

Spiele für den Therapeutischen Einsatz – Übersicht

Spiel	Verlag	Alter	Preis	Informationen	Wahrnehmung/Auffassung	Beobachtung	Reaktion	Gedächtnis	Soziales Lernen	Logisches Denken	Motorik	Konzentration	Sprachentwicklung	Farbverständnis	Exekutive Funktionen	
1. Silhouette junior	Amigo	3+	15,99	<p>Silhouette junior</p> <p>Bei Silhouette junior wurde das kreative Spielprinzip von "Silhouette", nämlich aus jeweils 2 Bildern einen gemeinsamen Begriff zu finden, an die Bedürfnisse und Kenntnisse von Kindern ab 3 Jahren angepasst. Dabei werden die kreativen Kleinen durch Farbgebung und zusätzliche Accessoires unterstützt. Werden die Kärtchen so aneinander gelegt, dass sie "Blickkontakt" haben, ergibt sich automatisch die korrekte Reihenfolge der gesuchten zusammengesetzten Substantive.</p> <p>Aus insgesamt 30 verschiedenen, kindgerechten Motiven ergeben sich 15 mögliche Paarungen. Man kann Silhouette junior aber auch als ganz normales Memo spielen, denn alle Kärtchen sind doppelt enthalten - insgesamt 60 Stück. Schöner Nebeneffekt: Wenn man das Spiel in 2 mal 30 Kärtchen teilt, entstehen zwei vollwertige separate Spiele - ideal für Kindergeburtstage, Kindergarten, eben überall da, wo mehrere Kinder sich mit Silhouette junior beschäftigen wollen.</p>									X	X		
2. Klack	Amigo	4+	15,99	<p>Klack!</p> <p>Bei "Klack!" spielen immer alle Spieler gleichzeitig: Einer würfelt und schon greifen alle nach den bunten, magnetischen Scheiben. Denn die Würfel geben Form und Farbe der Symbole vor, die auf den Scheiben zu sehen sein müssen. Schnell werden die richtigen Scheiben aneinander geklackt und wer am Schluss den höchsten Scheibenturm hat, gewinnt.</p> <p>Auf die Plätze, fertig, "Klack!"</p> <p>So spielt man Klack!:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alle magnetischen Scheiben werden so auf dem Tisch verteilt, dass die farbigen Symbole zu sehen sind. • Ein Spieler würfelt mit dem Farbwürfel und dem Symbolwürfel. Alle Spieler spielen gleichzeitig. Sie greifen mit einer Hand so schnell wie möglich alle Scheiben mit dem gewürfelten Symbol in der gewürfelten Farbe, bis keine passenden Scheiben zu finden sind. Die magnetischen Scheiben klacken dabei aneinander. • Danach würfelt der nächste Spieler die beiden Würfel neu und die Spieler greifen von den verbliebenen Scheiben diejenigen, die zum neuen Würfelergbnis passen. • Wird eine weiße Würfelseite gewürfelt, müssen die Spieler nur auf das achten, was auf dem anderen Würfel zu sehen ist. • Werden beide weißen Würfelseiten gewürfelt, müssen die Spieler weder auf die Farbe noch auf das Symbol achten. Sie greifen so schnell wie möglich nach allen Scheiben. • Sind alle Scheiben von den Spielern genommen worden, endet das Spiel. Der Spieler mit dem höchsten Stapel gewinnt. 	X		X									
3. Ring'l'Ding	Amigo	4+	15,99	<p>Ring'l'Ding</p> <p>Hast du flinke Finger? Dein Ziel ist es, dir so schnell wie möglich die auf der aufgedeckten Karte abgebildete Kombination von Haargummis über die Finger zu streifen. Fertig? Jetzt nur noch als erster auf die Glocke hauen und bei richtiger Reihenfolge der Haargummis an den Fingern ist die Karte schon gewonnen! Wer zuerst fünf Karten hat, ist Sieger.</p> <p>So spielt man Ring'l'Ding:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Glocke wird in die Tischmitte gelegt. Die Spielkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben die Glocke gelegt. • Die Haargummis werden um die Glocke und die Karten herum verteilt. • Der älteste Spieler beginnt, dreht die oberste Spielkarte um und legt sie offen neben den Zugstapel. • Jetzt versuchen alle Spieler gleichzeitig so schnell wie möglich die auf der Karte abgebildete Kombination von Haargummis an einer ihrer Hände nachzustellen. • Wer das zuerst schafft, muss mit der Hand, an der die Haargummis sind, schnell auf die Glocke schlagen. • Hat er alles richtig gemacht, darf er die Karte behalten. Hat er jedoch einen Fehler gemacht, muss er eine schon gewonnene Karte abgeben. • Der Gewinner der Karte dreht die nächste Karte um. • Der Spieler, der es zuerst schafft fünf Karten zu gewinnen, ist Sieger. 	X	X	X								X	
