# Produktheft

# „KiTa-Spielothek“ 2023

## Geprüfte Produkte zur Förderung der kindlichen Entwicklung

„Kinder unterscheiden nicht zwischen Lernen und Spielen. Sie lernen beim Spielen. Das Spielen trägt wesentlich zur Persönlichkeitsentfaltung bei.“

Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer

*Ärztlicher Direktor der Psychiatrischen Universitätsklinik in Ulm*
*Leiter des ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen*

ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen

# Die „KiTa-Spielothek“

## Idee und Hintergründe

Neben der Familie sind KiTas/Kindergärten der wichtigste Ort für die Sozialisation von Kindern. Familien und ErzieherInnen sind gemeinsam dafür verantwortlich, dass die Kinder Kenntnisse erwerben, Fertigkeiten und Kompetenzen auf- und ausbauen und ein gutes Sozialverhalten entwickeln. Um diese Erziehungspartnerschaften zwischen Elternhaus und Kindertagesstätte zu unterstützen und die Spielkultur im familiären Alltag zu stärken, hat der Mehr Zeit für Kinder e. V. 2010 die Initiative „KiTa-Spielothek“ ins Leben gerufen. Bereits 6.500 Kindergärten und 2.750 Krippen wurden mit pädagogisch geprüften Spielwaren, die auch zu den Familien der Kinder nach Hause ausgeliehen werden, ausgestattet.

Kinder lernen im Spiel. Als Vorbild dienen ihnen dabei die mitspielenden Erwachsenen. Sie sind es, die den Kindern unterschiedliche Facetten des Spiels eröffnen und sie beim Lernen begleiten können. Wie? Die „KiTa-Spielothek“ soll ihnen hierfür als Orientierungshilfe dienen. Sie beinhaltet eine Fülle von Spielen und Spielzeugen, die vom ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen in Ulm getestet und hinsichtlich der Kompetenzbildung von Kindergarten- und Krippenkindern bewertet wurden. Diese sollen sowohl innerhalb der KiTa als auch zum Mitnehmen nach Hause zur Verfügung stehen. So können die Kinder ihr Lieblingsspiel nicht nur in der Einrichtung, sondern auch innerhalb der Familie spielen. Zudem haben Eltern die Möglichkeit, gezielt solche Spiele und Spielzeuge auszuleihen, die bestimmte Kompetenzen bei ihrem Kind fördern.

## Zu diesem Heft

In diesem Produktheft finden Sie alle Beschreibungen und Bewertungen der Spiele und Spielzeuge, die unsere Partner aus der Spielwarenbranche für die „KiTa-Spielothek“ und für die „KiTa-Spielothek in der Krippe“ zur Verfügung gestellt haben. Alle Produkte wurden vorab vom ZNL geprüft. Das Produktheft ist in die Kategorien Kindergarten (3 bis 6 Jahre) und Kinderkrippe (0 bis 3 Jahre) unterteilt.

Sie finden für alle Produkte, geordnet nach Hersteller: ➔ eine Altersempfehlung ➔ eine Übersicht zu den Entwicklungsbereichen die durch das Spiel/Spielzeug gefördert werden ➔ eine kurze inhaltliche Beschreibung und Anmerkungen zu Besonderheiten.

**Wir wünschen Ihnen viel Erfolg bei Ihrer Bewerbung für die „KiTa-Spielothek“!**
Bei Fragen wenden Sie sich bitte an Sophia Bub (069 15 68 96-0).

Mit freundlichen Grüßen

Simone Linden
Geschäftsführerin Mehr Zeit für Kinder e. V.

Sophia Bub
Projektleitung

# Ihre Teilnahme an der Initiative

**Bewerben Sie sich jetzt und gewinnen Sie eine von**

- **500 „KiTa-Spielothek“-Ausstattungen**
- **250 „KiTa-Spielothek für die Krippe“-Ausstattungen**

## So geht’s:

1. Füllen Sie den entsprechenden Fragebogen oder auch beide aus.
   Die Ausschreibungsunterlagen können auch auf unserer Homepage unter www.kitaspielothek.de heruntergeladen werden.

2. Gerne können Sie auch beispielhaftes Material, Projektbeschreibungen, Fotos, Zeichnungen etc. zusammenstellen.

3. Schicken Sie die ausgefüllten Ausschreibungsunterlagen und die sonstigen Materialien an:*

**Mehr Zeit für Kinder e. V.**

Stichwort: „KiTa-Spielothek“
Gärtnerweg 4–8
60322 Frankfurt am Main

Oder per Fax an: 069 156896-10
Oder per Mail an: kitaspielothek@mzfk.de

**Einsendeschluss ist der 14.7.2023!**

## Viel Erfolg bei Ihrer Bewerbung!

Die Gewinner werden im September schriftlich von uns benachrichtigt.

*Bitte beachten Sie, dass es uns nicht möglich ist, die eingereichten Unterlagen zurückzusenden!

Die „KiTa-Spielothek“ ist eine Initiative vom Mehr Zeit für Kinder e. V.
und wird unterstützt vom ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen.

ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen

**Mehr Zeit für Kinder e. V.**

Gärtnerweg 4–8 | 60322 Frankfurt am Main | Telefon: 069 156896-0 | Fax: 069 156896-10
kitaspielothek@mzfk.de | www.kitaspielothek.de | www.mzfk.de

# Warum Spielen so wichtig für Kinder ist!

ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen

## Trampelpfade im Gehirn

Je mehr Erfahrungen ein kleines Kind macht, desto mehr und deutlichere Spuren bilden sich in dessen Gehirn. Diese Lernspuren sind es, die uns langfristig zu dem Individuum machen, das wir sind, mit unserer Sprache, unseren Gewohnheiten, Fähigkeiten, Vorlieben, Einstellungen und Kenntnissen. Kinder brauchen die Gelegenheit, Erfahrungen selbst zu machen, Dinge auseinanderzunehmen und zusammenzusetzen, sich auszutoben. Das erfolgt im Spiel mit Gleichaltrigen, in der Familie und manchmal auch zurückgezogen und konzentriert allein.

Schon im frühen Kindesalter werden im Spiel grundlegende Fähigkeiten gefördert. Kinder stärken ihr Selbstvertrauen und lernen, mit ihren Emotionen umzugehen. Sie erkennen Sinnzusammenhänge, lösen erste Probleme und setzen sich über einen längeren Zeitraum aufmerksam mit einer Sache auseinander. Im Spiel mit ihren Freunden und in der Familie erleben sie sich als Teil einer sozialen Gemeinschaft und lernen, sich nach Spiel- beziehungsweise sozialen Regeln zu verhalten. Sie entwickeln Verantwortung und Solidarität, Rücksichtnahme und Fairness. Und ganz nebenbei schulen Kinder ihre Sinne, trainieren Muskeln, Bewegungsabläufe und Geschicklichkeit. Kinder unterscheiden dabei nicht zwischen Spielen und Lernen, sie lernen spielend.

## Eltern spielen mit Kindern

Kinder lernen am Vorbild. Das gilt auch für das Spielen. Wenn ein Kind erlebt, wie schön das gemeinsame Spielen mit Mutter und Vater ist, wird es die Regel abspeichern: „Spielen macht Spaß. Dabei fühle ich mich beschützt und wohl." Eltern können im gemeinsamen Spiel die Stärken und Talente ihres Kindes erkennen. Sie erleben seine Persönlichkeit in unterschiedlichen Situationen und können es noch besser in seiner Entwicklung begleiten. Durch die bewusst gemeinsam verbrachte Zeit wird die Bindung zwischen Eltern und Kind gestärkt.

## Erziehungspartnerschaft zwischen Elternhaus und Kindergarten

Fachkräfte in Kindertagesstätten sind Expertinnen und Experten für das Spiel. Die Auswahl an Spielen in Kindergärten ist in der Regel pädagogisch gut begründet. Eltern können darauf vertrauen, dass die Spielsachen, die ihr Kind in der Tageseinrichtung kennenlernt, auch für zu Hause die richtigen sind. Die KiTa-Spielothek unterstützt das. Sie stellt Kindergärten eine sinnvolle und geprüfte Auswahl an Spielen zur Verfügung. Ihr gerade aktuelles Lieblingsspiel dürfen sie für einige Tage aus dem Kindergarten mit nach Hause nehmen und es mit den Eltern spielen. Das hin- und hergetragene Spielzeug trägt zur Verzahnung der Lebenswelten von Kindern bei. Es bietet einen guten Anlass für Gespräche zwischen Eltern, Erzieherinnen und Erziehern über die Entwicklung des Kindes.

**Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer**
ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen

# Inhaltsverzeichnis

## Kindergarten (3–6 Jahre)


**BRIO** – „Never stop playing" ..... 6
Polizei und Feuerwehr Set Deluxe ..... 7

**BRUDER Spielwaren** – auch im Kleinen wie der Große ..... 8
BRUDER Dumper ..... 9
Gelenkradlader ..... 10
MB Sprinter Feuerwehr ..... 11

**Ravensburger** – Haltung seit 1883 ..... 12
Logi-Geister ..... 12
Billy Biber/Junior Labyrinth ..... 13
Junior Sagaland/Make 'n' Break Junior ..... 14
ZINGO!/Tempo, kleine Klapperschlange ..... 15
Plitsch-Platsch Pinguin/Kakerlakak ..... 16
Max Mäuseschreck/Ravensburger Puzzle „Tierwelt des Ozeans" ..... 17
Coco Crazy/SAMi – Dein Lesebär Starter-Set mit Buch „PAW Patrol" ..... 18
GraviTrax Junior Starter-Set Jungle ..... 19

**Zapf Creation** – der Fantasie freien Lauf lassen ..... 20
Puppe „BABY born® Magic Girl" ..... 21
Puppe „BABY Annabell® Active Annabell" ..... 22


## Kinderkrippe (0–3 Jahre) 23


**Zapf Creation**
Puppe „Baby Annabell® Little Annabell" ..... 24
Puppe „Baby born® Kindergarten Little Sister" ..... 25

**Ravensburger**
Wir spielen Baustelle ..... 26
Colorino/Aquadoodle® Animals ..... 27
Was gehört wohin?/Mein Kinderlieder Mitmach-Spiel ..... 28
Mein erstes Lotti Karotti/ Finde Maxi! ..... 29
Tiere und ihre Kinder/my first color puzzles „Farben lernen" ..... 30
tiptoi® Starter-Set Suchen und Entdecken: „Meine Welt"/tiptoi® Alle meine Tierkinder ..... 31

**Ravensburger-Sonderaktion 2023**
Wieso? Weshalb? Warum? Mutig, stark und selbstbewusst ..... 32

## BRIO – „Never stop playing“

Seit vielen Jahren steht BRIO für zeitlose Spielzeuginnovationen, die dem offenen Spielkonzept folgen. Dieses Konzept ermöglicht es, eine unendliche Welt mit den verschiedensten BRIO-Spielelementen zu bauen und fördert so die Vorstellungskraft und Kreativität der Kinder. Mit einer klaren und einfachen Designsprache eröffnen die Produkte eine Welt von Spiel und Spaß, in der nur die eigene Fantasie Grenzen setzt. Getreu dem Motto „Never stop playing“ ist es der Anspruch des Unternehmens, nicht nur Spielzeuge für Generationen herzustellen, sondern auch die Kindheit und das weitere Leben zu bereichern.

Gegründet wurde BRIO 1884 von Ivar Bengtsson, der zunächst Haushaltswaren verkaufte. Als erstes Spielzeug wurde 1907 ein kleines hölzernes Pferd, das Osby Pferd, hergestellt. Den ersten Welterfolg feierte das Unternehmen 1946 mit dem Labyrinth-Spiel, welches sich noch heute im Sortiment befindet. Seit mehr als 60 Jahren ist BRIO vor allem für seine Holzeisenbahn und Spielwaren im Bereich Kleinkind bekannt.

Neben der Entwicklung neuer Spielzeuge, die die Kreativität fördern, steht bei BRIO auch die Verantwortung gegenüber seinen Kunden und der Umwelt im Vordergrund. Als Mitglied bei der Toy Industries of Europe (TIE) steht BRIO als Unternehmen für Qualität, Nachhaltigkeit und Sicherheit. Seit dem 1. Januar 2014 werden alle Holzspielzeuge aus FSC-zertifiziertem Holz hergestellt, womit BRIO aktiv eine nachhaltige Forstwirtschaft unterstützt.

# Polizei und Feuerwehr Set Deluxe

von BRIO World

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Kleinsten (2–3 Jahre)
- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)

**300 Einrichtungen gewinnen!**

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Geduld | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | |
| Fantasie | ☺ ☺ ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | ☺ ☺ ☺ |
| **Kognitive Entwicklung** | |
| Konzentration | ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ |
| Kreativität | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Interesse an Buchstaben | |
| Interesse an Zahlen | |
| Erkennen von Formen/Farben | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| **Motorische Entwicklung** | |
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | ☺ ☺ ☺ ☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das „Polizei und Feuerwehr Set Deluxe“ enthält 44 Teile, darunter eine Feuerwehr-Lokomotive mit Waggon, einen Feuerwehrhubschrauber mit Landeplatz, einen um 360° drehbaren Holz-Verladekran sowie einen Krankenwagen mit Licht und Sound und zugehöriger Garage. Mit den enthaltenen Schienen, Kurvenrampen und Bahnübergängen kann ein Netz z. B. zum Transportieren des Wassertanks (mit Magnet) gestaltet werden. Ergänzend sorgen ein Polizeimotorrad, eine Polizeistation mit Gefängnis sowie Spielfiguren für eine detailgetreue Umsetzung und großen Spielspaß. Flexible Auffahrten und Felsmodule eröffnen zudem viele Möglichkeiten des Aufbaus und regen die Kreativität an.

## Anmerkungen:

Zum ersten Aufbau und Einsetzen der Batterien (im Lieferumfang enthalten) ist die Unterstützung von Erwachsenen notwendig.

Für beliebig viele Spieler

BRIO® WORLD

## BRUDER Spielwaren – auch im Kleinen wie der Große

Wenn Kinder zu sprechen beginnen, gehört „Auto!“ oft früh zu ihrem Lieblingswortschatz. Jedes Fahrzeug, das die Kleinen sehen, ist für sie zunächst ein Auto. Mit wachsendem Sprachvermögen unterscheiden sie zwischen einem Jeep, einem Laster, einem Bus und einem Traktor. Damit kommt auch die Neugier auf mehr Details ins Spiel: Wie kommt der Abfall von der Tonne ins Innere des Müllwagens? Wie macht die Feuerwehr die kleine Leiter ganz groß? Oder: Mein Papa bringt jeden Tag Hunderte von Päckchen zu anderen Familien – was braucht er dazu? „BRUDER Spielwaren“ gibt Kindern mit modellhaften Spielfahrzeugen die Möglichkeit, viele Antworten über Augen, Ohren und Hände sinnlich zu erfahren.

„Auch im Kleinen wie der Große“ lautet das Motto des 1926 gegründeten Familienunternehmens in Fürth, das seine international gefragten Spielfahrzeuge heute in mehr als 60 Länder dieser Erde exportiert. Es trifft zum einen auf die modellhaften Fahrzeuge im Maßstab 1:16 zu: Sie sind realen Nutzfahrzeugen in Form, Farbe, Design und Funktionalität mit viel Liebe zum Detail nachgebildet. Zum anderen bezieht sich der Leitspruch aber auch auf die Kinder selbst, die mit dem originalgetreuen Spielzeug im „Miniformat“ altersgerecht in die Welt der Erwachsenen eintauchen und so vieles, was sie neugierig macht, mit Spaß und Freude spielerisch für sich entdecken.

Entdecken heißt erfahren – und Erfahrungen fördern die kindliche Entwicklung. Dieser Gedanke liegt der Konzeption aller BRUDER Spielwaren zugrunde. Dazu gehört, technische Zusammenhänge durch „Greifen“ im Wortsinn begreifbar zu machen. Realitätsnahe Erfahrungswelten regen zu Rollenspielen und damit zu gemeinsamen Erlebnissen und zum Austausch an. Da werden Kinder mit Begeisterung zu kleinen Bauarbeitern, Landwirten oder zum Beispiel auch zu kommunalen Mitarbeitern, die im schneereichen Winter für freie Wege sorgen.

Entwicklung und Produktion gehen bei BRUDER unter einem Dach Hand in Hand. Innovative Ideen lassen sich so mit rund 500 Beschäftigten schnellstmöglich in die Praxis umsetzen. Sicherheit und Qualität haben dabei oberste Priorität. Wie die „echte“ Automobilindustrie setzt das Fürther Unternehmen bei der Fertigung seiner Fahrzeuge auf modernste, umweltschonende Technik und hochwertige Kunststoffe. BRUDER-Fahrzeuge sind auf Stabilität und lange Haltbarkeit ausgelegt. Neben Spielfiguren und aktuellem Zubehör sind – wie bei den Autos für Erwachsene – natürlich auch Ersatzteile von BRUDER erhältlich.

# BRUDER Dumper

von BRUDER Spielwaren GmbH + Co. KG

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Kleinsten (2–3 Jahre)
- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Geduld | ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺ ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | |
| Fantasie | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| **Kognitive Entwicklung** | |
| Konzentration | ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Kreativität | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ |
| Interesse an Buchstaben | |
| Interesse an Zahlen | |
| Erkennen von Formen/Farben | ☺ |
| **Motorische Entwicklung** | |
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das robuste Design des „BRUDER Dumpers“ überzeugt mit seiner Realitätsnähe und Detailtreue zum großen Original. Mit seiner Knicklenkung und den Profilreifen ist er auch für den Einsatz im Außenbereich geeignet. Zusätzlich sorgen das detailliert gestaltete Führerhaus und die große Kippmulde für Spielspaß und regen die Kreativität an. Der Dumper besteht aus hochwertigen Kunststoffen.

## Anmerkungen:

Der Kipplaster ist geeignet für Kinder ab zwei Jahren. Zur Serie der BRUDER Themenwelt Baufahrzeuge 2+ gehören noch ein Gelenkradlader und ein Mobilbagger.

Maßstab: 1: 16, Größe: 43 x 18 x 20 cm, für innen und außen geeignet

Weitere Informationen zur Firma BRUDER sowie einen Überblick über das komplette Sortiment erhalten Sie unter **www.bruder.de**.

# Gelenkradlader

von BRUDER Spielwaren GmbH + Co. KG

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Kleinsten (2–3 Jahre)
- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)

MADE BY BRUDER EU GERMANY

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Geduld | ☺☺☺ |
| Selbstvertrauen | ☺☺☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺☺☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺☺☺ |
| Regelakzeptanz | |
| Fantasie | ☺☺☺☺☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺☺☺☺ |
| Rollenfindung | ☺☺☺☺☺ |
| **Kognitive Entwicklung** | |
| Konzentration | ☺☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺☺☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺☺☺ |
| Kreativität | ☺☺☺☺☺ |
| Sprache/Wortschatz | ☺☺☺ |
| Interesse an Buchstaben | |
| Interesse an Zahlen | |
| Erkennen von Formen/Farben | ☺ |
| **Motorische Entwicklung** | |
| Auge-Hand-Koordination | ☺☺☺ |
| Feinmotorik | ☺☺☺ |
| Grobmotorik | ☺☺☺ |
| Orientierung im Raum | ☺☺☺☺☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Der Gelenkradlader mit einem voll funktionsfähigen, heb- und senkbaren Ladearm sowie einer kippbaren Schaufel besteht aus hochwertigem Kunststoff. Mit seiner Knicklenkung und den großen Profilreifen verspricht er sowohl für den Einsatz im Innen- als auch im Außenbereich Spielspaß und fördert die Kreativität.

