



## Stadtbücherei Soest

### Neue Spiele 2008

**Buchstabenzwerge** / Spielidee: Gerhard Friedrich ... ; Ill.: Ales Vrtal  
Bad Rodach : Habermaaß , 2007

Inhalt: 1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 1 Standardwürfel, 1 Stoffbeute blau, 1 Alphabet-Leiste, 26 runde Buchstaben-Plättchen groß, 26 runde Münzplättchen klein, 16 blaue Karten, 24 gelbe Karten + Spielanleitung

Der Kobold Kuddelmuddel hat im Zwergendorf die Buchstaben und Gegenstände durcheinander gebracht. Die Kinder versuchen das Durcheinander zu beheben indem sie Gegenstände, Tiere oder andere Motive und Vornamen, die jeweils mit einem bestimmten Buchstaben des Alphabets beginnen. So können sie ihren Zwerg auf dem Spielplan vorwärts rücken. Wer seinen Zwerg auf ein Schatzfeld zieht, bekommt eine Münze. Das Ziel des Spiels ist es, zuerst frei Münzen zu sammeln und mindestens eine Runde auf dem Zwergenweg zu laufen.

Alter: ab 6 Jahren  
Für 2-4 Spieler  
Spieldauer: ca. 15-30 Min.  
Lernspiel <Themenkreis>

-----  
**Charlie und Lola - Verstecken** : ein lustiges Versteckspiel / Autor: Mary Danby ...  
Berlin : Schmidt Spiele , 2007

Inhalt: 1 Spielplan, 1 Farbwürfel, 1 Farbwürfekarte, 16 Pappchips mit verschiedenen Motiven + Spielanleitung

Für die Spieler sind in Lolas Zimmer 16 verschiedene Sachen versteckt. Die Spieler helfen nun Lola, alle Gegenstände wieder zu finden. Doch das ist gar nicht so einfach, denn in dem Zimmer herrscht ein großes Durcheinander. Mit mehreren Spielplänen.

Alter: ab 4 Jahren  
Für 2-4 Spieler  
Spieldauer: ca. 15 Min.

-----  
**Conni kommt in die Schule** : eine Lernspielsammlung / von Anja Wrede ; Ill. von Eva Wenzel-Bürger ;  
Nach einer Geschichte von Liane Schneider  
Stuttgart : Kosmos , 2008

Inhalt: 1 Spielplan, 51 rechteckige Kärtchen, 20 quadratische Kärtchen, 4 Schultütenpuzzle, 50 quadratische Bildkärtchen, 26 Buchstabenkärtchen, 1 Conni-Spielfigur mit Aufstellfuß, 1 Standardwürfel + Spielanleitung

Eine ganze Lernspielsammlung für Vorschulkinder: im ersten Spiel sucht Conni das richtige Ergebnis. Die Kinder bewegen ihre Figuren durch Würfeln vorwärts. Neben jedem Spielfeld steht eine Rechenaufgabe, die mit einem Ergebniskärtchen kontrolliert werden kann. Wer richtig gerechnet hat, erhält ein Puzzleteil. Wer als Erster sein Puzzle fertig hat, gewinnt. Beim zweiten Spiel sucht Conni die Rechenaufgabe: die Kinder ziehen über den Spielplan, auf dem Rechenergebnisse stehen. Nach dem Memory-Prinzip decken die Kinder Zahlenplättchen auf und versuchen, durch die richtigen Zahlenkombinationen die richtige Summe zu erreichen. Die dritte Aufgabe: Conni sucht den Anfangsbuchstaben! Auf dem Spielplan liegen verdeckt 26 Buchstaben. In 4 Stapeln werden 26 Bildkärtchen bereit gelegt. Das Kind, das an der Reihe ist, darf nun entsprechend seinem Würfelwurf Buchstabenkarten aufdecken. Passt der Buchstabe zu einer Bildkarte, erhält das Kind ein Puzzleteil. Wer als Erster sein Puzzle fertig hat, gewinnt. Nr. 4: Conni sucht die passende Karte und kombiniert Zahlen und Buchstaben. Nach dem Memory-Prinzip suchen die Kinder

Paare, wobei Kärtchen als Paar gelten, wenn sie entweder den gleichen Buchstaben oder die gleiche Zahl zeigen. Wer die meisten Paare sammeln kann, gewinnt.

Alter: ab 5 Jahren  
Für 1-4 Spieler  
Spieldauer: ca. 15 Minuten  
Lernspiel <Themenkreis>

-----  
**Didi Dotter** / ein Spiel von Ariel Laden  
München : Zoch , 2007

Inhalt: 24 Eierhälften, 4 Eierschachteln, 4 Eierbecher, 44 Vogelplättchen + Spielanleitung

Das Gelbe vom Ei - alles dreht sich bei Didi Dotter um das weiche Innere des Eis. Aktionsgeladen und schnell geht es dabei zu. Denn verdeckt liegen 24 Eierhälften in der Mitte des Tisches. Wer zuerst für sein halbes Ei die passende bessere Hälfte findet, macht sein Ei komplett und legt es in seinen Eierkarton. Schnelle Entscheidungen sind notwendig, denn auch beim Gegner darf eingesackt werden. Um als Sieger mit einem gut gefüllten Eierkarton aus dem Wettsuchen zu gehen, ist eine gute Reaktions- und Konzentrationsfähigkeit gefragt.  
Nominierungsliste "Kinderspiel des Jahres 2008"

Alter: ab 5 Jahren  
für 2-4 Spieler  
Spieldauer: ca. 20 Minuten  
Aktionsspiel <Themenkreis>  
Gedächtnisspiel <Themenkreis>  
Memory < Themenkreis >

-----  
**Die drei ??? - Das Geheimnis der Geisterinsel** / Spielidee: Inka und Markus Brand  
Stuttgart : Kosmos , 2007

Inhalt: 1 Spielbrett 3-teilig, 1 Spielbrett 1-teilig, 4 hellblaue Karten "Code", 3 Fragezeichen-Karten, 4 Pappplättchen, 4 Paraglider- Plättchen, 3 schwarze Standfüßchen, 4 Holzwürfel, 4 Holzzylinder, 1 schwarzer Holzpöppel, 52 Spiel-Plättchen, 12 Hinweiskarten, 4 Visitenkarten, 1 Coderad 4-teilig + Spielanleitung

Wieder einmal stehen <sup>3</sup>Die drei ??? Fragezeichen vor einem rätselhaften Fall: Der unheimliche Geist Tokolosh treibt sein Unwesen in einer Höhle auf der Geisterinsel. Aber handelt es sich wirklich um einen Geist? Und was hat das Erbe der Prinzessin Lufefe damit zu tun? Helft den drei Detektiven Justus, Peter und Bob, das Geheimnis der Geisterinsel zu lüften! Nur wer allen Mut zusammen nimmt und sich in die Höhle des Tokoloshs wagt, kann alle wichtigen Hinweise finden und die Verfolgungsjagd aufnehmen, um den Täter zu stellen.