4. Perplexus Rookie	Amigo	4+	14,95	<p>Perplexus Rookie</p> <p>Perplexus Rookie entführt dich in die Welt von Perplexus, eine neue Welt voller Überraschungen! Perplexus Rookie zeigt dir, wie du Hindernisse umgehen und der Schwerkraft trotzen kannst. Roll die Kugel zum Startpunkt. Dreh und wende Perplexus Rookie in alle Richtungen, um die Kugel auf dem nummerierten Weg zu halten. Wenn die Kugel herunterfällt, und das wird bestimmt passieren, versuch es einfach noch einmal von vorne! Wenn du ihn einmal ausprobiert hast, willst du ihn nicht mehr weglegen. Wenn du es bis zum Ende schaffst, darfst du dir auf die Schulter klopfen.</p>		X	X				X					
5. Kuddelmuddel	Amigo	5+	13,99	<p>Kuddelmuddel</p> <p>Wer bringt als Erster Ordnung in das Kuddelmuddel?!</p> <p>Aus der Ideen-Schmiede von „Halli Galli“-Erfinder Haim Shafir, zusammen mit Günter Burkhardt ist ein neues Kinder-Aktionsspiel entstanden, das auch Eltern begeistert wird. Schnelle Finger und gute Augen sind in diesem rasanten Spiel gefragt. Schnell die Karten aus der Mitte schnappen und als Erster versuchen eine Reihe aus sieben Karten zu bilden. Und dann fix auf die Glocke hauen! Aber aufgepasst, denn nur wenn benachbarte Karten jeweils mindestens ein Tier oder einen Gegenstand gemeinsam haben, darf die Karte angelegt werden. So löst man am Ende das Kuddelmuddel!</p> <p>So spielt man Kuddelmuddel:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die Glocke wird in die Tischmitte gestellt. Die gemischten Karten werden verdeckt um die Glocke herum verteilt. • Jeder Spieler zieht eine Karte und legt sie offen als Startkarte vor sich ab. • Alle Spieler spielen gleichzeitig. Jeder nimmt sich eine Karte und überprüft, ob diese links oder rechts von seiner Reihe angelegt werden kann. Nur wenn auf den benachbarten Karten mindestens ein gleiches Objekt abgebildet ist, darf er sie anlegen, ansonsten muss er sie verdeckt wieder in die Mitte zurücklegen. • Wer als erster sieben Karten hat, haut so schnell wie möglich auf die Glocke. • Ist die Reihe richtig, darf man die Karten behalten. Alle anderen Karten werden verdeckt auf den Tisch zurückgelegt. • Es wird solange gespielt, bis keine verdeckten Karten mehr auf dem Tisch liegen. • Wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt. 	X	X	X								X	
6. 1,2,3 ... ganz viele	Amigo	5+	7,99	<p>1, 2, 3 ... ganz viele!</p> <p>Willy der Maulwurf ordnet und zählt seine Fundstücke – die Spieler helfen ihm dabei. Im Spielverlauf entstehen Zahlenreihen auf dem Tisch. Jede Reihe beginnt links mit einer 1 muss lückenlos aufsteigend erweitert werden. Allerdings darf innerhalb einer Reihe jeder Gegenstand nur auf einer Karte vorkommen.</p> <p>So spielt man 1, 2, 3 ... ganz viele!:</p> <ul style="list-style-type: none"> • In der Tischmitte entstehen bis zu fünf Reihen. • Jede Reihe beginnt links mit einer 1 und wächst lückenlos bis zur Zahl 10. • Innerhalb einer Reihe darf jeder Gegenstand nur auf einer Karte vorkommen. • Jeder Spieler hält fünf Karten auf der Hand, bei zwei Spielern sechs Karten. • Wer dran ist, legt eine Karte an eine Reihe an oder beginnt mit einer 1 eine neue Reihe. • Wer keine Karte anlegen kann, muss eine Karte seiner Wahl beiseite legen. 						X						

Spiele für den Therapeutischen Einsatz – Übersicht

Spiel	Verlag	Alter	Preis	Informationen	Wahrnehmung/Auffassung	Beobachtung	Reaktion	Gedächtnis	Soziales Lernen	Logisches Denken	Motorik	Konzentration	Sprachentwicklung	Farbverständnis	Exekutive Funktionen
				<ul style="list-style-type: none"> Das Spiel endet, wenn die Spieler zwei Reihen von 1 – 10 vollständig ausgelegt haben. Dann haben alle gemeinsam gewonnen. Haben die Spieler aber alle Karten aufgebraucht und keine zwei Reihen vervollständigt, haben alle gemeinsam verloren. 											
