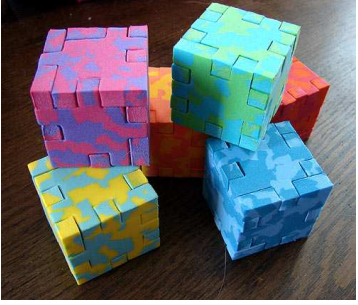
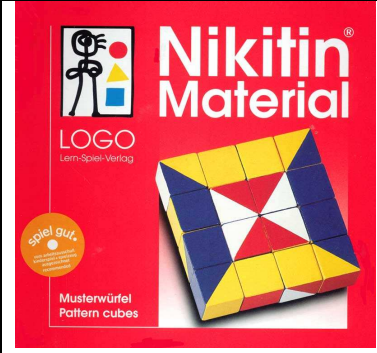
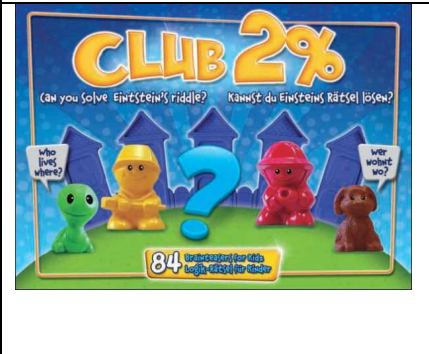
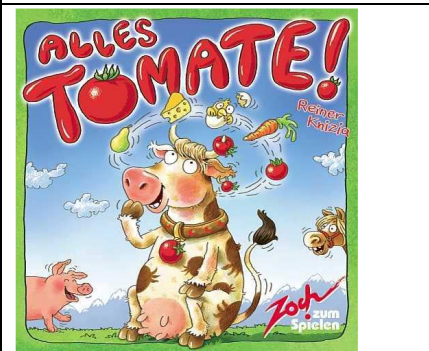


# Spiele - Liste Kindergarten und Primarschule

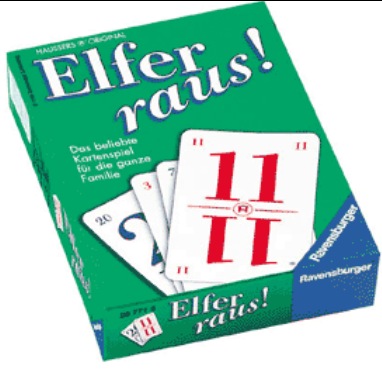
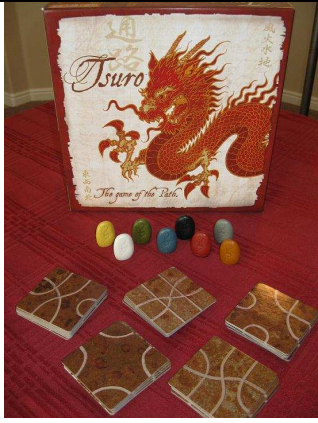
Ein \* bei der Anzahl bedeutet, dass einige LP dieses Spiel im Schulzimmer haben.

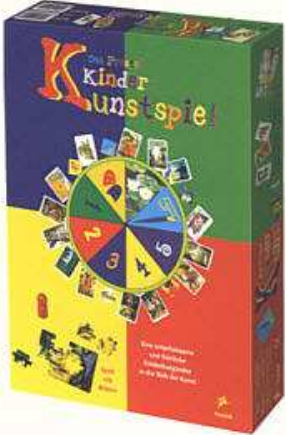
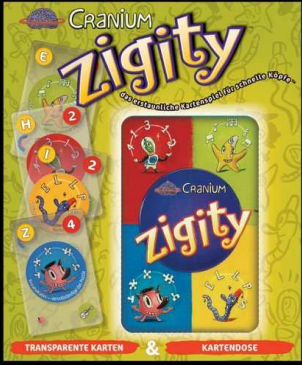
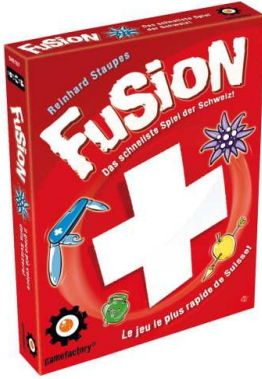
|                                                                                     | Klasse    | Beschreibung                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                | Anzahl  |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
|    | Kiga – 3. | Alle Spieler greifen gleichzeitig nach den bunten, magnetischen Scheiben. Die Würfel geben euch Form und Farbe der Symbole vor, die darauf zu sehen sein müssen. Schnell klackt ihr die richtigen Scheiben aneinander - aber lasst ja alle anderen liegen! Wer am Ende den höchsten Turm hat, gewinnt.                                                                      | 2       |
|   | Kiga – 2. | Endlich gibt es auch eine BrainBox für die Kleinen: Wer kann sich innerhalb von nur 10 Sekunden die Karte einprägen? Ist ein Astronaut auf der Karte? Welche Farbe haben die Augen des Schneemanns? Wer hat ganz genau hingeschaut? Mit den liebevoll illustrierten Spielkarten aus dicker Pappe erspielen sich Kindergartenkinder ein erstes Verständnis für das Alphabet. | 2       |
|  | Kiga – 2. | Hast du flinke Finger?<br><br>Ziel ist es, sich 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 schon ist die Karte gewonnen!                                                                                                          | 2       |
|  | Kiga – 6. | Ein kleines Geduldspiel aus Moosgummi in verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Mit den bunten Moosgummiteilen lässt sich aus 6 unterschiedlichen Seiten ein Würfel zusammenbauen.                                                                                                                                                                                             | diverse |