## Anmerkungen:

Das Fahrzeug gehört gemeinsam mit dem Dumper und dem Mobilbagger zur BRUDER Themenwelt Baufahrzeuge für Kinder ab 2 Jahren.

Maßstab: 1: 16, Größe: 46 x 17,5 x 22 cm, für innen und außen geeignet

Weitere Informationen zur Firma BRUDER sowie einen Überblick über das komplette Sortiment erhalten Sie unter **www.bruder.de**.

# MB Sprinter Feuerwehr

von BRUDER Spielwaren GmbH + Co. KG

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Geduld | ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺ ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | |
| Fantasie | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| **Kognitive Entwicklung** | |
| Konzentration | ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Kreativität | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ |
| Interesse an Buchstaben | |
| Interesse an Zahlen | |
| Erkennen von Formen/Farben | ☺ |
| **Motorische Entwicklung** | |
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Der „MB Sprinter Feuerwehr“ besteht aus hochwertigem und recycelbarem Kunststoff. Er besitzt vier herausziehbare Stützfüße für einen stabilen Stand und enthält ein Light & Sound Modul. Die ausfahrbare und höhenverstellbare Drehleiter mit Rettungskorb sowie die voll funktionsfähige Wasserspritze mit Kolbenpumpe, Wassertank und Wasserschlauch gestalten das Spielerlebnis besonders realistisch.

## Anmerkungen:

Der „MB Sprinter Feuerwehr“ ist ein kleines und wendiges Löschfahrzeug. Es bietet im Innenbereich sowie im Freigelände viele Spielmöglichkeiten, entweder alleine oder in der Gruppe. Für das Light & Sound Modul mit unterschiedlichen Funktionen wie Motorengeräusch, Blinklicht und Sirenenfunktion sind die drei benötigten Batterien im Lieferumfang enthalten.

Maßstab: 1: 16, Größe: 45 x 17,2 x 21,8 cm, für innen und außen geeignet

Weitere Informationen zur Firma BRUDER sowie einen Überblick über das komplette Sortiment erhalten Sie unter **www.bruder.de**.

# Ravensburger – Haltung seit 1883

## Die Vertrauensmarke Ravensburger

Das blaue Dreieck ist ein Gütezeichen und eine geschätzte Marke mit hohem Bekanntheitsgrad, vor allem in Deutschland. Dahinter steht ein Familienunternehmen, das sich Werten verpflichtet fühlt, die heute immer wichtiger werden und die unsere Gesellschaft braucht: Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Spiele, Bücher und Beschäftigungsangebote von Ravensburger bieten Spaß und Sinn, bilden Herz und Geist.
Mit lustigen Kinderspielen lernen Kinder, vorauszudenken, erlernen das Gefühl des Gewinnens aber auch des Verlierens und üben ganz nebenbei, Regeln einzuhalten. Beschäftigungsprodukte und Puzzles fördern Konzentration, Fantasie und Freude am Selbermachen.

## Ravensburger Haltung und was sie bedeutet

Ravensburger bietet hohe inhaltliche Qualität. Die Produkte schöpfen aus gewachsener Erfahrung und aktuellen Erkenntnissen, aus Können und Wissen. Ravensburger bietet hohe materielle Qualität. Sorgfalt und Hingabe bestimmen die Entwicklung und die Herstellung der Produkte, die zudem nach strengen Qualitäts- und Sicherheitskriterien kontrolliert werden. Und zusätzlich übernimmt Ravensburger Verantwortung auch über die Produktion hinaus. Zum Beispiel mit der gemeinnützigen „Stiftung Ravensburger Verlag“ oder dem Engagement bei der „KiTa-Spielothek“ sowie „Spielen macht Schule“. Dafür steht Ravensburger heute und in Zukunft.

Ravensburger

# Logi-Geister

von Ravensburger

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Geduld | ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺ ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | ☺ ☺ ☺ |
| Fantasie | |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ |
| Rollenfindung | |

| Kognitive Entwicklung | |
|---|---|
| Konzentration | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Kreativität | ☺ |
| Sprache/Wortschatz | |
| Interesse an Buchstaben | |
| Interesse an Zahlen | |
| Erkennen von Formen/Farben | ☺ ☺ |

| Motorische Entwicklung | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ |
| Grobmotorik | |
| Orientierung im Raum | ☺ ☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Nach Vorlage einer Bauplankarte werden die Basiszahnräder mit den Geistern auf ihren vorgegebenen Platz in den Spielplan gesteckt. Anschließend wird gewürfelt und durch geschicktes Platzieren weiterer Zahnräder, die ineinandergreifen, können immer mehr Geister gedreht werden.
Ziel des Spiels ist es, dass die Geisterbahn funktioniert und sich alle Geister drehen.

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Großen (5–7 Jahre)

## Anmerkungen:

Das Spiel „Logi-Geister“ bietet zwei Spielideen. Spielidee 1 eignet sich für Kinder ab 5 Jahren und ist oben beschrieben. Bei Spielidee 2 (ab 8 Jahren) arbeitet jedes Kind nach seiner eigenen Bauplankarte und überlegt sich zuerst, ob sich die Geister mit den angebrachten Zahnrädern drehen würden. Anschließend wird getestet.

Für 2–4 Spieler
Spieldauer ca. 30 Minuten

Ravensburger

# Billy Biber

von Ravensburger

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Geduld | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | ☺ |
| Fantasie | |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ |
| Rollenfindung | |

| Kognitive Entwicklung | |
|---|---|
| Konzentration | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Kreativität | |
| Sprache/Wortschatz | |
| Interesse an Buchstaben | |
| Interesse an Zahlen | |
| Erkennen von Formen/Farben | |

| Motorische Entwicklung | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ |
| Orientierung im Raum | ☺ ☺ ☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Geschicklichkeitsspiel „Billy Biber“ enthält eine dreiteilige Spiellandschaft als Rahmen zum Aufbau der Biberburg, 42 Baumstämme in drei Farben, einen Biber und einen Holzstab.
Die Baumstämme werden innerhalb der Spiellandschaft aufgestapelt und der Biber daraufgesetzt.
Die Spieler versuchen der Reihe nach, mithilfe des Holzstabs von jeder Farbe zwei Baumstämme aus dem Holzstapel herauszuschieben. Dabei ist es wichtig, dass nichts wackelt, sonst fängt der Biber an zu meckern und der Stamm muss zurückgelegt werden. Doch nur die Stämme zählen, die als Symbol Jahresringe oder einen Stern tragen. Mit einer Zauberfolie kann dies kontrolliert werden.

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)

## Anmerkungen:

Das Spiel kann auch alleine gespielt werden. Es fördert die Geschicklichkeit und macht den Kindern vor allem durch den meckernden Biber viel Spaß. Der kleine Biber enthält eine Batterie.

Für 1–4 Spieler
Spieldauer ca. 20 Minuten

# Junior Labyrinth

von Ravensburger

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Geduld | ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen | ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | ☺ ☺ ☺ |
| Fantasie | ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | |
| Rollenfindung | |

| Kognitive Entwicklung | |
|---|---|
| Konzentration | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Kreativität | ☺ ☺ |
| Sprache/Wortschatz | |
| Interesse an Buchstaben | |
| Interesse an Zahlen | |
| Erkennen von Formen/Farben | ☺ ☺ ☺ |

| Motorische Entwicklung | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ |
| Orientierung im Raum | |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei „Junior Labyrinth“ sind die Spieler gefordert, gut mitzudenken und dem Spielgeschehen aufmerksam zu folgen. Denn nur wer mit seinem Gespenst als Erstes das geheime Zielmotiv erreicht und dafür die Gänge klug verschiebt, kann die Spielchips sammeln und das Spiel gewinnen.

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Großen (5–7 Jahre)

## Anmerkungen:

In der Spielvariante für geübte Labyrinth-Spieler suchen nicht alle den gleichen Chip, sondern die Spielchips werden untereinander aufgeteilt. Wer alle seine geheimen Motive gefunden hat und gut zum Startfeld zurückgekehrt ist, hat gewonnen.

Für 2–4 Spieler
Spieldauer ca. 15 Minuten



Ravensburger

# Junior Sagaland

von Ravensburger

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Geduld | ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺ ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Fantasie | ☺ ☺ ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | ☺ ☺ |

| Kognitive Entwicklung | |
|---|---|
| Konzentration | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ |
| Kreativität | |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ |
| Interesse an Buchstaben | |
| Interesse an Zahlen | |
| Erkennen von Formen/Farben | ☺ ☺ |

| Motorische Entwicklung | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ |
| Orientierung im Raum | |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

In der magischen Welt des Sagalands machen sich die Spieler gemeinsam auf die Suche nach märchenhaften Gegenständen. Diese sind hinter den Bäumen versteckt und dürfen nur von Spielern aufgedeckt werden, die auf einem grünen Feld stehen. Stimmt die Abbildung auf dem Feld mit der auf dem Baumplättchen überein, darf der Gegenstand ins Schloss gebracht werden. Doch Vorsicht: Auch der Zauberer möchte ins Schloss und darf immer ein Feld vorrücken, wenn ein Zauberhut gewürfelt wird. Ziel des Spiels ist es, das Königreich zu retten und drei Gegenstände ins Schloss zu bringen, bevor der Zauberer es erreicht hat.

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)

## Anmerkungen:

Bei der Variante „Wettlauf der Dorfbewohner“ können auch ältere Kinder auf die Suche nach den Schätzen im Märchenwald gehen.

