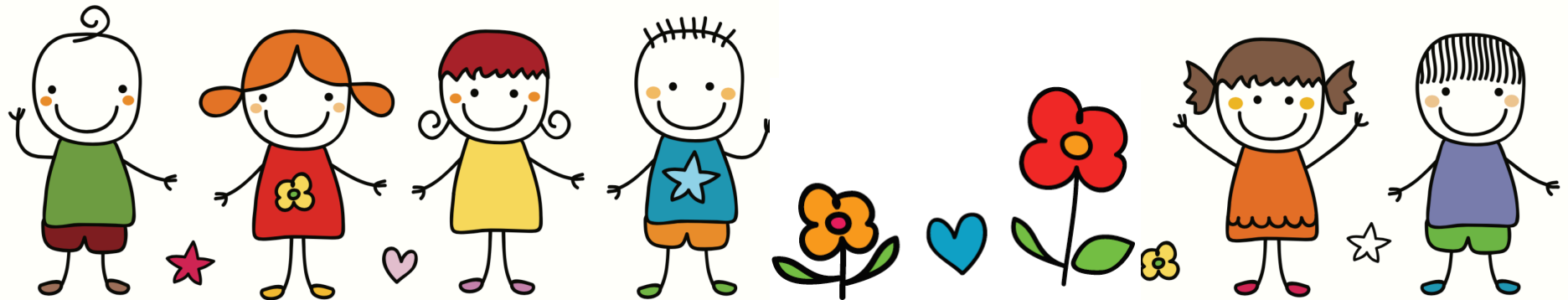




# Spielliste

Kognitive Funktionen spielend fördern



**Version 1.1 / Letzte Aktualisierung: April 2018**

Geeignet für:

- Lehrpersonen für den Einsatz im Schulalltag
- Pädagogisch-therapeutisch tätige Fachpersonen in Förder- und/oder Therapiestunden
- Eltern für das gemeinschaftliche Spielen mit der ganzen Familie oder mit Freunden zu Hause und unterwegs

## Vorwort

Spielen macht Freude. Spielen ist motivierend.  
Spielen fördert kognitive Funktionen.

Diverse wissenschaftliche Studien konnten zweifelsfrei belegen, dass das Spielen zur gesunden kognitiven, emotionalen und sozialen Entwicklung von Kindern und Jugendlichen beiträgt.

Neben offenen Spielformen wie z.B. dem Rollenspiel und dem Spielen in der freien Natur können auch Gesellschaftsspiele, die im Handel erhältlich sind, zur Förderung von Hirnfunktionen eingesetzt werden. Gesellschaftsspiele haben den Vorteil, dass Kinder und Jugendliche verschiedene kognitive Funktionen trainieren, ohne dass ihnen dies bewusst wird.

Das Zusammensein mit Gleichaltrigen, Freunden oder mit Familienmitgliedern, das sich Zeit füreinander nehmen, trägt ebenfalls nachhaltig zur psychischen Gesundheit bei.

Diese Spielliste soll allen Interessierten kostenfrei zur Verfügung stehen. Sie ist insbesondere geeignet für Lehrpersonen für den Einsatz im Schulalltag, für pädagogisch-therapeutisch tätige Fachpersonen in Förder- und/oder Therapiestunden, aber auch für Eltern für das gemeinschaftliche Spielen mit der ganzen Familie oder mit Freunden zu Hause und unterwegs.

Rückmeldungen oder Anregungen für Verbesserungsmöglichkeiten nehmen wir sehr gerne entgegen: [info@lernpraxis.ch](mailto:info@lernpraxis.ch)  
Scheuen Sie sich also nicht, uns bei Fragen zu kontaktieren. Wir helfen Ihnen gerne weiter.

**Claudia Hess**  
Schulische Heilpädagogin

**Cornelia Bolt**  
Dipl. Spielpädagogin

**Kevin Wingeier**  
Pädiatrischer Neuropsychologe

**Christian Bolt**  
Produktmanager

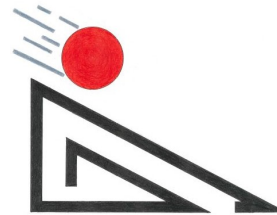
## Impressum

LERNPRAXIS

Dr. phil. Kevin Wingeier  
Pädiatrische Neuropsychologie

Lernpraxis am Klus Park AG  
Jupiterstrasse 35  
8032 Zürich

Tel           +41 44 213 10 13  
Fax           +41 44 213 10 19  
E-Mail       kevin.wingeier@lernpraxis.ch  
Internet      www.lernpraxis.ch



Cornelia Bolt  
Dipl. Sonderpädagogin / Spielpädagogin

[schulstress.ch](http://schulstress.ch) / spielend fördern  
Lindhofstrasse 7  
8617 Mönchaltorf

Tel           +41 79 171 41 42  
E-Mail       cornelia.bolt@schulstress.ch  
Internet      www.schulstress.ch

## Hinweise für den Gebrauch und das Lesen der Spielliste

### **Zusammenstellung / Auswahl der Spiele für die Liste**

Alle Spiele, die auf der Liste erfasst sind, haben eine mehrstufige Prüfung durchlaufen, dahingehend, ob sie für die Förderung von kognitiven Funktionen bei Kindern und Jugendlichen im Schulalltag, in Therapiestunden oder Zuhause sinnvoll eingesetzt werden können.

