

## KONZENTRATION

**Colorama (Ravensburger)** Hier passt das grüne Dreieck, dort der gelbe Kreis. In lustigen Spielschritten werden die Kleinen vertraut mit der Farben- und Formenvielfalt. Beim Einsortieren in die Spielplanfelder und beim Abräumen mit Farb- und Formenwürfel erleben sie abwechslungsreiches Spielvergnügen. Für 1-6 Kinder von 3-7 Jahren



### Das ver-rückte Labyrinth (Ravensburger)

In diesem Irrgarten ist ständig was im Gange. Nicht nur, dass sich hier Schätze, Geister und allerlei Getier verbergen, hier hat jeder heimlich was zu suchen. Da verschiebt man Gänge, da verwandeln sich Wände. Wo eben noch ein Weg war, wird man glatt an die Wand gespielt. Und wo gerade eine Trennwand war, schiebt einer geschickt den Weg zum Ziel frei. Für 1-4 Spieler ab 8 Jahren

### Der zerstreute Pharao (Ravensburger)

Auf der Suche nach den "Schätzen" schiebt sich jeder seinen Weg. Wo Pyramiden weichen, hat man Einblick. Jede Entdeckung schafft mehr Überblick und bringt Punkte. So wird man fit fürs Finale und kann mit Köpfchen und gutem Gedächtnis im Pyramiden-Reich siegen. Für 2-5 Spieler ab 8 Jahren.

### Deutschlandreise (Ravensburger)

Wissens-, Sehens- und Bemerkenswertes aus ganz Deutschland entdecken, von Flensburg bis Füssen, von Trier bis Dresden. Städtkekärtchen mit originellen Tipps und Informationen geben die Route vor, Reiseplanung gehört zur Taktik, Würfel bestimmen das Tempo. Der spannende Wettlauf fesselt Taktiker und Globetrotter gleichermaßen. Für 2-6 Spieler von 8-99 Jahren.



### Differix (Ravensburger)

Neunmal das gleiche Bild, und das auf jeder Legetafel? Erst beim genauen Betrachten entdeckt man die kleinen entscheidenden Unterschiede. Wer sich darauf konzentriert, kann schon bald die passenden Kärtchen mit den Äpfeln, Katzen, Clowns und Bällen richtig zuordnen. Und mit der Kontrollfolie lässt sich der Erfolg schnell prüfen. Für 1-4 Kinder von 4-9 Jahren.



### Eckolo (Remember-Products)

Man könnte im Dreieck springen, wenn man an der Reihe ist, um eine farblich passende eckolo-Karte anzulegen und keine der eigenen Spielkarten passt. Denn jetzt heißt es: Ziehen - und das solange bis man wieder anlegen kann. Bis zum Schluss bleibt das Spiel spannend. Die immer wieder neu entstehenden Formen und Farbkombinationen, das Design und die Aufmachung des Spieles garantieren Spaß ohne Ende. Für 2-8 Spieler ab 6 Jahren.



**Figurix (Ravensburger)** Spielziel ist es, die gewürfelten Kombinationen aus Farbe, Form und Figur möglichst schnell auf den Spielfeldern zu finden und als erster alle sechs Chips loszuwerden. Für 2-6 Kinder von 5-10 Jahren

**Flix Mix (adlung-spiele)** Wer kennt die meisten Farbkombinationen. Die Karten zeigen 6 verschiedene Farben in unterschiedlicher Anordnung. Eine Karte in der Tischmitte wird aufgedeckt, und sofort versuchen alle so schnell wie möglich ihre Karten loszuwerden. Dabei werden passende Kartenteile so übereinander gelegt, dass sich immer mindestens 2 gleiche Farben überdecken. Wer behält den Überblick? Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren.

### Fragmind, ein amüsanter Kopfzerbrecher

Durch geschicktes Vertauschen sollte es jedem gelingen, gleichfarbige Spielsteine senkrecht übereinander anzuordnen. Fragmind ist ein Spiel für einen Spieler ab 8 Jahren. Es schult das logische Denken und trainiert die Ausdauer beim Lösen kniffliger Aufgaben (2 Schwierigkeitsstufen).





