



14.3 MATHE-SPIELBOX: LISTE MIT SPIELVORSCHLÄGEN

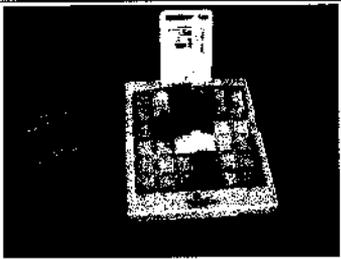
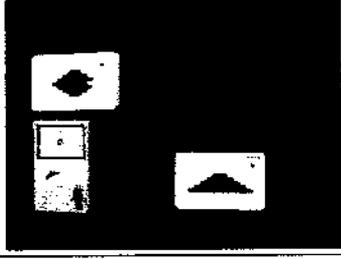
In der untenstehenden Liste sind Spiele aus dem Spielwarenhandel aufgelistet, welche folgende Förderschwerpunkte berücksichtigen (vgl. Kapitel 4.2)

- ⇒ Ausdauer und Beharrlichkeit ausbilden
- ⇒ Die Freude der Kinder am problemlösenden Denken fördern
- ⇒ Kreativität und Fantasie aktivieren
- ⇒ Lösungsfindung nicht nur durch Ausprobieren, sondern durch systematisches Schlussfolgern entwickeln
- ⇒ Räumliches Vorstellungsvermögen entwickeln und schulen

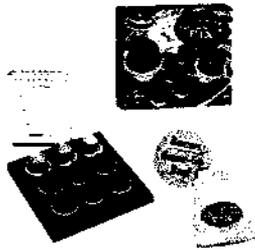
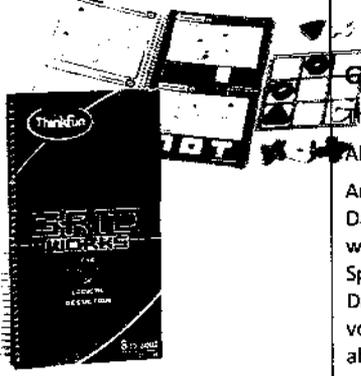
Diese Spielformen eignen sich um mathematisch interessierte Kinder herauszufordern. Sie dienen als Enrichmentangebot und werden in den thematischen Spielplänen der Mathe-Spielbox zugeordnet.

	<p>Flix Mix ThinkFun Alter: 8-99, 4 Stufen von Beginner bis Expert Anzahl Spieler: 2 - 4 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 genau überdecken. Wer behält den Überblick?</p>
	<p>Staupe, Reinhard: SPEED. Das schnellste Kartenspiel für 2 Spieler. Alter: 8 Anzahl Spieler: 2 2 Spieler versuchen so schnell wie möglich und wild durcheinander, alle ihre Karten loszuwerden. Hierbei müssen drei Merkmale berücksichtigt werden: Motiv, Farbe und Menge.</p>
	<p>Hirt, U., Luginbühl, S.: Spiele mit dem Somawürfel - Schauen und Bauen 2. Kallmeyer Verlag Alter: ab 8 Jahren Spieler: 1 oder mehrere Es gilt, die Teile des Somawürfels nach Vorgabe zu einem Würfel zusammen zu bauen / oder eine vorgegebene Figur mit einer bestimmten Anzahl Teile nachzubilden / oder ein „Gebäude“ zu errichten, von dem man die Ansicht aus verschiedenen Richtungen (Himmelsrichtungen) kennt.</p>

