

Spiele und Tüftelbücher für Grundschulen und Horte

Ausleihe über: Susanne Büning, Tel: 03445 / 732141

E-Mail: bildungsbuero@blk.de

lfd.	Name	Hersteller	Alter	Spieler	Dauer in min, ca.	Klassensatz	Einsatz für
1	Lama	Amigo	ab 8	2-6	20	5	Kommunikation, Sprache lernen, Sozialverhalten
2	Feixen	Michael Wybierek	ab 8	2-4	60	8	Mathematik, Kommunikation, Sozialverhalten
3	Trails of Ducana	Pegasus Spiele	8-99	1-8	30	8	Strategisches Denken
4	Dog	Schmidt-Spiele	ab 8	2-6	30-45	5	Kommunikation, Sprache lernen, Sozialverhalten
5	Heckmeck am Bratwurmeck	Zoch	ab 8	2-7	15	5	Sozial-emotionale Förderung, Dyskalkulie
6	Second Chance	Pegasus Spiele	ab 8	1-6	10-15	5	Logisches Denken, bei Dyskalkulie
7	Man at work	Pretzel Games	ab 8	2-5	30+	6	Motorik, Geschicklichkeitsspiel
8	Menara	Zoch	ab 8	1-4	10-60	8	Physik, Geschicklichkeit, Motorik
9	Nice Try Team edition	Leipziger Spieleverlag	ab 8	ab 4	45-90	4	Kommunikation, Kooperation, Sozialverhalten
10	Ich lerne lesen		5+		beliebig	3	Deutsch, Grundschule
11	Ich lerne rechnen		4+		beliebig	3	Mathe, Grundschule
12	Motorik-Set "Erstes Programmier	Learning Ressources	6-10			15	Programmieren
13	matatalab MINT Coding-Set	Betzold	4-9			2	Programmieren
14	Turing Tumble	Upper Story EU	ab 8			15	Programmieren mit Murmeln
15	Spintronics		ab 8			15	mechanische Schaltkreise bauen
16	Ozobot Evo		9-14			12	Programmieren, Robotik
	Tüftelbücher						
1	Gemeinsam tüfteln statt einsam glotzen	Duden	ab 5	beliebig		5	
2	15-Minuten-Experimente Grundschul Kinder forschen in den MINT-Fächern	Emily Hunt	6-10		15 min.	5	
3	Das Maker-Buch für Kita und Grundschule	Bananenblau 2018	6-10			5	
4	Komm, lass uns Technik entdecken & erfinden	Herder Verlag	4-6			4	
5	365 Experimente für jeden Tag	Anita von Saan	ab 5			5	