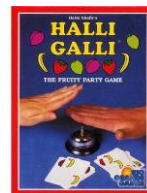
## Geräusche hören – erkennen – imitieren (www.der-riedel.de)

Geräusche hören-erkennen-imitieren - Geräusche-CD und 30 Bildkarten. Individuelle Lernprogramme Hinhören lernen. CD mit Übungsaufgaben zum genauen und differenzierten Hören. Es bietet folgendes: Geräusche imitieren, sich an Geräuschen orientieren, Hörspiele

**Gruselino (Ravensburger)** Kreuz und quer schweben die verschiedensten Geister im Gruselschloss. Doch aufgepasst: Einer fehlt immer! Sind wirklich alle da? Eine spannende Suche beginnt. Wer findet den versteckten Geist zuerst? Für 2-4 Kinder ab 5 Jahren

## Halli Galli (Amigo)

Halli-Galli ist einfach großer Spielspaß für Groß und Klein, setzt auf Reaktionsvermögen und Geschwindigkeit und schult nebenbei noch ein schnelles Auge. Es begeistert mittlerweile seit mehr als siebzehn Jahren Familien und Freunde. Ab 6 Jahren für 2 – 6 Spieler.



## Hide & Seek (smart games)

Fantastisches Denk- und Logikspiel für kleine Strategen. 48 Herausforderungen von einfach bis extrem schwierig. Die 4 Puzzleteile sollen so auf das Spielbett gelegt werden, dass nur die Tiere, die auf der Herausforderungskarte stehen, sichtbar und alle anderen Tiere versteckt sind. Pirates ab 5 Jahren und Safari ab 7 Jahren.



## Hexentanz (Ravensburger)

Vorwärts, rückwärts, mal schneller, mal langsamer wagt der wilde Tanz auf dem Blocksberg. Da ist es schon teuflisch schwierig, sich den Standort der eigenen oder anderen Hexen zu merken. Schließlich sind alle mit einem schwarzen Umhang verkleidet. Taktik, Glück und ein gutes Gedächtnis verhelten der pfiffigsten Hexengruppe zum Sieg. Für 3-6 Spieler ab 8 Jahren

## Höchst verdächtig (HABA)

Zwielichtige Ganoven sollen geschnappt werden. Durch ein geschicktes und überlegtes Herunterdrücken des Spielplanes sowie etwas Würfelglück versuchen die Kinder, ihren Detektiv direkt neben den Ganoven rutschen zu lassen. Wer das schafft, bekommt eine der wertvollen Belohnungskarten. Welcher Detektiv kann die gefährlichsten Ganoven erwischen? **Ein Würfelspiel mit beweglichem Spielplan, das Geschick und Überlegung erfordert.** Für 2 – 4 Kinder ab 6 Jahren



## IQ-Puzzler (smart games)

2- und 3- dimensionales Logikspiel. Fördert die Entwicklung von logischem Denken, kognitiven Fähigkeiten, optischem und räumlichem Wahrnehmungsvermögen. Mit 101 Aufgaben in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen. Strapazierfähige Ausführung die überallhin mitgenommen werden kann. Ab 6 Jahren



## Kofferpacken (Ravensburger)

Teddybär, Uhr und Badeanzug - alles, was man sich merkt, wird eingepackt. Doch halt, die Torte gehört nicht in den Koffer. Dafür wühlt die Quatschkarte das Gedächtnis auf: Was ist im eigenen Koffer denn schon drin? – für 2-6 Kinder von 5-10 Jahren



## Ligretto (Schmidt)

Drei Sachen muss man zum Ligrettospielen mitbringen: 1. Geschwindigkeit, 2. Kombinationsgabe und 3. Reaktionsvermögen. Mit diesen drei Dingen ausgestattet, gehen alle Spieler gleichzeitig ins Spiel und versuchen möglichst viele Karten gleicher Farbe in der Reihenfolge von 1 bis 10 in der Mitte abzulegen. Das schnelle Kartenspiel ist für 2 bis 4 Spieler geeignet, spielt man aber mit zwei verschiedenen Farben, können bis zu 8 Spielern mitmachen und mit allen drei Ligretto-Spielen, können bis zu 12 Spielern mitmischen.

