



AN DIE WÜRFEL, FERTIG, LOS ...
Mit Brettspielen durch die Kindheit



INHALT

4 MIT BRETTSPIELEN
DURCH DIE KINDHEIT!

5 SPIELE FÜR KLEINKINDER

8 SPIELE AB 4 JAHREN

11 SPIELE AB 6 JAHREN

14 SPIELE AB 8 JAHREN

17 SPIELE AB 10 JAHREN

20 SPIELE FÜR VIELE

22 FINDE DEIN KOOPERATIVES
LIEBLINGSSPIEL!

24 ZUSAMMEN GEGEN DAS SPIEL

28 SO EIN GLÜCK - VOM GEWINNEN
UND VERLIEREN

30 ALLES RUND UMS SCHUMMELN
IM SPIEL!

32 DIVERSITÄT IM BRETTSPIEL

34 BARRIEREFREIES BRETTSPIELEN

35 SPIELEN MIT DER SPRACHE

37 DAS SPIEL BEGINNT!

38 TIPPS FÜR DIE SPIELAUSWAHL!

40 CHECKLISTE ZUR SPIELAUSWAHL

41 WEITERE INFORMATIONEN &
IMPRESSUM

LIEBE FAMILIEN!

Spiele versammeln die ganze Familie um den Tisch und sind mehr als nur Zeitvertreib. Brettspiele sind eine großartige Möglichkeit, um Spaß zu haben und nebenbei wird auch ganz spielerisch eine Menge gelernt.

Doch das passende Spiel zu finden, ist oft gar nicht so leicht. Worauf ist bei der Auswahl eines Brettspiels zu achten? Welches Spiel ist für mein Kind geeignet? Kann ich der Altersangabe auf der Spielschachtel immer vertrauen?

Diese Broschüre hilft beim Einstieg in die Welt des Brettspiels. Die Spieleprofis von WIENXTRA geben wertvolle Tipps für gelungene Spielerlebnisse. Besucht sie auch gerne in der WIENXTRA-Spielebox im 8ten Bezirk. Dort könnt ihr über 8.000 verschiedene Brettspiele vor Ort gratis ausprobieren und günstig für zuhause ausborgen.

Ich wünsche euch
viele unterhaltsame Stunden!

CHRISTOPH WIEDERKEHR
Vizebürgermeister, Stadtrat für Jugend und Bildung



MIT BRETTSPIELEN DURCH DIE KINDHEIT!

15.000 Stunden in Summe oder sieben bis neun Stunden täglich spielen Kinder alleine schon in den ersten 6 Jahren ihres Lebens und erkunden so ihre Welt spielerisch.

Ab ca. 3 Jahren entdecken Kinder die ersten Brettspiele und versuchen sich im Laufe der Jahre an verschiedenen Spielkategorien. Ob Lege- oder Bauspiele, Würfel- oder Kartenspiele, Kommunikations- oder Kooperationsspiele – für jedes Alter und jeden Spieltyp gibt es das passende Angebot. Spielen und Lernen sind immer eng miteinander verknüpft. Brettspiele fördern und fordern soziale Kompetenzen, kognitive Fähigkeiten und die Auseinandersetzung mit verschiedensten Lernfeldern. Die gemeinsam verbrachte Zeit beim Spielen ist daher immer eine besonders wertvolle Zeit. Diese Broschüre bietet einen Brettspiel-Leitfaden durch die Kindheit, Wissenswertes rund ums Schummeln, Gewinnen und auch mal Verlieren und nützliche Tipps für die Spielauswahl und den Spieleinstieg.

Wir wünschen euch eine spannende Lektüre und viele schöne Brettspielstunden!
Euer Spielebox-Team

SPIELE FÜR KLEINKINDER

Mit 3 Jahren beginnen Kinder, einfache Regelspiele auszuprobieren.

Erste Regelspiele sind Spiele ohne Taktik und ohne Entscheidungsmöglichkeiten. Der Weg ist das Ziel und der Verlauf des Spiels soll für das Kind spannend sein: Würfeln, mit der Spielfigur ziehen, Plättchen legen und eine unterhaltsame Spielgeschichte machen kleinen Kindern großen Spaß. In diesem Alter sind einfache Würfel- und Laufspiele, Memospiele, Lottospiele, einfache Legespiele und Spiele rund ums Zuordnen von Farben und Formen besonders beliebt.

Erste Brettspiele mit besonders ansprechendem Material laden zum freien Spiel ein und bilden einen fließenden Übergang zum Regelspiel. Brettspiele, die zusätzlich zum freien Spiel anregen, eignen sich bereits für Kinder ab 2,5 Jahren.

TIPPS FÜR DEN ERFOLGREICHEN SPIELEINSTIEG:

Mit mehreren Figuren voranzukommen, kann jüngere Kinder überfordern – eine Figur sehen sie eher als Abbild von sich selbst.

Achtet bei der Spielauswahl auf folgende Punkte:

- große und gut greifbare Spielfiguren und Würfel
- einfache und alltagsnahe Illustrationen

Weniger ist mehr! Zu viele Bilder und ein Überfluss an Spielmaterial können jüngere Spieler_innen überfordern.

Erste Brettspiele bieten eine gute Möglichkeit für Sprechansätze mit Kindern: Untermalt das Spielgeschehen mit lustigen Geräuschen, stellt Zwischenfragen und beschreibt, was am Spielplan passiert.