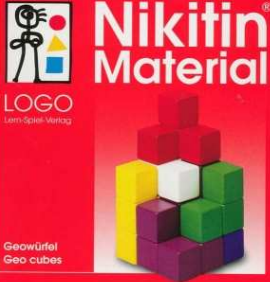
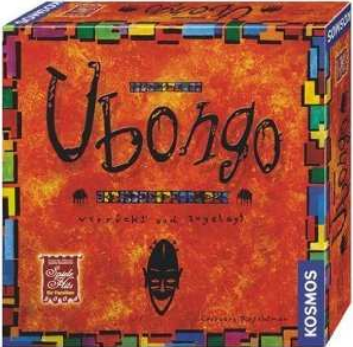
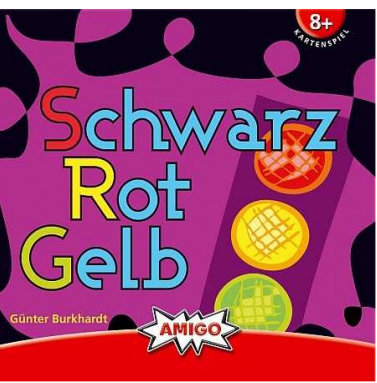
|                                                                                     |           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
|    | Kiga – 4. | Hierbei handelt es sich um 16 Holzwürfel mit 3 cm Kantenlänge, die auf ihren Seiten ein- (rot, gelb, blau, weiß) oder zweifarbig (rot/weiß und blau/gelb) bemalt sind. In den beiden Vorlagenheften werden Aufgaben gestellt, bestimmte Farbmuster nachzubauen.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 1  |
|    | Kiga - 3. | Fünf hölzerne Gegenstände liegen in der Mitte: ein weißer Geist, eine grüne Flasche, ein roter Sessel, ein blaues Buch und eine graue Maus. Genau zwei dieser Figuren sind jeweils auf einer Karte abgebildet, aber nur selten stimmen Form und Farbe mit den tatsächlich vorhandenen Gegenständen überein. Wird eine Karte vom verdeckten Stapel umgedreht, versuchen alle Spieler gleichzeitig, die gesuchte Figur als Erster zu greifen. Welche das ist? Gibt es eine exakte Gleichheit, dann diese. Wenn nicht, muss das Objekt geschnappt werden, von dem weder Form noch Farbe auf der Karte zu sehen sind. | 2  |
|   | Kiga – 3. | Während z. B. eine Geschichte vorgelesen wird, heißt es: Aufgepasst! Wird ein Gegenstand, der auf dem Tisch liegt genannt? Schnell nachgedacht und zugefasst!                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | 1  |
|  | Kiga – 5. | Vor dem Spieler befindet sich eine Reihe Häuser. In jedem Haus wohnt eine andere Person. Manchmal mit einem Haustier. Die 84 Rätselkarten mit den Hinweisen zeigen auf, wie und wo die Figuren in den Häusern aufgestellt werden sollen. Durch die verschiedenen Schwierigkeitsgrade fangen die ersten Rätsel-Fälle leicht an, werden aber im Verlauf des Spiels immer schwieriger.                                                                                                                                                                                                                               | 1* |
|  | Kiga – 4. | Bei Alles Tomate! kommt es auf die Merkfähigkeit und die Schnelligkeit eines jeden an. Ziel des Spiels ist es, so viel Hofkarten zu sammeln wie möglich. Doch diese bekommt man nur, wenn man sich die verschiedenen Gegenstände auf dem Hof gemerkt hat.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 1  |