Alter: ab 8 Jahren  
Für 2-4 Spieler  
Spieldauer: ca. 30 Min.  
Taktikspiel <Themenkreis>

-----  
**Elfer raus!** / Lizenz: Hauser  
Ravensburg : Ravensburger , 2005

Inhalt: 80 Karten + Spielanleitung

Jeder Spieler muß versuchen seine Handkarten so schnell als möglich abzulegen. Begonnen wird eine Reihe immer mit einem 11er. Die Spieler dürfen nun auf oder absteigend beliebig viele Karten an die Reihen anlegen. Wer als Erster keine Karten mehr auf der Hand hält, gewinnt die Runde.

Alter: ab 7 J.  
Für 2-6 Spieler  
Spieldauer: ca. 5 Minuten  
Kartenspiel <Themenkreis>

**Fädelszoo** / Spielidee: Bernhard Schmid ; Ill.: Antje Flad  
Bad Rodach : Haba , [o. J.]

Inhalt: 8 rechteckige Kartonplatten, 43 Holzteile, 4 Fädelschnüre, 2 Würfel + Spielanleitung

Das Spiel enthält 4 Spielvarianten. 1. Freies Spiel: der Spieler versucht, die verschiedenen Holzteile auf die Schnüre aufzufädeln. 2. Fädeln nach Vorlage: die Kinder versuchen, die Holzteile nach den Vorlagekarten aufzufädeln. 3. Farbwürfelspiel: die Kinder erhalten eine Vorlage und würfeln. Stimmt die gewürfelte Zahl mit dem Teil auf der Vorlage überein, darf das Teil auf die Schnur aufgefädelt werden. Wer als Erster seine Teile alle aufgefädelt hat, gewinnt. 4. Schnelles Würfelspiel: der Spieler würfelt. Zeigt der Würfel ein oder zwei Punkte, darf der Spieler entsprechend viele Teile auf seine Schnur fädeln. Zeigt der Würfel das Fädelsymbol, darf der Spieler solange Teile auf seine Schnur fädeln, bis ein anderer Spieler auch ein Fädelsymbol würfelt. Sind alle Teile aufgefädelt, gewinnt der Spieler mit der längsten Kette.

Alter: ab 3 Jahren  
für 1-4 Spieler  
Spieldauer: ca. 10 Minuten  
Geschicklichkeitsspiel <Themenkreis>

-----  
**Fang die Tiere** / Wolfgang Kramer  
Edling : Selecta , 1999

Inhalt: 24 Bildkärtchen, 4 gleiche Symbolwürfel + Spielanleitung

Wer findet die entlaufenen Tiere zuerst wieder?  
Nominierungsliste "Kinderspiel des Jahres 2008"

Alter: ab 3 Jahren  
für 2-6 Spieler  
Spieldauer: ca. 10 Minuten  
Aktionsspiel <Themenkreis>

-----  
Finde die Tiere  
+ Spielanleitung

-----  
**Fladderadatsch** / von Jacques Zeimet  
München : Zoch , 2008

Inhalt: 14 Spielbrett, 12 Metallscheiben mit Mistaufklebern, 1 Holzschemel, 1 Spielfigur, 12 Rechteckkarten, 24 Wegplättchen + Spielanleitung

Florian Flügel ist auf der Jagd nach Fotos von Tieren und übersieht dabei so manches "Häufchen". Der doppelbödiges Spielplan besteht aus 25 Vertiefungen. In zehn davon werden Metallplättchen (die Pferdeäpfel) gelegt. Danach werden 24 Vertiefungen mit Kartonplättchen zugedeckt. Auf diesen Plättchen sind 12 verschiedene Flugobjekt-Bilder zu sehen. In die leere Vertiefung wird die magnetische Spielfigur gestellt. Wer am Zug ist, deckt eine Spielkarte auf, die das Zielfeld vorgibt, zu dem die Spielfigur mit beliebigen Sprüngen über 1- 3 Felder bewegt werden muss. Wer in die magnetischen "Pferdeäpfel tritt, muss seinen Zug sofort beenden. Der entdeckte Magnet wechselt seine Position, indem er in eine verdeckte andere Vertiefung gelegt wird. Der Schemel aus Holz darf der Figur untergeschoben werden, um sie vor einem Magneteffekt zu schützen. Wer das Zielfeld erreicht, bekommt die Spielkarte. Es gewinnt, wer letztlich die meisten Spielkarten sammeln konnte.

Alter: ab 5 Jahren  
für 2-5 Spieler  
Spieldauer: ca. 20 Minuten

Gedächtnisspiel <Themenkreis>  
Memory < Themenkreis >

-----

**Geisterjäger** / Spielidee: Andreas Frei ... ; Ill.: Daniel Döbner

Inhalt: 1 3-D-Schloss, 5 Spielfiguren, 5 Ratescheiben, 24 eckige Kärtchen, 24 runde Kärtchen, 1 Holzzylinder mit Magnet, 1 Stoff-Säckchen + Spielanleitung

Die Spieler wählen einen Geistermeister, der per Magneten einen Geist durch den 3-dimensionalen Spielplan bewegt. Dabei ist der Geist immer nur durch die Fenster in der Burg zu sehen. Es geht darum den sich bewegenden Geist vor den anderen zu erkennen. Allerdings unterscheiden sich die Geister in nur wenigen Merkmalen. So ist genaues Schauen und viel Konzentration gefragt, um vor den anderen Spielern den richtigen Steckbrief zum Geist zu schnappen. Wer die meisten Steckbriefe ergattert, wird Meistergeisterjäger und gewinnt.

Alter: ab 5 Jahren

Für 3-5 Spieler

Spieldauer: ca. 10 Min.

Konzentrationsspiel <Themenkreis>

Geschicklichkeitsspiel <Themenkreis>

-----  
**Globalissimo** / Autor: Günter Burkhardt ; Ill.: Bernd Wagenfeld

Stuttgart : Kosmos , 2008

Inhalt: 1 Spielplan, 4 rechteckige Übersichtstafeln, 110 Spielkarten, 36 Tippkärtchen, 15 rechteckige Kärtchen, 15 Standfüße + Spielanleitung

Welches Land hat mehr Straßenkilometer auszuweisen, das riesige Indien oder doch das dichtbevölkerte Frankreich? Sechs Länderkarten werden ausgelegt. Eine Kategoriekarte bestimmt, um welches Thema es in der Runde geht. Die Spieler wählen reihum eine Länderkarte aus, die sie am besten einschätzen können und tippen, an welcher Position ihr Land innerhalb der sechs ausliegenden Länder liegt. Je genauer ein Spieler tippt, desto weiter darf er mit seiner Figur ziehen. Kommt der führende Spieler auf dem Spielplan an eine Barriere, muss er die Hauptstadt nennen oder das Land auf der Weltkarte des Spielplans lokalisieren.