Gebt doch mal im Online-Spielkatalog der Spielebox das Schlagwort „Erste Regelspiele“ ein:

opac.wienextra.at



ab 2



ERSTER OBSTGARTEN

Autor_in: Anneliese Farkaschovsky
Verlag: Haba
 für 2 bis 4 Spieler_innen
 ab 2 Jahren

Gemeinsam versuchen wir, Obst in einem Garten einzusammeln. Dabei hilft uns der Würfel, der anzeigt, was wir von den Bäumen pflücken dürfen. Gleichzeitig treibt er aber auch unseren Gegner, den Raben, voran. Würfeln, Figuren ziehen, Kooperation: „Erster Obstgarten“ integriert viele grundlegende Kompetenzen beim Spielen und eignet sich daher sehr gut als Einstiegsspiel für Kleinkinder. Ab 3 Jahren können die Kinder auch zu „Obstgarten“ übergehen, das etwas schwieriger ist. ✕

ab 3



JUNIOR SAGALAND

Autor_innen: Alex Randolph & Michel Matschoss
Verlag: Ravensburger
 für 2 bis 4 Spieler_innen
 ab 3 Jahren

Im Zauberwald sind neun magische Gegenstände versteckt. Reihum würfeln die Spieler_innen und ziehen mit der Spielfigur vorwärts. Glück und ein gutes Gedächtnis sind gefragt, um die Gegenstände zu den Besitzer_innen zurückzubringen. „Junior Sagaland“ ist ein kooperatives Merkspiel, das mit einer Spielvariante für ältere Kinder lange Spielspaß bietet. ✕

ab 3



MEMO LOTO SHOP

Autor_in: Antoine Gallee
Verlag: Djeco
 für 2 bis 4 Spieler_innen
 ab 3 Jahren

Auf der Einkaufsliste stehen vier Gegenstände, die es in den Geschäften zu holen gibt. Doch nur wer sich merkt, wo die eigenen Plättchen liegen, wird schnell mit den Einkäufen fertig sein. Durch das alltagsnahe Thema eignet sich „Memo Loto Shop“ gut als Brücke zwischen freiem Spiel und Regelspiel und ist dabei gleichzeitig ein Einstieg in die Welt der Memospiele. ✕

ab 3



PIN PON

Autor_in: Julie Bregest
Verlag: Djeco
 für 2 bis 5 Spieler_innen
 ab 3 Jahren

Tatütata! Das Feuerwehrauto ist auf dem Weg zum nächsten Einsatz. Gemeinsam würfeln die Spieler_innen mit dem Farbwürfel und ziehen das Auto auf der Strecke voran. Werden sie rechtzeitig beim Haus ankommen, um das Feuer zu löschen? Die entzückenden Tierillustrationen, der einfache Spielablauf und das bewegliche Feuerwehrauto machen „Pin Pon!“ zu einem anregenden Spielerlebnis für die jüngsten Spieler_innen. ✕

SPIELE AB 4

Ab 4 Jahren tauchen Kinder so richtig in die Welt der Brettspiele ein. Eine höhere Konzentrationsfähigkeit und mehr Ausdauer ermöglichen das Ausprobieren längerer Regelspiele.

Kinder in diesem Alter können **einfache Regeln einhalten und kleine taktische** Entscheidungen im Spielablauf treffen. Besonders interessant sind Spiele, die sich mit der **Lebenswelt der Kinder** auseinandersetzen und an deren Alltag und Umwelt anknüpfen. Brettspiele zu Themen wie Feuerwehr, Bauernhof, Natur, ... sind hier gut geeignet. Gleichzeitig fangen Kinder in diesem Alter an, in Märchen- und Fantasiewelten einzutauchen, die auch in vielen Spielen zu finden sind.

Im Spiel **erweitern Kinder ihren Wortschatz**, üben sich darin, Fragen zu stellen und zu beantworten und stillen damit ihren Wissensdurst. Die Auseinandersetzung mit Brettspielen fördert zahlreiche Fähigkeiten, die für den späteren Schuleinstieg hilfreich sind.

In diesem Altersabschnitt bleiben Erwachsene wichtige Spielpartner_innen für Kinder. Spielen ist gemeinsam verbrachte Zeit, die sehr wertvoll ist.

Mit 4 und 5 Jahren beginnen Kinder auch mit Gleichaltrigen Brettspiele zu spielen. Das soziale Miteinander ist für Kinder in diesem Alter ein spannendes Lernfeld: Das Brettspiel erfordert das gemeinsame Ausverhandeln und Einhalten der Spielregeln und ermöglicht das Ausprobieren von Rollen und Verhaltensweisen.

Für 4- und 5-jährige Kinder gibt es eine riesige Bandbreite an unterschiedlichen Brett- und Gesellschaftsspielen. Probiert einfache Lauf- und Würfelspiele mit ersten taktischen Entscheidungen, Geschicklichkeitsspiele und Kooperationsspiele sowie Brettspiele rund um Farben, Zahlen und Buchstaben aus! ✕



CARLA CAMEL

Autor_in: Sara Zarian
Verlag: Loki
für **1 bis 6** Spieler_innen
ab 4 Jahren

Am Eisstand stehen die Schlangen – da kommt Carla Caramel doch glatt ins Schwitzen. Zum Glück helfen ihr jedoch die Spieler_innen mit etwas Würfelglück und guter Planung dabei, die anstehenden Kinder schnell zu bedienen. Doch zu viel Zeit sollten sie sich nicht lassen, denn die Sonne strahlt und wenn das Eis zu lange steht, schmilzt es davon. „Carla Caramel“ ist ein sehr liebevoll gestaltetes kooperatives Spiel, das einen schönen Einstieg in einfache taktische Entscheidungen bietet. ✕



DOUZANIMO

Autor_in: Sébastien Decad
Verlag: Djeco
für **2 bis 4** Spieler_innen
ab 5 Jahren

Löwe, Affe, Panda und Nashorn tummeln sich im Dschungel, doch im dichten Gestrüpp ist nur ein Teil ihrer Gesichter zu sehen. Gemeinsam suchen die Spieler_innen unter den Plättchen in der Mitte die fehlenden Stücke heraus. Doch aufgepasst: Die Zeit läuft, denn nach 4 Runden wollen alle Tiere zusammengebaut sein! Teamwork, Konzentration und Merkfähigkeit sind gefragt, um am Ende als Gruppe gegen das Spiel zu gewinnen. „DouZanimo“ ist ein trickreiches Memo-Spiel, das mit Spaß und Nervenkitzel alle gemeinsam herausfordert. ✕

ab 5



GIGAMON

Autor_innen: Johann Roussel & Karim Aouidad
Verlag: Mirakulus
 für **2 bis 4** Spieler_innen
 ab **5** Jahren

