

Spieletipps für Lesementor*innen

1. Spiele zum Lesenlernen

Die verdrehte Buchstabensuppe (Schmidt Spiele)

Für 1-4 Spielende ab 6 Jahren, Spieldauer ca. 30 min



Die Kinder versuchen aus den Buchstaben, die sie aus der Suppe löffeln, Wörter zu bilden. Je mehr Silben ein Wort hat, desto mehr Punkte bekommt man.

Wort für Wort (Ravensburger)

Für 1-4 Spielende ab 6 Jahren, Spieldauer ca. 20 min



Die Kinder versuchen die Wörter zu buchstabieren, die sie auf den Bildkarten sehen. Die Drehscheibe mit dem Papagei gibt dabei vor, wie viele Buchstaben man sich nehmen darf.

Leserabe, verschiedene Spiele (Ravensburger)

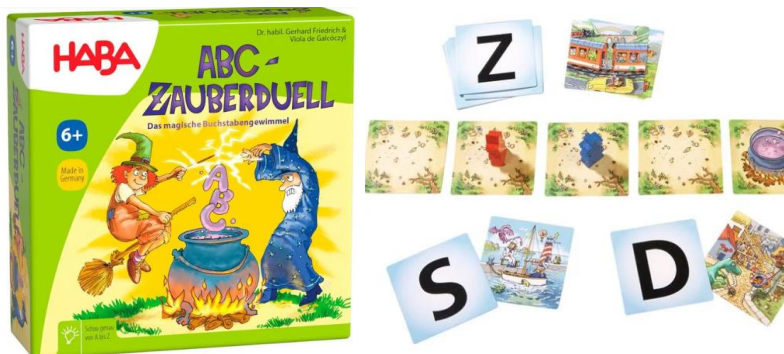
Für 2-8 Spielende ab 7 Jahren, Spieldauer ca: 15 min



Die Leserabe-Spiele nutzen die Mildenerger Silbenmethode. Neu erschienen sind die beiden Spiele „Alles lacht“ für die erste Lesestufe und „Was magst du lieber“ für die zweite Lesestufe.

ABC-Zaubererduell (Haba)

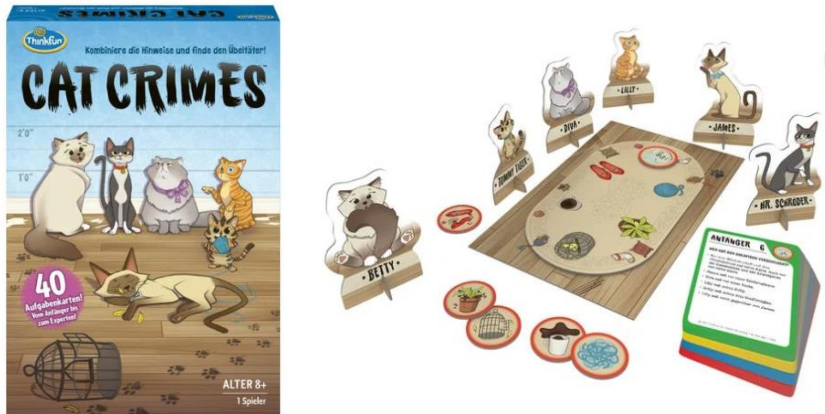
Für 2-4 Spielende ab 6 Jahren, Spieldauer kurz bis 15 min



Auf den Wimmelbildern müssen „Zauberwörter“ gefunden werden, die mit dem ausliegenden Anfangsbuchstaben beginnen.

Cat Crimes oder Dog Crimes (Thinkfun)

Für 1 Spieler*in ab 8 Jahren



Hier müssen auf den Karten kurze Texte gelesen und dann kleine Kriminalfälle gelöst werden. Schult das logische Denken. Pro Aufgabekarten werden 4 bis 7 sieben Hinweise gegeben, die es zu kombinieren gilt.

Lachen, lachen (Schmidt Spiele)

Für 2-8 Spielende ab 7 Jahren



Auf den Karten stehen Fragen und Antworten, die immer wieder neu kombiniert werden und so für Lacher sorgen. Beispiel: „Kannst du Skateboard fahren?“ „Nur wenn ich im Bus sitze.“

2. Sprachspiele

Der verdrehte Sprachzoo (Ravensburger)

Für 2-4 Spielende ab 4 Jahren, Spieldauer ca. 30 min



Die Kinder decken Chips auf und erfinden zu den Motiven eine lustige Geschichte. Regt die Sprachentwicklung an, fördert Phantasie, genaues Zuhören und Konzentration.

