includes 'ThinkFun RUSH-HOUR DAS GENIALE STAUSPIEL Jr.' and '40 bestige Colektorkarten'.</p>	<p>Rush-Hour</p> <p>Fr. 28.90</p> <p>Weltbild</p> <p>6 – 9 Jahre</p>	<p>Sie stecken im Verkehrsstau zusammen mit vier LKWs und elf anderen Autos. Können Sie Ihr Fahrzeug so durch die Rush Hour manövrieren, dass Sie den Weg zur Ausfahrt finden?</p> <p>Strategie, Logik, räumliches Vorstellungsvermögen</p>
 <p>The image shows the box for the board game 'Rechenkapitän' by Ravensburger. The box features a cartoon captain and a ship. Text includes 'Spielend NEUES ERKENNEN Rechenkapitän Schiff und segel den Zahlen von 1-20' and 'Ravensburger'.</p>	<p>Rechenkapitän</p> <p>Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 20</p> <p>Ca. Fr. 18.-</p> <p>6 -9 Jahre</p>	<p>Das Spiel führt in die Addition und Subtraktion im Zahlenraum bis 20 ein und eignet sich für die erste Klasse bzw. für Kinder in höheren Klassen, die sich im Zahlenraum bis 20 noch unsicher fühlen.</p> <p>Das Spiel besteht aus 12 Schiffen, 75 Warenkisten, 6 Lagerhallen und einem Würfel. Es gilt, die Schiffe optimal zu beladen. Während des Beladens trainieren die Kinder ihr Zahlenverständnis sowie die Addition und Subtraktion im Zehneraum.</p>
 <p>The image shows the box for the board game 'Abenteuer auf dem Zahlenfluss' by Ravensburger. The box features a cartoon explorer and a map. Text includes 'Spielend NEUES ERKENNEN Abenteuer auf dem Zahlenfluss' and 'Ravensburger'.</p>	<p>Abenteuer auf dem Zahlenfluss</p> <p>Addition und Subtraktion im Hunderterraum (mit Zehnerübergang)</p> <p>Ca. Fr. 20.-</p>	<p>Das Spiel führt in die Addition und Subtraktion im Hunderterraum ein. Schauen Sie zunächst im Schulbuch Ihres Kindes nach, ob es bereits fähig ist, Additionen und Subtraktionen mit Zehnerübergang im Zahlenraum bis Hundert (z.B. $24 + 38 = / 45 - 13 =$) durchzuführen. Das Spiel besteht aus einem 1 Meter langen "Zahlenfluss", auf dem sich die Spieler durch das Lösen von Additionen und Subtraktionen fortbewegen:</p> <p>Das Spiel bietet eine weitere Besonderheit: Durch ein originelles System können die Kinder selbst überprüfen, ob sie richtig gerechnet haben.</p>

 <p>"Astronauts" - Fertigkeiten für die 4 Grundoperationen.</p>	<p>Mick-Math - Spiele</p> <p>www.mickmath.ch</p> <p>Ausgewählte Spiele können auch für den Eigenbedarf direkt bezogen werden.)</p> <p>Die Spiele wurden von Michal Gablinger speziell für das MICKMATH - Konzept entwickelt. WIEDER-SPIELEN anstatt mechanisches WIEDER-HOLEN, so wird die Motivation nicht untergraben.</p> <p>Preise und Informationen auf der Webseite.</p> <p>Weiterbildungen für Schulen und Eltern.</p> <p>Ab Kindergarten</p>	<p>Die MickMath - Spiele fördern und unterstützen folgende unabdingbaren Fertigkeiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zählfertigkeiten (vorwärts, rückwärts) - Zahlenstrahl (Position der Zahl) - Vergleichen von Mengen und deren Relationen (kleiner als, grösser als...) - Sortieren, Gruppieren, Kategorisieren - Ordnen (Verständnis für Reihenfolgen) - Verknüpfungen (Schlussfolgerungen ziehen, resp. logisches Denken) - Schätzen (konkret und abstrakt) - Orientierung im Raum (rechts, links, oben, unten, vorne, hinten) - 4 Grundoperationen <p>Alle Lernziele werden durch das anregende Spielen mit diversen Brettspielen, Kartenspielen, Dominos, Takt- und Rhythmusspielen, Memorys, Lotto usw. erreicht. Es geht hier nicht nur um Techniken oder Strategien, sondern auch um eine grundsätzliche Haltungsänderung der Lernenden. Dazu werden verschiedene Eingangskanäle (visuell, auditiv, taktil) mit einbezogen.</p> <p>Gute geeignet für die Arbeit mit Migranten</p>
	<p>Jassen</p>	<p>Jassen fördert das Kopfrechnen und einen vertrauens- und respektvollen Umgang miteinander. Denn: Man lernt zu verlieren oder sich über einen Sieg angemessen zu freuen. Daneben ist Jassen vor allem auch ein Konzentrationstraining. Sich merken, welche Karten schon gespielt wurden und welche nicht, das ist eine echte Herausforderung, auch für Erwachsene.</p> <p>Kopfrechnen, Zählen, Merkfähigkeit</p>
	<p>App</p> <p>König der Mathematik</p>	