|                                                                                     |           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
|    | Kiga – 6. | <p>Spiel Rush Hour Junior. In diesem Spiel steckst du zusammen mit anderen Fahrzeugen im Verkehrsstau. Aber wenn du es zuerst schaffst dein Auto so durch die Rush Hour zu manövrieren, dass es als erstes zur Ausfahrt kommt gewinnst du das Spiel. Für einen Spieler.</p>                                                                                                                                                                             | 1  |
|    | 1. – 6.   | <p>Leicht erlernbares Zweipersonen Bauspiel bei dem es darum geht, den Gegner am Weiterbauen zu hindern. Alle 24 Spielsteine werden gleichmäßig an beide Personen aufgeteilt und dürfen nacheinander gesetzt werden. Erst wenn die erste Lage mit 4 Würfeln gesetzt ist, darf weiter in die Höhe gebaut werden. Die Spielsteine besitzen Spitzen und Ausbuchtungen und dürfen nur so verbaut werden, dass die Steine sich genau ineinander einfügen</p> | 1  |
|  | 1. – 6.   | <p>Wer findet die meisten Wörter? Buchstaben werden einzeln auf den Tisch gelegt und jeder beginnt sofort, Worte daraus zu bilden. Wer das am schnellsten schafft, bekommt die verwendeten Buchstaben. EXPRESS ist sehr kurzweilig, da eine Partie meist nur ein paar Minuten dauert. Doppelbuchstaben und Fragezeichen sorgen für zusätzliche Spannung. Wer sammelt die meisten Karten?</p>                                                            | 1  |
|  | 1. – 6.   | <p>Ziel des Spiels ist es, möglichst viele dieser Steine auf dem quadratischen Spielplan abzulegen, im Idealfall alle. Jeder Spieler startet in einer Ecke des Spielplans. Dabei müssen die Teile so abgelegt werden, dass sie immer mit einer Ecke an ein eigenes, bereits liegendes Teil angrenzen, niemals jedoch mit einer Kante. Logischerweise kommt man sich dabei bereits nach wenigen Zügen mit den Mitspielern in die Quere.</p>              | 1* |
|  | 1. – 6.   | <p>Das Spiel beginnt: Der jüngste Spieler dreht das Spielbrett im Uhrzeigersinn, bis der erste Begriff im Sichtfeld erscheint. Nun versuchen alle Spieler, diesen Begriff im Buchstaben-Wirrwarr auf dem Spielplan zu finden.</p> <p>Wer das gesuchte Wort entdeckt hat, schnappt sich das Totem und buzzert. Anschließend muss er den Mitspielern die Fundstelle mitteilen, zur Belohnung darf er diesen Begriff mit seinen Steinen kennzeichnen.</p>  | 1* |



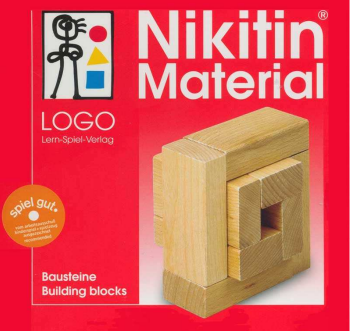
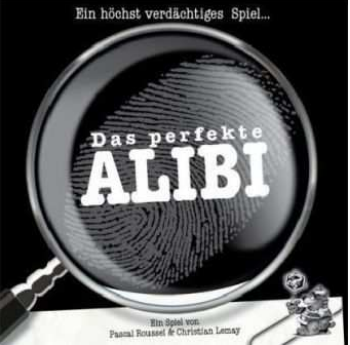
|                                                                                     |         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
|    | 1. – 6. | Insgesamt liegen dem Kartenspiel 13 Varianten zu Grunde. Zum Beispiel bei „Zahlenwechsel“ darf auch mit nicht Elfern oder anderen Farben begonnen werden. Bei der Variante „Auslosen“ bestimmt der erste Spieler welche Zahl beginnen darf. Viele andere Varianten bietet der Hersteller Ravensburger in der Spielanleitung an. Je nachdem kann also individuell eine Spielweise ausgesucht werden. Das Spiel ist leicht zu verstehen und daher auch gut mit kleineren Kindern zu spielen.                                                                  | 2 |
|    | 1. – 3. | Einmal im Jahr treffen sich die wildesten Piraten der sieben Meere auf der Totenkopfinself. Beim Würfelspiel erzählen sie sich die neuesten Geschichten und geben mit ihren tollsten Kaperfahrten an, dass sich die Balken biegen. Hierbei gilt für sie die Devise: Diamanten und Goldmünzen sind das wertvollste, das es zu erbeuten gilt.<br>Eine einzigartige Kombination aus Würfel- und Kartenspiel! Die Spieler müssen versuchen mit den Würfeln möglichst die vorgegebenen Kombinationen zu erwürfeln ... Wer zuerst 6.000 Punkte erreicht, gewinnt. | 1 |
|   | 1. – 6. | Tsuro ist ein klassisches Rauswerfspiel. Der letzte Überlebende gewinnt. Reihum werden Wegstücke auf einen Spielplan neben die eigene Figur gelegt und diese entsprechend vorangezogen. Verlassen dabei Figuren das Feld, so scheiden sie aus                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 1 |
|  | 1. – 4. | Ein Kartenset für kleine Knobelfans. Zahlen- und Wortknobelien, Logikspiele, Wimmelbilder, Scherzfragen und vieles mehr.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 1 |