Alter: ab 12 Jahren

Für 2-6 Spieler

Spieldauer: ca. 45-60 Minuten

Familienspiel <Themenkreis>

Lernspiel <Themenkreis>

-----  
**Glückspiraten** / Spielidee: WorkArt ; Ill.; Sabine Kraushaar

Bad Rodach : Habermas , 2008

Inhalt: 4 Holzfiguren, 7 Papptafeln, 1 Standardwürfel, 2 Holzscheiben, 17 Glassteine + Spielanleitung

Die 7 Wegkarten werden zu einem Kreis ausgelegt. Jeder Spieler stellt seine Figur auf das Startfeld und es geht los. Man würfelt und bewegt seinen Pirat entsprechend viele Karten auf dem Rundkurs vorwärts. Landet der Pirat auf einer Meereskarte, passiert nichts. Landet er auf einer Schatzinsel, darf der Spieler einen Schatz in seinen Vorrat nehmen, den er wieder abgeben muss, wenn sein Pirat auf einem Piratenschiffkarte landet. Zieht ein Spieler seinen Piraten zu einem anderen Piraten auf eine Karte, kommt es zu einem Duell. Dazu nimmt der Spieler die beiden Holzscheiben und lässt sie auf den Tisch fallen. Zeigen die Scheiben kein oder ein Schiff, ist der andere Duellant an der Reihe und wirft die Scheiben. Wer als Erster zwei Scheiben mit Schiff geworfen hat, gewinnt das Duell und darf sich einen Schatz aus dem Vorrat nehmen. Das Spiel endet, sobald ein Kind fünf Schätze eingesammelt hat und das Spiel gewinnt.

Alter: ab 4 Jahren

Für 2-4 Spieler

Spieldauer: ca. 10 Min.

Glücksspiel <Themenkreis>

-----

**Die große Rüsselbande : das quiekvergnügte Ferkelrennen** / Alex Randolph ; Rolf Vogt  
Uehlfeld : Drei Magier Spiele , 2001

Inhalt: variabler Spielplan aus 8 Platten, 7 bunte Ferkel, 7 bunte Holzscheiben, 1 Würfel + 1 Spielanleitung

Die fröhliche Rüsselbande in der XXL-Version besteht aus sieben bunten Ferkeln, die nichts lieber tun, als durch die Wiesen zu rennen - und zwar auf Wegen, die so schmal sind, dass sie sich nicht überholen können - außer wenn sie übereinander- oder aufeinander springen! Äußerst schön gestaltetes Wettrennspiel.

Alter: ab 4 Jahre  
Für 2-7 Spieler  
Spieldauer: 15-25 Minuten  
Geschicklichkeitsspiel <Themenkreis>  
Würfelspiel <Themenkreis>

-----  
**Keltis : der Weg der Steine** / ein Spiel von Reiner Knizia  
Stuttgart : Kosmos , 2008

Inhalt: 1 Spielplan, 110 Spielkarten, 20 Spielfiguren, 4 Zählsteine 25 Wegekarten, 4 Kleeblätter in Spielerfarben + 1 Spielanleitung

Ziel des Spieles ist es, durch Ausspielen von Zahlenkarten die eigenen Figuren möglichst weit über fünf farblich unterschiedliche Pfade zu bewegen. Wer am Zug ist, darf immer nur eine Karte ausspielen und eine Karte vom Stapel nachziehen. Für jeden Pfad können nur entsprechende Kartenfarben gespielt werden. Die Werte dieser Karten müssen entweder in auf- oder absteigender Reihenfolge ausgelegt werden. Eine Figur darf pro gelegte Karte auf dem Pfad der jeweiligen Kartenfarbe um ein Feld nach vorn bewegt werden. Je weiter man mit einer Figur kommt, desto mehr Punkte erhält man am Ende. Auf gut der Hälfte der Felder liegen Plättchen, die unterschiedliche Vorteile bringen. Manche verschaffen den Spielern direkt Siegpunkte, andere erlauben es, eine beliebige eigene Figur nach vorne zu rücken, eine dritte Art muss man in ausreichender Menge sammeln, damit man am Ende keinen Punktabzug erhält. Bei Keltis kommt es auf ein gutes Timing an. Einerseits versucht man, möglichst lange Reihen auf der Hand zu sammeln, um kräftig zu punkten. Wartet man jedoch zu lange, endet das Spiel bevor man seine Karten in Punkte umwandeln konnte. Das Spiel endet sofort, wenn fünf Spielfiguren mehr als 6 Felder weit gelaufen sind.

Alter: ab 10  
Für 2-4 Spieler  
Spieldauer: ca. 30 Min.  
Spiel des Jahres 2008 <Themenkreis>  
Geschicklichkeitsspiel <Themenkreis>  
Familienspiel <Themenkreis>

-----  
**Kippit** / Torsten Marold  
Lichtenau-Herglarn : franjos-Spieleverlag , 2001

Inhalt: 1 Holzwippe, 44 Holzwürfel + Spielanleitung

Das Spiel besteht aus einer Holzwippe mit Ablageflächen auf jeder Seite sowie großen und kleinen Holzwürfeln. Jeder Spieler erhält einen Satz Würfel und versucht diese auf der erhöhten Seite der Wippe abzulegen, bis die Wippe umschlägt. Alle heruntergefallenen Würfel gehen in den Besitz des Gegners, der nun wiederum versucht seine Würfel abzusetzen. Wer als Erster alle seine Würfel abgelegt hat gewinnt das Spiel.

Alter: ab 5 Jahren  
Für 2 Spieler  
Spieldauer: ca. 10 Min.

**Die kleine Raupe Nimmersatt** : das Spiel  
San Francisco : University Games , 2008

Inhalt: 1 Spielplan, 1 Drehscheibe mit Pfeil, 40 Kartonplättchen "Futterstücke", 4 Spielfiguren + Spielanleitung

Anstatt mit einem Würfel spielen die Kinder mit einer Drehscheibe, um mit ihrer Figur als Erster vom Start ins Ziel zu gelangen. Die Kinder ziehen ihre Figur entsprechend dem irdrehten Feld vorwärts. Kommen sie auf oder über ein Sonderfeld, müssen sie dort anhalten und die entsprechende Aufgabe erfüllen. Die sind: 1.) Eine Sonne auf der Drehscheibe irdrehen. 2.) Fünf Früchte irdrehen und damit seine Figur füttern. 3.) Vier Leckereien irdrehen und damit seine Raupe füttern. 4.) Ein grünes Blatt irdrehen und seiner Figur füttern. 5.) Einen Mond auf der Drehscheibe irdrehen. Wer zum Schluss noch eine Sonne auf der Drehscheibe irdreht, zieht ins Ziel und verwandelt sich als Erster in einen Schmetterling.

Alter: ab 3 Jahren  
Für 2-4 Spieler

-----  
**Die kleinen Regentropfen** / von Susanne Galonska ; Ill.: Andrea Mangold  
Icking : IQ-Spiele , 2008

Inhalt: 1 Spielplan, 1 Farbwürfel, 25 blaue Holzscheiben, 50 Karten + Spielanleitung

Fünfundzwanzig kleine Regentropfen werden auf dem Spielplan platziert. Wer an der Reihe ist, würfelt. Der Würfel gibt vor, welcher Regentropfen nun mit welcher Hand und wie in welche Wolke verschoben werden muss. Dazu wird ein Finger auf einem bestimmten Punkt auf dem Spielplan fixiert und mit den anderen Fingern darf der Tropfen geschoben werden. Schafft man es, bleibt der Tropfen in der Wolke. Scheitert man, bleibt der Tropfen wo er war und der Nächste versucht sein Glück. Zeigt der Würfel "schwarz, wandert der Tropfen in die Gewitterwolke. Das Spiel endet, wenn alle Tropfen zurück in den Wolken sind. Dann haben die Spieler das Spiel gemeinsam gewonnen. Sind jedoch mindestens 9 Tropfen in der Gewitterwolke, verlieren alle. Das Spiel fördert Feinmotorik, Auge-Hand-Koordination, Raum-Lage-Wahrnehmung, soziale Kompetenz und Teamfähigkeit.