Rory's Story Cubes, zu verschiedenen Themen (Asmodee)

Für 1-12 Spielende ab 6 Jahren



Die Story Cubes laden mit ihren Bildern ein zum gemeinsamen Geschichtenerzählen.

3. Konzentrationsspiele

Brain Box, verschiedene Themen (Carletto)

Für 1-2 Spielende ab 8 Jahren, Spieldauer: kurz bis 15 min



Der aktive Spieler versucht sich in 10 Sekunden die Bildkarte einzuprägen und beantwortet dann die Fragen auf der Rückseite.

Ran an die Nüsse, und andere Knobelspiele aus der Reihe (Smart Games)

Für 1 Spieler*in ab 6 Jahren



Die Reihe bietet sehr schön gestaltete Knobelspiele für eine Person. Die Aufgabenheftchen enthalten immer verschiedene Schwierigkeitsgrade. Ein kurzweiliges Solitärspiel, das logisches Denken fördert. Empfehlenswert sind auch „So hüpf der Hase“ und „Rotkäppchen“. Bei letzterem ist auch ein Märchen-Bilderbuch enthalten.

Speed Cups (Amigo) oder Make 'n' Break (Ravensburger)

Für 2-4 Spielende ab 6/8 Jahren, Spieldauer kurz bis 15 min



Zwei kurzweilige Spiele, bei denen bunte Becher oder Holzteile entsprechend einer Vorgabe möglichst schnell angeordnet werden müssen. Benötigt Konzentration, genaues Hinsehen und Geschicklichkeit.

Der achtsame Tiger (Kosmos)

Für 2-5 Spielende ab 5 Jahren, Spieldauer 15 min



Memo-Spiel zum gleichnamigen Kinderbuch. Bringt Abwechslung in die bekannten Memo-Regeln, da man entweder Tierfreunde oder Tiger sammeln kann.

4. Spaßspiele

Die Knuffies (Schmidt Spiele)

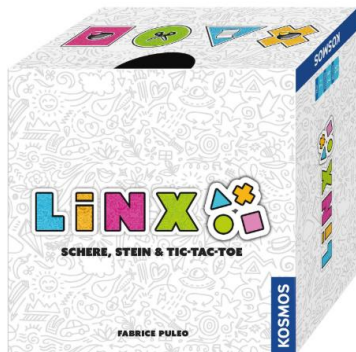
Für 2-6 Spielende ab 6 Jahren, Spieldauer kurz bis 15 min



Kurzweiliges Geschicklichkeitsspiel, an dem Kinder meist sehr viel Freude haben.

Linx (Kosmos)

Für 2-4 Spielende ab 7 Jahren, Spieldauer 15 min



Neues kurzweiliges Anlegespiel, das die Prinzipien von Tic-Tac-Toe mit Schere, Stein, Papier vereint.

Plapparagei (Drei Magier)

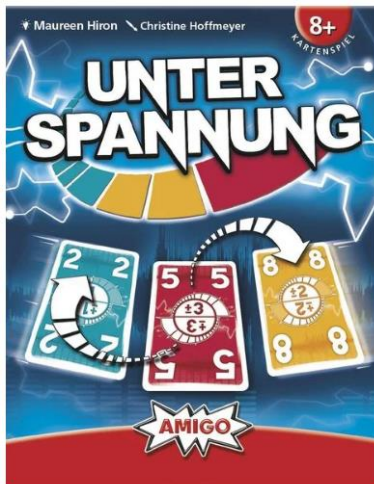
Für 2-6 Spielende ab 8 Jahren, Spieldauer 20 min



Ein schnelles Ablegespiel, bei dem man die richtige Farbe oder die passende Tierart nennt, „Plapparagei“ ruft oder einfach nachplappern muss.

Unter Spannung (Amigo)

Für 2-4 Spielende ab 8 Jahren, Spieldauer kurz bis 15 min



Ein einfaches und sehr flottes Kartenspiel, bei dem man ein kleines bisschen rechnen muss. Es liegt eine 5 ± 3 aus, dann kann ich entweder eine 2 oder eine 8 ablegen. Gespielt wird nicht reihum, sondern wer schneller ist, darf seine Karte ablegen.

Wer ist es? Super Mario (Winning Moves)

Für 2 Spielende ab 3 Jahren, Spieldauer: kurz bis 15 min



Das klassische Wer ist es? mit Super Mario Motiven. Kommt bei Kindern sehr gut an.

Zoo Yatzy (Smart Toys)

Für 2-? Spielende ab 5 Jahren



Wie Kniffel, aber mit Zootieren auf den Würfeln.