|                                                                                     |         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
|    | 1. – 3. | <p>Kunst soll langweilig sein?<br/>Im Gegenteil! Jedenfalls nicht in diesem Spiel. Gefragt sind Fantasie und Kreativität, schnellen Reaktion, ein scharfes Auge und ein gutes Gedächtnis.<br/>Eine unterhaltsame und fröhliche Entdeckungsreise in die Welt der Kunst.</p>                                                                                        | 1 |
|    | 1. – 6. | <p>Das Konzentrationsspiel für Kinder und Erwachsene. Wer sieht als Erster, mit welcher der 8 Figuren man ziehen kann, um eine der Vorlagen nachzustellen? Gar nicht so einfach! Konzentration, genaues Schauen und räumliche Vorstellung sind gefragt.</p> <p>Da im Wettlauf miteinander gespielt wird, gehören Reaktion und Entscheidungskraft ebenso dazu.</p> | 1 |
|   | 1. – 4. | Eine Art UNO-Spiel.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               | 1 |
|  | 1. – 6. | Alle Spieler legen gleichzeitig ihre Karten auf drei verschiedene Stapel ab, und jeder Stapel verlangt etwas anderes!                                                                                                                                                                                                                                             | 1 |
|  | 2. – 6. | <p>IZZI is a pattern matching puzzle. Use the 64 Black and White pattern tiles to make a large 8x8 square. The only rule: Black touches Black and White touches White.</p>                                                                                                                                                                                        | 1 |

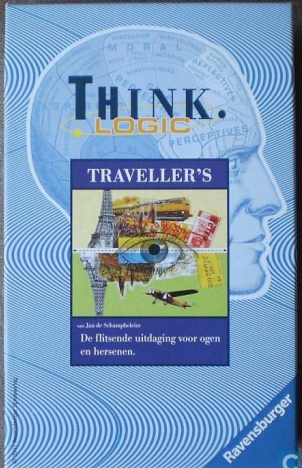
|                                                                                     |         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
|    | 2. – 6. | <p>Gebaut wird bei dem Nikitin N5 Geowürfel - Set zunächst nach den Vorlagen im beiliegenden Heft. Dabei müssen kleine und große Kinder ganz genau hinsehen, weil nur die allerersten Vorlagen farbig sind. Nur wer auch mal "um die Ecke" denken kann, schafft es die Vorlagen nachzubauen. Ältere Kinder erfinden neue Modelle und übertragen sie selbständig auf Papier.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                            | 1  |
|    | 2. – 6. | <p>Zu Beginn einer Partie „Ubongo“ entscheidet der Würfel, welche Legemöglichkeit nachgebildet werden muss .<br/>Nun müssen die Spieler die farbig passenden Teile herausuchen und die entsprechende Figur schnellstmöglich nachbauen. Was erst einmal recht simpel klingt, ist in der Praxis gar nicht so leicht und bedarf einiger Übung. Mithilfe einer Sanduhr wird die Zeit begrenzt, die zum Überlegen und Probieren zur Verfügung steht.</p>                                                                                                                                                                                                        | 1  |
|   | 2. – 6. | <p>Die Spielregel ist einfach erklärt: aus dem Buchstabenstapel wird ein Buchstaben des Alphabets gezogen und alle Begriffe mit diesem Anfangsbuchstaben müssen auf einem reich illustrierten Blatt gesucht werden. Ein Durchlauf der Sanduhr hat jeder Spieler oder das Team Zeit so viele Begriffe wie möglich zu sammeln. Bei der Auswertung gibt es jeweils 3 Punkte für einen Begriff, der nur einmal gefunden wurde und jeweils einen Punkt für alle anderen.<br/>Kann auch für den Fremdsprachenunterricht gebraucht werden.</p>                                                                                                                    | 1* |
|  | 2. – 6. | <p>Es gibt lauter Karten. Auf denen stehen Farbwörter. Zum Beispiel drei Mal das Wort „Rot“, gedruckt in gelb. Jeder beginnt mit einer Karte, die er offen vor sich ablegt. Der Rest wird verdeckt in die Mitte geworfen. Auf Kommando durchwühlen alle Spieler den Haufen und versuchen, beginnend mit ihrer Startkarte, eine Reihe zu bilden. Es muss so angelegt werden, dass von Karte zu Karte nichts übereinstimmt: nicht die Anzahl der Wörter, nicht die Farbe, nicht das Wort, ja: nicht mal das Wort mit der Druckfarbe. Unpassendes wird offen in die Mitte zurückgelegt. Wer eine Reihe der vorgegebenen Länge gebildet hat, ruft „Stopp“.</p> | 4  |