7. Adlerauge Dieses Spiel ist "spiel gut" ausgezeichnet. (2007) © spiel gut Arbeitsausschuss Kinderspiel & Spielzeug e.V. Ausgezeichnet mit dem Deutschen Lernspielpreis (2007)	Amigo	5+	7,99	<p>Adlerauge</p> <p>Dass die Indianer hervorragend sehen und blitzschnell reagieren können, ist ja allgemein bekannt. Aber warum ist das so? Ganz einfach: weil sie schon von klein auf spielerisch ihre Sinne trainieren! Ob nun Klapperschlange, Büffelherde oder Schneller Pfeil – jede der verschiedenen Spielvarianten schult den Blick fürs Detail und stellt die Nachwuchshäuptlinge vergnüglich auf die Probe.</p> <p>So spielt man Adlerauge :</p> <ul style="list-style-type: none"> Auf jeder Karte sind vier verschiedene Gegenstände in vier verschiedenen Farben abgebildet. Im Spielverlauf werden Karten aneinandergelagt. Immer die lange Seite einer Karte an die lange Seite einer anderen Karte, oder kurze Seite an kurze Seite. Wenn zwei Karten aneinandergelagt werden, dann müssen sich an der Schnittstelle der beiden Karten wieder vier verschiedene Gegenstände in vier verschiedenen Farben befinden. In jeder Runde werden zwei Karten vom Stapel aufgedeckt. Alle spielen gleichzeitig und versuchen, so schnell wie möglich eine korrekte Anlegemöglichkeit für eine der beiden Karten zu finden Wer zuerst eine Anlegemöglichkeit entdeckt, ruft Stopp, legt die Karte an und erhält die andere Karte als Gewinn. Wer zuerst sechs Karten besitzt, ist Sieger. Vier Spielvarianten bringen auch Fortgeschrittenen jede Menge Abwechslung. 	X	X			X						
8. Dobble	Asmodee	6+	11,99	<p>Dobble</p> <p>Dobble ist ein Beobachtungs- und Reaktionsspiel, in dem alle Spieler gleichzeitig spielen. 55 Karten, jede mit 8 verschiedenen Symbolen, 5 Spielvarianten... und los geht's! Welches Spiel ihr auch auswählt, ihr müsst das einzige Symbol, das auf jeweils zwei Karten abgebildet ist, schneller als eure Mitspieler finden und benennen. Dann nehmt ihr die Karte, die das gleiche Symbol wie eure hat, an euch, legt eure Karte ab oder gebt sie an einen anderen Spieler weiter, je nachdem welche Variante ihr gerade spielt. Ihr könnt jedes der Mini-Spiele nacheinander, total durcheinander oder auch nur ein einziges immer wieder spielen. Ziel ist es, soviel Spaß wie möglich zu haben!</p>	X	X	X	X				X			X
9. Perplexus original	Amigo	6+	19,95	<p>Perplexus Original</p> <p>Perplexus Original bringt dir eine spannende Herausforderung, die du nicht weglassen kannst! Mit vielen verwirrenden und herausfordernden Hindernissen zwischen Start und Ziel! Roll die Kugel zu einem der Startpunkte. Dreh und wende Perplexus Original in alle Richtungen, um die Kugel auf dem nummerierten Weg zu halten. Wenn die Kugel herunterfällt, und das wird bestimmt passieren, versuch es einfach noch einmal von vorne! Wenn du es bis zum Ende schaffst, darfst du dir auf die Schulter klopfen.</p>	X	X	X				X	X			
10. Shrimp	Asmodee	7+	16,99	<p>Shrimp</p> <p>Ein herzhaftes, witziges und rasantes Beobachtungs- und Reaktionsspiel!</p> <p>Beobachte die drei Kochstellen, auf denen sich die Shrimps sammeln. Die witzigen Tierchen unterscheiden sich in Anzahl, Größe, Farbe und Nationalität. Wenn mindestens ein Kriterium auf allen Kochstellen übereinstimmt, gilt es, schneller zu sein als alle Anderen und die Mayonnaise zu schnappen, denn nur wer die Mayonnaise hat bekommt auch die Shrimps. Aber Vorsicht, wer sich die Mayonnaise unberechtigterweise Weise schnappt, bekommt Ärger!</p>	X	X	X								X
11. Jungle Speed + Erweiterung	Asmodee	7+	16,99 9,99	<p>Jungle Speed</p> <p>Jeder kann bei diesem rasanten Reaktionsspiel mitmachen! Nur wer im richtigen Moment nach dem Totem greift, kann seine Karten loswerden. Doch Vorsicht, die Karten ähneln sich und nur wer einen klaren Kopf und ein schnelles Händchen hat, kann gewinnen!</p>	X	X	X				X				