Für 2–4 Spieler
Spieldauer ca. 10–20 Minuten

# Make ’n’ Break Junior

von Ravensburger

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Geduld | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺ ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | ☺ ☺ ☺ |
| Fantasie | |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | |

| Kognitive Entwicklung | |
|---|---|
| Konzentration | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Kreativität | |
| Sprache/Wortschatz | |
| Interesse an Buchstaben | |
| Interesse an Zahlen | |
| Erkennen von Formen/Farben | ☺ ☺ ☺ ☺ |

| Motorische Entwicklung | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | |
| Orientierung im Raum | ☺ ☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Alle Spieler erhalten sechs gleichfarbige Bausteine, mit denen sie das Bauwerk, das auf einer Karte vorgegeben ist, so schnell wie möglich richtig nachbauen. Der Spieler, der fertig ist, greift sich schnell einen naturfarbenen Stein und stellt diesen vor sich auf den Tisch. Nachdem alle Spieler ihr Bauwerk beendet haben, kontrolliert der Spielleiter, der in jeder Runde wechselt, wer es richtig aufgebaut hat. Wenn ein Spieler das Bauwerk korrekt aufgestellt hat und einen naturfarbenen Stein ergattern konnte, erhält er einen Chip. Der Spieler, der als Erster zehn Gewinnchips hat, ist Sieger.

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Großen (5–7 Jahre)

## Anmerkungen:

Die Baukarten des Spiels Make ’n’ Break Junior bieten zwei Schwierigkeitsstufen. Die gelbe Seite zeigt einfache Bauwerke, während die rote Seite anspruchsvollere Konstruktionen erfordert.

Für 2–5 Spieler
Spieldauer ca. 15–20 Minuten



Ravensburger

# ZINGO!

von Ravensburger

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Geduld | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺ ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | ☺ ☺ ☺ |
| Fantasie | |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | ☺ ☺ |

| Kognitive Entwicklung | |
|---|---|
| Konzentration | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Kreativität | |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Interesse an Buchstaben | ☺ ☺ ☺ |
| Interesse an Zahlen | |
| Erkennen von Formen/Farben | |

| Motorische Entwicklung | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

„ZINGO!" ist ein interaktives Zuordnungsspiel, bei dem die Spieler, ähnlich wie beim klassischen Bingo, ihre Felder auf der Legetafel füllen müssen. Dafür sind sie gefordert im Gedächtnis präsent zu halten, welche Bilder sie auf ihrer Tafel brauchen. Dann gilt es, genau aufzupassen und schnell zu reagieren, d. h. den jeweiligen Begriff zu nennen, wenn ein passendes Wort-Bild-Kärtchen durch die „Ritsch-Ratsch ZINGO! Maschine" erscheint. Wer als erstes alle neun Kärtchen gefunden und zugeordnet hat, gewinnt das Spiel.

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)

## Anmerkungen:

Die Darstellung von Wort und Bild auf den Kärtchen unterstützt die Wortschatzerweiterung. Doppelseitige Legetafeln sowie verschiedene Spielvarianten ermöglichen eine flexible Anpassung an die individuellen Fähigkeiten.

Für 2–6 Spieler
Spieldauer ca. 15–20 Minuten

# Tempo, kleine Klapperschlange

von Ravensburger

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Geduld | ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | ☺ ☺ |
| Fantasie | |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | ☺ |

| Kognitive Entwicklung | |
|---|---|
| Konzentration | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Kreativität | |
| Sprache/Wortschatz | |
| Interesse an Buchstaben | |
| Interesse an Zahlen | ☺ ☺ ☺ |
| Erkennen von Formen/Farben | ☺ ☺ |

| Motorische Entwicklung | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | ☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Beim Spiel „Tempo, kleine Klapperschlange" kriechen die Schlangen um die Wette. Je nach Würfelergebnis rücken die Klapperschlangen ein Feld nach vorne, bis sie das Ziel erreicht haben. Hierbei gilt es, sich gut zu konzentrieren und zu merken, welche Schlange bereits geklappert hat, denn nur wer die richtige Vorhersage trifft, bekommt eine Karte zur Belohnung. Hat eine Schlange das Ziel erreicht, kommen diese Karten zum Einsatz: Der Spieler mit den meisten Karten der Gewinner-Klapperschlange gewinnt.

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)

## Anmerkungen:

Ältere Spieler können bei der Wertungs-Variante, bei der Punkte je nach erreichtem Kakteenfeld addiert werden, erste Rechenaufgaben lösen und ihre mathematischen Fähigkeiten erweitern.

Für 2–4 Spieler
Spieldauer 10 – 15 Minuten



Ravensburger

# Plitsch-Platsch Pinguin

von Ravensburger

**Soziale und personale Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Geduld | ☺☺☺☺☺ |
| Selbstvertrauen | ☺☺☺☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺☺☺☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺☺☺☺ |
| Regelakzeptanz | ☺☺☺ |
| Fantasie | ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺☺ |
| Rollenfindung | |

**Kognitive Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Konzentration | ☺☺☺☺☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺☺☺☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺☺☺ |
| Kreativität | |
| Sprache/Wortschatz | ☺☺ |
| Interesse an Buchstaben | |
| Interesse an Zahlen | |
| Erkennen von Formen/Farben | |

**Motorische Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺☺☺☺☺ |
| Feinmotorik | ☺☺☺☺☺ |
| Grobmotorik | |
| Orientierung im Raum | ☺☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Die Spieler erleben jetzt noch mehr Spaß und Spannung in „Plitsch-Platsch Pinguin". Denn das Spiel kann sowohl im Hellen als auch im Dunkeln gespielt werden, da der Eisberg beleuchtet wird. Die Spieler brauchen viel Geschick beim Platzieren der Pinguine auf dem wackelnden Eisberg. Wer als Erster alle seine Pinguine auf dem Eisberg unterbringt, gewinnt. Mit einer neuen „leichteren" Spielvariante für Kinder ab 4 Jahren.

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)

## Anmerkungen:

Für ein Spiel im Dunkeln benötigt man die im Spiel enthaltene Lampe. Die Batterien (2 x LR44) sind bereits im Spiel enthalten.

Für 1–5 Spieler
Spieldauer ca. 15 Minuten

# Kakerlakak

von Ravensburger

**Soziale und personale Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Geduld | ☺☺☺ |
| Selbstvertrauen | ☺☺☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺☺☺☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺☺☺ |
| Regelakzeptanz | ☺☺ |
| Fantasie | |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺☺☺ |
| Rollenfindung | |

**Kognitive Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Konzentration | ☺☺☺☺☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺☺☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺☺☺☺☺ |
| Kreativität | |
| Sprache/Wortschatz | |
| Interesse an Buchstaben | |
| Interesse an Zahlen | |
| Erkennen von Formen/Farben | ☺☺ |

**Motorische Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺☺☺☺ |
| Feinmotorik | ☺☺☺ |
| Grobmotorik | ☺ |
| Orientierung im Raum | |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Kakerlakak" ist ein Brettspiel, bei dem eine (elektronische) flinke Kakerlake eingefangen werden muss. Dafür müssen die Begrenzungen (in Form von Gabel, Messer und Löffel) auf dem Spielfeld so gedreht werden, dass die Kakerlake möglichst in die eigene Falle läuft. Doch das ist gar nicht so einfach, denn welches Besteckteil gedreht wird, entscheidet der Würfel. Nur wer gut aufpasst und schnell reagiert, schafft es, die Kakerlake einzufangen und bekommt einen Chip. Wer zuerst fünf 5 Chips gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Großen (5–7 Jahre)

## Anmerkungen:

Die elektronische Kakerlake ist ein HEXBUG® nano® Robotertier, für welches eine Batterie benötigt wird, die im Lieferumfang enthalten ist.

Für 2–4 Spieler
Spieldauer ca. 15–20 Minuten



Ravensburger

# Max Mäuseschreck

von Ravensburger

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Geduld | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen | ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | ☺ ☺ |
| Fantasie | |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | |

| Kognitive Entwicklung | |
|---|---|
| Konzentration | ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | |
| Problemlösefähigkeit | ☺ |
| Kreativität | |
| Sprache/Wortschatz | |
| Interesse an Buchstaben | |
| Interesse an Zahlen | ☺ ☺ ☺ |
| Erkennen von Formen/Farben | ☺ ☺ ☺ |

| Motorische Entwicklung | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ |
| Orientierung im Raum | |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Beim Spiel „Max Mäuseschreck“ dreht sich alles um den Käse, denn die Spieler müssen ihre Mausfigur geschickt auf die Aktionsfelder ziehen, um Käse-Ecken zu sammeln. Dabei entscheidet der Augen-Würfel, auf welchem Feld die Mäuse landen und ob dort Käse-Ecken auf sie warten, oder ob sie auf den Käse klettern und mit der Käse-Rutsche wieder hinunter rutschen dürfen. Doch aufgepasst, denn Kater Max wird um die Anzahl der Felder auf dem Pfoten-Würfel vorangezogen. Wenn er eine Maus erwischt, muss sie aussetzen oder verliert gesammelte Käse-Stücke.

Wer es schafft, sich vor dem Kater zu verstecken und als Erster fünf Käse-Ecken zu sammeln, gewinnt das Spiel.

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)

## Anmerkungen:

Das Spiel kann durch verschiedene Varianten in seiner Schwierigkeit angepasst werden. In der kooperativen Spielvariante wird die Teamfähigkeit der Spieler besonders herausgefordert, denn hier spielen alle Mäuse gemeinsam gegen den Kater.

Für 2–4 Spieler
Spieldauer ca. 10–15 Minuten

# Ravensburger Puzzle „Tierwelt des Ozeans“

von Ravensburger

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Geduld | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | |
| Fantasie | ☺ ☺ ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | |

| Kognitive Entwicklung | |
|---|---|
| Konzentration | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Kreativität | |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Interesse an Buchstaben | |
| Interesse an Zahlen | |
| Erkennen von Formen/Farben | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |

| Motorische Entwicklung | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | ☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Puzzle „Tierwelt des Ozeans“ besteht aus drei einzelnen Puzzles mit jeweils 49 Teilen und ist für Kinder ab 5 Jahren geeignet.