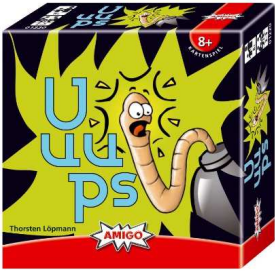


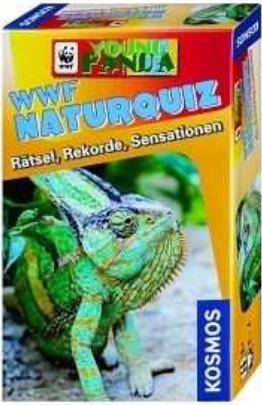
|                                                                                     |         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
|    | 2. – 6. | <p>Die Bombe wird gestartet. Niemand weiß, wie lange es ticken wird: 10, 20, 30 Sekunden oder gar eine Minute? Eine Karte wird aufgedeckt. Die Karten zeigen Wortsilben, der Würfel gibt ob die Silbe am Anfang oder Ende der Wörter stehen muß. Wer die Bombe in der Hand hält, muß ein Wort nennen mit eben dieser Silbe am richtigen Ort nennen. Gelingt es gibt er die Bombe weiter. Wer die Bombe in der Hand hält wenn sie explodiert, bekommt die Karte zur Strafe.</p>                                                                                                                                                                                                                    | 1 |
|    | 2. – 6. | <p>Immer drei Karten bilden zusammen ein SET. Aber nur, wenn jede der 4 Eigenschaften - <u>jeweils für sich gesehen</u> - entweder:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> genau gleich</li> <li><input type="checkbox"/> oder völlig verschieden ist</li> </ul> <p>Beim Suchen eines SETs muss man sich demnach immer dieselben 4 Fragen stellen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ist die Menge: genau gleich oder völlig verschieden?</li> <li>2. Ist die Farbe: genau gleich oder völlig verschieden?</li> <li>3. Ist die Form: genau gleich oder völlig verschieden?</li> <li>4. Ist die Füllung: genau gleich oder völlig verschieden?</li> </ol> | 1 |
|  | 2. – 6. | <p>Einer der Spieler legt zu Beginn des Spiels einen vierstelligen Code aus Farbstiften fest. Dieser muss durch den anderen Spieler erraten werden. Dabei wird der erste Versuch geraten. Nach jedem Versuch erhält der Rater vom Codierer Informationen. So wird durch schwarze und weiße Stifte angezeigt wie viele Stellen des Codes der Spieler schon richtig gesetzt hat, bzw. wie viele Farben zwar in dem Code vorkommen, aber nicht an der richtigen Stelle sitzen. Ziel ist es den Code des Gegners in möglichst wenigen Zügen zu erraten. Anschließend wird gewechselt.</p>                                                                                                             | 1 |
| 4 gewinnt dreidimensional                                                           | 2. – 6. | <p>Das Spiel 4-gewinnt ist ein Spiel für 2-4 Personen. Die Spieler stecken immer abwechselnd eine Kugel auf die Spielstangen. Gewonnen hat, wer zuerst 4 Kugeln in einer Reihe hat. Dies kann horizontal, vertikal, schräg und in allen drei Dimensionen sein, also auch nach hinten oder in der Mitte.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 1 |

|                                                                                     |                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |              |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------|
|    | <p>3. – 6.</p> | <p>1. Eine Karte wird gezogen<br/> 2. Der Spieler hat 10 Sekunden Zeit sich die Merkmale des jeweiligen Tieres zu merken (z.B. Woher stammt das Tier? Wie groß wird es? Was fressen die Tiere? oder Wie gefährdet sind die Tiere?)<br/> 3. Danach wird die Karte umgedreht und mit dem Würfel gewürfelt. Die Zahl des Würfels gibt an, welche Frage gestellt wird. Beantwortet der Spieler die Frage richtig, so darf er sie behalten. Ist seine Antwort falsch, kommt die Karte zurück in die Box.</p> <p>Wilde Tiere / Länder / Dinosaurier</p> | <p>je 1*</p> |
|    | <p>3. – 6.</p> | <p>Zum Nikitin N4 Bausteine - Set gehört ein Aufgabenblock mit 48 Vorlagen mit jeweils 3 Ansichten des Bauwerkes: von vorne, von oben und von der Seite. Nach Bauplänen aus dem Vorlagenheft werden mit dem Nikitin N4 Bausteine - Set dreidimensionale Türme, Würfel, Brücken und andere Konstruktionen gebaut. Schwierig wird es, weil die Bausteine unbedruckt sind und sich kleine und große Tüftler nur an ihrer Form orientieren können.</p>                                                                                                | <p>1</p>     |
|   | <p>3. -6.</p>  | <p>Zu Beginn des Spiels werden zwei Täter bestimmt, die bezüglich der Tat getrennt voneinander „verhört“ werden.<br/> Zuvor haben aber die beiden Schuldigen die Chance, unter sich ein Alibi abzusprechen, das natürlich perfekt sein sollte. Die anderen Spieler bilden so gesehen die Jury und versuchen mittels gewiefter Fragen eine Lücke im Alibi und somit den wahren Täter zu finden. Doch die Verurteilung hängt nicht von ihnen, sondern alleine vom Richter ab.</p>                                                                   | <p>1</p>     |
|  | <p>3. – 6.</p> | <p>Quartettspiele wie eh und je!</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Fussballstars</li> <li>• Sponge Bob</li> <li>• Superautos</li> <li>• Insekten</li> <li>• Gefährdete Meerestiere</li> <li>• Sonnensystem</li> <li>• Harry Potter</li> <li>• Bedrohte Tierarten</li> <li>• Tierbabys</li> <li>• Das alte Ägypten</li> </ul>                                                                                                                                                                                                           | <p>10</p>    |