## LÜK (Westermann)

Für Kinder mit Schwächen im schulischen Bereich ist LÜK der ideale „Nachhilfelehrer“, weil Schüler den Stoff spielerisch aufarbeiten können. Nahezu alle Unterrichtsfächer und Wissensgebiete werden durch die große Programmvelfalt abgedeckt.  
Ab 2 Jahren



## Memory (Remember-Products)

44 Kartenpaare mit Signalwirkung. Kreis, Quadrat und Dreieck sind die Grundelemente dieser streng grafischen und farbenfrohen REMEMBER®-Variante. Die Lust am Kartenlegen hat hier keine Grenzen: Über die Spielregeln hinaus lassen sich Formen und Farben zu neuen Mustern kombinieren.



**Nanu? (Ravensburger)** Welches Bild ist wo verschwunden? Jeder hat gesehen, wie die rote Scheibe den Hahn, die blaue den Ball verdeckt hat. Doch wer weiß es noch, wenn der Farbwürfel seine Frage stellt?– für 2-4 Kinder von 4-12 Jahren



## Piraten Pitt (HABA)

Mutige Matrosen gefragt: Wer wagt sich auf die Pirateninsel und bringt die wertvollen Schätze zurück zum Schiff? Nur wer ein gutes Gedächtnis hat und sich merkt, in welchem Fach der Schatzkiste die eigenen Schätze versteckt sind, kann die wertvolle Beute unbemerkt am plötzlich auftauchenden Piraten-Pitt vorbeischmuggeln...  
Ein **spannendes Gedächtnisspiel** für 2 – 4 Matrosen ab 6 Jahren.

## Ratz Fatz (HABA)

Aufgepasst und zugefasst. Während eine Geschichte, ein Gedicht oder ein Rätsel vorgelesen wird, heißt es: aufgepasst! Wird ein Gegenstand, der auf dem Tisch liegt, genannt oder im Rätsel gesucht? Schnell nachgedacht und zugefasst! Spielerisch werden **Konzentration, Sprachfähigkeit und Reaktion** gefördert.  
Variationsreiche Spielanregungen in unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden für 1 - 6 Kinder ab 3, 4, 5 oder 6 Jahren und eine(n) Vorlesende(n).

## Rushhour (Thinkfun)

Jedes Fahrzeug kann nur vorwärts und rückwärts, jedoch nicht seitwärts bewegt werden. Durch mehrfaches hin- und herbewegen besteht die Möglichkeit einer Veränderung an der Fahrzeuganordnung. Die leichtesten Level sind mit einigen, wenigen Zügen in kürzester Zeit zu lösen, die schwersten Level benötigen schon mehr als 40 Verschiebungen! Natürlich ist auch der Zeitaufwand dann ein größerer. Ab 8 Jahren.



## Sagaland (Ravensburger)

Hier Tischlein deck dich, dort Froschkönigs Krone. Märchenschätze unter jedem Baum. Heimlich macht sich jeder auf die Suche, vor Rivalen auf der Hut. Wer findet, was Sagalands König sucht und eilt als Erster zum Schloss? Doch kennt er dort noch des Rätsels Lösung? Denn ein Baum sieht wie der andere aus!  
Für 2-6 Spieler ab 6 Jahren

## Schau genau (Wehrfritz + Jako-o)

Der kleine Unterschied macht's ... Um den herauszufinden, müssen Kinder bei diesem Spiel sehr genau hinschauen. Festigt Begriffe, übt Konzentration und Ausdauer. Mit Selbstkontroll-Tafel. Für 1-6 Spieler ab 3 Jahren



## Sei schnell (Selecta)

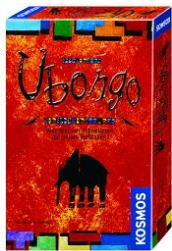
Was ist groß, grün und ausgemalt? Nach dem Würfeln ist eine schnelle Reaktion angesagt. Die drei Würfel bestimmen die drei Eigenschaften des gesuchten Bildes – Farbe, Größe und Darstellungsart. Wer findet es am schnellsten?  
Für 2-6 Kinder ab 4 Jahren.