Alter: ab 4 J.  
Für 1-4 Spieler  
Spieldauer: ca. 20 Minuten  
Geschicklichkeitsspiel <Themenkreis>

-----  
**Kleiner Teddy** / Spielidee: Heinz Meister ; Ill.: Annet Rudolph  
Bad Rodach : Haba , 2007

Inhalt: 3 Bären, 27 Karten + Spielanleitung

Das Spiel besteht aus 3 drei-teiligen Bären. Jeder Bär hat eine andere Mütze, T-Shirt und Hose. 27 Bärenkarten zeigen jede eine andere Kombination der 3 Bären-teile. In vier Spielen helfen die Kinder dem Teddy beim Suchen, Sammeln und Kombinieren der Kleidungsstücke. Die Spielesammlung enthält Gedächtnis-, Reaktions-, Sammel- und Ratespiel mit steigendem Schwierigkeitsgrad.

Alter: ab 3 Jahren  
Für 2-5 Spieler  
Spieldauer: ca. 10 Minuten

-----  
**Komm mit ins Zahlenland** / Gerhard Friedrich ...  
Icking : IQ-Spiele , 2008

Inhalt: 1 Zahlenfee-Platte, 1 Zahlenkobold-Platte, 10 Hausplatten, 10 Dachplatten, 11 Zahlenweg-Plättchen, 10 Hausnummernplättchen, 12 Standfüßchen, 55 Holzsäulen, 1 Sonderwürfel + Spielanleitung

Hier werden Zahlen und Zahlenaspekte vermittelt. Die Kinder eignen sich auf spielerische und sinnliche Weise grundlegende Fähigkeiten an, auf denen Rechnen und Mathematik aufbaut und dient zur Vorbereitung auf die Schule. Das Zahlenland besteht aus 10 Zahlenhäusern mit Boden, Säulen und Dächern. Dabei haben die Häuser so viele Ecken und Säulen, wie die Zahl auf dem Dach angibt. Gemeinsam sollen die Häuser komplett und fehlerfrei aufgebaut werden. Dies geschieht mit einem Würfel. Zeigt dieser den Kobold, bringt er die gebauten Häuser durcheinander. Zeigt er die Fee, räumt sie die

Unordnung des Kobolds wieder auf. Schaffen es die Spieler, das Zahlenland fertig einzurichten, bevor der Kobold das 10. Feld seines Weges erreicht, gewinnen die Spieler gemeinsam.

Alter: ab 4 Jahren  
Für 1-6 Spieler  
Spieldauer: ca. 40-50 Minuten  
Sachgebiet Lernspiel <Themenkreis>

-----  
**Lesehexe** / Atelier Rohner & Wolf ; Anja Wrede  
Bad Rodach : Habermaaß , 2001

Inhalt: 1 Kontrollfigur, 1 Vierfarbstift, 1 Farbwürfel, 1 Kartenrahmen, 26 Karten + Spielanleitung

Lernspielesammlung zur Übung der Buchstaben und erstem Lesen. Durch die Figur der Lesehexe haben die Kinder immer eine Selbstkontrolle, so daß sie auch alleine, ohne Erwachsene, spielen können.

Alter: ab 5 Jahren  
Für 1-6 Spieler  
Spieldauer: ca. 5 Min.  
Lernspiel <Themenkreis>

-----  
**LÜK Kontrollgerät**  
Westermann , o.J.

Inhalt: 24 Kontrollplättchen

LÜK - Übungskasten, der z.B. die LÜK - Bücher im Bestand der Kinderbibliothek sehr gut ergänzt.

Alter: ab 6 J.  
Lernspiel <Themenkreis>

-----  
**Meisterrechner : der Rechenspaß für Groß und Klein!** / Bert Houweling  
Oberstenfeld : Spielspass , 2008

Inhalt: 5 Würfel, 55 Karten + Spielanleitung

Ziel des Spiels ist es, mindestens drei der gewürfelten Zahlen durch die vier Grundrechenarten so zu verbinden, dass die jeweilige Zielzahl bzw. eine Zahl aus dem jeweiligen Zielbereich genau erreicht wird. Wer dies als Erster fünf Mal schafft, gewinnt das Spiel.

Alter: ab 7 Jahren  
Für 2-6 Spieler  
Spieldauer: ca. 15 Minuten  
Lernspiel <Themenkreis>

-----  
**Merkolino** / Autor: Gunter Baars ; Ill.: Barbara Kinzebach  
Edling : Selecta , 2008

Inhalt: 4 Spieltafeln mit Punkteleiste, 16 Rechteck-Plättchen, 12 Holzscheiben, 4 Spielfiguren + Spielanleitung

Jeder Spieler erhält eine Tafel, auf der 16 Tiere abgebildet sind und stellt seine Figur auf das unterste Feld seiner Punkteleiste. Die auf den Tafeln abgebildeten Tiere gibt es auch als 16 große Tierkarten. Vor einer Runde werden die Karten gemischt und 3 Karten verdeckt zur Seite gelegt. Die restlichen Karten kommen auf einen Stapel und werden nacheinander aufgedeckt und wieder auf einen Stapel gelegt. Dabei benennen alle Kinder laut die aufgedeckten Tiere: Löwe, Affe, Elefant, Hund... Wurden alle 13 Tiere aufgedeckt, kommt der Stapel verdeckt auf die Seite. Die Spieler müssen nun auf ihren Tafeln die 3 Tiere markieren, von denen sie glauben, dass sie nicht bei den 13 aufgedeckten Tieren waren. Dann werden die am Anfang zur Seite gelegten 3 Tierkarten aufgedeckt. Für jede Übereinstimmung erhalten die Kinder einen Punkt. Wer nach drei Runden die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Das Spiel bietet weitere 6 Varianten für jüngere und ältere Kinder.

Alter: ab 5 Jahren  
Für 2-4 Spieler  
Spieldauer: ca. 10 Minuten  
Gedächtnisspiel <Themenkreis>  
Konzentrationsspiel <Themenkreis>  
-----

**Monte Rolla** / Autor: Gattermeyer & Kapp ; Barbara Kinzebach  
Edling : Selecta , 2003

Inhalt: 12 Glasmurmeln, 1 Standardwürfel + Spielanleitung

Wettrennspiel auf einem 3-dimensionalen Spielplan. Dieser wird durch einen Keil in der Mitte keilförmig aufgestellt und zeigt eine Berglandschaft mit Fluss. Jeder Spieler besitzt zwei Kugeln, die er mittels Würfel Richtung Ziel zieht. Ständig muss mit den Kugeln der Fluss überquert werden und endet der Zug im Fluss kullert die Kugel in ihm an den unteren Teil des Spielplans. Dies kann je nach Position der Kugel von Vor- oder Nachteil sein. Gegnerische Kugel können in den Fluss geschubst werden. Wer als Erster mit beiden Kugeln im Ziel ist, gewinnt.  
Der alte Klassiker „Leiterspiel“ in einer optisch schönen und interessanten Variante.