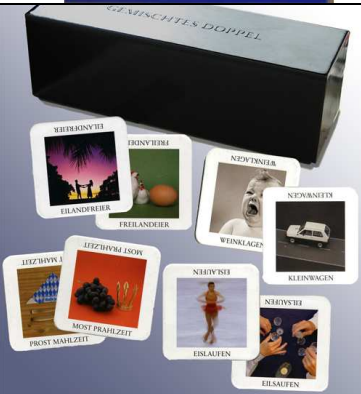
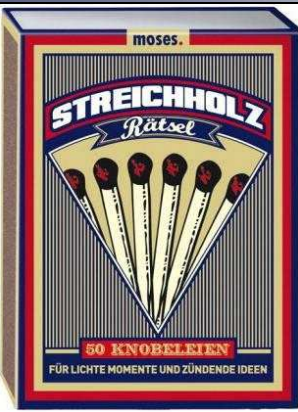


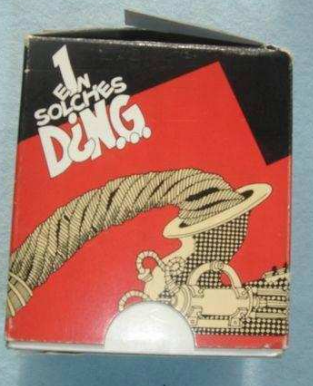
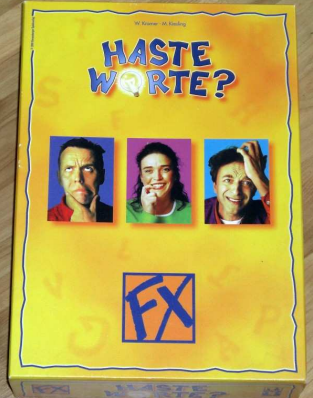
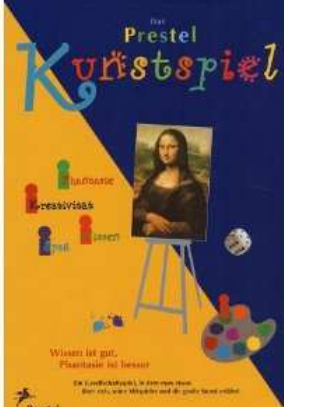
|                                                                                     |         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
|    | 3. – 6. | <p>In jeder Schachtel sind 50 Rätsel, Fragen, Knobelaufgaben.....zum jeweiligen Thema enthalten.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Optische Illusionen</li> <li>• Logisches Denken</li> <li>• Gedächtnistraining</li> <li>• Logik-Rätsel</li> <li>• Allgemeinwissen</li> <li>• Denksport</li> <li>• IQ Training</li> <li>• Mythologie</li> <li>• Schweiz</li> <li>• Politik und Geschichte</li> </ul>                | 10 |
|   | 3. – 6. | <p>Jede Spielkarte ist eine einmalig Kombination von Motiven aus der Welt des Reisens. Fast alles gleich und doch nicht identisch. Gar nicht so einfach, da die richtige zu finden.</p>                                                                                                                                                                                                                                         |    |
|  | 3. – 6. | <p>Das Ziel des Spiels ist es die 14 Spielsteine, die man zu Beginn des Spiels erhält, abzulegen. Das Ablegen von Spielsteinen ist, genau wie bei dem ähnlichen Kartenspiel Rommé nur in bestimmten Kombinationen möglich. Der Spieler, der als erster all seine Spielsteine abgelegt hat, ist der Gewinner der Runde. Er erhält den Wert der Summe der nicht abgelegten Spielsteine der anderen Mitspieler als Pluspunkte.</p> | 1  |
|  | 3. – 6. | <p>Ein Spieler eines Teams versucht in der vorgegebenen Zeit möglichst viele Begriffe von den Karten zu erklären, ohne jedoch die Tabu Wörter zu verwenden oder das Wort selbst zu nennen. Passiert das doch, so quietscht der Nachbar (der ja zum gegnerischen Team gehört) mit der Quietschepuppe!</p>                                                                                                                        | 1  |