Durch das Suchen der passenden Teile und das Zusammenstecken dieser werden die Konzentration und Motorik der Kinder unterstützt. Die ansprechend gestalteten Bilder zeigen zahlreiche Tiere und Pflanzen der Unterwasserwelt und regen zum gemeinsamen Entdecken und zu Gesprächen an, wodurch der Wortschatz der Kinder erweitert wird.

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Großen (5–7 Jahre)

## Anmerkungen:

Die stabilen und nachhaltigen Puzzleteile sind in ihrer Größe an die Fähigkeiten der Kinder angepasst („Perfect Age fit“). Außerdem enthält das Puzzle ein zusätzliches Mini Poster, welches die Tierwelt des Ozeans zeigt.

Für einen oder mehrere Spieler
Spieldauer beliebig



Ravensburger

# Coco Crazy

von Ravensburger

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Geduld | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | ☺ ☺ ☺ |
| Fantasie | |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ |
| Rollenfindung | |

| Kognitive Entwicklung | |
|---|---|
| Konzentration | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Kreativität | |
| Sprache/Wortschatz | |
| Interesse an Buchstaben | |
| Interesse an Zahlen | |
| Erkennen von Formen/Farben | ☺ |

| Motorische Entwicklung | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ |
| Orientierung im Raum | |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Coco Crazy“ ist ein Merkspiel, bei dem eine gute Ausdauer und Konzentration gefragt sind. Denn nur wer dem Spielgeschehen aufmerksam folgt und sich nicht vom Vertauschen der Kokosnüsse oder dem Drehen des Spielplans verwirren lässt, kann sich gut merken, welche Affenbande sich unter welcher Kokosnuss verbirgt. Ziel des Spiels ist es, sechs verschiedenfarbige Affen zu sammeln.

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Großen (5–7 Jahre)

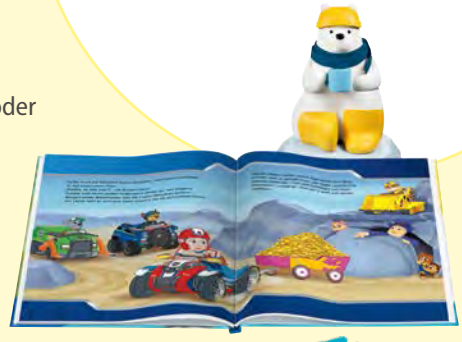
## Anmerkungen:

Die Profi-Variante, bei der die zuletzt erratene Farbe der Affenbande nicht sofort wieder benannt werden darf, fordert besonders erfahrene Spieler heraus.

Für 2–8 Spieler
Spieldauer ca. 20 Minuten

# SAMi – Dein Lesebär Starter-Set mit Buch „PAW Patrol – die Jagd nach dem Gold“

von Ravensburger



| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Geduld | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen | ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | ☺ |
| Fantasie | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | |

| Kognitive Entwicklung | |
|---|---|
| Konzentration | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ |
| Kreativität | ☺ ☺ ☺ |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Interesse an Buchstaben | ☺ ☺ ☺ |
| Interesse an Zahlen | |
| Erkennen von Formen/Farben | |

| Motorische Entwicklung | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Mit dem Lesebär SAMi können Kinder alleine oder gemeinsam mit anderen die Welt der Bücher erkunden. SAMi wird mit seiner Eisscholle am Buch befestigt und ist so immer dabei. Er liest die Geschichten vor und begleitet die Kinder mit Musik, Geräuschen und viel Atmosphäre beim Betrachten des Buches. Dies unterstützt sie, in die Geschichte einzutauchen, konzentriert mitzudenken und regt die Fantasie an. Im Starter-Set ist neben dem Lesebär das PAW Patrol Abenteuer „Die Jagd nach dem Gold“ enthalten.

**200 Einrichtungen gewinnen!**

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)

## Anmerkungen:

Vor dem ersten Gebrauch muss die Geschichte heruntergeladen werden. Sie kann direkt über WLAN oder manuell über das im Starter-Set enthaltene USB-Kabel auf den Bären gespielt werden. Sicherheit und Datenschutz sind hierbei gewährleistet, da keine persönlichen Nutzungsdaten übertragen werden.

Für beliebig viele Spieler
Spieldauer: beliebig

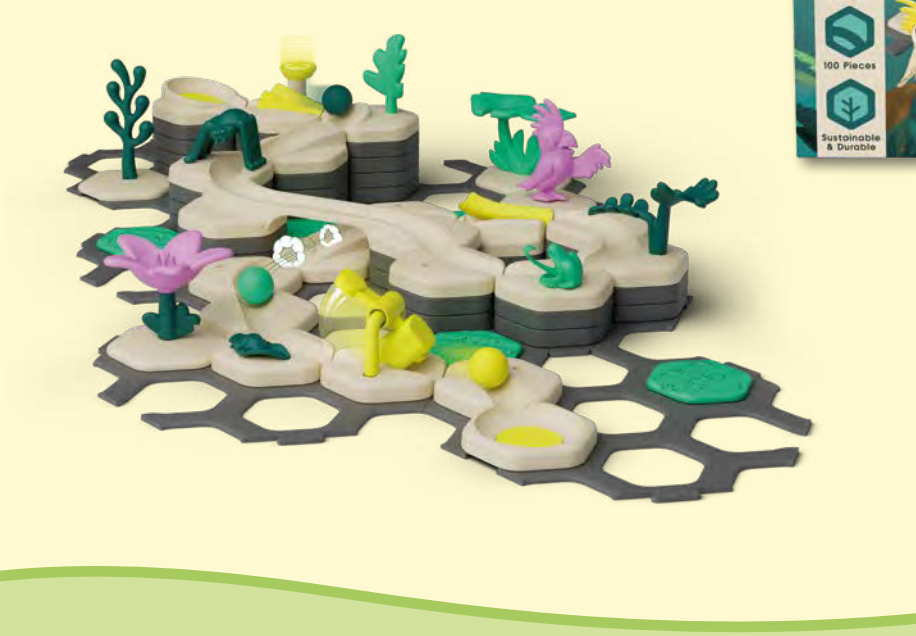
Ravensburger

# GraviTrax Junior Starter-Set Jungle

von Ravensburger

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)



| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Geduld | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | ☺ ☺ |
| Fantasie | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | |
| **Kognitive Entwicklung** | |
| Konzentration | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Kreativität | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sprache/Wortschatz | |
| Interesse an Buchstaben | |
| Interesse an Zahlen | |
| Erkennen von Formen/Farben | ☺ ☺ ☺ |
| **Motorische Entwicklung** | |
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | ☺ ☺ ☺ ☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

„GraviTrax Junior Starter-Set Jungle“ ist ein individuell gestaltbares und immer wieder veränderbares Kugelbahnsystem. Durch das freie Bauen und Spielen werden nicht nur kognitive und motorische Fähigkeiten gefördert, sondern vor allem die Fantasie und Kreativität angeregt sowie erste naturwissenschenschaftliche Phänomene (z. B. Rollenverhalten der Kugel) erforscht. Das Set enthält Bodenplatten, verschiedene Bauteile (u. a. Brücken, Geraden und Kurven) sowie die Action-Elemente „Hammer“ und „Wippe“, die für besonderen Spielspaß sorgen. Durch Figuren, Tiere und Landschaftselemente kann die Kugelbahn zusätzlich geschmückt und hinsichtlich der Themenwelt Dschungel dekoriert werden.

## Anmerkungen:

Die Bauteile und altersgerechten Kugeln sind auf die Fähigkeiten junger Kinder abgestimmt und ermöglichen somit selbstständiges Bauen und Entdecken bereits ab 3 Jahren. Die Produktlinie besteht aus biobasiertem Material (Holzfaser und Bio-Kunststoff).

Für beliebig viele Spieler
Spieldauer beliebig



Ravensburger

## Zapf Creation – der Fantasie freien Lauf lassen

Kinder brauchen ein Spielzeug, auf das sie ihre Zuneigung und Fürsorge richten können. Eine Puppe kann während der gesamten Kindheit ein treuer Freund und Vertrauter sein: Sie ist Zuhörer, Tröster und ständiger Begleiter.

Kinder erproben im Spiel den Umgang mit anderen Menschen. Sie entwickeln wichtige sozial-emotionale Kompetenzen, indem sie lernen, ihre Gefühle zu äußern. Erlebnisse der Kinder werden im Rollenspiel greifbar und erfahrbar. Wie sorge ich als Puppenmama/-papa für mein Puppenkind? Was braucht es, damit es zufrieden ist? Zapf Creation gibt den Kindern die Möglichkeit, mit hochwertigen Spiel- und Funktionspuppen ihre eigenen Erlebnisse nachzuspielen, Geschichten zu erfinden und sie im Rollenspiel umzusetzen.

### Ein internationales Unternehmen mit Tradition

„Setting free a child's imagination" lautet das Motto des 1932 im oberfränkischen Rödental gegründeten Unternehmens. Zapf Creation gilt als Europas führender Markenhersteller von Spiel- und Funktionspuppen und ist mit Tochtergesellschaften im In- und Ausland vertreten. Die gefragten Puppen werden heute in über 65 Ländern dieser Erde vertrieben und richten sich vor allem an Kinder im Alter von zwei bis acht Jahren.

Der Fantasie freien Lauf lassen – diesem Anspruch genügen die Puppen von Zapf Creation: Denn das Spiel mit Puppen bedarf keinerlei Erklärung oder Anleitung. Die Puppen übernehmen verschiedene Rollen und werden in unterschiedliche Spielsituationen einbezogen. Dank der sehr realen Verhaltenszüge fördern sie neben den sozialen auch die kommunikativen Fähigkeiten der Kinder und können die ganzheitliche kindliche Entwicklung in positiver Weise beeinflussen.