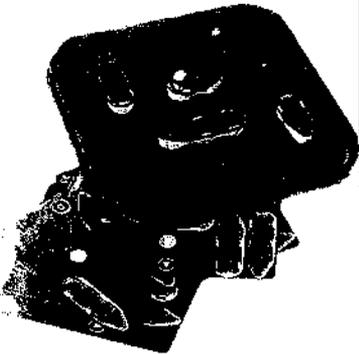


	<p>Rushhour ThinkFun Alter: 8-99, 4 Stufen von Beginner bis Expert Anzahl Spieler: 1 Die Fahrzeuge werden der Karte entsprechend aufgestellt. Durch Verschieben muss das rote Auto zum Ausgang gelangen. (siehe auch: thinkfun.com)</p>
	<p>Pots Klotz Friedrich Verlag Alter: 7-99 Anzahl Spieler: 2 – 6 Aus fünf Holzwürfeln wird ein Würfelgebäude errichtet. Jeder Spieler versucht reihum, durch Umlegen nur eines Würfels eines seiner Gebäude zu erbauen. (siehe auch: Gigamic.com)</p>
	<p>Brick By Brick Thinkfun Alter: 8-99 Anzahl Spieler: 1 5 unterschiedliche Spielsteine werden zu einem der 60 Kartenmuster gelegt. Die Lösungen sind auf der Rückseite der Karten festgehalten. (siehe auch: thinkfun.com)</p>
	<p>North pole: Camouflage. The transparent game. Smart games. Alter: 7+ Anzahl Spieler: 1 Alle transparenten Teile des Puzzles sind so auf das Bild zu legen, dass die Eisbären erneut auf dem Eis und die Fische im Wasser sind. 48 verschieden Herausforderungen von sehr einfach bis extrem schwierig. (siehe auch: www.smart.be) Bemerkung: Dieses Spiel ist zu verschiedenen Themen erhältlich!</p>
	<p>Lyons, Michel & Robert: Architecto Alter: 7+ Anzahl Spieler: 1 Das Ziel der Spieler ist Strukturen zu bauen, die zu den beigegeführten 50 Illustrationen passen. Mit wachsenden Fortschritten der Spieler nehmen sie kompliziertere Strukturen in Angriff, die sowohl Vorstellungsvermögen als auch räumliche Logik verlangen. Fördert Experimentierfreudigkeit und Kreativität (mit Lösungen).</p>
	<p>Quartol (Travel) Gigamic Alter: 8-99 Anzahl Spieler: 2 Jeder der 16 Spielsteine hat vier unterschiedliche Charakteristika. Ziel des Spiels ist eine Reihe aus vier Spielsteinen zu bilden, die eine Gemeinsamkeit aufweisen. Aber: Der Mitspieler wählt jene Spielsteine, mit denen ich ziehen soll.</p>



	<p>River crossing ThinkFun Alter: ab 8 Jahren Spieler: 1 Ziel des Spiels: Helfen Sie dem Holzfäller über den Fluss ohne von den hungrigen Krokodilen, Schlangen und Piranhas gefressen zu werden. fördert die räumliche Wahrnehmung und das vorausschauende Denken</p>
	<p>Hoppers ThinkFun Alter: 8 – 99 Spieler: 1 Klassisches Solitär-Hüpfspiel auf einer Seerosengrundfläche. Starten Sie nach Aufgabenstellung und versuchen Sie so zu lösen, dass nur noch der rote Frosch übrig bleibt. Steigern Sie Ihren Schwierigkeitsgrad und im Nu sind Sie der pffiffigste Frosch im Teich!</p>
	<p>Chocolate fix ThinkFun Alter: ab 8 Anzahl Spieler: 1 40 Aufgaben in 4 Schwierigkeitsstufen mit Lösungen auf der Rückseite als Ringbuch zum Aufstellen Der Besitzer des Süßwarenladens an der Ecke ist in Urlaub gefahren und hat Sie beauftragt den Shop zu betreuen. Sie sind verantwortlich für das Abfüllen von Bestellungen schokoladen-verrückter Kunden, die alle eine besondere Schokoladenmischung verlangt haben. Der Besitzer hat ein Buch mit Notizen dageschrieben, wie die Bestellungen auszuführen sind, aber diese sind nicht komplett. Chocolate Fix ist ein Spiel der logischen Deduktion. Sie müssen Hinweise auswerten und kombinieren um die einzelnen Puzzleaufgaben zu lösen.</p>
	<p>Grid works ThinkFun Alter: 8 – 99 Anzahl Spieler: ab 1 Spieler Das Ziel des Spieles besteht darin, die Dreiecke, Kreise und Quadrate (alles ist jeweils in den Farben grün, gelb und blau vorhanden) auf dem 3x3-Kästchen großem Spielfeld entsprechend der Hinweise anzuordnen. Dabei gibt es positive (alles, was vorkommen soll) und negative (alles, was nicht vorkommen darf) Hinweise. Die Lösungen sind zur Kontrolle auf den letzten Seiten abgedruckt. Die Schwierigkeitsstufen reichen von Anfänger bis Experte.</p>