12. Sticky Stickz	Asmodee	8+	24,99	<p>Sticky Stickz</p> <p>Rasanter Spielspaß für die ganze Familie. Alle versuchen gleichzeitig so viele Plättchen wie möglich mit ihren Sticky Stickz einzusammeln. Doch nicht alle Plättchen passen, denn nur wer genau aufpasst, wird die richtigen erwischen. Sollen nur die grünen Kreaturen gefangen werden, oder doch grüne und blaue? Eine gute Auffassungsgabe und eine schnelle Reaktion werden hier über Sieg und Niederlage entscheiden. Fangt die meisten Kreaturen!</p>	X	X	X				X				
13. Uuups	Amigo	8+	7,99	<p>Uuups</p> <p>"Wir wollen doch nur Spaß!" "ABC" - eigentlich ist das Alphabet doch ganz leicht, oder?!?</p> <p>In diesem Spiel klatschen die Spieler einen Rhythmus, während sie gleichzeitig die Buchstaben nennen müssen. Wenn aber auf dem Spieltisch Wörter liegen, deren Buchstaben nicht genannt werden dürfen und durch ein beschwingtes "Uuups" ersetzt werden müssen, dann merkt man schnell: Auch das Alphabet ist ganz schön tückisch, macht aber einen Riesenspaß.</p> <p>Das lustige Kartenspiel für beschwingte Spielrunden!</p> <p>So spielt man Uuups:</p> <ul style="list-style-type: none"> Wort- und Uuups-Karten werden getrennt als Stapel bereitgelegt. Zwei Wortkarten kommen für alle Spieler gut sichtbar in die Tischmitte. Wenn sich jeder die Buchstaben der Wörter angesehen haben, beginnt der Startspieler einen Takt. Er schlägt zweimal nacheinander mit beiden Händen flach auf den Tisch und klatscht danach in die Hände. Alle Spieler machen mit. Beginnend beim Startspieler muss nun immer beim Klatschen in die Hände gleichzeitig ein Buchstabe gesagt werden. Der Startspieler sagt „A“, beim nächsten Klatschen sagt der linke Nachbar „B“ und so geht es reihum weiter. Aber Achtung: Wenn ein Buchstabe genau einmal in den ausliegenden Wörtern vorhanden ist, muss der Spieler, statt des Buchstabens „Uuups“ sagen. Macht ein Spieler einen Fehler, so bekommt er dafür eine Uuups-Karte. Eine Spielrunde ist nach der dritten Uuups-Karte oder nach einem fehlerfreien Durchgang von A bis Z beendet. Für die neue Spielrunde werden wieder zwei Wortkarten in die Tischmitte gelegt. Das Spiel endet, nachdem die letzte Uuups-Karte verteilt wurde. Der Spieler mit den wenigsten Uuups-Karten gewinnt. 	X							X	X		
14. Silhouette	Amigo	8+	15,99	<p>Silhouette</p> <p>Um bei Silhouette erfolgreich zu sein, bedarf es einer gehörigen Portion Fantasie und Kreativität. "Um die Ecke denken" ist Pflicht! Und ob eine Lösung von den Mitspielern akzeptiert wird, hängt nur allzu oft von der überzeugenden Begründung ab. Hitzige Debatten sind vorhersehbar - und erwünscht. Es geht darum, aus jeweils 2 Silhouetten einen gemeinsamen Begriff zu finden. Also könnte zum Beispiel ein Bär und die Eistüte den Eisbär ergeben. Die Katze und die Wäscheleine ist schon etwas schwieriger - aber bestimmt sind Sie auch schon auf die Katzenwäsche gekommen ...</p> <p>Warum Silhouetten? Alles in Silhouette wird auch als solche dargestellt, denn es soll der Fantasie jedes Einzelnen überlassen bleiben, was er darin sieht. Katze ist Katze? Klar - aber vielleicht ja auch Kater, Mäusefänger, Fellträger...Das Reh ist natürlich auch "Wild", und der Hai kann ebenso als Räuber, Fisch, Meeresbewohner, oder in Verbindung mit einer Lampe sogar als "Hai-Light" gesehen werden (die korrekte Rechtschreibung kann bei den Lösungen schon einmal zu Gunsten der Kreativität zurücktreten - wie gesagt, die überzeugende Begründung macht's).</p>				X					X		
15. Silhouette pocket	Amigo	8+	9,99	<p>Silhouette Pocket</p>				X					X		

Spiele für den Therapeutischen Einsatz – Übersicht

Spiel	Verlag	Alter	Preis	Informationen	Wahrnehmung/Auffassung	Beobachtung	Reaktion	Gedächtnis	Soziales Lernen	Logisches Denken	Motorik	Konzentration	Sprachentwicklung	Farbverständnis	Exekutive Funktionen	
	Voraussichtlich ab Februar lieferbar			Pocket Version von Silhouette, aber mit anderen Motiven und kann daher als Erweiterung von Silhouette genutzt werden.												