### „Selbstverpflichtung ist wichtig, geprüfte Sicherheit jedoch allemal besser"

Sicherheit und Qualität haben bei Zapf Creation oberste Priorität: Die hochwertigen Spiel- und Funktionspuppen unterliegen umfassenden Qualitäts- und Sicherheitskontrollen, um später ein sicheres und bedenkenloses Spielen zu gewährleisten. Umfangreiches, liebevoll gestaltetes Zubehör ergänzt das vielfältige Angebot von Zapf Creation und lässt bei kleinen Puppeneltern fast keine Wünsche offen.

Zapf Creation verzichtet seit 2021 auf Kunststoffverpackungen. Die Sonnenblume kennzeichnet die plastikfreien Verpackungen. Mehr Informationen erhalten Sie unter www.baby-born.com.

# Puppe „BABY born® Magic Girl“

von Zapf Creation

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Geduld | ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺ ☺ ☺ |
| Fantasie | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Interaktion mit Gleichaltrigen | |
| Rollenfindung | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| **Kognitive Entwicklung** | |
| Engagiertheit | |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ |
| Problemlösefähigkeit | |
| Kreativität | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Erkennen von Formen, Farben und Symbolen | |
| **Motorische Entwicklung** | |
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Die Puppe besteht aus einem weichen Softkörper, ist ca. 43 cm groß und trägt einen Body. Die Puppe kann essen, trinken, weinen, schlafen, baden, in die Windel machen, ihr großes und ihr kleines Geschäft ins Töpfchen machen und ist voll beweglich – alles ohne Batterien. Durch das Drehen des Schnullers im Puppenmund lassen sich die Augen öffnen und schließen, auch in einer liegenden Position.

Die Puppe wird mit folgenden Zubehörteilen geliefert: Teller mit Löffel, Trinkflasche, Töpfchen, Schnuller mit Schnullerkette, Windel, einer Portion Brei, je einem Freundschaftsbändchen für Puppe und Kind sowie einem Geburtspass, wodurch ein vielseitiges Spielen möglich ist.

## Anmerkungen:

Für Kinder ab 3 Jahren geeignet, da kleine Zubehörteile verschluckt werden können. BABY born® kann mit vielen Accessoires kombiniert werden.

# Puppe „Baby Annabell® Active Annabell“

von Zapf Creation

## Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Geduld | ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺ ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | |
| Fantasie | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |

| Kognitive Entwicklung | |
|---|---|
| Konzentration | ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | |
| Kreativität | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Interesse an Buchstaben | |
| Interesse an Zahlen | |
| Erkennen von Formen/Farben | |

| Motorische Entwicklung | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Die „Baby Annabell“-Puppe ist 43 cm groß. Sie trägt einen Body mit farblich passender Mütze. Die Puppe reagiert wie ein echtes Baby, kann weinen, in den Schlaf gewiegt werden, macht Babygeräusche und auch Baby-Gymnastik ist möglich. Beim Trinken aus der Flasche macht sie Trinkgeräusche und bewegt dabei ihren Mund. Wenn die Puppe gekitzelt wird, kichert und pupst sie. Enthalten sind eine Trinkflasche, ein Schnuller, ein Lätzchen, ein Medaillon, ein Geburtspass und ein Stickerbogen.

## Anmerkungen:

Für Kinder ab 3 Jahren geeignet, da kleine Zubehörteile verschluckt werden können.

Es werden 3 x LR6/AA Batterien benötigt. Diese sind nicht im Lieferumfang enthalten. Die Puppe ist auch im ausgeschalteten Zustand bespielbar.

# „KiTa-Spielothek für die Krippe“

Auf den nächsten Seiten finden Sie alle Beschreibungen und Bewertungen der Spiele und Spielzeuge, die zu der Kategorie Kinderkrippe (0 bis 3 Jahre) zählen.

# Puppe „Baby Annabell® Little Annabell“

von Zapf Creation

Deutschlands Nr.1 unter den Babypuppen ohne Funktion *

Quelle: NPD Eurotoys

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Durchhaltevermögen | ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit Emotionen anderer | ☺ ☺ ☺ |
| Fantasie | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Interaktion mit Gleichaltrigen | |
| Rollenfindung | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |

| Kognitive Entwicklung | |
|---|---|
| Engagiertheit | |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | |
| Sinnzusammenhänge erkennen | |
| Problemlösefähigkeit | |
| Kreativität | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Erkennen von Formen, Farben und Symbolen | |

| Motorische Entwicklung | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Die Puppe ist ca. 36 cm groß, hat schöne Schlafaugen und trägt einen Strampler in Rosa sowie ein Beanie-Mützchen.

An- und Ausziehen macht den kleinen Händen der Puppenmamas und -papas keine Mühe, da der weich ausgestopfte Körper sehr flexibel ist. Zu der Puppe gehört außerdem eine kleine Trinkflasche.

## Anmerkungen:

Für Kleinkinder ab 12 Monaten geeignet. Der Strampler ist so gestaltet, dass er ein besonders einfaches An- und Ausziehen der Puppe möglich macht.

# Puppe „BABY born® Kindergarten Little Sister"

von Zapf Creation

| Soziale und personale Entwicklung | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Durchhaltevermögen | ☺ | ☺ | ☺ | | |
| Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit | ☺ | ☺ | ☺ | | |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ | ☺ | | | |
| Umgang mit Emotionen anderer | | | | | |
| Fantasie | ☺ | ☺ | ☺ | ☺ | ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ | ☺ | ☺ | ☺ | ☺ |
| Interaktion mit Gleichaltrigen | ☺ | ☺ | ☺ | | |
| Rollenfindung | ☺ | ☺ | ☺ | ☺ | ☺ |
| **Kognitive Entwicklung** | | | | | |
| Engagiertheit | ☺ | ☺ | ☺ | ☺ | |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | | | | | |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ | ☺ | | | |
| Problemlösefähigkeit | | | | | |
| Kreativität | ☺ | ☺ | ☺ | ☺ | ☺ |
| Sprache/Wortschatz | ☺ | ☺ | ☺ | ☺ | ☺ |
| Erkennen von Formen, Farben und Symbolen | | | | | |
| **Motorische Entwicklung** | | | | | |
| Auge-Hand-Koordination | ☺ | ☺ | ☺ | ☺ | ☺ |
| Feinmotorik | ☺ | ☺ | ☺ | ☺ | |
| Grobmotorik | ☺ | ☺ | | | |
| Orientierung im Raum | | | | | |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Baby born® Kindergarten Little Sister" ist eine 36 cm große Puppe, die ein rosa Kleid mit gestuftem Rock, bunt geringelte Leggings und pinke Schuhe trägt. Sie fasst sich dank dem „Soft-Touch-Körper" weich an und kann trinken, weinen, schlafen, baden, alleine stehen und ist sehr beweglich. Mit der mitgelieferten Bürste, den Haargummis und den Haarklammern kann die Puppe frisiert werden. Sie bringt zusätzlich noch eine Trinkflasche mit Kappe und je ein Freundschaftsarmbändchen für Puppe und Kind mit.

## Anmerkungen:

Für Kinder ab 3 Jahren geeignet, da kleine Zubehörteile verschluckt werden können.

Für die sieben Funktionen der Puppe werden keine Batterien benötigt. „Baby born® Kindergarten Little Sister" kann mit vielen Accessoires (z. B. dem Rucksack-Set) kombiniert werden.

# Wir spielen Baustelle

von Ravensburger

**Soziale und personale Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Durchhaltevermögen | ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | ☺ ☺ |
| Fantasie | |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Interaktion mit Gleichaltrigen | ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | |

**Kognitive Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Engagiertheit | ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Kreativität | ☺ ☺ ☺ |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Erkennen von Formen, Farben und Symbolen | ☺ ☺ ☺ ☺ |

**Motorische Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | ☺ ☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Wir spielen Baustelle“ ist ein Puzzle- und Zuordnungsspiel für Kinder ab 2,5 Jahren. Auf den sechs verschiedenen Baustellen hat sich das falsche Baumaterial verirrt. Nun sind die Kinder gefragt, mit ihrem LKW die falschen Baumaterialplättchen aufzuladen und zur richtigen Baustelle bringen. Die Ablagefläche in der linken Ecke der Baustelle zeigt dabei an, welches Material wo hingehört und dient zur Selbstkontrolle. Sobald alle Materialien auf der richtigen Baustelle sind, endet das Spiel.

## Anmerkungen:

Durch den Alltagsbezug können die Kinder ihren Wortschatz rund um das Thema Baustelle weiterentwickeln. Erfahrene Spieler werden durch die Spielvariante „Unterwegs mit dem Farbwürfel“ besonders herausgefordert.

Geeignet ab 2,5 Jahren
Für 1–2 Spieler



Ravensburger

# Colorino

von Ravensburger

**Soziale und personale Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Durchhaltevermögen | ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit | ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | |
| Fantasie | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Interaktion mit Gleichaltrigen | ☺ ☺ |
| Rollenfindung | |

**Kognitive Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Engagiertheit | ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ |
| Kreativität | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ |
| Erkennen von Formen, Farben und Symbolen | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |

**Motorische Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Colorino“ ist ein Steckspiel für Kinder ab zwei Jahren, mit dem das Erkennen und Zuordnen von Farben geübt und die Ausbildung der Feinmotorik gefördert wird. Es enthält sechs farbige Vorlagen mit unterschiedlichen Motiven, die unter eine Steckplatte gelegt werden. Nun gilt es, von den 40 Stecksteinen die farbig passenden auszuwählen und das Bild der Vorlage auf der Steckplatte nachzulegen. Die extra großen Stecksteine sind einfach zu greifen sowie auf der Platte anzubringen und sind somit auch für jüngere Kinder geeignet.