## Speed (adlung-spiele)

Das schnellste Kartenspiel der Welt! Zwei Spieler versuchen, so schnell wie möglich und wild durcheinander alle ihre Karten loszuwerden. Einzige Regel hierbei: Beim Legen der Karten muss immer mindestens ein Merkmal übereinstimmen. Hiervon gibt es drei, auf die man sich gleichzeitig konzentrieren muss, und das ist gar nicht so einfach. Wer ist der Schnellste? Für 2 Spieler ab 6 Jahren.

## Think kids (Ravensburger)

Detektive aufgepasst - hier wird es richtig spannend! Vier Stapel mit unglaublichen Geschichten liegen auf dem geheimnisvollen Dachboden. Wer sie sich gut merkt und so kreativ und verrückt wie möglich weiterzählt, gewinnt das Spiel.  
Ab 8 Jahren für 2 – 4 Spieler.



## Ubongo (Kosmos)

Wer schafft es, die vorgegebene Figur am schnellsten richtig zu legen? Und wer ergattert die meisten Karten? Bis zu vier Spieler können gegeneinander antreten – zwei Schwierigkeitsstufen machen dabei Anfängern und Profis Spaß!  
Ab 8 Jahren für 1 – 4 Spieler

## Verfüht noch mal (HABA)

Alles was sie finden, stecken die frechen Kobolde in ihre Zauberbeutel! Mit flinken Händen Tasten die Kinder um die Wette: Wer erfüllt am schnellsten die versteckten Holzteile? Das turbulente **LernSpiel** für 2-6 Kinder von 3-6 Jahren fördert die Feinmotorik und die Reaktion. In der ruhigen Variante des Fühlspiels suchen die Kinder reihum.



## Wort für Wort (Ravensburger)

Wie schreibt man Sonne, Fuchs und Maus? Aus Buchstabenkärtchen werden Wörter mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad gebildet. Ob sie stimmen, zeigt die einfache Selbstkontrolle auf der Rückseite der Bildkarten. Mit vielen Spielvarianten können Kinder ihre ersten Lesekenntnisse festigen und vertiefen.  
Für 1-5 Kinder von 6-9 Jahren.



## Würfelszwerge (Selecta)

56 Zwerge in allen möglichen Farbvarianten. Drei Farbwürfel werden geworfen. Wer findet zuerst den Zwerg, dessen Kleidung der gewürfelten Farbkombination entspricht?  
Für 2-8 Spieler ab 3 Jahren.

## Zauberberg (Ravensburger)

Du schlüpfst in die Rolle eines Zauberers. Mit Einsatz deiner Zauberkarten versuchst du, als Erster einer deiner Kobolde auf den Berg zu dem geheimnisvollen Turm zu führen. Doch Vorsicht, bei dem Aufstieg dorthin lauern jede Menge Gefahren: Gespenster, Fallgruben und vor allem deine Mitspieler, die deine Kobolde gerne als Kletterhilfe benutzen, erschweren den Aufstieg!!! – für 2-5 Spieler ab 8 Jahren

## Zauberwald (Ravensburger)

Rudi Riese ist sauer, weil die frechen Koboldkids im Wald herumspringen und seine funkelnden Glitzersteine stibitzen! Ständig versucht der dicke Kerl, die Kobolde zu fangen... aber gerade, wenn er einen fast erwisch hat, bleibt er wieder ächzend zwischen zwei magischen Bäumen hängen! Dann zeigen die Kobolde ihm eine lange Nase und hüpfen mit dem Glitzerstein im Rucksack lachend davon.  
Für 2-4 Spieler ab 6 Jahren