Mit „Gigamon“ erwartet die Kinder ein etwas anderes Memospiel. Wie gewohnt werden zwei Plättchen aufgedeckt – doch mit jedem Paar aktiviert man auch die Sonderfähigkeit des gefundenen Wesens. Geschickt genutzt, helfen diese die mystischen Gigamon anzulocken. Eine einfache Veränderung, die den bekannten Klassiker taktischer und spannender macht. ✕

ab 5



PLANKEN-PLUMPSE

Autor_innen: Florian Sirieix & Benoit Turpin
Verlag: Ravensburger
 für **2 bis 4** Spieler_innen
 ab **5** Jahren

Wenn sich Elefanten auf einem Schiff um einen Piratenschatz streiten, wird es eng. Alle müssen auf die Planke und bangen darum, nicht ins Wasser geschmissen zu werden. Ihr deckt Karten auf. Wer dabei zum richtigen Zeitpunkt aufhört, darf den Gegner_innen Ballast zuschieben. Doch riskiert jemand zu viel und deckt die gleiche Karte zweimal auf, muss der eigene Elefant voranschreiten. „Planken-Plumpser“ bietet viel Nervenkitzel – denn wer zuerst ins Wasser fällt, verliert. Dabei lernen die Kinder Risiken abzuschätzen, und auch Fingerspitzengefühl ist gefragt. ✕

SPIELE AB 6

Die Volksschulzeit beginnt! Im Alter von 6 bis 7 Jahren sind Brettspiele eine tolle Unterstützung beim Lernen und ein spannender Ausgleich zu Schule und Hausaufgaben.

Was sagt mir die Altersangabe auf der Spielschachtel? Brettspiele mit einer Altersangabe ab 5 und 6 Jahren erfordern meist noch keine oder geringe Lesekenntnisse und eignen sich für Vorschulkinder und Erstklässler_innen. Eine Altersangabe ab 7 Jahren weist darauf hin, dass zum Spielen oft bereits Lesekenntnisse notwendig sind.

Jedes Brettspiel hat unterschiedliche Anforderungen an Kinder und fördert, was es fordert. **Gelernt wird beim Brettspielen daher immer!** Ein zu offensichtliches Lernziel hingegen kann den Spielspaß mindern.

Brettspiele für 6- bis 7-Jährige fördern vieles:

- Erstes Rechnen, den Umgang mit Mengen, Geldwerten, Längen, Zeiteinheiten oder geometrischen Grundformen
- Logisches Denken und Reihenfolgen bilden
- Aufmerksamkeit, Konzentration und Merkfähigkeit
- Hörverständnis und Wortschatz
- Erstes Schreiben und Lesen
- Auge-Hand-Koordination, Feinmotorik
- Raum-Lage-Verständnis, Unterscheidung von Links und Rechts
- Problemlösendes Denken und taktische Entscheidungen

ab 6



GOLDEN EI

Autor_in: Oliver Igelhaut
Verlag: Igel Spiele
 für **1 bis 4** Spieler_innen
 ab **6** Jahren

Ein gefährlicher Fuchs ist den Hasen auf der Spur und das Gasthaus „Golden Ei“ ist der Ort, der ihnen Sicherheit bietet. Doch der Weg dorthin ist weit und erfordert das gute Gedächtnis der Spieler_innen. Auf doppelseitigen Karten hoppeln die Hasen dahin, wenn sie bunte Eier sehen, doch decken die Kinder die Pfoten auf, kommt der Fuchs näher. Da ist es gar nicht so leicht, den Überblick zu behalten. „Golden Ei“ ist ein kniffliges kooperatives Memospiel, das mit lustigen Helferkarten erweitert werden kann, damit es lange spannend bleibt. ✕

ab 7



KARAK

Autor_innen: Roman Hladik & Peter Mikša
Verlag: Kosmos
 für **2 bis 5** Spieler_innen
 ab **7** Jahren

Es geht hinab in die tiefen Katakomben von Karak! In den Labyrinthen unter dem Schloss liegen zahlreiche Schätze verborgen, aber auch Monster lauern in den Gängen auf die Held_innen. Mutig müsst ihr voranschreiten und die unentdeckten Wege erkunden, um Ausrüstung und Schlüssel zu finden, denn nur so könnt ihr die wertvollen Schatztruhen aufsperrern und die Monster bekämpfen. Wer auf diesen Pfaden am meisten Gold und Juwelen einsammelt und den Drachen besiegt, wird in diesem spannenden Abenteuerspiel Held_in von Karak. ✕

ab 7



MANTIS

Autor_innen: Ken Gruhl & Jeremy Posner
Verlag: Exploding Kittens/Asmodee
 für **2 bis 6** Spieler_innen
 ab **7** Jahren

Karten stehlen oder Punkte sichern? Bei diesem kunterbunten Spiel versuchen die Spieler_innen schnell zehn Punkte zu sammeln. Auf der Rückseite der Karten sind drei Farben abgebildet, doch nur eine davon ist auch auf der Vorderseite zu sehen! Will ich lieber gleichfarbige Karten bei den Mitspielenden stibitzen oder doch die eigenen Insektenkarten absichern? „Mantis“ ist ein Spiel mit viel Interaktion und sorgt für Spannung und Nervenkitzel. ✕

ab 6



MIT QUACKS & CO NACH QUEDLINBURG

Autor_in: Wolfgang Warsch
Verlag: Schmidt Spiele
 für **2 bis 4** Spieler_innen
 ab **6** Jahren

Auf nach Quedlinburg! In dieser Junior-Variante des beliebten „Die Quacksalber von Quedlinburg“ sind die Spieler_innen Teil eines Wettlaufs. Jede Runde ziehen die Spieler_innen Futterchips aus ihrem Beutel, die ihr Tier auf dem Weg voranbringen und verschiedene Bonusaktionen erlauben. Doch im Beutel verstecken sich auch Traumchips. Diese zwingen uns zum Aussetzen – aber mit drei davon dürfen wir neue Futterchips kaufen und so unseren Beutel verbessern. Mit übersichtlichen Regeln, schönem Material und einer guten Mischung aus Glück und Taktik bietet „Mit Quacks & Co.“ einen zugänglichen Einstieg in die Welt der Strategiespiele. ✕