### **Aktualisierung der Liste**

Die Liste wird in regelmässigen Abständen aktualisiert. Das Datum der letzte Aktualisierung und die aktuelle Version der Liste sind auf der Titelseite vermerkt.

### **Einfachheit**

Es wird darauf geachtet, dass Spiele, die einfach zu verstehen sind und somit ohne grossen Erklärungsaufwand oder erweiterte Strukturierungshilfen seitens Erwachsener gespielt werden können, die Liste prägen.

### **Spieldauer**

Zudem werden nur Spiele auf die Liste aufgenommen, deren Spieldauer max. 30min ist und deren Vorbereitungsaufwand bis zum Spielstart minimal ist.

### **Glück / Zufall**

Spiele, die grösstenteils auf Glück oder Zufall beruhen, sind in der Aufstellung bewusst nicht berücksichtigt worden, da der Hauptfokus dieser Spiele nicht auf der Förderung von kognitiven Funktionen liegt.

### **Aufmerksamkeit**

Ohne Aufmerksamkeit ist spielen gar nicht möglich. Aufmerksamkeit ist eine Grundvoraussetzung für das Spielen. Aus diesem Grund wurde in der vorliegenden Spielliste auch darauf verzichtet, unter der Rubrik „Kognitive Funktionen“ die Subkategorie „Aufmerksamkeit“ aufzuführen.

## Markierungen



### Neuheit

Es wird insbesondere darauf geachtet, dass vor allem Neuheiten, die kürzlich an den internationalen Spielmessen vorgestellt wurden, sofort auf die Liste aufgenommen werden. Spiele, die erst kürzlich auf den Markt gekommen sind oder die Spiele, die neu überarbeitet wurden, sind auf der Spielliste mit der Markierung „Neu“ versehen. Sie können also mit grosser Wahrscheinlichkeit davon ausgehen, dass die Spiele für die Kinder und Jugendlichen noch unbekannt sind.



### Evergreen

Bei den Spielen, die mit der Markierung „Evergreen“ versehen sind, handelt es sich um Spiele, die schon seit längerem auf dem Markt sind, vielen Kindern und Jugendlichen daher bekannt sind und um Spiele, die einerseits allen Spielenden viel Spass bereiten andererseits aber auch gut im Schulalltag, in Fördersequenzen oder im therapeutischen Setting eingesetzt werden können.



### Love it

Die mit einem Herz versehenen Spiele sind unsere Favoriten für die kommenden Monate. Es sind Spiele, die eher neu sind, gleichzeitig aber aus neurowissenschaftlicher Sicht einen grossen Mehrwert bieten.

## Allgemeine Informationen

### **Spielbestellung**

Die meisten auf dieser Liste vorgestellten Spiele sind im Fachhandel oder auf Onlineportalen erhältlich. Gerne können Sie auch spielend fördern anfragen, ob Ihnen die Spiele zugestellt werden. Mehr Informationen unter [info@spielendfoerdern.ch](mailto:info@spielendfoerdern.ch).

### **Interessenkonflikt / Unabhängigkeit**

Alle Fachpersonen, die die Spiele prüfen, sind unabhängig und keinem Verlag oder Herausgeber in irgendeiner Weise verpflichtet. Es besteht daher auch kein Interessenkonflikt.

### **Einteilungen / Kategorisierung**

Die Einteilungen der ausgewählten Spiele in die verschiedenen Kategorien ist oft Ermessenssache. Auch die Angaben zum Alter, zur Anzahl Mitspieler und zur Spieldauer können variieren, denn sie sind abhängig von der ausgesuchten Spielvariante.

### **Copyright**

Die vorliegende Liste unterliegt dem Kopierschutz. Das Copyright liegt bei Kevin Wingeier und Cornelia Bolt. Die Liste kann kostenlos auf der Webseite der Lernpraxis und der Seite von Schulstress heruntergeladen werden: [www.lernpraxis.ch](http://www.lernpraxis.ch). Das Verbreiten der Liste oder Teile davon unter einem anderen Namen ist untersagt. Der Gerichtsstand ist Zürich.