## LITERATURLISTE

### Konzentration

- Biermann, Ingrid / Stark, Jeanette: **Konzentration fördern. Mit Kindern von 5-9 Jahren. Ein 28-Tage-Erfolgsprogramm.** Urania 2004
- Brandenburg, Birgit: **Kohls Konzentrationstraining 1./2. Schuljahr. Bis zu 10 Minuten täglich. Wahrnehmung, Konzentration, Koordination, Motorik.** Kohl-Verlag 2008
- Brandenburg, Birgit: **Kohls Konzentrationstraining 3./4. Schuljahr. Bis zu 10 Minuten täglich. Wahrnehmung, Konzentration, Koordination, Motorik.** Kohl-Verlag 2008
- Brunsting, Monika: **Praxis Buch. Aufmerksamkeitstraining.** Schubi 2006
- Ettrich, Christine: **Konzentrationstrainings-Programm für Kinder. Band I-III.** Vandenhoeck & Ruprecht 2007
- Handford, Martin: **Wo ist Walter? Großes Wimmel-Bilder-Spiel-Buch.** Sauerländer 1990
- Handford, Martin: **Wo ist Walter? Die große Schnitzeljagd.** Sauerländer 2010.
- Krowatschek, Dieter / Albrecht, Sybille / Krowatschek, Gita: **Marburger Konzentrationstraining für Kindergarten- und Vorschulkinder.** Borgmann Verlag 2010
- Krowatschek, Dieter / Albrecht, Sybille / Krowatschek, Gita: **Marburger Konzentrationstraining für Schulkinder.** Borgmann Verlag 2007
- Krowatschek, Dieter / Krowatschek, Gita / Wingert, Gordon: **Marburger Konzentrationstraining für Jugendliche.** Borgmann Verlag 2007
- Lauster, Ursula: u.a. **Konzentrationsspiele für die 3. und 4. Klasse. Ursula Lauster Spiele.** Lentz Verlag 2009
- Rätselhexe: **Konzentrationsübungen 1. Schuljahr.** Gondolino 2007
- Rätselhexe: **Konzentrationsrätsel für das 1. Schuljahr.** Gondolino 2003
- Rätselhexe: **Konzentrationsübungen für das 2. Schuljahr. Sich konzentrieren - Formen vergleichen - Malen und Lernen** Gondolino 2005
- Skof, Dr. Sonja: **Fit in der Schule. Konzentriert läuft's wie geschmiert.** Kneipp 2008
- Steiner, Joan: **Ich sehe was, was du nicht siehst. Entdecke mehr als 1000 verborgene Gegenstände.** Esslinger 2007
- Stücke, Uta: **Konzentrationstraining im 1. und 2. Schuljahr. Ein systematisches Förderprogramm.** Verlag an der Ruhr 1999
- Stücke, Uta: **Konzentrationstraining im 3. und 4. Schuljahr. Ein systematisches Förderprogramm.** Verlag an der Ruhr 2000
- Thorbrietz, Petra: **Konzentration. Wie Eltern ihr Kind unterstützen können. Mit Test und Übungen.** Deutscher Taschenbuch Verlag 2009
- Träbert, Detlef: **Was tun? So lernt mein Kind ganz konzentriert. Das Schritt-für-Schritt-Erfolgsprogramm.** Aol im Persen Verlag 2010
- Weyhreter, Dr. Helmut: **Konzentrationsschwäche. Wie Eltern helfen können.** Urania 2006
- Winter, Britta: **„Komm, das schaffst Du!“ Aufmerksamkeitsprobleme und ADHS. Ergotherapeutische Alltagshilfen für mehr Konzentration, Selbständigkeit, Selbstvertrauen.** Trias 2010

## Entspannung

- Bannenberg, Thomas: **Yoga für Kinder. Die besten Übungen für jede Situation. Selbstbewusstsein stärken, Ruhe & Entspannung finden, Konzentration und Kreativität fördern.** GU 2005
- Booth, Ralf: **Ich spanne meine Muskeln an, damit ich mich entspannen kann. Progressive Muskelrelaxation für Kinder.** Books on demand 2006
- Glaschke, Stefanie / Fitzner, Anja: **Entspannung für Kinder. Das Übungsbuch.** Urania 2004
- Krowatschek, Dieter / Hengst, Uta: **Mit dem Zauberteppich unterwegs. Entspannung in Schule, Gruppe und Therapie für Kinder und Jugendliche.** Borgmann 2008
- Krowatschek, Dieter / Theiling, Ute / Schmidt, Caroline: **Geschichten von der Fly. Entspannung für unruhige, unauffällige, übermütige und ängstliche Kinder.** Verlag Modernes Lernen 2009
- Müller, Else: **Du spürst unter deinen Füßen das Gras. Autogenes Training in Phantasie- und Märchenreisen.** Fischer 1983
- Ohm, Dietmar Dipl.-Psych. Dr.: **Progressive Relaxation für Kids. Die praktische Anleitung: So üben sie Tiefmuskulentspannung mit Ihrem Kind.** Trias 2000
- Quante, Sonja: **Was Kindern gut tut! Handbuch der erlebnisorientierten Entspannung.** Borgmann 2008
- Rank, Christine: **Der kleine Yogi. Kinderleichtes Yoga.** Menschenkinder 1998
- Salbert, Ursula: **Ganzheitliche Entspannungstechniken für Kinder. Bewegungs- und Ruheübungen, Geschichten und Wahrnehmungsspiele aus dem Yoga, dem Autogenen Training und der Progressiven Muskelentspannung.** Ökotopia Verlag 2006