Alter: ab 4 Jahren  
Für 2-4 Spieler  
Spieldauer: ca. 15 Minuten  
-----

**Numero** / Ill.: Barbara Kinzebach  
Edling : Selecta , 2003

Inhalt: 20 Holztafeln + Spielanleitung

Zu jedem Plättchen (6,2 x 6,2 cm ) mit einer Zahl darauf gibt es ein entsprechendes Kärtchen mit der passenden Menge. Da Kind lernt hierbei Mengen und Zahlenwerte richtig miteinander zu verbinden.

Alter: ab 4 Jahren  
Für 1-3 Spieler  
Spieldauer: ca. 5 Minuten  
Lernspiel <Themenkreis>  
-----

**Die Olchis auf Geburtstagsreise** : das rasante Rate-Reisespiel / Kai Haferkamp  
Stuttgart : Kosmos , 2008

Inhalt: 4 Spielfiguren mit Aufstellfüßen, 1 Tortenkärtchen, 5 Spielplanstreifen, 24 rechteckige Kärtchen, 1 Tafel mit Opa Olchi + Spielanleitung

Der Spielführer erhält zwölf Karten mit Reisezielen, die er verdeckt vor sich ablegt. Jedes Reiseziel ist vier mal vorhanden. Die übrigen Spieler erhalten vier Ratekarten, auf denen ebenfalls Reiseziele abgebildet sind. Der Spielführer legt verdeckt eine seiner Reisekarte auf den Tisch und die Spieler eine ihrer Ratekarten, danach wird aufgedeckt. Für eine Übereinstimmung darf der Spieler auf dem Spielplan bis zu diesem Reiseziel vorwärts ziehen. Je mehr Karten der Spielführer ausgespielt hat, desto einfacher wird es für die Spieler, das nächste Reiseziel zu erraten. Nach zwölf Runden endet das Spiel und es gewinnt der Spieler, der auf dem Spielplan am weitesten vorne ist.

Alter: ab 5 Jahren  
Für 2-4 Spieler  
Spieldauer: ca. 15 Minuten  
Ratespiel <Themenkreis>  
-----

**Pingo Tour** / Spielidee: Eugen Wyss ; Ill.: Christiane Hüpper u. Hermien Stellmacher  
Olbernhau : beleduc , 2008

Inhalt: 1 Holz-Spielbrett, 4 Pinguin-Spielfiguren, 1 großer Farb- Sonderwürfel, 40 blaue Holzfische +  
Spielanleitung

Pingo Tour ist ein Lauf- und Sammelspiel. Die Spieler bewegen Pinguine über Inseln in Richtung Ziel. Auf den Inseln gibt es die Möglichkeit, Fische zu ergattern. Hierzu gibt es zwei Möglichkeiten: 1. Es werden alle auf der Insel gefundenen Fische hochgeworfen. Diejenigen, die mit der bemalten Seite nach oben fallen, dürfen vom werfenden Spieler behalten werden. 2. Um die Fische wird geknobelt. Der betroffene Spieler verteilt alle Fische auf zwei Hände, die er einem anderen Mitspieler zur Auswahl gibt. Die Fische aus der gewählten Hand darf der Spieler, der sie versteckt hat, behalten, die restlichen werden wieder auf die Insel gelegt, damit sie sich ein anderer holen kann. Wer die letzte Insel mit den meisten Fischen erreicht, gewinnt.

Alter: ab 4 J.  
Für 2-4 Spieler  
Spieldauer: ca. 15 Minuten  
Würfelspiel <Themenkreis>

-----  
**Quizblock Musik : 180 Fragen und Antworten**

Nürnberg : Tessloff , 2005  
Was ist was

Der Quizblock Musik hält für schlaue Rätselfüchse Wissenswertes über Musikinstrumente, Komponisten, Musikgattungen, berühmte Musikstücke, Musik anderer Kulturen und viels mehr bereit.

Alter: ab 8 Jahren

-----  
**Rattle Snake** / Roberto Di Meglio  
Capezzano Pianore : Nexus , 2008

Inhalt: 1 Spielplan, 12 Magnet-Ellipsen, 1 Sonderwürfel + Spielanleitung

Die Spieler erhalten eine bestimmte Anzahl magnetischer Schlangeneier, die es loszuwerden gilt. Wer an der Reihe ist, würfelt mit dem Würfel eine Farbe. Diese zeigt an, auf welchem Farbbereich das Ei auf dem Spielbrett abzulegen ist. Wer es schafft, sein Ei loszuwerden, ohne dass andere Magneteier davon angezogen werden, ist dieses Ei losgeworden und gibt den Würfel weiter. Sollten Eier aber zusammenklackern oder vom Spielplan rollen, müssen diese in den eigenen Bestand zurückgenommen werden. Wer zuerst alle seine Eier los wird, gewinnt.

Alter: ab 8 Jahren  
Für 2-4 Spieler  
Spieldauer: ca. 10 Minuten  
Geschicklichkeitsspiel <Themenkreis>

-----  
**Ratz-Fatz kommt die Feuerwehr** / Spielidee: Hajo Bücken ; Ill.: Edda Skibbe  
Bad Rodach : Habermaaß , 2007

Inhalt: 13 Papp-Karten, 1 Feuerwehrlöschfahrzeug, 1 Rettungswagen, 1 Polizeifahrzeug, 1 Symbolwürfel +  
Spielanleitung

Die neue Reihe Mini-Ratz-Fatz enthält neben den bekannten Ratz-Fatz-Spielideen zum Zuordnen, schnell Reagieren, Merken und Raten auch ein erstes Würfelspiel.

Alter: ab 3 Jahren  
Für 1-6 Spieler  
Spieldauer: ca. 5 Minuten  
Lernspiel <Themenkreis>  
Memory < Themenkreis >  
Reaktionsspiel <Themenkreis>

**Rechenkönig** / Konzept und Spiel: Atelier Rohner & Wolf ; Ill.: Anja Wrede  
Bad Rodach : Habermaaß , 2001

Inhalt: 1 Rechenkönig, 1 Bleistift, 1 Sonderwürfel, 20 Papptafeln, 1 Kartenrahmen + Spielanleitung

Lernspielesammlung zur Übung des Rechnens im Zahlenraum 1 bis 10. Durch die Figur des Rechenkönigs haben die Kinder immer eine Selbstkontrolle, so daß sie auch alleine, ohne Erwachsene, spielen können.