Basisangaben							Spieldausrichtung			Sinneswahrnehmung			Kognitive Funktionen						Schulische Fertigkeiten Kulturtechniken			Motorik	
Spielname / Handelsname	Verlag / Herausgeber	Altersangabe (Jahre)	Anzahl Spieler	Ungefähre Spieldauer (min)	Aufwand für Spielvorbereitung (klein / mittel / gross)	Begleitung durch erw. Person (von Vorteil / nötig)	Schnelligkeit	Geschicklichkeit	Strategie Logik Planung	Sehen	Hören	Tasten Fühlen	Wahrnehmung V=visuell-räumlich A=auditiv-verbal	Merkfähigkeit Gedächtnis V=visuell-räumlich A=auditiv-verbal	Impulskontrolle	Arbeitsgedächtnis	Flexibilität Aufmerksamkeitsverschiebung	Sprache Sprachverständnis	Lesen ABC Wortschatz	Schreiben Rechtschreibung	Mathematik Zählen Zahlenbegriff Mengenerfassung	Feinmotorik Grafomotorik	Grobmotorik
<b>0-9</b>																							
6 nimmt	Amigo Spiele	ab 8	2 - 5	15	mittel		X		X	X		V	V	X	X	X				X	X		
<b>A</b>																							
Abenteuer 1x1	Haba	ab 7	2 - 4	nach Ausdauer	mittel			X	X	X		V	V / A		X	X				X			
Absacker	Amigo Spiele	ab 8	2 - 4	15	mittel			X	X			V	V	X	X	X				X			
Auf Zack	Drei Hasen	ab 5	2 - 6	20	mittel		X	X	X	X		V	V	X	X	X				X			
<b>B</b>																							
B... Bl... Blurble	HCM	ab 8	2 - 4	20	klein			X	X	X		V / A	V / A		X		X	X					
Balance Beans	Thinkfun	ab 5	1	nach Ausdauer	klein			X	X			V	V		X					X	X		
Bananagrams Classic	Game Factory	ab 8	2 - 6	nach Ausdauer	mittel		X		X			V			X	X	X						
Beaver Gang / Biberbande	Amigo Spiele	ab 6	2 - 6	15 - 20	klein		X	X	X			V	V / A		X	X				X			
Belz	Game Factory	ab 5	2 - 4	10	klein			X	X			V	V	X							X		
Bitte nicht füttern	Haba	ab 5	2 - 4	15 - 20	mittel			X	X			V	V		X	X					X		
Brain Box, Auf dem Bauernhof	Carletto	ab 7	1 - 2	10	klein		X		X					X	X	X	X	X					
Brain Box, Meine ersten Bilder	Carletto	ab 5	1 - 2	10	klein		X		X					X	X	X	X						
Brain Box, Dinosaurier	Carletto	ab 8	1 - 2	10	klein		X		X					X	X	X	X	X					
Brain Box, Erfindungen	Carletto	ab 8	1 - 2	10	klein		X		X					X	X	X	X	X					
Brain Box, Kleine Forscher	Carletto	ab 8	1 - 2	10	klein		X		X					X	X	X	X	X					
Brain Box, Raubtiere	Carletto	ab 9	1 - 2	10	klein		X		X					X	X	X	X	X					
Brain Box, Rund um die Welt	Carletto	ab 8	1 - 2	10	klein		X		X					X	X	X	X	X					
Brain Box, Städte der Welt	Carletto	ab 9	1 - 2	10	klein		X		X					X	X	X	X	X					
Brain Box, Transport	Carletto	ab 8	1 - 2	10	klein		X		X					X	X	X	X	X					
Brain Box, Wilde Tiere	Carletto	ab 8	1 - 2	10	klein		X		X					X	X	X	X	X					
Brain Fitness - Solitaire Chess	Thinkfun	ab 6	2 - 4	10	mittel		X	X	X	X	X	V		X	X	X					X		
Brain Fitness - Voll Verknottet	Thinkfun	ab 6	2 - 4	15	mittel		X		X	X		V	V	X	X						X		
Brain Flip	Fox Mind	ab 8	2 - 6	nach Ausdauer	mittel			X	X	X		V / A			X	X	X						
Brain Storm	Amigo Spiele	ab 8	2 - 6	15 - 20	mittel			X	X			V	V / A		X		X	X					
Brick by Brick	Thinkfun	ab 6	1	nach Ausdauer	klein			X	X			V	V		X					X	X		
Brix	Pegasus Spiele	ab 6	2	20	klein			X	X	X		V	V				X						
<b>C</b>																							
Capio	Biwo Spiele	ab 7	2 - 6	10 - 30	mittel	nötig	X		X	X					X	X				X	X		
Caramba	Amigo Spiele	ab 6	2 - 4	15	klein		X	X		X	X	V	V				X				X		
CatOwl	The Brainy Band	ab 6	3 - 5	15 - 20	klein		X		X			V	V	X	X	X							
Chocolate Fix	Thinkfun	ab 6	1	nach Ausdauer	klein			X	X			V	V		X					X	X		
Circuit Maze	Thinkfun	ab 8	1	nach Ausdauer	klein			X	X			V											
Colour Code	Smart Games	ab 5	1	nach Ausdauer	klein			X	X			V	V		X								
Code Master	Thinkfun	ab 8	1		klein			X	X			V											
Crazy Cups	Amigo Spiele	ab 6	2 - 4	15	mittel		X	X	X	X	X	V	V	X		X					X		
Cuboro basis	Cuboro Swiss	ab 6	2 - 4	20	mittel			X	X	X		V	V		X	X				X			
Cuboro kreativ denken	Cuboro Swiss	ab 8	2 - 5	nach Ausdauer	mittel			X	X	X		V	V		X	X				X			
<b>D</b>																							
D-Iced	Huch	ab 6	1	nach Ausdauer	klein			X	X			V	V	X	X	X				X			
Da Vinci Code	Winning Moves	ab 8	2 - 4	15	klein			X	X	X		V / A	V / A		X	X	X			X			
Deja-vu	Amigo Spiele	ab 8	2 - 6	15	mittel			X	X			V	V	X	X		X						