## Anmerkungen:

Auf der Rückseite der farbigen Vorlagen sind die Motive in schwarz-weiß dargestellt, sodass die Kinder in ihrer Fantasie und Kreativität angeregt werden und eigene Farbkreationen erstellen können.

Geeignet ab 2 Jahren
Für einen Spieler

# Aquadoodle® Animals

von Ravensburger

**Soziale und personale Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Durchhaltevermögen | ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | |
| Fantasie | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Interaktion mit Gleichaltrigen | ☺ ☺ |
| Rollenfindung | |

**Kognitive Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Engagiertheit | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ |
| Kreativität | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ |
| Erkennen von Formen, Farben und Symbolen | ☺ ☺ ☺ ☺ |

**Motorische Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | ☺ ☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Auf einer 48 x 48 cm großen Stoffmatte, deren Rand mit kindgerechten Tiermotiven gestaltet ist, können die Kinder fleckenfrei mit Wasser malen. Dafür wird der beiliegende Wasserstift mit Leitungswasser gefüllt. Die Matte färbt sich bei Berührung mit Wasser an den entsprechenden Stellen blau und das gemalte Bild erscheint. Sobald die Abdrücke getrocknet sind, verschwindet das Bild und neue Gemälde können entstehen. Das Malen fördert besonders die Motorik und unterstützt selbstwirksames, kreatives Handeln.

## Anmerkungen:

Durch die handliche Größe der Matte und das schnelle Trocknen des Bildes, kann „Aquadoodle Animals“ gut transportiert und flexibel eingesetzt werden.

Geeignet ab 18 Monaten
Für einen oder mehrere Spieler



Ravensburger

# Was gehört wohin?

von Ravensburger ministeps

**Soziale und personale Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Durchhaltevermögen | ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit | ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | |
| Regelakzeptanz | |
| Fantasie | |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Interaktion mit Gleichaltrigen | ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | ☺ |

**Kognitive Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Engagiertheit | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | |
| Problemlösefähigkeit | |
| Kreativität | ☺ ☺ ☺ |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Erkennen von Formen, Farben und Symbolen | ☺ ☺ ☺ |

**Motorische Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

„ministeps – Was gehört wohin?“ ist ein Spielbuch mit 22 Magnetteilen. Im Buch zeigt jede Doppelseite eine Alltagssituation, z. B. das Zähneputzen oder das Anziehen, aus der Lebenswelt der Kinder. Mit Hilfe der Magnete können diese Situationen nun ausgiebig entdeckt werden: Wer findet die Magnetteile, die zur abgebildeten Situation passen und kann sie an der richtigen Stelle platzieren? Dies fördert nicht nur die Kreativität und Feinmotorik der Kinder, sondern dient zudem als Sprachanlass und regt die Erweiterung des Wortschatzes an.

## Anmerkungen:

Das Spielbuch und die Magnetteile sind sehr stabil gestaltet und somit auch für kleine Kinderhände gut zu greifen.

Geeignet ab 2 Jahren
Für einen oder mehrere Spieler

# Mein Kinderlieder Mitmach-Spiel

von Ravensburger ministeps

**Soziale und personale Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Durchhaltevermögen | ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | ☺ |
| Fantasie | |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Interaktion mit Gleichaltrigen | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | ☺ ☺ |

**Kognitive Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Engagiertheit | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Kreativität | ☺ ☺ ☺ |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Erkennen von Formen, Farben und Symbolen | |

**Motorische Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | ☺ ☺ ☺ ☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Am Fluss ist etwas Aufregendes passiert: Die Waldhexe hat die Brücke weggezaubert, sodass sich die Freunde Esel und Kuckuck nicht mehr besuchen können. Jetzt gilt es, durch Gesang und Tanz die fünf Brückenteile zu erspielen und sie wieder aufzubauen. Die Spieler müssen sich dabei gemeinsam zu zwölf bekannten Kinderliedern bewegen und zusätzliche Aufgaben erfüllen (z. B. auf die Schenkel klatschen). Dabei wird die Motorik und das Rhythmusgefühl gefördert, aber auch die Entwicklung des Wortschatzes und erstes Problemlösedenken angeregt.

## Anmerkungen:

Durch die beiden Spielvarianten „Hexenbrücke“ und „Hexentanz“ sowie der Profi-Variante kann der Schwierigkeitsgrad variiert und die Aufgaben an die Fähigkeiten der Spieler angepasst werden. In der Einstellung „Musikbox“ können die enthaltenen Lieder als Playlist abgespielt werden.

Geeignet ab 2 Jahren
Für 2–6 Spieler



Ravensburger

# Mein erstes Lotti Karotti

von Ravensburger

**Soziale und personale Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Durchhaltevermögen | ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | |
| Fantasie | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Interaktion mit Gleichaltrigen | ☺ |
| Rollenfindung | |

**Kognitive Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Engagiertheit | ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ |
| Kreativität | |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Erkennen von Formen, Farben und Symbolen | ☺ ☺ |

**Motorische Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | |
| Feinmotorik | ☺ |
| Grobmotorik | |
| Orientierung im Raum | ☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Spiel lädt die Kinder zum ersten Entdecken der Freundschaft von Lotti und Karotti ein. Die Geschichten-Hügel fungieren hierbei als Sprachanlass und unterstützen den Aufbau des Wortschatzes. Im Hauptspiel dagegen sind die Aufmerksamkeit und Merkfähigkeit besonders gefordert, da die Kinder gut aufpassen müssen, um herauszufinden, unter welchem Hügel sich das Häschen versteckt hat.

## Anmerkungen:

Durch die verschiedenen Spielvarianten kann das Spiel an die individuellen Fähigkeiten angepasst werden.

Geeignet ab 18 Monaten
Für 1–3 Spieler

# Finde Maxi!

von Ravensburger

**Soziale und personale Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Durchhaltevermögen | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | ☺ ☺ |
| Fantasie | |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Interaktion mit Gleichaltrigen | ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | ☺ ☺ |

**Kognitive Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Engagiertheit | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Kreativität | |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ |
| Erkennen von Formen, Farben und Symbolen | |

**Motorische Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | ☺ ☺ ☺ ☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Finde Maxi!“ ist ein Suchspiel mit dem Ziel, das Versteck des Hundes Maxi durch eine Schnitzeljagd zu finden. Dafür werden im Vorfeld Umschläge mit Hinweiskärtchen platziert. Wurde ein Umschlag entdeckt, muss zuerst die abgebildete Bewegung ausgeführt werden. Danach darf der Hinweis im Umschlag, der den Ort des nächsten Hinweises anzeigt, angeschaut werden. Die Spieler gehen so lange den Hinweisen nach, bis Maxi gefunden ist. Vor allem das logische Denken und die Bewegung bei den Kindern wird gefördert.

## Anmerkungen:

Das Spiel regt an, die eigenen Lebenswelt zu erkunden und den individuellen Wortschatz zu erweitern. Durch die verschiedenen Spielvarianten kann das Spiel an die individuellen Fähigkeiten angepasst werden.

Geeignet ab 2,5 Jahren
Für 1–2 Spieler



Ravensburger

# Tiere und ihre Kinder

von Ravensburger

**Soziale und personale Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Durchhaltevermögen | ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | ☺ ☺ |
| Fantasie | |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Interaktion mit Gleichaltrigen | ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | ☺ |

**Kognitive Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Engagiertheit | ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ |
| Kreativität | |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Erkennen von Formen, Farben und Symbolen | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |

**Motorische Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ |
| Grobmotorik | |
| Orientierung im Raum | |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Spiel „Tiere und ihre Kinder“ besteht aus 24 Puzzleteilen, die jeweils ein Muttertier und ein bzw. mehrere Jungtiere abbilden. Die ansprechenden Bilder können von den Kindern offen oder verdeckt zugeordnet werden. Die Anleitung erklärt drei Spielmöglichkeiten für ein bis vier Kinder.

## Anmerkungen:

Die Puzzleteile sind aus festem Karton gestanzt.

Geeignet ab 2 Jahren
Für 1 – 4 Spieler

# my first color puzzles „Farben lernen“

von Ravensburger

**Soziale und personale Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Durchhaltevermögen | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | ☺ |
| Fantasie | ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Interaktion mit Gleichaltrigen | ☺ ☺ |
| Rollenfindung | |

**Kognitive Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Engagiertheit | ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Kreativität | |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ |
| Erkennen von Formen, Farben und Symbolen | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |

**Motorische Entwicklung**

| | |
|---|---|
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | ☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Spiel „my first wooden puzzles – Farben lernen“ ist ein Farbenpuzzle für Kinder ab zwei Jahren. Es enthält sechs Puzzles zu den Farben blau, grün, rot, gelb, schwarz und braun, bei denen immer vier Teile einer Farbe, auf denen Bilder aus der Lebenswelt der Kinder abgebildet sind, zusammengesetzt werden müssen. Hierbei werden nicht nur die Motorik und die Merkfähigkeit gefördert, sondern auch das Erkennen und die spielerische Zuordnung von Farben trainiert.

## Anmerkungen:

Die stabilen Teile machen das Greifen auch für kleine Hände möglich.

Geeignet ab 2 Jahren
Für einen Spieler

# tiptoi® Starter-Set – Stift und Bilderbuch Suchen und Entdecken: „Meine Welt“

von Ravensburger

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Durchhaltevermögen | ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | |
| Fantasie | ☺ ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Interaktion mit Gleichaltrigen | ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| **Kognitive Entwicklung** | |
| Engagiertheit | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | |
| Kreativität | |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Erkennen von Formen, Farben und Symbolen | ☺ ☺ ☺ |
| **Motorische Entwicklung** | |
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ |
| Orientierung im Raum | ☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Beim tiptoi® Bilderbuch „Meine Welt“ lädt jede Seite gemeinsam mit Junis und seiner Familie dazu ein, die separat abgebildeten Gegenstände im Bild zu suchen und wiederzufinden. Mit dem tiptoi® Stift können die Kinder auf die Gegenstände tippen und lernen dabei spielerisch Wörter aus ihrer Lebenswelt, eingebettet in Alltagssituationen (z. B. beim Frühstück), kennen. „Was frühstückt Junis gerade?“ „Wer streift ihm dabei um die Beine?“ Weiterhin vertiefen Erzähltexte, Reime und Lieder zum Thema das Gelernte und animieren, die Seiten interaktiv zu entdecken. Das Bilderbuch führt so an das erste Spielen und Lernen mit tiptoi® heran.