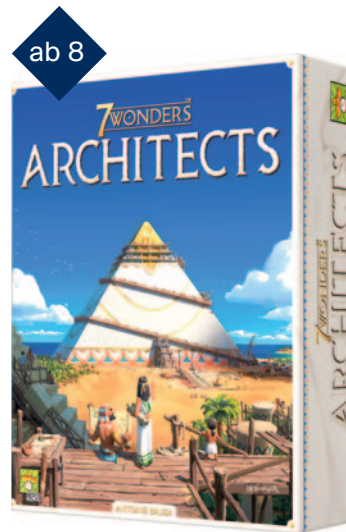
SPIELE AB 8

Ab 8 Jahren beginnen Kinder sich in die Mitspieler_innen hineinzusetzen und ihre Spielstrategien zu verstehen oder sogar zu durchschauen. Sie verfolgen ihre eigenen Strategien und sind dadurch auch für Erwachsene ein forderndes Gegenüber im Spiel.

Spiele, die ab 8 Jahren klassifiziert sind, gelten in der Regel als **Familien-spiele**. Oft richten sich diese aber auch schon an erwachsene Spieler_innen. Viele Spieleklassiker sind ebenfalls ab 8 Jahren eingestuft. In dieser Altersgruppe wollen Kinder ihr bisheriges Wissen und ihre Fähigkeiten vertiefen.

Interessant sind Spiele zu Themen wie: Geografie, Biologie, Rechnen oder Sprache – denn Brettspiele fördern Interessen und Begabungen! Und auch die Spielarten sind vielfältig: taktische und strategische Spiele landen hier genauso am Spieltisch wie Karten-, Würfel- oder Detektivspiele.

Ein besonderes Erlebnis bieten Kooperationsspiele, bei denen gemeinsam gegen das Spiel gespielt wird. Dabei gewinnen die Spieler_innen nur, wenn die Gruppe zusammenhält und gemeinsam über ihre Strategie entscheidet. Entdeckt lustige kooperative Spiele auf Seite 22.



7 WONDERS ARCHITECTS

Autor_in: Antoine Bauza
Verlag: Repos/Asmodee
für **2 bis 7** Spieler_innen
ab 8 Jahren

Schlüpf in die Rolle von Architekt_innen und errichtet eines der sieben Weltwunder. Die Pyramiden von Gizeh, den Koloss von Rhodos oder doch lieber den Leuchtturm von Alexandria? In jeder Runde stehen drei Karten zur Auswahl, die euch beim Bau eures Weltwunders helfen. Doch behaltet eure Nachbar_innen im Auge, damit diese euch die besten Karten nicht vor der Nase wegschnappen. „7 Wonders Architects“ ist ein taktisches Spiel mit einfachen Regeln und bietet viel Spielspaß für die gesamte Familie. ✕



MY LIL' EVERDELL

Autor_innen: James Wilson & Clarissa Wilson
Verlag: Pegasus Spiele
für **1 bis 4** Spieler_innen
ab 8 Jahren

Im beschaulichen Tal „Everdell“ verfolgt ihr das Leben der Waldbewohner_innen im Wandel der Jahreszeiten. Lernt die Mäusekönigin, den fleißigen Hasen in seinem Spielzeuggeschäft oder die Kröte mit ihren Bootstaxi-Service kennen und taucht in eine Welt ein, die euch bezaubern wird. „My Lil' Everdell“ ist ein Worker-Placement-Spiel für Einsteiger_innen, bei dem ihr mit euren Spielfiguren die verschiedenen Waldfelder nutzt, um Ressourcen zu sammeln. Mit diesen kauft ihr euch Gebäudekarten und lasst neue Bewohner_innen in euer Dorf einziehen. Wer am Ende die besten Karten und die meisten Siegpunkte besitzt, gewinnt. ✕



NEXT STATION: LONDON

Autor_in: Matthew Dunstan
Verlag: HCM Kinzel
 für **1 bis 4** Spieler_innen
 ab **8** Jahren

Achtung, Zug fährt ab! In diesem flotten Zeichenspiel bauen die Spieler_innen auf ihren Stadtplänen ein U-Bahn-Netz. Die Spielkarten geben dabei an, welche Stationen angefahren werden können. Doch wie verbinde ich diese am besten, um viele Punkte zu bekommen? Vorausplanung, Taktik und etwas Glück sind gefragt, um die vier verschiedenfarbigen U-Bahn-Linien quer durch die Stadt zu führen. Mehrere Spielvarianten sorgen für Abwechslung und immer neue Herausforderungen. ✕



PATCHWORK

Autor_in: Uwe Rosenberg
Verlag: Lookout
 für **2** Spieler_innen
 ab **8** Jahren

Stoffstück an Stoffstück fügen die Spieler_innen zusammen, um eine kunterbunte Patchwork-Decke zu gestalten. Abwechselnd wählen sie eines der Legeteile aus und puzzeln es auf dem eigenen Spielbrett ein. Bezahlt werden die Flicker mit Knöpfen, das Einnähen kostet wiederum Zeit. Für die Spieler_innen gilt es daher eine perfekte Balance zwischen Zeit und Geld zu finden, denn die besten Legeteile sind auch dementsprechend kostspielig. Wer wird am Ende die wertvollste Decke mit den wenigsten Löchern zusammengenäht haben? ✕

SPIELE AB 10

Ab 10 Jahren steht eine riesige Bandbreite an Brett- und Gesellschaftsspielen zur Verfügung. Hier ist für jeden Geschmack das richtige Spiel dabei!

