Spieletipps 2026

Spielevorstellung für Lesementorinnen und -mentoren am 12.10.2026

Lernspiele

Klick Klack Klug – Grundschulwissen (ab 7 Jahren)

- Prinzip ähnelt einem vereinfachten LÜK-Kasten
- 50 Karten mit Aufgaben zu Mathe, Deutsch, Sachkunde
- Selbstkontrolle mit Hilfe der Magnetsteine

Die Schreibkrake (6-9 Jahre)

- Fördert: Schreiben von Buchstaben und Wörtern, sowie Feinmotorik
- Kann kooperativ oder gegeneinander gespielt werden

Darum geht‘s: Jedes Kind erhält je eine Schreibtafel. Bei Bedarf können auf der Internetseite vom Ravensburger Verlag auch weitere Schreibblätter selbst ausgedruckt werden. Die Anlautkarten werden ausgelegt und die Kinder schnipsen den blauen Chip auf die Karten. Anschließend dürfen auf den Schreibtafeln die Buchstaben auf denen der Chip gelandet ist nachgeschrieben werden.

Spiele zu Kinderbüchern

Diese Spiele basieren auf bekannten Kinderbüchern/Erstlesebüchern und laden die Kinder dazu ein, sich spielerisch mit den Figuren und Themen zu beschäftigen.

Die Schule der magischen Tiere – Nicht zu fassen (ab 6 Jahren)

- Kooperatives Spiel, das Zusammenarbeit erfordert

Darum geht‘s: Die magischen Tiere müssen sich unentdeckt von der Schule zur Zoohandlung begeben. Doch immer wieder dreht sich der Spielplan und in den Fenstern der Häuser geht das Licht an, das die magischen Tiere versteinern lässt. Zum Glück hilft ihnen Elster Pinkie mit ihren Helferkarten.

Die drei Fragezeichen Kids – Gespensterjagd (ab 6 Jahren)

- Kooperatives Spiel mit Glücksfaktor und Memo-Effekt

Darum geht’s: Die drei Fragezeichen müssen ihre Gruselkostüme anziehen, um einer Geisterplage Einhalt zu gebieten. Dazu werden nacheinander Plättchen aufgedeckt, auf denen entweder Verkleidungen oder Geister abgebildet sind. Das Aufdecken eines Geisterplättchen beendet den Zug und der Geisterstein läuft vorwärts. Die drei Fragezeichen müssen ihre Kostüme angezogen haben, bevor der Geisterstein das Ende der Laufstrecke erreicht hat.

Kinderspiele des Jahres

Diese Spiele haben den Preis Kinderspiel des Jahres erhalten und wurden bereits erfolgreich bei Bibliotheksveranstaltungen mit Kindern ab 6 Jahren getestet.

Zauberberg (ab 5 Jahren)

- Kurzweiliges kooperatives Kugelbahnspiel mit einfachen Regeln

Darum geht's: Immer, wenn die Kugel von einer Figur gestoppt wird, muss diese auf dem Spielfeld weiter nach unten gezogen werden. Dabei gilt es, die Kugeln so geschickt einzusetzen, dass die Zauberlehrlinge vor den hexen das Ende der Laufstrecke erreichen.

Die magischen Schlüssel (ab 6 Jahren)

- Laufspiel mit Glückskomponente und Risikoabwägung

Darum geht's: Mit den Würfeln wird die Spielfigur über die Laufstrecke bewegt. Dabei dürfen die Würfel, die nicht das Nachtsymbol zeigen erneut gewürfelt werden. Je weiter man auf der Strecke voran kommt, desto größer die Belohnung, wenn man einen Schlüssel ergattern, der die Schatztruhe öffnet.

Mysterium Kids (ab 6 Jahren)

- Kooperatives Spiel

Darum geht's: Ein Spieler schlüpft in die Rolle des Geists von Kapitän Buh und muss dem anderen einen Hinweis auf die zu erratende Karte geben. Dazu darf er nur die Geräusche nutzen, die sich mit einem Tamburin erzeugen lassen.

Logik-/Knobelspiele

Diese Spiele sind auch alleine spielbar. Grundsätzlich bietet der Verlag Smart Games eine ganze Bandbreite ähnlich gelagerter Spiele. Besonderheit ist, dass es zu jedem Spiel ein Aufgabenheft mit steigendem Schwierigkeitsgrad gibt. Im Gegensatz zu vielen anderen Knobelspielen ist das Spielmaterial meist zu einem übergeordneten Thema gestaltet. Das Spielprinzip ähnelt sich bei den einzelnen Spielen allerdings stark.

Pfoten Parcours (ab 7 Jahren)

Darum geht's: Die Hürden des Parcours müssen auf dem Spielfeld so angeordnet werden, dass der Hund einen Weg zu seinem Trainer findet.

Alles für die Katz (ab 7 Jahren)

Darum geht's: Die Spielteile müssen nacheinander so versetzt werden, dass sich in jedem Karton eine Katze befindet.

Bewährte Klassiker & besondere Tipps

Können Schweine fliegen? (ab 5 Jahren)

- Lernspiel, bei dem Tieren ihre Merkmale zugeordnet werden müssen
- Fördert genaues Schauen und schnelle Reaktion
- Fördert logisches Denken und Kombinieren

Darum geht's: Welche von den 24 Merkmalen passen zu der aufgedeckten Tierkarte? Die Spielenden versuchen möglichst schnell ihre Chips auf den passenden Karten zu platzieren. Anschließend hilft das Lösungsheft bei der Bestimmung ob man richtig lag. Spannende Infos zu heimischen und exotischen Tieren inklusive.

Concept Kids – Tiere (ab 4 Jahren)

- Ratespiel
- Schnell gelernt

Darum geht's: Anhand von auf dem Spielplan markierten Merkmalen müssen Tiere erraten werden. Grundsätzlich ist das Spiel so gedacht, dass die Kinder den Erwachsenen raten lassen, aber hier kann man natürlich variieren.

Der zerstreute Pharao (ab 7 Jahren)

- Gedächtnisspiel

Darum geht's: Die Spieler versuchen unter den Pyramiden versteckte Schätze zu finden. Dazu dürfen die Pyramiden so lange verschoben werden, bis entweder der richtige Schatz gefunden, oder ein falscher aufgedeckt wurde. Es gilt nun, sich die Wege zu den verschiedenen Schätzen zu merken.

Halli Galli (ab 6 Jahren)

- Kurzweiliges Reaktionsspiel

Darum geht's: Die Spielenden decken gleichzeitig die oberste Karte von ihrem Stapel auf. Liegen fünf gleiche Früchte offen, muss schnell die Klingel betätigt werden. Wem dies gelingt, der gewinnt die Karten der Mitspielenden.