## Anmerkungen:

Das Starter-Set enthält eine neue Version des tiptoi® Stifts, der sich durch eine höhere Audioqualität sowie einen besseren Gripp auszeichnet. Durch den eingebauten Akku ist er bereits für kleine Kinderhände geeignet und enthält keine verschluckbaren Kleinteile. Die Kinder sollten beim ersten Spielen unterstützt und der Umgang mit dem Stift sowie die Symbole erklärt werden.

Geeignet ab 2 Jahren
Für 1–4 Spieler

# tiptoi® Alle meine Tierkinder

von Ravensburger

| Soziale und personale Entwicklung | |
|---|---|
| Durchhaltevermögen | ☺ ☺ ☺ |
| Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Umgang mit eigenen Emotionen | ☺ ☺ ☺ |
| Regelakzeptanz | |
| Fantasie | ☺ ☺ |
| Kommunikationsfähigkeit | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Interaktion mit Gleichaltrigen | ☺ ☺ ☺ |
| Rollenfindung | ☺ ☺ |
| **Kognitive Entwicklung** | |
| Engagiertheit | ☺ ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Merkfähigkeit/Gedächtnis | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Sinnzusammenhänge erkennen | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Problemlösefähigkeit | ☺ ☺ ☺ |
| Kreativität | |
| Sprache/Wortschatz | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Erkennen von Formen, Farben und Symbolen | ☺ ☺ |
| **Motorische Entwicklung** | |
| Auge-Hand-Koordination | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Feinmotorik | ☺ ☺ ☺ ☺ |
| Grobmotorik | ☺ ☺ ☺ |
| Orientierung im Raum | ☺ |

## Kurze Inhaltsbeschreibung:

Tiptoi® „Alle meine Tierkinder“ ist ein Puzzle-Spiel, das besonders die Konzentration und die Motorik fördert. Hier gilt es, genau hinzuschauen und gut zu überlegen, um die Tierkinder ihren Familien zuzuordnen und die richtigen Puzzleteile zusammenzustecken. Die großen Teile sind aus dickem Karton gefertigt und bereits für kleine Kinderhände geeignet. Danach können die Kinder mit dem tiptoi® Stift auf der Bauernhof-Tafel die Welt der Tiere durch Geräusche, Lieder u.v.m. entdecken und werden motiviert, spielerisch ihr Wissen zu erweitern. Das Spiel führt an das erste interaktive Spielen und Lernen mit tiptoi® heran.

## Anmerkungen:

Beim ersten Spielen sollten die Kinder unterstützt und der Umgang mit dem Stift sowie die Symbole erklärt werden.

Geeignet ab 2 Jahren
Für 1–4 Spieler



Ravensburger

# Ravensburger-Sonderaktion 2023

## Mutig, stark und selbstbewusst

## DER WETTBEWERB

**Liebe Erzieher:innen,**

Kinder sind offen und neugierig und wollen die Welt spielerisch erkunden. Durch das Kennenlernen unterschiedlicher Lebenswelten erhalten die Kleinsten neue Impulse und können Vielfalt in allen Lebensbereichen schon früh entdecken. Ganz wichtig ist: Jeder Mensch ist einzigartig und wertvoll. Diese Erkenntnis soll Kindern von klein auf Mut machen und ihr Selbstvertrauen stärken. Das neue Buch „Wieso? Weshalb? Warum? Mutig, stark und selbstbewusst“ unterstützt bei vielen wesentlichen Fragen, wie z. B.: Was kann mir Kraft geben? Wann ist es wichtig, Nein zu sagen? Wie fühlt sich Gemeinschaft an?
Kinder nehmen sehr viel durch Beobachten und Darstellen auf. Eltern, Erzieher:innen und nahe Angehörige sind wichtige Vorbilder und können den Kindern Selbstvertrauen und Mut fürs Leben mitgeben.

Wir freuen uns, in diesem Jahr eine Sonderaktion zum Thema „Mutig, stark und selbstbewusst“ in Kooperation mit Ravensburger anzubieten: 100 Kitas haben dabei die Chance, ein Ravensburger „Wieso? Weshalb? Warum?-Paket“ mit dem neuen Titel der Reihe rund um Vielfalt, Mut und Selbstbewusstsein zu gewinnen. Zusätzlich erhalten alle Gewinner-Kitas eine Handreichung für Erzieher:innen zum Buch mit Ideen für Projekte rund um Vielfalt, Mut und Selbstbewusstsein zur Umsetzung in Kitas sowie 50 Spielpläne mit einem Leiterspiel zum Verteilen an die Kinder.

Nehmen Sie teil bis zum 14. Juli 2023! Wir wünschen Ihnen viel Erfolg!

Für Rückfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen
Ihr Mehr Zeit für Kinder e. V.
Tel.: 069 15 68 96 -0

Klappe auf für #entdeckerzeit

25 Jahre Wieso Weshalb Warum – Spielerisch die Welt entdecken

Seit 25 Jahren begleitet die Wissensreihe „Wieso? Weshalb? Warum?“ Kinder und Eltern auf ihrer gemeinsamen Entdeckerreise zu den verschiedensten Themen, denen Kinder in ihrem Alltag begegnen oder an denen sie ein besonderes Interesse haben. Neugierige Fragen zu den unterschiedlichen Sachverhalten werden spielerisch, detailreich und auf sympathische Art und Weise erklärt.

Mit den fast 600 verschiedenen Titeln der „Wieso? Weshalb? Warum?“-Buchreihe können Kinder eigenhändig spannendes Sachwissen erfahren. Durch das Öffnen von mittlerweile über 6000 Klappen macht die Wissensvermittlung hier richtig viel Spaß!

## DER GEWINN

# 100 x ein Ravensburger „Wieso? Weshalb? Warum?-Paket“

Das Buch „Wieso? Weshalb? Warum? Mutig, stark und selbstbewusst“ nimmt Kinder beim Erkunden von Situationen und Gefühlen rund ums Selbstbewusstsein an die Hand. Die Klappen machen das Thema hautnah erlebbar und Gefühle und Werte werden kindgerecht und einfühlsam erklärt.

Die sehr lebensnahen Darstellungen vermitteln Kindern anschaulich Vielfalt: Wir begleiten unterschiedliche Kinder durch viele Alltagssituationen. Spielerisch fördert das Buch verschiedene Sozialkompetenzen und zeigt dabei ganz selbstverständlich, wie vielfältig wir Menschen sind. Kurze, einfache Texte unterstützen die Bilder und liefern zusätzliches Wissen. Die Alltags- und Interessenswelt der Kinder wird bei „Wieso? Weshalb? Warum?“ ganz genau dargestellt. Das Buch richtet sich an Kinder ab 4 Jahren.

## Mutig, stark und selbstbewusst

1 x

## Tanzen, schweben, stolz sein.

50 x

50 x Give-Away
Spielplan Leiterspiel

1 x

1x Handreichung „Mutig, stark und selbstbewusst“

Handreichung hier downloaden

© Illustrationen: Susanne Szesny

### So machen Sie mit:

**Teilnahme über die Ausschreibungsunterlagen der KiTa-Spielothek Bereich Kindergarten 2023. Oder schicken Sie uns eine E-Mail mit dem Stichwort „Mutig, stark und selbstbewusst“ mit Ihren vollständigen Kontaktdaten an: kitaspielothek@mzfk.de**

Die Teilnahme ist kostenlos. Die Gewinner-Kitas werden schriftlich informiert. Die im Paket enthaltenen Gewinne verbleiben in der Einrichtung. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einsendeschluss ist der 14.7.2023.

Ravensburger

# Zusätzliches Angebot für KiTas

## Spielen am Nachmittag – für Horteinrichtungen!

### Einrichtungen mit Nachmittagsbetreuung für Grundschulkinder können sich für ein hochwertiges Spielzeugpaket bewerben!

Bietet Ihre Einrichtung auch eine Nachmittagsbetreuung für Grundschulkinder an? Dann haben Sie die Möglichkeit, um sich für ein hochwertiges Spielzeugpaket speziell für Grundschulkinder zu bewerben.

**Wenn Sie am Wettbewerb teilnehmen möchten, schreiben Sie eine E-Mail unter dem Stichwort „Spielen am Nachmittag (KiTa)“ mit Ihrer vollständigen Adresse, dem Bundesland, der Anzahl der betreuten Grundschulkinder und dem Ansprechpartner an bewerbung@spielen-am-nachmittag.de.**

Weitere Informationen und das diesjährige Produktheft erhalten Sie unter: **www.spielen-am-nachmittag.de**

**Wir wünschen Ihrer Einrichtung viel Erfolg!**

Ihr
Mehr Zeit für Kinder e. V.

Die Teilnahme ist kostenlos. Die Gewinner werden schriftlich informiert. Die im Paket enthaltenen Gewinne verbleiben in der Einrichtung. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Die „KiTa-Spielothek“ ist eine Initiative vom Mehr Zeit für Kinder e. V.
und wird vom ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen unterstützt.

**Mehr Zeit für Kinder e. V.**

Gärtnerweg 4–8 | 60322 Frankfurt am Main | Telefon: 069 156896-0 | Fax: 069 156896-10
kitaspielothek@mzfk.de | www.kitaspielothek.de | www.mzfk.de

KiTa-Spielothek

KiTa-Spielothek
für die Krippe