Das passende Spiel für jeden Spieltyp:

- Miteinander sprechen, Geschichten erzählen, fabulieren, Begriffe erklären und erraten oder die Mitspieler_innen einschätzen – diese Aspekte stehen bei **Kommunikationsspielen** im Mittelpunkt.
- Ob Frage- und Antwortkarten, Ländersuche auf einer Weltkarte oder Logikaufgaben – **Quiz- und Wissensspiele** gibt es in den unterschiedlichsten Varianten.
- Für Spieler_innen, die gerne vorausplanen und sich Spielzüge überlegen, sind **Strategie- und Taktikspiele** interessant.

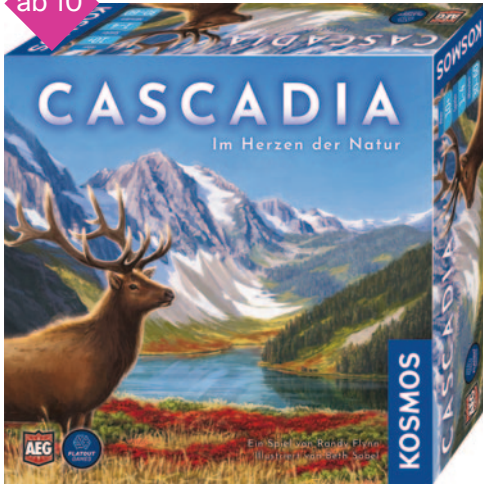
Spieler_innen setzen Arbeiter_innen für Aktionen ein, erproben Handel- und Marktsituationen, führen Versteigerungen durch, stellen Kartendecks zusammen oder bilden in Legespielen große Plättchenlandschaften.

- **Detektiv-, Rätsel- und Abenteuerspiele** fordern logisches Denken, gute Planung und eine gehörige Portion Mut. Stürzt euch ins Abenteuer!
- Zu zweit am Spieltisch? Einige Verlage bieten eigene Spielserien an, die **speziell für zwei Spieler_innen** entwickelt wurden.

Natürlich gibt es noch viele weitere Spielkategorien zu entdecken: Würfelspiele, Bluffspiele, Kartenspiele, Stichspiele, Kooperationsspiele und und und ...



ab 10

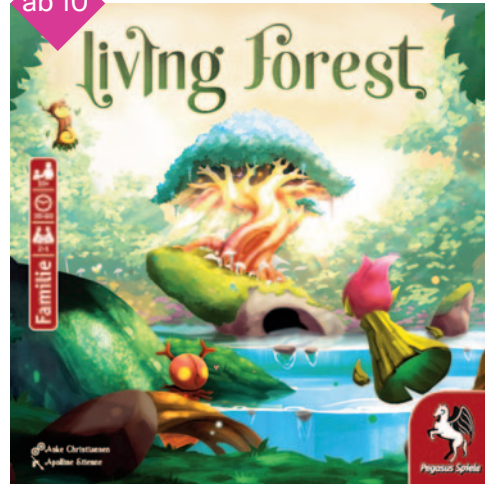


CASCADIA

Autor_in: Randy Flynn
Verlag: Kosmos
 für **1 bis 4** Spieler_innen
 ab **10** Jahren

Auf in die Natur! In „Cascadia“ gestaltet ihr euer eigenes Ökosystem und schafft Lebensräume für wilde Tiere. Nach und nach puzzelt ihr Plättchen in eure Landschaft ein und versucht dabei die Wünsche der Tiere möglichst gut zu erfüllen. Die Bären möchten in Paaren leben, während der Bussard doch eher ein Einzelgänger ist und die Lachse schwimmen am liebsten als Schwarm den Fluss hinunter. Wer geschickt kombiniert, dabei große Landschaftsgebiete baut und die Wünsche der Tierarten im Blick behält, wird am Ende mit vielen Siegpunkten belohnt. ✘

ab 10



LIVING FOREST

Autor_in: Aske Christiansen
Verlag: Pegasus Spiele
 für **2 bis 4** Spieler_innen
 ab **10** Jahren

Ein Brand bedroht die Bewohner_innen eines mystischen Waldes. Ihr schlüpft in die Rolle von Naturgeistern, um die Gefahr einzudämmen. Löscht die Flammen, forstet den Wald mit neuen Bäumen auf, sammelt magische Blüten und gebt dem Wald seine Kraft zurück. Besonders reizvoll an „Living Forest“ ist der bunte Mix aus verschiedenen Spielmechanismen mit viel Interaktion. Herausragend schön illustrierte Karten und ansprechendes Spielmaterial sorgen für einen reibungslosen und zauberhaften Ausflug in den Wald. ✘

ab 8

ab 10



SMART 10 & SMART 10 FAMILY

Autor_innen: Arno Steinwender & Christoph Reiser
Verlag: Piatnik
 für **2 bis 8** Spieler_innen
 ab **8** bzw. **10** Jahren

„Smart 10“ ist ein Quizspiel der ganz besonderen Art. Zu jeder Frage gibt es 10 Antwortmöglichkeiten, von denen manche richtig und manche falsch sind. Reihum tippen die Spieler_innen auf eine der Antworten und sammeln so Punkte ein. Doch aufgepasst: Eine falsche Antwort und alle in dieser Runde gewonnen Punkte sind verloren! Bei der „Smart 10 Family“-Variante sind auch Kinder ab 8 Jahren schon beim Quiz mit der gesamten Familie mit dabei. ✘

ab 10



SPACESHIP UNITY

Autor_innen: Ulrich Blum & Jens Merkl
Verlag: Pegasus Spiele
 für **2 bis 4** Spieler_innen
 ab **10** Jahren

Wenn die Wohnung zum Raumschiff wird, ist Spannung angesagt. In Spaceship Unity werden Staubsauger, Bestecklade und Rollläden zum Sprungantrieb, Kabelschacht oder Schildgenerator verwandelt. Und damit begeben sich die Spieler_innen über verschiedene Level hinweg auf Abenteuer im Weltraum. Egal ob Kabel ausrollen, Wasser ins Waschbecken einlassen oder Socken im Raum herumwerfen, hier werden Alltagsobjekte in lustige und kuriose Aufgaben verwickelt. Ein außergewöhnliches Abenteuerspiel, das man auf jeden Fall ausprobieren sollte. ✘

SPIELE FÜR VIELE

Ein Spiel für zwei bis vier Personen zu finden ist ganz einfach. Doch was tun, wenn sechs oder mehr Spieler_innen am Spieltisch sitzen?

