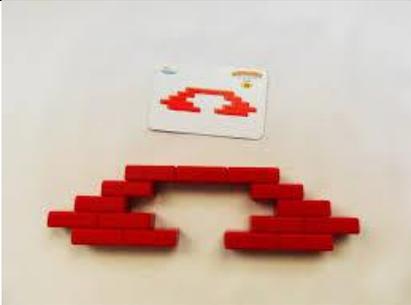


## Kreatives Denken anregen und fördern

Vielleicht fehlt dem Einen oder Anderen noch die zündende Idee für ein sinnvolles Weihnachtsgeschenk, das doch Spass macht. Hier ein paar Ideen...

### Spiele zur Förderung von...

- Kreativität und Fantasie aktivieren
- Ausdauer und Beharrlichkeit
- Lösungsfindungen durch systematisches Schlussfolgern
- Räumliches Vorstellungsvermögen
- Freude am problemlösenden Denken

	<p><b>Tick Tack Bumm</b> Verlag: Piatnik</p> <p>Jeder will das tickende Ding loswerden bevor die Zeit abläuft. Entscheidend sind rasche Reaktion und das richtige Wort zur richtigen Zeit! Sprachkreativität wird stark gefördert. Das Kartenmaterial kann auch sehr gut verändert und vereinfacht benützt werden.</p> <p>Personen: 2-12    Alter: ab 12 Jahren    Dauer: beliebig</p>
	<p><b>Rushhour (Thinkfun-Spiel)</b></p> <p>Fahrzeuge müssen entsprechend der Vorgabe auf Karte aufgestellt werden. Durch verschieben muss das Rote Auto zum Ausgangspunkt gelangen. 4 Stufen von Beginner bis Experte.</p> <p>Personen: 1            Alter: 8-99 Jahre</p>
	<p><b>Brick by Brick (Thinkfun-Spiel)</b></p> <p>5 unterschiedliche Spielsteine werden zu einem der 60 Kartenmuster gelegt. Die Lösungen sind auf der Rückseite der Karten festgehalten.</p> <p>Personen: 1            Alter: 8-99</p>

	<p><b>River Crossing (Thinkfun-Spiel)</b></p> <p>Durch geschicktes Setzen von Baumpfählen und Baumstämmen soll ein Weg von A über Fluss nach B gelegt werden. 4 Stufen von Beginner bis Experte</p> <p>Personen: 1            Alter: 8-99</p>
	<p><b>Chocolat Fix (Thinkfun-Spiel)</b></p> <p>Logikspiel nach Sudokuprinzip mit versch. Schwierigkeitsstufen von Beginner bis Experte.</p> <p>Personen: 1            Alter: 8-99</p>
	<p><b>Lazer Maze</b></p> <p>Laserstrahl muss durch Spiegellabyrinth navigiert werden. Verschiedene Schwierigkeitsstufen.</p> <p>Personen: 1            Alter: ab 8</p>
	<p><b>Quarto &amp; Quoridor</b></p> <p>Quarto: Jeder der 16 Spielsteine hat vier unterschiedliche Charakteristika. Ziel des Spiels ist, eine Reihe aus vier Spielsteinen zu bilden, die eine Gemeinsamkeit aufweisen. Speziell: nicht der Spieler selbst wählt den Stein, sondern der Gegner wählt den nächsten Spielstein.</p> <p>Spieler: 2            Alter: ab 6</p>
	<p><b>Abalone</b></p> <p>Bei jedem Zug werden eine, zwei oder drei eigene nebeneinanderliegende Kugeln verschoben. Damit können gegnerische Kugeln aus dem Spielfeld gedrängt werden. Gegnerische Kugeln dürfen nur dann bewegt werden, wenn man in der Überzahl ist. So kann man beispielsweise mit drei eigenen Kugeln eine oder zwei gegnerische Kugeln anschieben – nicht aber drei.</p> <p>Spieler: 2            Alter: ab 8</p>

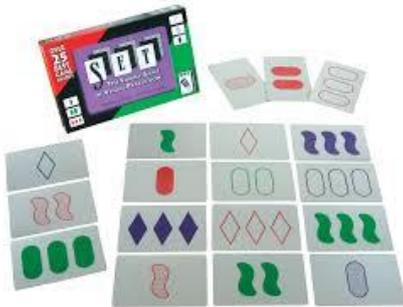


### Scrabble Dash

Mit einer gewissen Anzahl Konsonanten und Vokalen muss ein bestimmtes Wort gebildet werden; zum Beispiel ein Eigenname oder mit S beginnen. Manchmal müssen auch mehrere Bedingungen erfüllt werden.