Alter: ab 5 Jahren  
Für 1-6 Spieler  
Spieldauer: ca. 5 Minuten  
Lernspiel <Themenkreis>

-----  
**Das schnuckelige Schmusewörter-ABC** : das Memo-Spiel / Dieter Rupp ; Ill.: Michael Schober  
Bad Rodach : Habermaaß , 2008  
Inhalt: 78 Kartonplatten, 5 Holz-Herzen + Spielanleitung

Die Spieler suchen aus den 26 dreiteiligen Figuren (jeweils Kopf, Bauch und Füße) 8 komplette Figuren aus. Das Spiel endet, sobald alle acht Schmusetiere komplett vor den Spielern liegen. Jeder Spieler zählt seine gefundenen Figuren und seine Herzplättchen (jeweils 1 Punkt). Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Alter: ab 4 Jahren  
Für 2-5 Spieler  
Spieldauer: ca. 10 Min.  
Gedächtnisspiel <Themenkreis>  
Memory < Themenkreis >

-----  
**Seegeheuer Spurenmurks : Kartenspiel zur Rechts-Links- Unterscheidung und der visuellen Wahrnehmung** / von Susanne Galonska ; Ill.: Astrid Göpfert  
Icking : IQ-Spiele , 2007

Inhalt: 4 Anleitungskarten, 24 Karten grün, 24 Karten gelb + Spielanleitung

Das kleine Seegeheuer Spurenmurks badet gerne. Einmal links herum und einmal rechts herum. Und manchmal auch kopfunter. Wer weiß ganz genau auf welchem Bild das Seegeheuer nach rechts oder links schaut?

Alter: ab 4 Jahren  
Für 1-6 Spieler  
Spieldauer: ca. 10 Minuten  
Lernspiel <Themenkreis>

-----  
**Shapy** / Spielidee: Team beleduc ; Ill.: Christiane Hüpper  
Olbernhau : beleduc , 2008

Inhalt: 1 Spielunterlage, 3 Formenwürfel, 41 Holzplättchen + Spielanleitung

Die Spieler würfeln reihum mit jeweils drei Würfeln. Die Würfel zeigen verschiedene Symbole (Stern, Herz, Kreis, Dreieck, Quadrat, Wolke). Die Plättchen in der Spielmitte zeigen dieselben Symbole in wechselnden Kombinationen. Nachdem ein Spieler gewürfelt hat, suchen alle Spieler gleichzeitig das gesuchte Plättchen, z.B. Kreis, Wolke, Stern. Wer das Plättchen zuerst gefunden hat, darf es behalten und ist Würfler der nächsten Runde. Wer am Ende am meisten Plättchen gefunden hat, gewinnt.

Alter: ab 4 Jahren  
Für 1-8 Spieler  
Spieldauer: ca. 10-15 Minuten  
Konzentrationsspiel <Themenkreis>

**Siedler von Catan - Deutschland** / Autor: Klaus Teuber ; Ill.: Michael Menzel  
Stuttgart : Kosmos , 2008

Inhalt: 1 Almanach, 1 Spielplan, 1 Schachteleinsatz, 2 Kartenboxen, 120 Spielkarten, 12 goldene Wahrzeichen, 1 Götz von Berlichingen, 48 Kunststoffhäuser, 80 kleine Kunststoffbögen, 2 Standardwürfel + Spielanleitung

Die Regeln der Deutschland-Edition sind kürzer und schneller erfassbar als die des Preisträgers "Spiel des Jahres 1995", auch das Material ist deutlich übersichtlicher. Der große einteilige Spielplan zeigt die Deutschlandkarte, die aus Landschaftsfeldern und Feldern mit bedeutenden deutschen Städten zusammengesetzt ist. In den Landschaften werden die Rohstoffe Holz, Wolle, Lehm, Erz und Getreide gewonnen. Die Rohstoffe werden benötigt, um Straßen zu bauen und auf den Stadtfeldern Rathäuser und Wahrzeichen zu errichten. Der Räuber erscheint in der Figur des Götz von Berlichingen. Zu Rohstoffen kommt man, indem in jeder Runde ermittelt wird, welche Landschaften Erträge abwerfen. Das geschieht mit 2 Würfeln - und deshalb besitzt jede Landschaft eine Ertragszahl. Wem es gelingt, im Spiel zu dritt als Erster 12 und im Spiel zu viert als Erster 10 Siegpunkte zu erreichen, hat gewonnen.

Alter: 10 Jahren  
Für 3-4 Spieler  
Spieldauer: ca. 60-90 Minuten  
Taktikspiel <Themenkreis>

-----  
**Die Siedler von Catan - Junior** / Autor: Klaus Teuber  
Stuttgart : Kosmos , 2007

Inhalt: 1 Spielplan, 1 Würfel, 28 Piratenlager in 4 Farben, 32 Piratenschiffe in 4 Farben, 1 Geisterpirat, 24 "Coco hilft"- Karten, 95 Ausrüstungskarten, 1 Marktplatz, 4 Hafenkärtchen, 4 Baukarten + Spielanleitung

Juniorspiel nach bekanntem Catan-Prinzip. Wer am Zug ist , würfelt mit einem 6-seitigen Würfel. Alle Spieler mit einem Piratenlager an der gewürfelten Zahl erhalten eine entsprechende Ausrüstungskarte (Holz, Wolle, Säbel, Rum). Zum bekannten Tauschmechanismus gesellt sich hier ein neues Element, der Marktplatz. Wer an der Reihe ist, kann auch dort, zusätzlich zum normalen Tausch, tauschen. Des weiteren gibt es Häfen um günstiger an Ausrüstungsgegenstände zu kommen. Gewonnen hat der Spieler, der zuerst 7 Piratenlager gebaut hat.

Alter: ab 6 Jahren  
Für 3-4 Spieler  
Spieldauer: ca. 20-30 Min.  
Taktikspiel <Themenkreis>

-----  
**Six** / von Matthias Prinz  
Dietzenbach : Amigo , 2008

Inhalt: 90 Karten, 1 Sanduhr, 1 Six-Röhre, 3 Würfel + Spielanleitung

Jeder Spieler erhält einen Satz Karten mit den Zahlen von 1-18, mischt die Karten und legt sie gestapelt vor sich ab. Jeder deckt die obersten drei Karten auf und legt sie neben seinen Stapel. Ein Spieler dreht die Sanduhr um und stellt sie in die SIX-Röhre. Sofort würfelt ein Spieler nacheinander mit drei, zwei und einem Würfel und gibt dann die Würfel weiter an den nächsten Spieler. Nach jedem Wurf kontrollieren die Spieler, ob die Augensumme der geworfenen Würfel mit einer der offen vor ihnen liegenden Zahlenkarten übereinstimmt. Ist dies bei einem Spieler der Fall, so darf dieser die Zahlenkarte sichern. Glaubt der Spieler, der die Würfel bekommt, die Sanduhr läuft noch, würfelt er weiter. Glaubt er jedoch, die Sanduhr sei abgelaufen, hebt er die SIX-Röhre hoch. Hat er Recht, muss der Spieler, von dem er die Würfel bekommen hat, eine gesicherte Karte abgeben. Hat er Unrecht, muss er selbst eine Karte abgeben. Das Spiel endet nach drei Durchgängen. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

Alter: ab 8 Jahren  
Für 2-5 Spieler  
Spieldauer: ca. 6 Minuten

**Spiel mit Kunst für Kinder** / Spielidee: Sandra Dochtermann

Stuttgart : Kosmos , 2004

Inhalt: 1 Skulptur zweiteilig, 72 Bildkarten, 24 Skulptur-Teile, 91 Aufgabenkärtchen, 1 Stoffbeutel, 1 Lernposter + 1 Spielanleitung

Ziel des Spiels ist es, spannende Aufgaben zu lösen und so mit viel Spaß die Welt der Kunst zu entdecken. Dabei schaffen alle Spieler zusammen bei jedem Spiel ein Kunstwerk. Denn wer eine Aufgabe löst, darf eines seiner Skulptur-Teil an die Skulptur hängen. Wer als Erster keine Teile mehr vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Alter: ab 8 J.