Kommunikative Spiele und Spiele bei denen Begriffe-Raten, Zeichnen oder Pantomime im Fokus stehen, sind die Klassiker unter den Großgruppenspielen. Meist sind auch Quizspiele und Spiele, die in Teams gespielt werden, für große Runden geeignet.

Tipp: Zu vielen erfolgreichen Spielen für viele Spieler_innen gibt es auch **Kindervarianten**, die mit einfacheren Begriffen und Fragen ausgestattet sind.

Besonders wichtig ist es, lange Wartezeiten zwischen den Zügen für die Spieler_innen zu vermeiden. Wer gerne taktische und strategische Spiele spielt, kann in größeren Runden auf Brettspiele mit einem **Drafting-Mechanismus** zurückgreifen. Dabei wählen die Spieler_innen gleichzeitig eine Karte aus ihren Handkarten aus und geben den Rest an den die Nachbar_in weiter. Da alle zur selben Zeit am Zug sind, gibt es so gar keine Wartezeiten.



FUN FACTS

Autor_in: Kasper Lapp
Verlag: Repos Production/Asmodee
für **4 bis 8** Spieler_innen
ab 8 Jahren

Wie viele Tage möchtest du auf dem Mond verbringen? Und wie viele Pflanzen stehen in deiner Wohnung? In „Fun Facts“ beantwortet ihr Runde für Runde verschiedenste Fragen und ordnet eure Antworten gleichzeitig im Vergleich zu denen der Mitspieler_innen in einer Reihe ein. Du glaubst du hast die meisten Schlüssel am Schlüsselbund? Dann kommt dein Antworttäfelchen ganz oben in die Reihe. So sortiert ihr alle euer Täfelchen ein, bevor ihr alle umdreht und schaut, ob ihr einander richtig eingeschätzt habt. „Fun Facts“ ist zugänglich, witzig und eignet sich auch super in Runden mit Personen, die sonst nicht so viel spielen. ✕



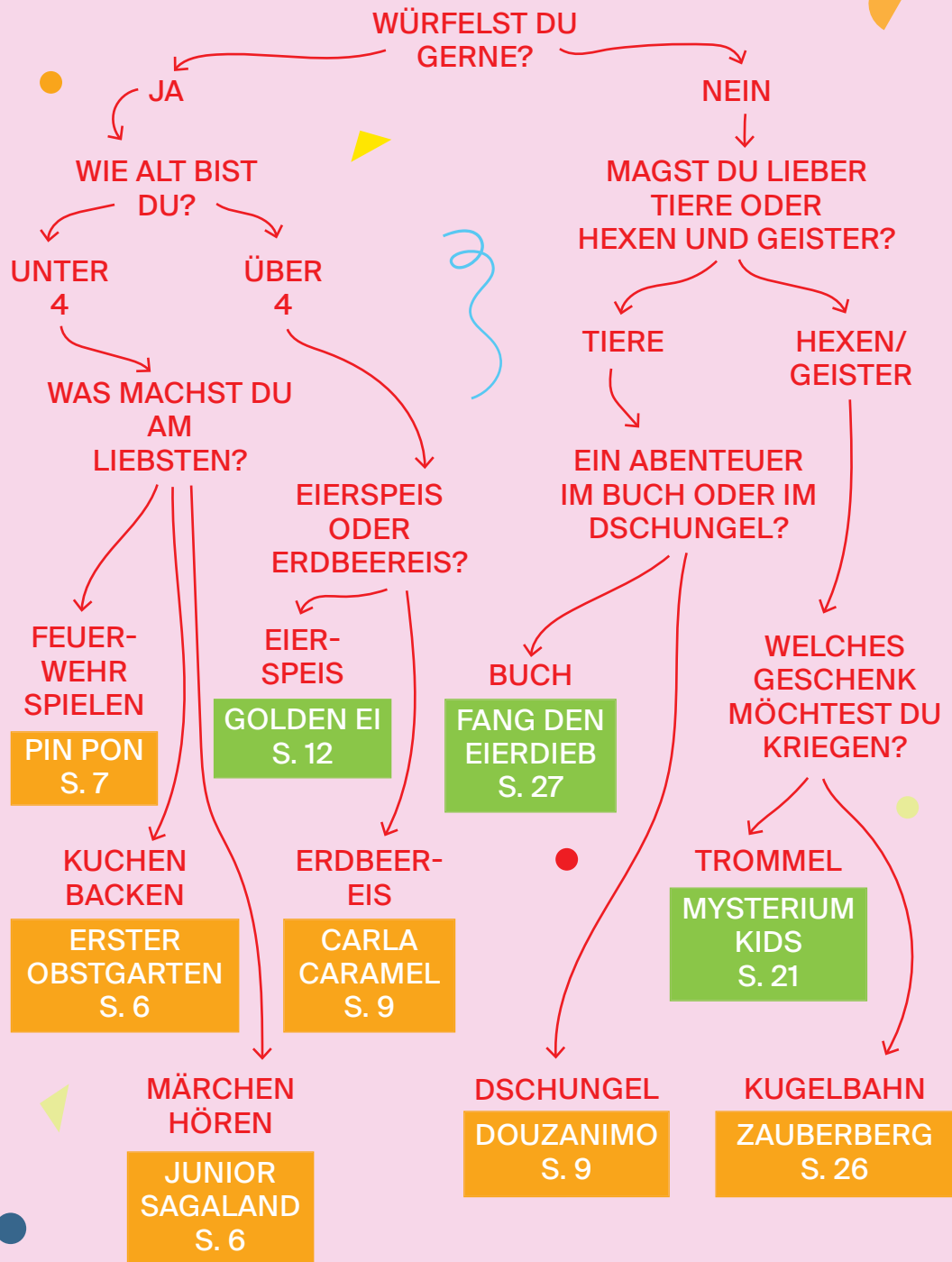
MYSTERIUM KIDS

Autor_innen: Antonin Boccara & Yves Hirschfeld
Verlag: Libellud & Space Cow/Asmodee
für **2 bis 6** Spieler_innen
ab 6 Jahren