Basisangaben								Spieldausrichtung			Sinneswahrnehmung			Kognitive Funktionen						Schulische Fertigkeiten Kulturtechniken			Motorik	
Spielname / Handelsname	Verlag / Herausgeber	Altersangabe (Jahre)	Anzahl Spieler	Ungefähre Spieldauer (min)	Aufwand für Spielvorbereitung (klein / mittel / gross)	Begleitung durch erw. Person (von Vorteil / nötig)	Schnelligkeit	Geschicklichkeit	Strategie Logik Planung	Sehen	Hören	Tasten Fühlen	Wahrnehmung V=visuell-räumlich A=auditiv-verbal	Merkfähigkeit Gedächtnis V=visuell-räumlich A=auditiv-verbal	Impulskontrolle	Arbeitsgedächtnis	Flexibilität Aufmerksamkeitsverschiebung	Sprache Sprachverständnis	Lesen ABC Wortschatz	Schreiben Rechtschreibung	Mathematik Zählen Zahlenbegriff Mengenerfassung	Feinmotorik Grafomotorik	Grobmotorik	
Die fiesen 7		Drei Hasen	ab 7	2 - 4	15 - 20	klein				X	X		V / A	V / A	X	X	X	X			X			
Die Hörbies		Haba	ab 5	2 - 4	15 - 20	mittel	nötig						A	A		X	X					X		
Die Peking Akte		Jumbo	ab 7	2 - 4	20	mittel			X				V	V / A		X		X	X					
Display Dosenspiele 4 x 6 ass. HABA		Haba	ab 6	3 - 5	15	mittel			X	X	X	X	A	A	X	X	X					X		
Dodelido		Drei Magier	ab 6	2 - 4	15 - 20	klein				X	X		V / A	V / A	X	X	X	X						
Dr. Eureka		Pegasus Spiele	ab 6	2 - 4	10 - 20	mittel	von Vorteil		X	X	X		V		X	X	X					X		
Dr. Marbles		Huch	ab 6	2 - 4	15 - 20	mittel	von Vorteil		X	X	X		V		X	X	X					X		
Dr. Microbe		Pegasus Spiele	ab 6	2 - 4	10 - 20	mittel			X	X	X		V			X	X					X		

E																						
Ei Capitan	Game Factory	ab 6	2 - 6	20	gross	von Vorteil	X		X	X			V	V / A		X	X		X			
Erweiterung blau / rot / schwarz	Quecke	ab 6	1	nach Ausdauer	klein				X	X			V	V		X						
Eye Catch	Game Factory	ab 6	2 - 6	nach Ausdauer	klein		X			X			V	V	X	X	X					

F																						
Findefuchs		Haba	ab 7	2 - 4	20	mittel			X	X			V	V	X	X	X				X	
Finger Twist		Amigo Spiele	ab 6	2 - 4	15	klein		X	X	X	X	X	V	V	X	X	X					X
Flash		Huch	ab 6	2 - 6	15	klein		X		X			V	V	X	X	X				X	X
Flash 10		Amigo Spiele	ab 6	3 - 5	15	mittel			X	X	X	X	A	A	X	X	X					X
Flex Puzzler		Huch	ab 7	1	10	klein			X	X	X		V	V		X	X				X	
Flex Puzzler MAX		Huch	ab 7	1	10	klein			X	X	X		V	V		x	x				X	
Flex Puzzler XL		Huch	ab 7	1	10	klein			X	X	X		V	V		x	x				X	
Freaky		Amigo Spiele	ab 6	2 - 4	10	mittel		X	X	X	X	X	V		X	X	X					X
Fru 10		The Brainy Band	ab 6	3 - 5	20	klein		X		X			V	V	X	X	X				X	

