

## Tipps für Spiele:

Kontakt: Karl-Heinz Bittl, [info@eiccc.org](mailto:info@eiccc.org),



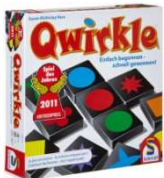
### Ubongo

ab 8 Jahren

Wie bei einem Puzzle müssen Karten zu einer Form zusammgelegt werden. Die Form ist jedes Mal anders. Wer schnell ist, bekommt Diamanten. Es gewinnt derjenige, der die meisten Diamanten einer Farbe gesammelt hat.

### Qwirkle

ab 6 Jahren



Es gibt viele kleine Steine, die verschiedene Symbole in verschiedenen Farben haben. Die Steine müssen geordnet nach Farbe und Symbol aneinander gelegt werden. Sechs Symbole gleicher Farben in einer Reihe sind ein Qwirkle und geben die meisten Punkte.

### 6immt!

ab 8 Jahren



Das Spiel besteht aus über 100 Karten, die jeweils eine Zahl von 1 bis 112 tragen. Jeder Spieler bekommt zehn Karten auf die Hand. Auf dem Tisch liegen vier zufällige Karten. Nach der Reihe muss jeder Spieler eine Karte an eine Kartenreihe auf dem Tisch anlegen. Die Zahlen auf den Karten müssen dabei immer größer werden. Wenn in einer Reihe mehr als fünf Karten liegen, muss man die Karten einsammeln und erhält so Minuspunkte. Pro Hornochse aus der Karte, gibt es einen Minuspunkt.



### Ligretto

ab 6 Jahren

Jeder hat nummerierte Karten und muss diese der Reihe nach und nach Farben sortiert ablegen. Wer seine ganzen Karten ausgespielt hat, gewinnt.



### Dixit

Dixit ist ein Spiel für Menschen mit Phantasie. In jeder Runde schlüpft ein anderer in die Rolle des Erzählers. Er überlegt sich zu einer der sechs Karten, die er auf der Hand hat, eine treffende Aussage. Diese kann aus einem oder mehreren Worten bestehen, oder sich auch nur auf Lautmalerei beschränken. Es kann der Beginn eines Liedes, ein Filmtitel oder die Zeile eines Gedichts sein.



### Dobble

Ab 5 Jahren

Aufgabe ist es, gleiche Symbole zu suchen und schnell zuzugreifen. Das Spiel kann sehr unterschiedlich gespielt werden.

### Jungle Speed



Ab 5 Jahren,

bei diesem Spiel geht es um das Erkennen von ähnlichen Karten, sowie dem schnellen Zugreifen. Sie werden staunen wie schnell Kinder sein können.



## Beispiele für "Spielzeug", das herausfordert:

Kapla - Bausteine:



Lego-Classic:



Handpuppen:



Pflanzen:



## 10. Kriterien für ein gutes Spielzeug für Kinder bis 10 Jahren

1. **Handhabbar:** Das Spielzeug soll möglichst viele Sinne ansprechen. Es soll mit der Hand zu gestalten und zu bewegen sein. Es soll unterschiedliche Oberflächen oder Formen haben. Gut geeignet sind Holz, Ton oder Knete.
2. **Phantasievoll:** Mit dem Spielzeug sollen viele Geschichten und Bilder in Verbindung gebracht werden. So können Häuser gebaut werden oder mit etwas eine Weltreise begangen werden.
3. **Sozial - mimetisch:** Mit gutem Spielzeug kann das Kind in Rollen wechseln und diese mit anderen Kindern spielen. Es kann Erwachsene nachahmen und ihnen auch nette wie bedrohliche Anteile vermitteln.
4. **Unspeziell:** Gute Spielzeuge sind nicht festgelegt auf ein Produkt. Kinder können damit alles bauen und machen, was ihnen gerade in den Sinn kommt. Eine Decke oder ein Tuch können fliegender Teppich, Haus oder Zelt sein.
5. **Einfach:** Gutes Spielzeug ist einfach, damit das Kind die Möglichkeit hat, die eigene Kreativität zu entfalten. Je komplizierter ein Spielzeug ist, desto weniger fordert es das Kind heraus. Z.B. Kapla-Steine sind einfach und unerschöpflich in dem was daraus gemacht werden kann.
6. **Schöpferisch:** Kinder sollen durch gutes Spielzeug eigene Ideen und Gedanken entwickeln können. Z.B. Dicke Farbstifte oder Fingerfarben ermöglichen Flächen zu gestalten. In dieser Fläche sind viele wichtige Entdeckungen möglich. Feine Stifte dienen lediglich zum Ausmalen oder zum Wiederholen von Buchstaben.

7. **Haltbar/belastbar:** Gutes Spielzeug hält einiges aus. Wenn Kinder immer Rücksicht auf das empfindliche Spielzeug eines Erwachsenen achten müssen, spielen sie nicht. Sie achten dann vorwiegend auf die Aufmerksamkeit des Erwachsenen.
8. **Unabhängig:** Spiele sollen nicht abhängig für das nächste Konsumgut machen. Einfache Bausteine, ermöglichen unabhängig etwas zu bauen, was im Sinne einer kindlichen Kreativität gilt. Modellbausätze der gleichen oder ähnlichen Firma schränken die kindliche Experimentierfreude ein.
9. **Alltäglich:** Die besten Spielsachen sind alltägliche Dinge wie Töpfe, Tücher, Stühle, Kletterbäume, Bretter, Kartons, Muscheln, usw.
10. **Altersgemäß:** Spielzeuge sollen anregen und nicht überfordern. Nach Aussagen der Hirnforscher ist mediales Spielzeug vor dem 12. Lebensjahr nicht sinnvoll, manche sprechen sogar von schädlich.

## Bücher zum weiterlesen:

**Wie Kinder heute wachsen: Natur als Entwicklungsraum.** Ein neuer Blick auf das kindliche Lernen, Fühlen und Denken von Herbert Renz-Polster, Gerald Hüther, Der Kinderarzt und Hirnforscher beschreiben, was Kinder für die Entwicklung brauchen. Beide Autoren sind sehr zu empfehlen. Einige der Vorträge sind auch auf youtube zu hören.

Gerald Hüther/Uli Hauser: **Jedes Kind ist hochbegabt:** Die angeborenen Talente unserer Kinder und was wir aus ihnen machen.

Gerald Hüther/Helmut Bonney: **Neues vom Zappelphilipp:** ADS -Ritalin ist keine Lösung

## Bilder- und Kinderbücher, die Werte vermitteln

Finden Sie auf meiner Homepage unter Material

<http://www.eiccc.org/pdf/FBFWertevolleKinderbuecher.pdf>

## Europäisches Institut Conflict-Culture-Cooperation (EiCCC)

Karl-Heinz Bittl; **Beratungsräume:** Hessestr. 4, 90443 Nürnberg

Telefon: 0173-80630711, [www.eiccc.org](http://www.eiccc.org) oder [www.konfliktberater.org](http://www.konfliktberater.org),  
[info@eiccc.org](mailto:info@eiccc.org)