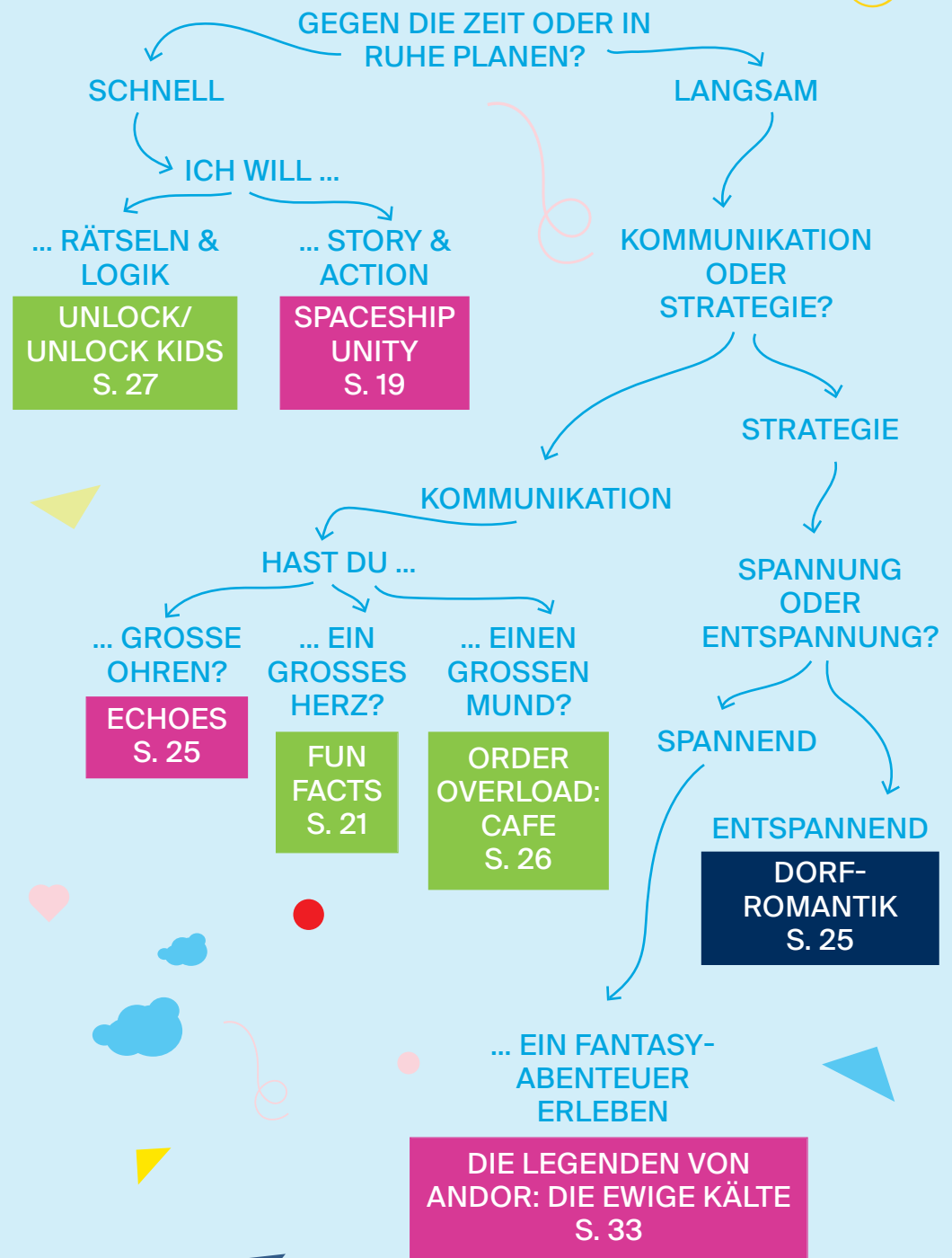
Wo hat Kapitän Buh nur seinen Schatz versteckt? Eine Person schlüpft in die Rolle des Geistes und macht mit einem Tamburin ein Geräusch nach. Die anderen Spieler_innen hören gut zu und versuchen danach herauszufinden, welcher der sechs ausliegenden Gegenstände gemeint sein könnte. In der Gruppe wird dabei fleißig beratschlagt und gemeinsam geraten. Das Musikinstrument und das Hör-Element machen „Mysterium Kids“ zu einem ganz besonderen Spielerlebnis für große Gruppen. ✕

DU SUCHST ...

... EIN KINDERSPIEL?



... EIN FAMILIENSPIEL?



ZUSAMMEN GEGEN DAS SPIEL

Bei kooperativen Spielen treten die Spieler_innen **gemeinsam gegen das Brettspiel** an. Das Miteinander steht dabei im Vordergrund und sorgt für ein besonderes Spielerlebnis:

- Die Spieler_innen helfen zusammen und sprechen sich ab, wie sie strategisch vorgehen möchten.
- Kommunikation spielt bei kooperativen Spielen eine besondere Rolle, da die Spieler_innen sich oft austauschen, was die nächsten Schritte sind.
- Gewinnen und Verlieren wird zum Gruppenerlebnis. Das ist für viele nicht nur eine willkommene Abwechslung zum Spielen gegeneinander, sondern hilft auch, wenn Kinder mitspielen, die sich mit Verlieren (noch) etwas schwertun.
- Der Wettkampf steht nicht im Vordergrund – das Miteinander ist wichtiger als das Gegeneinander.

Neben reinen Kooperationsspielen gibt es auch Varianten, bei denen Spieler_innen sowohl gegeneinander, als auch miteinander in Teams spielen oder unterschiedliche Zielvorgaben erhalten. Sie schlüpfen in verschiedene Rollen und schätzen dabei die Mitspieler_innen ein – das sorgt bei diesen Spielen für besondere Spannungsmomente.