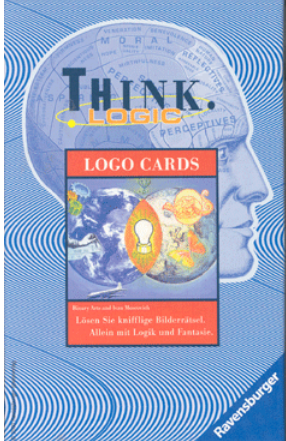
|                                                                                     |         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
|    | 3. – 6. | In diesem Spiel geht es darum, Wörter zu umschreiben, darzustellen oder zu zeichnen.                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 1 |
|    | 3. – 6. | Ziel des Spiels ist es auf dem Spielbrett harmonische Figuren zu erstellen, die Pentas genannt werden. Dies wird erreicht, indem man eine bestimmte Anzahl von Katamino auf dem Spielbrett aneinanderlegt. Je mehr Steine im Spiel sind, desto schwieriger wird es. Es gibt tausende von möglichen Kombinationen.                                                               | 1 |
|   | 3. – 6. | "ABC"-eigentlich ist das Alphabet doch ganz leicht, oder?!? Die Spieler klatschen einen Rhythmus, während sie gleichzeitig die ausgelegten Wörter auf dem Tisch deuten müssen. Buchstaben die nicht genannt werden dürfen, werden durch ein beschwingtes "Uuuups" ersetzt. Bei diesem Spiel merkt man schnell, dass selbst ein schlichtes "ABC" so manch eine Tücke beinhalten. | 1 |
|  | 3. – 6. | BLUE aus der Serie Faktor-5 ist das erste Puzzle bei dem Du gegen Deine Mitspieler puzzelst. Du musst mit schnellem Überblick Deine passenden Teile suchen und eintauschen - lass Dich überraschen, denn es gibt mehr Möglichkeiten als Du denkst.                                                                                                                              | 1 |
|  | 3. – 6. | Bei diesem spannenden Ratespiel gilt es, Tiere und Pflanzen anhand ihrer Merkmale herauszufinden. Jeweils fünf Hinweise helfen den Spielern auf die richtige Spur. Wer als Erster die Lösung nennt, erhält die Karte als Siegpunkt. Nebenbei erfahren die Spieler spannende Fakten über Tiere und Pflanzen.                                                                     | 1 |

|                                                                                     |         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
|    | 3. – 6. | Höher, schneller weiter – Die Natur bietet so viele Rekorde und das nicht nur in der Tierwelt. Für alle, die mehr über ungewöhnliche Rekordhalter und kuriose Spitzenreiter in der Tier- und Pflanzenwelt erfahren möchten. Wer die meisten Fragen richtig beantworten kann, gewinnt das Spiel. | 1 |
|    | 3. – 6. | Wo wohnt denn bloß der Schmutzgeier? Mit dieser und noch vielen weiteren Fragen zu den Themen Tiere, Pflanzen und deren Lebensräume beschäftigt sich dieses spannende Quiz-Spiel. Wer als Erster fünf Karten zu einem Lebensraum sammeln kann, gewinnt das Spiel.                               | 1 |
|   | 3. – 5. | Durch Fragen, Raten und Tüfteln wird das Rätsel Stück für Stück rekonstruiert.<br>blue: Rätsel aus den Tiefen des Meeres<br>pink: Rätsel für Mädchen<br>silver: Rätsel aus dem Weltall<br>green: Rätsel aus den wilden Wäldern<br>white: Rätsel von geisterhaften Erscheinungen                 | 5 |
|  | 3. – 5. | Nach Vorlage müssen die 5 Metallteile aufgelegt werden.                                                                                                                                                                                                                                         | 1 |