	<p>Titanic Smart Games 514053 Alter: 8 - 99 Anzahl Spieler: 1 Dauer: 5 bis 20 min www.smart.be</p> <p>Das lebensrettende Logikspiel. Sechs Rettungsboote werden so manövriert, dass alle Passagiere gerettet werden. Die Plätze in den einzelnen Booten sind begrenzt. Alle Passagiere, die sich direkt neben einem Boot befinden, müssen sofort aufgenommen werden. Fördert die Entwicklung von logischem Denken, kognitiven Fähigkeiten, optischem und räumlichem Wahrnehmungsvermögen. Das Aufgabenbuch enthält 48 Aufgaben und Lösungen in 4 Schwierigkeitsstufen. Die strapazierfähige Ausführung kann überallhin mitgenommen werden.</p>
	<p>4 T Puzzle – a ha! ThinkFun Alter: ab 8 Jahren Spieler: 1</p> <p>Die vier T's sind aus dem grossen Rahmen zu nehmen und im kleineren Rahmen auf der gegenüberliegenden Seite wieder einzusetzen.</p>
	<p>Hanneforth Dirk (2009)</p> <p>AREAL Kallmeyer Lernspiele Alter: ab 8 Spieler: 1 – 6</p> <p>Areal ist ein strategisches Legespiel, das ästhetisches Lernen fördert und geometrisches Vorstellungsvermögen erweitert. Ziel des Spiels ist es, möglichst große, zusammenhängende Rechtecke und Quadrate in einer Farbe zu bilden.</p> <p>Die Spieler legen abwechselnd einen Stein auf den Tisch. Wenn alle Steine ausgelegt sind, wird ausgewertet. Jetzt werden alle Rechtecke und Quadrate einer Farbe herausgesucht, die aus zwei oder vier Steinen gebildet werden. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.</p>
	<p>Wittig Reinhold (2007)</p> <p>Cubus Kallmeyer Alter: ab 8 Spieler: 2 – 6</p> <p>Rauten mit Zeichnungen von Kistenseiten und Kistendeckeln werden so aneinandergelegt, dass sich die dreidimensional erscheinende Ansicht einer Kiste ergibt. Nach und nach entwickelt sich ein umfangreicher Kistenstapel.</p> <p>Ein Denkspiel, das räumliches Vorstellungsvermögen fordert und fördert. In unterschiedlichen Komplexitätsgraden spielbar, bietet es anspruchsvolle Spielverläufe für Kinder und Erwachsene gleichermaßen.</p>