Für 2-4 Spieler

Spieldauer: ca. 30 Min.

Lernspiel <Themenkreis>

-----  
**Stone Age** / Autor: Michael Tummelhofer ; Ill.: Michael Menzel

München : Hans im Glück , 2008

Inhalt: 1 Spielplan, 1 Würfelbecher Leder, 7 Standardwürfel, 4 Spieler-Tableaus, 1 Startspielerfigur, 40 Holzfiguren, 66 Holzteile, 28 Gebäudeplättchen, 9 große, runde Chips "10", 32 kleine, runde Chips, 12 blaue Chips "5", 18 rechteckige Plättchen, 36 Spielkarten + Übersichtsblatt + Spielanleitung

Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Steinzeit- Stammeshäuptlingen. Es erwarten sie unterschiedliche Aufgaben, um den eigenen Clan steinzeittauglich zu machen und das Überleben zu sichern. Hütten und Gebäude müssen gebaut und bezogen werden, Futter muss angebaut oder gejagt werden, was nur mit den richtigen Jagdwaffen optimal geschehen kann. Man kann seinen Clan durch Errungenschaften wie Schrift, Heilkunst, Kunst oder Musik zivilisieren. Gesteuert werden die Aktionen der einzelnen Bereiche durch Würfel. Wer am Ende die meisten Punkte aufweisen kann, ist Sieger.  
Nominierungsliste "Spiel des Jahres 2008"

Alter: ab 10 Jahren

Für 2-4 Spieler

Spieldauer: ca. 60-90 Minuten

Familienspiel <Themenkreis>

Taktikspiel <Themenkreis>

-----  
**Tangram**

Berlin : Schmidt Spiel , [o.J.]

Inhalt: 7 Legeteile + 1 Spielanleitung

Wer schafft es die Legesteine richtig zu legen ?

Alter: ab 6

Für 1 Spieler

Spieldauer: ca. 5 Min.

Geschicklichkeitsspiel <Themenkreis>

-----

**TKKG - Das Phantom der Nacht** / von Kai Haferkamp

Berlin : Schmidt Spiele , 2007

Inhalt: 1 Einleger, 9 Spielfafeln, 1 Sucherlampe, Detektivheft, 9 Gebäudeplättchen, 18 Gebäudefüschen, 6 Phantomplättchen, 6 Plastikfüsschen, 1 Autoplättchen, 1 Aufhängung für das Fluchtauto, 4 Personenplättchen, 4 blaue Stützen, 15 kleine runde Plättchen, 5 große runde Plättchen, 44 blaue Rechteck- Plättchen, 1 TKKG-Aufkleber + Spielanleitung

Wie in den Kinderbuch-Krimis machen sich die Spieler auf um den Täter zu überführen. 6 Verdächtige stehen zu Beginn des Spiels als mögliche Täter zur Verfügung. Die Spieler bewegen sich über den Spielplan und sammeln Hinweise und Spuren. Hierbei ist die im Spiel befindliche UV-Lampe sehr hilfreich. Sie lässt Hinweise und Spuren auf magische Weise erscheinen und hilft so, den Täter zu entlarven. Wer zum Schluss durch Sammeln von Hinweisen und gute Kombination als Erster den Täter entlarvt, gewinnt die Runde.

Alter: ab 6 Jahren

Für 2-4 Spieler

Spieldauer: 30 Minuten

Taktikspiel <Themenkreis>

-----  
**Trivision** / Susanne Galonska

Icking : IQ Spiele , 2008

Inhalt: 1 Spielplan, 8 Holzpöppel, 60 Aktionskarten + Spielanleitung

Auf den 16 Feldern des Spielbretts stehen vier Figuren in rot, grün, gelb und blau. Dann werden 12 Aufgabenkarten aufgedeckt. Jeder Spieler darf, wenn er am Zug ist, eine Figur beliebig versetzen und damit versuchen, die Konstellation der Figuren auf einer der Aufgabenkarten nachzubauen. Schafft dies ein Spieler, bekommt er die Karte zur Belohnung. Wer zum Schluss die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt.

Alter: ab 7 J.

Für 1-6 Spieler

Spieldauer: ca. 20 Min.

Taktikspiel <Themenkreis>

-----  
**Ubongo Extrem** / Ill.: Nicolas Neubauer

Inhalt: 52 Legeteile, 54 Legetafeln, 4 Farbplättchen, 1 Sanduhr (120 sec.), 54 Edelsteine, 1 Leinensäckchen + Spielanleitung

Wie im Urspiel Ubongo tüfteln die Spieler hier gleichzeitig um die Wette um beim Sammeln der Edelsteine die größte Auswahl zu haben. Der wesentliche Unterschied ist, daß jetzt mit Sechseckteilen gepuzzelt wird. Diese Teile erhöhen den Schwierigkeitsgrad gegenüber dem Urspiel. Wer als Erster sein Puzzle fertig hat, bekommt beim Aussuchen der zu sammelnden Edelsteine die größte Auswahl. Denn nicht wer zum Schluss die meisten Edelsteine, sondern die meisten Edelsteine einer Farbe gesammelt hat, gewinnt.

Alter: ab 8 Jahren

Für 2-4 Spieler

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Konzentrationsspiel <Themenkreis>

**Verfühl nochmal** / Heinz Meister ; Ill.: Heike Wiechmann  
Bad Rodach : Habermas , 2003

Inhalt: 13 Kärtchen, 13 Holzteile, 10 Stoffsäckchen + Spielanleitung

In den 10 Stoffbeuteln werden verschieden geformte Holzteile versteckt. Es wird eine Karte mit einem abgebildeten Holzteil aufgedeckt. Die Kinder versuchen nun gleichzeitig das gesuchte Teil durch die Beutel zu erfühlen. Glaubt ein Kind den Gegenstand gefunden zu haben ruft es „Stopp“. Dann wird kontrolliert. Ist es richtig, erhält das Kind die Karte und ein neues Teil wird gesucht. Wer zum Schluss die meisten Karten gesammelt hat, gewinnt. Das Spiel bietet zu dieser Grundregel verschieden schwierige Varianten.

Alter: ab 3 Jahren  
Für 2-6 Spieler  
Spieldauer: ca. 5 Min.  
Reaktionsspiel <Themenkreis>  
Konzentrationsspiel <Themenkreis>

-----  
**Wasserplatsche** / von Susanne Galonska  
Icking : IQ-Spiele , 2007

Inhalt: 18 Holzscheiben, 40 Karten + Spielanleitung

Kreatives Rechenspiel zum Erfassen und Vergleichen von Zahlengrößen. Wasserplatsche haben Punkte auf dem Rücken und besuchen sich gerne. Sie hüpfen dann von Teich zu Teich. Welcher Wasserplatsch aus dem rechten Teich tauscht den Platz mit einem Wasserplatsch aus dem linken Teich, damit hinterher in beiden Teichen gleich viele Punkte sind? Dieses Spiel eignet sich auch hervorragend im Rahmen eines Hirnleistungstrainings für Erwachsene.