2-4 Spieler

Alter: ab 10



### Set

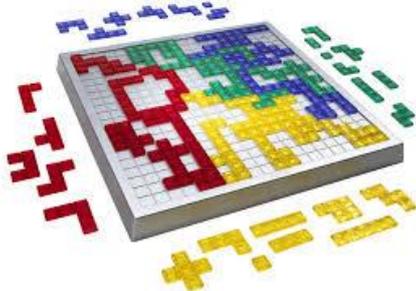
Aus einer Auswahl von auf dem Tisch liegenden Karten muss ein Set mit übereinstimmenden oder ganz verschiedenen Merkmalen gesucht werden.

Mustererkennen auf Internet trainieren.

Als Kopiervorlage zum selber herstellen:  
[http://stefan.endrullis.de/de/game\\_set.html](http://stefan.endrullis.de/de/game_set.html)

2-8 Spieler

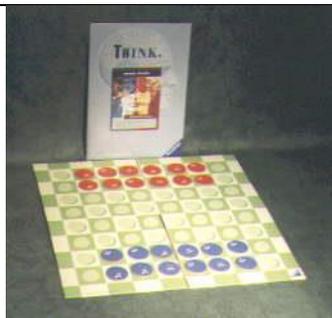
Alter: ab 10



### Blokus

Die Spieler bekommen alle die gleiche Anzahl verschieden geformter Spielsteine (diese bestehen aus zusammengefügt Quadraten). Diese müssen immer an die Ecke eines eigenen Steines anschließen. Wer am Schluss am wenigsten Quadrate übrig hat, gewinnt. Das Spiel gibt es auch als Reisevariante.

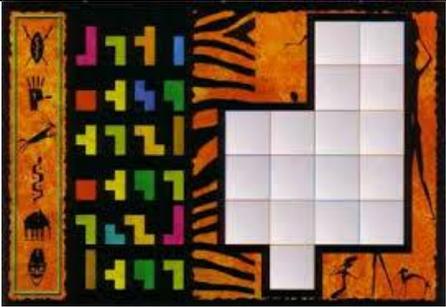
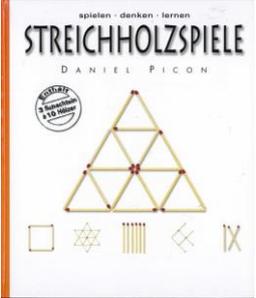
2-4 Spieler



### Mind Pack

Diese Spielesammlung richtet sich an Jugendliche und Erwachsene und beinhaltet verschiedene Ideen zur Schulung des kreativen Denkens. So geht es etwa im Six-Hat-Game darum, unterschiedliche Ideen (Verbesserungsvorschläge, Alternativen, potenzielle Schwierigkeiten, ...) zu einem vorgegebenen Problem in Worte zu fassen.

Spieleranzahl beliebig.

	<p><b>Pentago</b></p> <p>Sieger wird, wer als Erster fünf eigene Kugeln in einer Reihe hat. Zu einfach?<sup>SEP</sup> Weit gefehlt - denn nach jedem Setzen wird eines der vier Quadrate gedreht und schon sieht das Spiel ganz anders aus! Schnell gespielt und doch so raffiniert - "Pentago" hat das Zeug zum Klassiker!</p> <p>Spieler: 2                    Alter: ab 8</p> <p>Online alleine spielbar: <a href="http://www.pentago-online.com">www.pentago-online.com</a></p>
	<p><b>Architecto</b></p> <p>Aus Bausteinen soll ein vorgegebenes Objekt gebaut werden. (Bauplan als Lösung auf Rückseite).</p>
	<p><b>Ubongo</b></p> <p>Legetafeln werden mit verschieden geformten Spielsteinen belegt (Ähnlich Tetrisformen legen). Der Schnellere sammelt Diamanten. Wer hat am Schluss am meisten gleichfarbene Diamanten gesammelt? 2 Schwierigkeitsstufen</p> <p>Personen: 2-6                    Alter: Ab 7</p>
	<p><b>Ubongo 3D</b></p> <p>Wer schafft es als erster, seine Legeteile passend neben- über und ineinander zu legen und laut „Ubongo“ zu rufen?</p> <p>Spieler: 2-4                    Alter: Ab 8</p>
	<p><b>Streichholzspiele</b></p> <p>Das Spielebuch präsentiert mehr als 200 Rätsel mit Dreiecken, Quadraten und Gleichungen, die gelöst werden wollen.</p> <p>Spieler: ab 1                    Alter: 6 -99</p>