G																						
Geistesblitz		Zoch	ab 8	2 - 8	20	klein		X		X	X		V	V	X	X	X					X
Geistesblitz 2.0		Zoch	ab 8	2 - 8	20	klein		X		X	X		V	V	X	X	X				X	X
Geistesblitz Junior		Zoch	ab 4	2 - 6	15	klein		X		X			V	V	X	X	X					X
Gitterrätsel		Goliath	ab 7	2 - 4	15	klein			X	X			V / A	V / A		X	X	X	X			
Gloobz		Gigamic	ab 6	2 - 6	15	klein		X		X			V	V / A	X	X	X					X
Go Go Gelato		Pegasus Spiele	ab 6	2 - 4	15	mittel		X	X	X	X		V	V	X		X					X
Grabolo		Game Factory	ab 6	3 - 5	10	klein		X			X	X		V	X	X	X	X			X	
Grabolo Junior		Game Factory	ab 4	3 - 5	10	klein		X			X	X		V	X	X	X	X	X			
Gravity Maze		Thinkfun	ab 6	2 - 4	15	klein		X	X		X	X		V	V		X					X

H																						
Hamsterrolle		Zoch	ab 6	2 - 4	15	klein	nötig		X	X	X	X	V	V	X							X
Hanabi		Abacus Spiele	ab 5	2 - 4	15	gross				X	X	X	V	V		X	X			X		X
Haste Worte?		Huch	ab 8	2 - 4	15	mittel		X			X		A	A		X		X		X		X
Häuptling Bumm ba bumm		Haba	ab 5	2 - 5	15	klein			X	X	X	X	V / A	A			X					X
Heckmeck am Bratwurmeck		Zoch	ab 8	2 - 7	20 - 25	klein				X	X		V	V / A		X					X	
Hexx & Hopp		Drei Hasen	ab 6	2 - 4	15	klein		X		X	X		V	V	X	X	X					
HurriCount		The Brainy Band	ab 6	2 - 5	15 - 20	klein		X		X	X		V	V	X		X				X	

I																						
I Spy - ABC Puzzle		Game Factory	ab 5	1 - 2	15	mittel					X	X		A	A		X	X	X	X		
I Spy - Fish		Game Factory	ab 5	1 - 4	10	klein					X	X		A	A		X	X	X	X		