Lern-Apps

Informationen zur Nutzung der Apps für Eltern und Hinweise auf diverse Apps

www.baselland.ch/fileadmin/baselland/files/docs/ekd/spd/lern-app_flyer.pdf
(Zugriff 7. September 2014)

www.apps-und-moritz.ch: Apps zu verschiedenen Themen
www.lernen-mit-iPad.ch
www.schule-apps.com



www.appolino.ch:
Appolino wurde im Lehrmittelverlag St. Gallen entwickelt und 2013 von der Jury "Best of Apps Swiss" mit Gold ausgezeichnet.
Kinder zwischen 5 und 10 Jahren lernen lesen, schreiben und rechnen. Da sich die Apps dem Können der Kinder genau anpassen, macht das Üben grossen Spass. In individuellem Tempo und Stufe und Stufe wird das Lernniveau erhöht. So findet gezieltes Lernen statt.

www.couchtutor.ch/repetieren-leicht-gemacht/ Kärtchensystem zum Repetieren

Diverse Apps
Samschtig Jass
Tschau Sepp
Hallo Galli
König der Mathematik
Das ist mein Körper

Empfehlenswerte Bücher

	<p>Dieter & Gita Krowatschek</p> <p>IQ Training Denken mit beiden Hirnhälften</p> <p>AOL Verlag 2011 Kartoniert, 133 Seiten Fr. 25.90 978-38344-5710-3</p>	<p>Logisches Denken und Rätsel lösen trainiert unser Gehirn. Die Aufgaben sind für Kinder ab der 2. Klasse und auch für Erwachsene geeignet. Sie erfordern systematisches Vorgehen, konzentrierter Geradeaus-Denken, z.T. muss Schritt für Schritt vorgegangen werden, manchmal führt „Um die Ecke“ Denken eher zum Ziel</p>
	<p>Christine Stenger</p> <p>Das Gummibärchen im Spinat Gedächtnistraining für Kinder</p> <p>Campus Verlag, 2007 134 Seiten Ca. Fr. 20.- 978- 359338-1954</p>	<p>In fünf kleinen Geschichten werden die verschiedenen Techniken vorgestellt. So lösen die cleveren Jungdetektive »Die Peperonis« knifflige Fälle und helfen sogar mit, einen echten Bankräuber zu fassen. Neben den Methoden gibt es Tipps und Übungen zum Sofort-Ausprobieren. Spielerisch und mit viel Spass lernen Kinder die Grundlagen des Gedächtnistrainings kennen und entdecken, wie sie diese selbst in ihrem Alltag umsetzen können: in der Schule, beim Hobby, im Urlaub oder beim Spielen.</p>

	<p>Antina Deike-Münstermann</p> <p>Denkspiele für schlaue Köpfe</p> <p>AREA Verlag, 2006 Kartoniert, 432 Seiten ISBN 3899967860 Ca. Fr. 10.-, Amazon</p>	<p>Textverständnis, Logik-, Tüftel- und Zahlenrätsel</p>
	<p>Hugo Kastner</p> <p>Mit Spielen lernen - Ratgeber für Eltern, Erzieher und Lehrer Praktische Tipps für Kinder ab 8 Jahren</p> <p>Verlag humboldt, 2009 246 Seiten ISBN 978386910609-0 Ca. Fr. 12.-</p>	<p>Einfach spielend lernen! Spielen hilft beim Üben, Vertiefen und Anwenden von Erlernem oder fördert soziale und kommunikative Fähigkeiten. Dieser Ratgeber stellt 25 pädagogisch wertvolle Spiele vor, die die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen ab 8 Jahren fördern können: Spiele mit Kommunikations- oder Turniercharakter sowie Rate- und Denkspiele.</p>

Elternbildung CH
ElternWissen - Schulerfolg
Steinwiesstrasse 2
8032 Zürich
Tel. 044 253 60 62
www.elternwissen.ch

September 2014