	<p><b>Fauna logic</b></p> <p>Trainiere in 40 Herausforderungen deine Kombinationsgabe, indem du mit verschiedenen Spielsteinen die Verbindung zwischen den 5 Stationen findest und lerne nebenbei interessante Fakten über Tiere. 4 Schwierigkeitsgrade.</p> <p>Spieler: 1                    Alter: ab 6</p>
	<p><b>Logikspiele, 50 Karten</b></p> <p>Lustige Knobelspiele, die das logische Denken auf die Probe stellen. Die Lösungen können mit einem abwaschbaren Stift auf die Karten geschrieben werden und anschliessend wieder abgewischt werden. Es gibt verschiedene Spiele aus dieser Reihe.</p> <p>Spieler: 1                    Alter: ab ca. 7</p>
	<p><b>Tempelfalle</b></p> <p>Entkommst Du aus dem verrückten Labyrinth? Nachdem Du den Tempel aus der jeweiligen Aufgabenstellung aufgebaut hast, kannst Du die Tempelteile verschieben und Deine Figur durch die entstehenden Gänge, über Treppen und Ebenen bewegen. Doch pass auf! Ein falscher Schritt, und schon endest Du als Abendessen für die Krokodile, die diesen Tempel bewohnen...</p> <p>Aufgaben in 4 verschiedenen Schwierigkeitsstufen, Lösungen.</p> <p>Spieler 1                    Alter: ab 7 Jahren</p>
	<p><b>Kamisado</b></p> <p>Erreiche die gegnerische Grundlinie mit einem deiner Türme.</p> <p>Dabei sind die Regeln ganz einfach: Ziehe soweit du willst nach vorne. Die Farbe des Feldes, auf dem dein Turm zum Stehen kommt, gibt die Farbe des Turmes vor, den dein Gegner in seinem Zug bewegen muss.</p> <p>Spieler: 2                    Alter. ab 10 Jahren</p>
	<p><b>Mastermind</b></p> <p>Mastermind ist ein Logikspiel. Ein Spieler (der Codierer) legt zu Beginn einen vierstelligen geordneten Farbcode fest, der aus sechs Farben ausgewählt wird. Der andere Spieler (der Rater) versucht, den Code herauszufinden</p> <p>Auf jeden Zug hin bekommt der Rater die Information, wie viele Stifte er in Farbe und Position richtig gesetzt hat und wie viele Stifte zwar die richtige Farbe haben, aber an einer falschen Position stehen.</p>

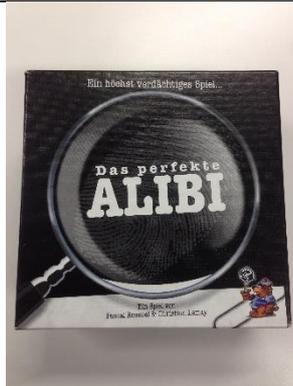
	<p>Spieler: 2                      Alter: ab 8</p>
	<p><b>Cuboro Kugelbahnsystem</b>  Geeignet vom Kindergarten bis zur Begabtenförderung. Fördert Kreativität, räumliches Vorstellungsvermögen, Durchhaltewillen, Sorgfalt, logische Denken. Auf <a href="http://www.cuboro.ch">www.cuboro.ch</a> findet man Hilfen dazu. Es gibt auch Lehrmittel dazu.</p>
	<p><b>Tsuru</b></p> <p>Der Weg ist das Ziel. Und seinem Weg möglichst lange zu folgen, das ist die Kunst. Jeder Spieler versucht seine Karten so zu legen, dass sein Weg nicht aus dem Spielfeld hinausführt. Je mehr sich der Spielplan mit Karten füllt, desto schwieriger wird das jedoch. Denn auch die Karten der Mitspieler können den eigenen Weg verlängern. Der Spieler, dessen Spielfigur schliesslich alleine auf dem Spielfeld übrig bleibt, gewinnt.</p> <p>Spieler: 2 - 8                      Alter: ab 8</p>
	<p><b>Taboo</b></p> <p>Ein Spieler erklärt seiner Mannschaft einen Begriff und darf dabei weder eines der fünf <a href="#">Tabuwörter</a> verwenden, noch einen Bestandteil des gesuchten Wortes (Bei „Berglöwe“ darf beispielsweise weder „Berg“ noch „Löwe“ gesagt werden).</p> <p>Ab 4 Spieler                      Alter: ab 12</p>
	<p><b>Solitaire</b></p> <p>32 Steine auf 33 Feldern, wobei man pro Sprung mit einem <a href="#">Spielstein</a> einen daneben liegenden Stein zu überspringen versucht, welcher dadurch „gelöscht“ wird. Steine dürfen nur in Zeilen und Spalten, nicht jedoch diagonal springen. Nur ein Stein soll übrig bleiben, und dies an einem vorgegebenen Platz, meist in der Brettmitte.</p> <p>1-2 Spieler                      Alter: ab 8</p>



### **Black Stories**

Sammlung von kniffligen und morbiden Geschichten. Ziel des Spiels ist es, aufgrund des kurzen Beschreibungstextes eine Geschichte zu erraten und die Rahmenbedingungen und Umstände aufzudecken, die zu der beschriebenen Situation führten. Dazu dürfen die Mitspieler dem Spielleiter Fragen stellen, die dieser lediglich mit „Ja“ oder „Nein“ beantworten darf.