## Ernährung

- Choinski-Schubert, Sabine / Krümmel, Gabriela / Rübke, Dorit: **Gesunde Ernährung – Fitte Kinder. Eine Werkstatt.** Verlag an der Ruhr 2004
- Eugster, Gabi: **Kinderernährung gesund & richtig: Essen am Familientisch genießen.** Urban & Fischer 2007
- Floto-Stammen, Dr. Sonja: **Was ist was Band 127: Ernährung.** Tessloff Verlag 2009
- Laimighofer, Astrid: **Schlaue Kinder essen richtig! Fit für die Schule: Clevere Ernährung für gute Noten.** Trias2010

## Bewegung

- Ehrlich, Peter / Heimann, Klaus: **Bewegungsspiele für Kinder. Wie ein Kind in seiner Entwicklung gefördert werden kann.** Verlag modernes lernen 1995
- Grüger, Constanze: **Bewegungsspiele für eine gesunde Entwicklung. Psychomotorische Aktivitäten für Drinnen und Draußen zur Förderung kindlicher Fähigkeiten und Fertigkeiten.** Ökotopia Verlag 2002
- Kelly, Linda / Seward, Wendy: **10-Minuten-Bewegungsspiele für jeden Tag. 1. und 2. Klasse.** Auer Verlag 2008
- Portmann, Rosemarie: **Die 50 besten Bewegungsspiele.** Don Bosco Medien GmbH 2009

Schnelle, Dagmar: **Alte Spiele – Neu erfunden. Bewegungsspiele für Klein und Groß.** Limpert Verlag 2010  
Stein, Gisela: **Bewegungsgeschichten: Wir reisen ins Bewegungsland.** Meyer & Meyer Verlag 2010  
Völker, Kerstin: **Das große Spielebuch. Bewegungsspiele für drinnen, Spiele für draußen, Denkspiele und Tüfteleien.** Schwager und Steinlein 2008

## Fernsehen

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung: **Gut hinsehen und zuhören! Tipps für Eltern zum Thema „Mediennutzung in der Familie“**

Feibel, Thomas: **Crashkurs – Kind und Fernsehen. 2 – 8 Jahre.** Klett Verlag 2009

Rogge, Jan-Uwe: **Kinder können fernsehen. Der Umgang mit der Flimmerkiste.** Rowohlt 2005

Nieswiodek- Martin, Ellen: **Kinder in der Mediengesellschaft. Fernsehen, Computer und Erziehung.** Scm Hänssler 2006

Spitzer, Manfred: **Vorsicht Bildschirm!: Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft.** Deutscher Taschenbuch Verlag 2006

## Sonstiges

Nitsch, Cornelia / von Schelling, Cornelia: **Kindern Grenzen setzen – wann und wie? Mit Liebe konsequent sein.** Goldmann 2004

Rogge, Jan-Uwe: **Das NEUE Kinder brauchen GRENZEN.** Rowohlt 2008

## Internetadressen

Bundeszentrale für gesundheitliche Aufklärung: [www.kindergesundheit-info.de](http://www.kindergesundheit-info.de)

Flimmo. Programmberatung für Eltern, Fernsehen mit Kinderaugen: [www.flimmo.de](http://www.flimmo.de)

Schau hin! Was deine Kinder machen. Eine Seite für Eltern mit Kindern, die die Medienwelt entdecken. [www.schau-hin.info](http://www.schau-hin.info)

Elternratgeber rund um Kindergesundheit, Lernen, Schule und Freizeit. [www.elternwissen.com](http://www.elternwissen.com)