	<p>Spiegel, Hartmut; Götze Daniela (2008)</p> <p>MIRAKEL</p> <p>Kallmeyer Lernspiele</p> <p>Alter: ab 5</p> <p>Spieler: 1 – 4</p> <p>Legt man eine Karte eines Figurenpaars vor den Miraspiegel, die andere Karte dahinter, so ergänzt sich im Spiegel das Spiegelbild der vorne liegenden Figur mit der hinten liegenden Figur zu einer Gesamtfigur, z.B. einem Quadrat. Die Grundanforderung von MIRAKEL besteht darin, ohne Hilfe des Miraspiegels für zwei Karten zu entscheiden, ob sie ein solches Figurenpaar bilden oder nicht. Der Spiegel wird zur Kontrolle genutzt</p>
	<p>Kögl, Stefan (2008)</p> <p>Blokus</p> <p>Sekkoia, Vertrieb durch Winning Moves</p> <p>Alter: ab 7</p> <p>Spieler: 2, 3, 4</p> <p>Spieldauer: 20 min</p> <p>Blokus 3D ist eine neue Variante von Blokus, dem erfolgreichsten Spiel des 21. Jahrhunderts. Ziel der Spieler ist es, ihre Steine so auf dem Brett zu platzieren, dass am Ende die meisten der von oben sichtbaren Quadrate in der eigenen Farbe sind - und dabei auch noch ihre Gegenspieler zu blockieren. Blokus 3D schärft die räumliche Wahrnehmung und trainiert wichtige Denkfunktionen, wenn man gleichzeitig überlegt, wie man die Gegner strategisch ausmanövrieren kann und dabei die dafür nötigen Legemöglichkeiten prüft.</p>
	<p>Reychtman Grzegorz (2008)</p> <p>Ubongo</p> <p>Kosmos Verlag</p> <p>Alter: ab 8</p> <p>Spieler: 2</p> <p>Spieldauer: 15 – 40 min</p> <p>Beide Spieler treten gegeneinander an, um das gleiche Ubongo-Rätsel zu lösen. Nach Ubongo-Manier geht es dann flott zur Sache: Wer wird die Fläche als Erster mit den Legeteilen belegen können? Der Schnellere gewinnt einen Siegpunkt und schon kommt die nächste Legetafel an die Reihe. Entscheiden Sie das Duell für sich und werden Sie Ubongo-Meister!</p>
	<p>Reychtman Grzegorz (2009)</p> <p>Ubongo extrem</p> <p>Kosmos Verlag</p> <p>Alter: ab 7</p> <p>Spieler: 1 – 4</p> <p>Spieldauer: 15 – 30 min</p> <p>Kurze Regeln - extrem spannender Knobelspaß! Bei diesem rasanten Spiel gilt es, möglichst schnell die richtigen Legeteile zu finden und sie passend auf der eigenen Aufgabenkarte zu platzieren. Hier ist geschicktes Drehen & Wenden gefragt! Mit der richtigen Mischung aus Konzentration und Schnelligkeit können die Spieler die Aufgaben rechtzeitig lösen.</p>



	<p>Lokulus Dr. Wood – www.lokulus.com Alter: ab 6 Spieler: 1 Insgesamt 14 Teile - Dreiecke, Vierecke und Fünfecke - lassen sich auf verschiedene Art und Weise zu einem großen Quadrat zusammensetzen. Mit diesen Teilen kann man, ähnlich dem chinesischen Tangram, Figuren legen. Lokulus ist also ein Legespiel, das die Geduld und geometrisches Denken fördert. Das Team des Dr. Wood Challenge Centres in Australien hat diesen Variantenreichtum noch erhöht, indem beide Seiten der Teile unterschiedliche Farben bekamen. So kann man nun also entweder frei die vorgegebenen Figuren legen wie etwa den Stern, die Hyäne oder den Tänzer, oder aber auch mit Hilfe des Spielrahmens Bilder wie Blaue Kirche in den Bergen, Inseln in der Sonne oder Krabbenschere.</p>
	<p>Zwölferpuzzle Spieler: 1 Mit 12 Teilen Tausende Figuren und Körper bilden! Ein anspruchsvolles, aber hochinteressantes und fesselndes Puzzle für viele Jahre! Inhalt: 12 bunte Teile verschiedener Form, eine Anleitung mit Lösungsbuch-Beispiel, vielen Tipps 10 Legeschablonen und 1000 Lösungen</p>
	<p>Digit Piatnik Alter: 8-9 Jahre Spieler: 2 – 4 Ein verzwicktes Lege- und Kartenspiel. Durch Umlegen von Hölzchen soll die Figur gelegt werden, die auf einer der Spielkarten abgebildet ist.</p>