Ab 2 Spieler      Alter: ab 12

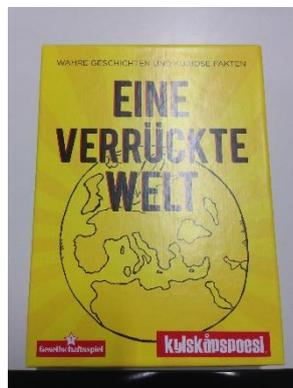


### **Das perfekte Alibi**

Bei Das perfekte Alibi werden 2 Spieler einer Straftat beschuldigt. Sie haben jedoch Gelegenheit, ihr Alibi abzusprechen, bevor sie einzeln verhört werden. Die restlichen Spieler müssen sich Fangfragen ausdenken, die dazu führen, dass die beiden „Verdächtigen“ in getrennten Verhören unterschiedliche Angaben machen.

Erfahrene Spieler erfinden Alibi und Verbrechen selbst.

5-20 Spieler      Alter: ab 10



### **Eine verrückte Welt**

Eine verrückte Welt ist ein äußerst unterhaltsames Spiel mit anspruchsvollen und faszinierenden Fragen, basierend auf wahren Geschichten aus aller Welt.

Sehr gut geeignet zum Testen der eigenen Kreativität und des Vorstellungsvermögens.

Spieler: ab 2      Alter: ab 16



### **Perplexus Rookie**

Es gilt, die kleine Kugel über 70 Hindernisse durch Drehen und Wenden der Kugel zum Ziel zu führen. Trainiert Geschicklichkeit, Hand-Augen-Koordination und alternative Lösungsfindung.

1 Spieler      Alter: ab 4



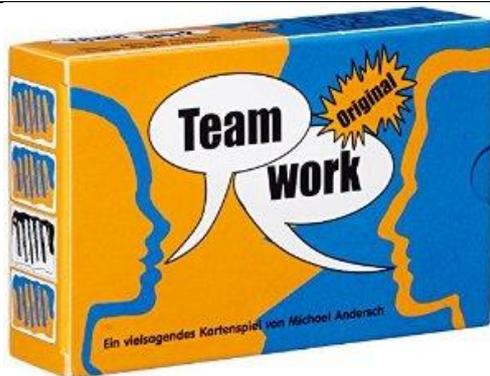
### IQ-Puzzler

12 Puzzlekugeln müssen entweder vertikal oder als Pyramide auf einem Spielfeld abgelegt werden.

Vor allem in der 3D-Version (Pyramide) ist räumliches Denken gefordert, da die Puzzlekugeln unterschiedliche Formen aufweisen und diese passend in die Pyramide integriert werden müssen.

Es gibt auch weitere Ausführungen z.B. **IQ Link**

1 Spieler                      Alter: ab 6



### Teamwork

Gemeinsam einen Begriff zu umschreiben, ohne sich vorher abzusprechen, ist schon nicht so einfach. Wenn man aber dann auch noch nur einen einzigen Satz darüber verlieren darf und dieser noch Wort für Wort im Wechsel gebildet werden soll, dann handelt es sich wohl um echtes Teamwork.

Das Spiel besteht aus 66 Karten mit jeweils sechs verschiedenen Begriffen in vier verschiedenen Sprachen (Deutsch, Englisch, Französisch und Italienisch).

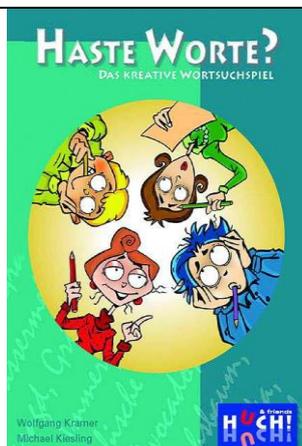
4 Spieler                      Alter: ab 10



### Der kleine Sprechdachs

Durch das gegenseitige erfinden und erzählen Geschichten und zuhören werden Kinder aus dem hektischen Alltag geholt. Die eigene Kreativität wird gefördert und nicht das Gewinnen liegt im Vordergrund, sondern die Geschichten selber.

2-5 Spieler                      Alter: ab 4



### Haste Worte?

Hier können sich die Mitspieler voll entfalten und ihrem Kopf freien Lauf lassen. Es handelt sich hier nicht direkt um ein Strategie- oder Glücksspiel, hier werden Kreativität, Wissen und Kommunikation gefragt. Jeder Spieler muss blitzschnell so viele Unterbegriffe aufschreiben wie ihm einfallen.

Spieler: 3-8                      Alter: ab 12