Basisangaben							Spieldausrichtung			Sinneswahrnehmung			Kognitive Funktionen						Schulische Fertigkeiten Kulturtechniken			Motorik	
Spielname / Handelsname	Verlag / Herausgeber	Altersangabe (Jahre)	Anzahl Spieler	Ungefähre Spieldauer (min)	Aufwand für Spielvorbereitung (klein / mittel / gross)	Begleitung durch erw. Person (von Vorteil / nötig)	Schnelligkeit	Geschicklichkeit	Strategie Logik Planung	Sehen	Hören	Tasten Fühlen	Wahrnehmung V=visuell-räumlich A=auditiv-verbal	Merkfähigkeit Gedächtnis V=visuell-räumlich A=auditiv-verbal	Impulskontrolle	Arbeitsgedächtnis	Flexibilität Aufmerksamkeitsverschiebung	Sprache Sprachverständnis	Lesen ABC Wortschatz	Schreiben Rechtschreibung	Mathematik Zählen Zahlenbegriff Mengenerfassung	Feinmotorik Grafomotorik	Grobmotorik
I Spy - Original	Game Factory	ab 6	1 - 4	15	mittel		X			X	X		A	A	X		X	X	X				
I Spy - Snap grün	Game Factory	ab 5	1 - 4	10	klein					X	X		A	A		X	X	X	X				
Impossium	★ Bwo Spiele	ab 8	2 - 8	20	klein	nötig			X		X		V / A	V / A		X		X	X				
<b>J</b>																							
Jump in	★ Logis	ab 6	3 - 5	20	klein		X		X	X			V	V	X	X	X				X		
Jungle Speed	Asmodee	ab 8	2 - 6	15	klein		X			X	X		V	V	X	X	X						
<b>K</b>																							
Ka-Woom	Huch	ab 6	2 - 4	20	mittel			X	X	X			V	V	X		X					X	
Kleine Fische	Zoch	ab 5	2 - 4	15	klein				X	X			V				X				X		
Krabbel Trabbel	Amigo Spiele	ab 5	2 - 4	15	gross				X	X	X		V	V		X	X				X	X	
Kwatro	Game Factory	ab 6	2 - 4	20	mittel		X	X	X	X		X	V			X	X				X	X	
<b>L</b>																							
Laser Maze	Thinkfun	ab 6	2 - 6	20	klein				X	X			V	V		X	X				X	X	
Lift It	Game Factory	ab 8	2 - 4	20	gross				X	X			V	V									
Lobo 77	Amigo Spiele	ab 8	2 - 8	15	klein		X		X	X	X		V	V	X	X	X				X		
Lonpos 808	HCM	ab 6	1	nach Ausdauer	klein				X	X			V	V		X						X	
Lonpos Abstrakt	HCM	ab 6	1	nach Ausdauer	klein				X	X			V	V		X						X	
Lunar Landing	Thinkfun	ab 6	1	nach Ausdauer	klein				X	X			V	V		X					X		
<b>M</b>																							
Macroscope	Game Factory	ab 6	2 - 6	nach Ausdauer	mittel					X			V					X					
Match Madness	Mindware	ab 8	2 - 4	nach Ausdauer	klein		X		X	X			V	V		X	X					X	
Maze Racers	Mindware	ab 8	2 - 5	15	mittel		X		X	X			V	V	X	X	X				X	X	
Memo Dice	★ Amigo Spiele	ab 8	2 - 4	20	mittel				X	X	X		V / A	V / A		X	X						
Memoarr	★ Pegasus Spiele	ab 6	2 - 4	15	mittel				X	X			V	V		X	X						
Mission Silbenrätsel	Haba	ab 7	2 - 4	20	gross				X	X	X		A	A	X	X	X	X	X	X			
Mölky	Carletto	ab 7	2 - 6	15 - 20	mittel	von Vorteil			X	X			V	V		X	X				X		X
Mord im Arosa	Zoch	ab 7	2 - 4	20	mittel				X		X		A			X						X	
<b>P</b>																							
Pharaoh Code	Amigo Spiele	ab 10	2 - 5	20	mittel		X			X			V	V	X	X	X				X		
Piratenbeute	★ Haba	ab 6	2 - 4	10	mittel		X	X	X	X	X		V		X	X	X	X	X	X		X	X
Pizza Diavolo	Huch	ab 6	1	nach Ausdauer	klein				X	X			V	V							X		
Polar Smash	★ HCM	ab 6	2 - 4	15	mittel				X	X	X		V		X							X	
<b>Q</b>																							
Quartex	Game Factory	ab 8	2 - 4	20 - 30	klein					X			V	V	X	X	X				X		
Qwirkle	Schmidt	ab 8	2 - 6	20 - 30	mittel				X	X			V	V		X	X						
<b>R</b>																							
Raben stapeln	Drei Hasen	ab 4	2 - 4	nach Ausdauer	klein				X	X	X	X	V	V	X							X	
Rallye-Trucks	★ Haba	ab 5	2 - 4	15	mittel				X	X			V	V	X	X	X					X	
Rapid Cups	★ Game Factory	ab 6	2	10	mittel		X	X		X			V	V	X	X	X					X	
Rhino Hero-Super Battle	Haba	ab 6	2 - 6	20	klein				X	X			V	V		X	X				X	X	
Riff Raff	Pegasus Spiele	ab 8	2 - 4	20	gross	nötig			X	X	X	X	V	V	X						X	X	