|                                                                                     |         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---|
|    | 3. – 6. | <p>Der Quizkönig kann zu zweit oder in Teams gespielt werden. Vereinbart zuerst die Schwierigkeitsstufe. Das Wissensgebiet kann man sich nicht aussuchen. Dann darf der jüngste Spieler die erste Karte zurückschieben und die Fragen stellen. Nur wenn der Mitspieler alle drei Fragen auf einer Karte richtig beantwortet, kann er Punkte sammeln. Sonst wird der Quizkönig weitergegeben und ein anderer Spieler befragt. Nach der vereinbarten Zeit oder Anzahl von Runden gewinnt der Spieler oder das Team mit den meisten Punkten.</p>                                                                                    | 1 |
|    | 4. – 6. | <p>Gemischtes Doppel ist ein Memospiel mit Anagrammen. Der Reiz des Spiels ist es, die Wortpaare trotzdem zu finden, obwohl die Namen verdreht und die Bilder komplett anders sind als von ihrem Partner.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | 1 |
|   | 4. – 6. | <p>Kreatives Knobel-Vergnügen. Wie macht man aus einem Stern zehn Dreiecke? Wie schafft man es, dass das Zündholz-Huhn von links nach rechts schaut? Und wie berichtigt man mathematische Gleichungen, wenn man dabei nur ein Streichholz umlegen darf? 50 knifflige Rätsel fördern Ihr Denkvermögen, Ihre Vorstellungskraft und Ihre Kombinationsfähigkeit.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                 | 1 |
| Fragen Allgemeinwissen                                                              | 4. - 6. | <p>Je eine Schachtel mit vielen Fragen (und Antworten) zu Allgemeinwissen:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Geografie, Land und Leute, Umwelt</li> <li>2. Geschichte, Staat, Religion, Sport</li> <li>3. Mensch, Tier</li> <li>4. Natur, Technik</li> </ol>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 4 |
|  | 4. - 6. | <p>Wer an der Reihe ist, heißt in diesem gruppendynamischen Spiel "Idewedes". Das ist das "Individuum, das erläutert, wie es die Welt sieht". Dazu deckt es die oberste Karte des Meine-Welt-Stapels auf und konfrontiert die Mitspielenden mit einem Problem: Streitende Kinder? Das muss nicht sein! Ich empfehle die Intervention mit ..." Mit? Ein Mitspieler schlägt "Hexen" vor, ein anderer "Büttenrandpapier" und ein dritter ein "Rudel Berggorillas". "Idewedes" wählt, aus welchen Gründen auch immer, die "Berggorillas". Eine Entscheidung, die wie so viele in diesem witzigen Spiel für Gesprächsstoff sorgt.</p> | 2 |

|                                                                                     |         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |      |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|
|    | 4. – 6. | <p>Am Anfang ist es nichts. Eine Karte wird aufgedeckt, die eine erste Anforderung an EIN SOLCHES DING stellt: "würde die Post nicht ohne weiteres befördern". Noch sind viele Antworten möglich. Die nächste Karte meint: "sollte man von Zeit zu Zeit waschen". Das ominöse DING muss beide Eigenschaften erfüllen. Reihum legen die SpielerInnen weitere Karten an. Und schon ist das DING, das mir in Kopf herumgeisterte, aus dem Rennen. Stetes Umdenken, Fantasie ist gefragt. Manche Lösungen führen am Ende zu heissen Diskussionen: Muss ein Haifisch von Zeit zu Zeit gewaschen werden?</p> | 1    |
|    | 4. – 6. | <p>Die Zeit läuft: Blitzschnell müssen alle Spieler gleichzeitig so viele Worte wie möglich zu einem bestimmten Oberbegriff aufschreiben. Nichts wäre leichter als das, wenn... tja, wenn man nicht tippen müsste, wie viele Worte man später wohl vorlesen kann. Je höher der Tipp, desto mehr Punkte, aber desto später darf man seine Worte vorlesen. Und das bedeutet, dass die lieben Mitspieler vorher an der Reihe sind. und alles, was sie vorlesen, muss man selbst streichen.</p>                                                                                                            | 1    |
|   | 4. – 6. | <p>Spielerisch bietet Das Prestel Kunstspiel eine bunte Mischung aus verschiedenen Quizspiel-Elementen, gewürzt mit einer Prise Kreativität. Das Hauptaugenmerk hierbei liegt darin, auf eine spielerische Art und Weise Kunst und Kunstgeschichte zu vermitteln.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 1    |
|  | 5. – 6. | <p>Bei den "Anno Domini" Spielen geht es darum, Ereignisse welche auf den Karten beschrieben sind, zeitlich richtig einzuordnen.</p> <p>Wir haben folgende Themen:<br/>Erfindungen<br/>Schweiz<br/>Sport<br/>Natur</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | je 1 |

|                                                                                     |                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |             |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|
|    | <p>5. – 6.</p> | <p>Ein Spiel mit Worten für Erwachsene und Kinder. Es gilt, aus 72 Spielkarten die richtige Kombination aus jeweils drei Begriffen aufzudecken:</p> <p>rotes Spiel Namen: Ernesto – Che – Guevara, Martin – Luther – King, Wolfgang – Amadeus – Mozart etc.</p> <p>blaues Spiel Begriffe: Eiger-Mönch-Jungfrau, Achtung-fertig-los, be-ne-lux</p> | <p>je 1</p> |
|   | <p>5. – 6.</p> | <p>Knifflige Bilderrätsel.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <p>1</p>    |
|  | <p>5. – 6.</p> | <p>Die Spieler müssen einen rabenschwarzen Kriminalfall lösen - und zwar nur durch geschicktes Nachfragen und Kombinieren!</p> <p>Wir haben 8 verschiedene Boxen à 50 Fälle!</p>                                                                                                                                                                  | <p>8</p>    |