16.	Silhouette cards	Amigo	8+	9,99	Silhouette Cards Silhouette Cards ist DAS Kartenspiel für Querdenker. Aber allzu lange darf nicht überlegt werden, denn rucki-zucki liegt schon wieder eine andere Karte auf dem Tisch und es muss neu kombiniert werden.	X		X	X					X		
17.	Schwarz Rot gelb Dieses Spiel ist "spiel gut" ausgezeichnet. (2011) © spiel gut Arbeitsausschuss Kinderspiel & Spielzeug e.V.	Amigo	8+	7,99	Schwarz Rot Gelb Ist "Grün" nun rot oder doch grün? Das Wort sagt "Grün", die Farbe ist aber "Rot". Und das ist genau die Schwierigkeit bei diesem Spiel. Es geht darum, eine Reihe von Karten auszulegen, in der ständig die Farben wechseln. Und das alles so schnell wie möglich! Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Das rasante Kartenspiel für flinke Finger und den schnellen Blick! So spielt man Schwarz Rot Gelb: <ul style="list-style-type: none"> Die Farbkarten werden verdeckt in der Tischmitte verteilt, die Punktekarten als Stapel bereitgelegt. Jeder Spieler zieht eine Farbkarte und legt sie offen als Startkarte für seine Kartenreihe vor sich ab. Je nach Anzahl der Spieler werden Punktekarten offen ausgelegt. Alle Spieler sind gleichzeitig am Zug. Jeder nimmt eine Karte aus der Mitte und überprüft, ob sie in seine Reihe passt. In einer Reihe dürfen nebeneinander liegende Karten nicht im Farbwort, in der Farbe oder in der Anzahl der Farbwörter übereinstimmen. Passt die Karte, bleibt sie in der Reihe liegen. Eine unpassende Karte wird wieder offen in die Mitte zurückgelegt. Jeder Spieler versucht schnellstmöglich seine Kartenreihe zu vollenden, dann ruft er laut "Stopp!". Alle anderen Spieler müssen ihre Suche einstellen und es wird gewertet. Wird in einer Reihe ein Fehler entdeckt, werden alle Karten nach dem Fehler entfernt. Der Spieler mit der längsten Reihe ohne Fehler darf sich als Erster eine Punktekarte nehmen. Das Spiel endet nach fünf Runden. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. 	X	X	X							X	
18.	Perplexus epic	Amigo	8+	24,95	Perplexus Epic Fühlst du dich unbesiegbar, nachdem du Perplexus Original und Rookie gemeistert hast? Glaubst du, dass du Meister des Drehens und Wendens bist und der Schwerkraft trotzen kannst? Weit gefehlt mein Freund! Wir präsentieren dir Epic, das neueste Perplexus-Puzzle. Die kniffligen neuen Hindernisse erfordern noch mehr Konzentration und Fingerspitzengefühl. Epic wird dich Demut lehren! Die unglaublichen 125 Hindernisse werden dir Spaß machen, dich aber auch ärgern. Roll die Kugel zu einem der vier Startpunkte. Epic erfordert großes Fingerspitzengefühl. Orientierung, Geschwindigkeit und Gleichgewicht sind wichtiger denn je.	X	X	X				X	X			