Alter: ab 4 Jahren  
Für 1-4 Spieler  
Lernspiel <Themenkreis>

-----  
**Wer hat an der Uhr gedreht?** / Reinhard Staupe  
Dietzenbach : Amigo , 2008

Inhalt: 64 Karten + Spielanleitung

Jeder Spieler hat am Anfang sieben Karten auf der Hand. Bei drei oder vier Spielern sind insgesamt zwei Geister dabei, bei zwei Spielern nur ein Geist. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an die Reihe kommt, zieht bei seinem rechten Nachbarn eine Karte aus dessen Hand, liest die angegebene Uhrzeit vor und legt die Karte auf eine seiner freien Platzhalterkarten. Die Platzhalterkarten können in beliebiger Reihenfolge belegt werden. Allerdings müssen die Uhrzeiten von links nach rechts zunehmen. Zieht ein Spieler einen Geist bei seinem rechten Nachbarn, muss er dessen Geist auf die Hand nehmen. Kann eine gerade gezogene Uhrzeitenkarte bei keinem Spieler korrekt abgelegt werden, kommt sie aus dem Spiel und eine Ersatzkarte wird vom Zugstapel gezogen. Wer zuerst alle seine sieben Platzhalterkarten korrekt mit Uhrzeiten belegt und keinen Geist auf der Hand hat, ist Sieger.

Alter: ab 6 Jahren  
für 2-4 Spieler  
Spieldauer: ca. 10 Minuten  
Lernspiel <Themenkreis>

**Wer war's?** / Reiner Knizia

Ravensburger : Ravensburger Spielverl. , 2007

Inhalt: 1 Spielplan, 1 magische Truhe mit elektronischer Einheit, 4 Spielfiguren, 1 Geist, 1 Katze, 9 Futterstücke, 4 Schlüssel, 4 Türen, 1 Würfel, 10 Bilder der Verdächtigen, 1 Ring + 1 Spielanleitung

Der magische Ring des Königs wurde gestohlen. Die Kinder machen sich auf die Suche nach diesem Ring. Sie bewegen ihre Figuren über den Spielplan und sammeln bei den Tieren Hinweise auf den Täter. Gemeinsam versuchen sie die Hinweise so zu deuten, dass sie dem Täter auf die Spur kommen. Zur Hilfe kommt ihnen dabei die sprechende Truhe, eine elektronische Einheit, die die Spieler ebenfalls mit Informationen versorgt. Finden die Kinder vor dem Ende des Spiel den Ring haben sie gemeinsam gewonnen und feiern mit dem König ein Fest.

Alter: ab 6

Für 2-4 Spieler

Spieldauer: ca. 30-45 Min.

Aktionsspiel <Themenkreis>

Kinderspiel des Jahres 2008 <Themenkreis>

-----  
**Wir spielen einkaufen** / Autor: Marco Teubner ; Ill.: Gabriela Silveira

Ravensburger : Ravensburger , 2008

Inhalt: 1 Spielplan, 4 Marktstände, 36 Warenkarten, 52 Geldstücke, 4 Pappfiguren mit Aufstellfüßen, 4 rote Geldbeutel, 6 Einkaufslisten, 1 Standartwürfel + Spielanleitung

Beim Gang durch verschiedene Geschäfte gilt es, als erster seinen "Einkaufszettel" zu füllen.

Alter: ab 4 Jahren

Für 2-4 Spieler

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Lernspiel <Themenkreis>

-----  
**Wortgeschüttelt** : Lernspiel zur Unterstützung des Erstleseprozesses und der Wortbildungsabspeicherung / von Susanne Galonska ; Ill.: Astrid Göpfert  
Icking : IQ-Spiele , 2007

Inhalt: 60 Kartene + Spielanleitung

Jedes Wort kommt auf 3 Karten vor: Normal geschrieben, mit geschüttelten Buchstaben im Kreis und mit geschüttelten Buchstaben übereinander. 6 verschiedene Spielvarianten bietet dieses Spiel, darunter auch eine Memoryversion.

Alter: ab 6 Jahren

Für 1-4 Spieler

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Lernspiel <Themenkreis>

-----  
**Wortmaumau - Deutsch** / Isolde von Knoblauch

Stutensee : 1A-Spiele , 2007

Inhalt: 108 Karten + Spielanleitung

Das Spielprinzip entspricht dem Klassiker Mau-Mau. Die Karten zeigen Wörter. Aufgelegt werden Wörter mit gleichem Anfangsbuchstaben oder gleichem Vokal. Wie im Urspiel gibt es Karten zum Aussetzen, 2-Kartenziehen, Richtungswechsel, Vokalwahl. Es gewinnt der Spieler, der als Erster alle seine Karten abgelegt hat.

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Alter: ab 7 Jahren

Für 2-10 Spieler

Familienspiel <Themenkreis>

Kartenspiel <Themenkreis>

**Zahlenzwerge** / Spielidee: Gerhard Friedrich ... ; Ill.: Ales Vrtal  
Bad Rodach : Habermaaß , 2008

Inhalt: 1 Spielplan, 4 Holzzwerge, 50 Papptafeln, 10 Zahlenplättchen, 24 Glassteine, 1 Stoffbeutel + Spielanleitung

Jedes Kind stellt seine Figur auf ein Brückenfeld des Spielplan. Die Zahlenplättchen kommen in den Beutel und die Karten werden als verdeckter Stapel bereitgelegt. Der Reihe nach ziehen die Kinder eine Karte und je nach abgebildetem Motiv führen sie folgende Aktion aus. Ihre Figur vorziehen, die Motive zählen und vorwärtsziehen oder eine Aktion ausführen, z.B. hüpfen, drehen, rückwärtslaufen u.ä. und vorwärtsziehen. Wer auf einem Schatzfeld landet erhält einen solchen. Der Spieler der als Erster sechs Schätze sammeln konnte, gewinnt. Das Spiel basiert auf dem bekannten Lernsystem „Willys

Alter: ab 5 Jahren  
Für 2-4 Spieler  
Spieldauer: ca. 15 Minuten  
Lernspiel <Themenkreis>

---

**Stand: Januar 2009**  
**Stadtbücherei Soest**  
**Severinstr. 10, 59494 Soest**  
**Tel. 02921 103 1111**  
**e-mail [mail@stadtbuecherei-soest.de](mailto:mail@stadtbuecherei-soest.de)**  
**[www.stadtbuecherei-soest.de](http://www.stadtbuecherei-soest.de)**

**Öffnungszeiten:** Montag, Dienstag, Donnerstag, Freitag 10.00 Uhr bis 13.30 Uhr, 14.30 Uhr bis 18.00 Uhr,  
Samstag 10.00 Uhr - 13.00 Uhr, Mittwoch geschlossen