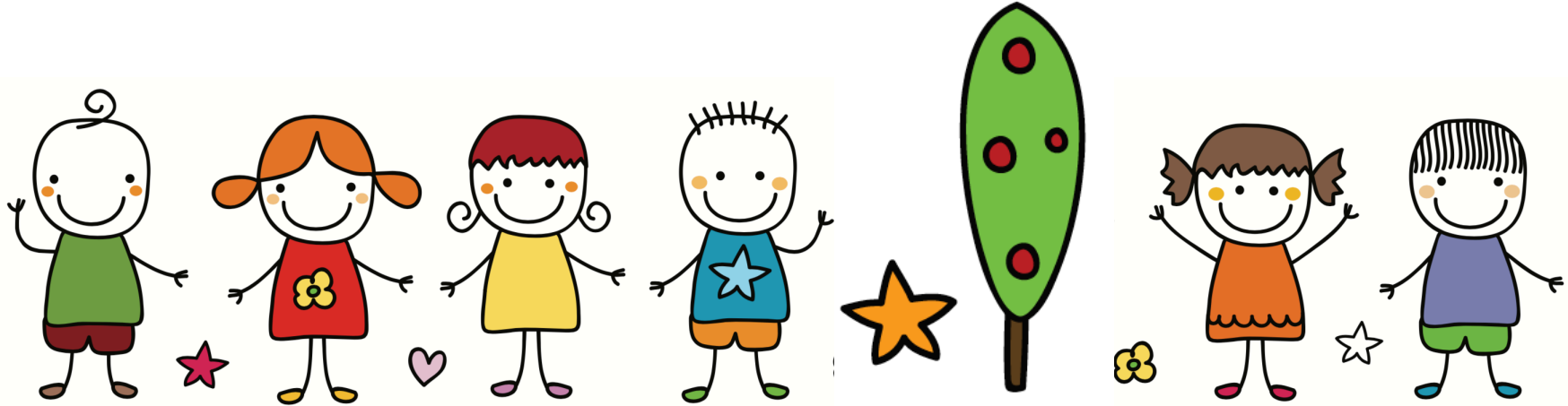
Basisangaben							Spieldausrichtung			Sinneswahrnehmung			Kognitive Funktionen						Schulische Fertigkeiten Kulturtechniken			Motorik	
Spielname / Handelsname	Verlag / Herausgeber	Altersangabe (Jahre)	Anzahl Spieler	Ungefähre Spieldauer (min)	Aufwand für Spielvorbereitung (klein / mittel / gross)	Begleitung durch erw. Person (von Vorteil / nötig)	Schnelligkeit	Geschicklichkeit	Strategie Logik Planung	Sehen	Hören	Tasten Fühlen	Wahrnehmung V=visuell-räumlich A=auditiv-verbal	Merkfähigkeit Gedächtnis V=visuell-räumlich A=auditiv-verbal	Impulskontrolle	Arbeitsgedächtnis	Flexibilität Aufmerksamkeitsverschiebung	Sprache Sprachverständnis	Lesen ABC Wortschatz	Schreiben Rechtschreibung	Mathematik Zählen Zahlenbegriff Mengenerfassung	Feinmotorik Grafomotorik	Grobmotorik
Robot Face Race	Game Factory	ab 6	2 - 4	15	klein		X			X		V	V	X	X	X	X						
Rock die Röhre	HCM	ab 5	2 - 4	15	klein			X	X	X		V			X	X						X	
Rush Hour	Thinkfun	ab 8	1	nach Ausdauer	klein			X	X			V	V		X	X						X	
Rush Hour Shift	Thinkfun	ab 8	2	20	mittel		X	X	X	X		V	V		X	X					X	X	

S																							
Safari Rush Hour	Thinkfun	ab 6	1	nach Ausdauer	klein			X	X			V	V		X	X						X	
Särge schubsen	Drei Magier	ab 8	2 - 6	15	klein		X	X	X			V	V	X	X	X							
Schicki Micki	Zoch	ab 6	2 - 4	15 - 20	klein		X	X	X			V	V	X	X	X							
Schlafmütze	Amigo Spiele	ab 6	2 - 8	25	klein			X	X	X		V	V	X	X	X					X		
Schnapp den Sack	Amigo Spiele	ab 8	2 - 5	15	klein			X	X			V	V / A	X	X	X					X		
Schusselhexe	Haba	ab 5	2 - 4	15	mittel	von Vorteil		X	X			V / A	V / A		X	X							
Schwarz Rot Gelb	Amigo Spiele	ab 8	2 - 6	20	mittel		X	X	X			V	V	X	X	X						X	
Schwarz Rot Gelb extreme	Amigo Spiele	ab 8	2 - 6	20	mittel		X	X	X			V	V	X	X	X						X	
Schwupps	Amigo Spiele	ab 8	2 - 5	20	mittel			X	X			V			X	X					X		
Set	Amigo Spiele	ab 8	2 - 6	15	mittel		X		X			V	V	X	X	X							
Simon Air Haspro	Haspro	ab 6	1	20	klein		X	X	X	X		V / A	V / A	X	X								
Sleeping Queens	Game Factory	ab 7	2 - 5	15	klein			X	X	X		V	V		X	X					X		
Smiley Dice	Game Factory	ab 6	2 - 6	15 - 25	klein			X	X			V	V	X	X	X					X		X
Socken zocken	Haba	ab 4	2 - 6	20	mittel		X	X	X			V	V	X		X						X	
Speed Colors	Game Factory	ab 5	2 - 5	15	klein		X	X	X			V	V		X							X	
Spinnengift und Krötenschleim	Kosmos	ab 6	2 - 4	20	mittel			X	X	X		V	V / A		X	X					X		
Splash	Game Factory	ab 6	2 - 6	10 - 20	klein			X	X		X	V	V	X	X	X					X	X	
Splittissimo	The Brainy Band	ab 10	2 - 5	15 - 20	klein			X	X			V	V		X						X		
Sprechhexe	Ravensburger	ab 4	1 - 6	20	klein			X	X	X	X	V / A	V / A		X	X	X	X	X				
Stack A Biddi	Game Factory	ab 8	2 - 4	nach Ausdauer	mittel		X	X	X	X		V	V			X						X	
Story Cubes	Huch	ab 6	2 - 4	15	klein			X	X		X	V	V		X	X					X	X	
Story Cubes Action	Huch	ab 6	2 - 4	15	klein		X	X		X		V	V			X						X	
Story Cubes Voyages	Huch	ab 6	2 - 4	15	mittel		X	X	X		X	V	V		X	X					X	X	
Swish	Thinkfun	ab 8	2 - 4	15	mittel			X	X	X	X	A	A	X	X	X						X	

T																							
Talo	Drei Hasen	ab 6	2 - 4	30	klein	von Vorteil			X	X		V / A	V / A		X						X		
Tantrix Match	Quecke	ab 8	1	nach Ausdauer	klein			X	X			V	V		X								
Tarantel Tango	Drei Magier	ab 7	2 - 5	15 - 20	klein		X		X	X		V / A	V / A	X	X	X							
Teekessel im Quadrat	Biwo Spiele	ab 8	1 - 6	15	mittel	nötig		X	X	X		V / A	V		X		X	X	X	X	X		
Tick Tack Bumm	Piatnik	ab 12	2 - 12	nach Ausdauer	klein		X			X		A	A	X	X	X	X	X	X				
Tick Tack Bumm Junior	Piatnik	ab 5	2 - 12	nach Ausdauer	klein		X			X		A	A	X	X	X	X	X			X		
Tier auf Tier Suisse	Haba	ab 4	2 - 4	20	klein			X	X	X		V	V	X	X	X					X		
Top That	Pegasus Spiele	ab 6	2 - 4	10 - 20	klein		X	X	X	X		V	A										
Tricky Wave	Game Factory	ab 6	2 - 4	15 - 20	mittel			X	X		X	V		X									
Tricky Ways Fasal	Cuboro Swiss	ab 8	3 - 5	25	klein			X	X	X		V	V		X	X					X		
Tripolo	Game Factory	ab 6	2 - 6	10	klein		X		X	X		V	V	X	X	X							
Tubyrinth	Game Factory	ab 8	1 - 6	20	mittel		X	X	X			V	V	X	X	X					X	X	
Tut's Tablet	Popular	ab 8	1	nach Ausdauer	klein			X	X			V	V		X							X	

U																							
Ungeziffer	Haba	ab 6	2 - 4	15	mittel		X		X	X		V	V	X	X						X		

Basisangaben							Spieldausrichtung			Sinneswahrnehmung			Kognitive Funktionen						Schulische Fertigkeiten Kulturtechniken			Motorik	
Spielname / Handelsname	Verlag / Herausgeber	Altersangabe (Jahre)	Anzahl Spieler	Ungefähre Spieldauer (min)	Aufwand für Spielvorbereitung (klein / mittel / gross)	Begleitung durch erw. Person (von Vorteil / nötig)	Schnelligkeit	Geschicklichkeit	Strategie Logik Planung	Sehen	Hören	Tasten Fühlen	Wahrnehmung V=visuell-räumlich A=auditiv-verbal	Merkfähigkeit Gedächtnis V=visuell-räumlich A=auditiv-verbal	Impulskontrolle	Arbeitsgedächtnis	Flexibilität Aufmerksamkeitsverschiebung	Sprache Sprachverständnis	Lesen ABC Wortschatz	Schreiben Rechtschreibung	Mathematik Zählen Zahlenbegriff Mengenerfassung	Feinmotorik Grafomotorik	Grobmotorik
Unter Spannung	Amigo Spiele	ab 8	2 - 4	15	klein		X	X		X		X	V	V			X					X	
<b>V</b>																							
Verfüht noch mal	Haba	ab 5	2 - 4	nach Ausdauer	klein			X			X		V		X					X	X		
<b>W</b>																							
Was klotzt du?	Huch	ab 6	2 - 6	20	klein			X	X			V	V		X	X				X	X		
Wau Wau - Das Schlappohr - Mau Mau 	Haba	ab 6	2 - 4	20	mittel				X			V	V		X								
Wave Breaker	Thinkfun	ab 7	1	nach Ausdauer	klein			X	X			V	V		X						X		
Word A Round Deutsch	Thinkfun	ab 8	2 - 5	15	mittel		X	X	X			V	V	X	X	X	X	X	X	X	X		
Wortblitz	HCM	ab 8	2 - 4	20	klein				X	X					X		X	X	X				
Wortblitz Kartenspiel	HCM	ab 6	2 - 6	20	klein				X	X			A		X		X	X	X				
Wortissimo	Moses	ab 10	2 - 4	15	klein			X	X			V / A	V / A		X	X		X	X				



**Besuchen Sie und doch bei Gelegenheit auch auf Facebook**

[www.facebook.com/lernpraxis.ch/](http://www.facebook.com/lernpraxis.ch/)

[www.facebook.com/groups/lernpraxis/learning\\_content/](http://www.facebook.com/groups/lernpraxis/learning_content/)

**Oder melden sich für einen der nächsten Spiel-Workshops an**

[www.lernpraxis.ch/fortbildung](http://www.lernpraxis.ch/fortbildung)