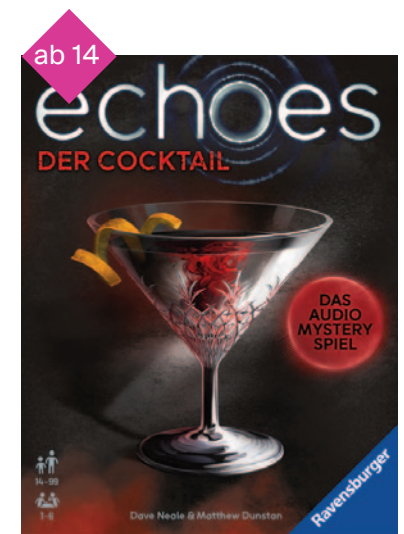
Eine besondere Art der Kooperationsspiele sind Escape Room-Brettspiele. Diese bringen die beliebten Rätselräume auf den Spieltisch.



DORF- ROMANTIK

Autor_innen: Lukas Zach & Michael Palm
Verlag: Pegasus Spiele
für **1 bis 6** Spieler_innen
ab 8 Jahren

„Dorfromantik“ ist ein Legespiel, bei dem die Spieler_innen gemeinsam an einer Stadt bauen. Im Team versuchen sie die Plättchen möglichst passend aneinander zu legen, um am Ende viele Siegpunkte zu erhalten und vielleicht sogar den eigenen Highscore zu knacken. Es wird diskutiert und verhandelt, die Spieler_innen bringen ihre Ideen ein und am Ende wird für jedes Teilchen – hoffentlich – der perfekte Platz gefunden. Durch den Kampagnen-Modus können die Spielenden selbst entscheiden, wie das Spiel weitergehen soll. Fünf Päckchen mit Zusatzmaterial beinhalten zudem Überraschungen, die das Spiel immer wieder aufs Neue verändern. ✕



ECHOES

Autor_innen: Dave Neale & Matthew Dunstan
Verlag: Ravensburger
für **1 bis 6** Spieler_innen
ab 14 Jahren

„Echoes“ ist wie ein Hörspiel, das in viele kleine Teile zerstückelt wurde. Gemeinsam tauchen die Spieler_innen in die Geschichte ein und versuchen durch akustische Hinweise, Geräusche und Gesprächsfetzen das Geheimnis zu lösen. Dabei steht das Erlebnis im Vordergrund, denn es gibt kein wirkliches Gewinnen oder Verlieren. „Echoes“ ist ein Mystery-Detektivspiel, bei dem die Spielgruppe durch Zuhören eine Geschichte erlebt. Werden die Spieler_innen gemeinsam dem Geheimnis auf die Schliche kommen? ✕

ab 6



ORDER OVERLOAD: CAFE

Autor_in: Jun Sasaki
Verlag: Oink Games
für **2 bis 6** Spieler_innen
ab 6 Jahren

Im Café ist einiges los! Am Anfang jeder Runde werden die Bestellungen der Gäste vorgelesen. Ein Eiskaffee ohne Eiswürfel, der extravagante Bubble Milk Tea oder einfach nur ein Glas Milch. Nun sind die Spieler_innen an der Reihe, denn diese müssen sich gemeinsam an alle Wünsche der Besucher_innen erinnern. „Order Overload: Cafe“ ist ein außergewöhnliches und lustiges kooperatives Memospiel, bei dem Spieler_innen jeden Alters ziemlich ins Schwitzen kommen können. ✕

ab 5



ZAUBERBERG

Autor_innen: Jens-Peter Schliemann & Bernhard Weber
Verlag: Amigo
für **1 bis 4** Spieler_innen
ab 5 Jahren

Wenn eine Kugelbahn zur Spielfläche wird, zieht es Kinder sofort an den Spieltisch. Gemeinsam helfen sie Zauberehrlingen, den Berg hinab zu wandern. Dabei kommen die mysteriösen Irrlichter zum Einsatz: kleine Kugeln, die am oberen Ende des Spielplans eingesetzt mal den linken und mal den rechten Weg einschlagen. Treffen sie auf eine Zauberehrling-Figur, darf diese weiter Richtung Ziel wandern. Doch leider sind auch die bösen Hexen auf dem Weg zum Fuß des Berges und freuen sich ebenfalls, wenn sie vom Irrlicht getroffen werden. Ein spannender kooperativer Wettlauf mit einem tollen Hingucker als Spielplan. ✕

ab 6



FANG DEN EIERDIEB

Autor_innen: Roméo Hennion & Jean-Philippe Sahut
Verlag: Board Game Box
für **1** Spieler_in (oder ein Team)
ab 6 Jahren

„Fang den Eierdieb“ ist eine Detektivgeschichte im Buchformat. Alleine oder im Team blättern sich die Spieler_innen Seite für Seite durch das Abenteuer und treffen Entscheidungen, die den Verlauf der Handlung beeinflussen. In der „Mein erstes Abenteuer“-Serie sind bereits mehrere Geschichten erschienen. Das Spielprinzip bleibt dabei immer gleich und so kann beim nächsten Buch sofort losgespielt werden. Die kindgerechte Aufmachung und die einfache Handhabung mit Drehrädern und dreigeteilten Seiten, machen das Spiel zu einem perfekten Einstieg für junge Rätselfans. ✕

ab 6

ab 10



UNLOCK/ UNLOCK KIDS

Autor_in: Cyril Demaegd
Verlag: Space Cowboys
für **1 bis 6** Spieler_innen
ab 10 Jahren

Autor_innen: Marie & Wilfried Fort
Verlag: Space Cowboys
für **1 bis 4** Spieler_innen
ab 6 Jahren

Als einer der beliebtesten Vertreter der Escape Room-Spiele hat sich die Serie „Unlock“ bereits einen Namen gemacht. Mit Hilfe eines Kartenstapels tauchen wir in verschiedene Welten ein. Historische Settings, Popkultur oder Fantasywelten, die Abenteuer sind so vielfältig, wie die Rätsel, die darin enthalten sind. Und seit 2022 gibt es die Serie mit „Unlock Kids“ nun auch für Kinder. Mit wenig Text können sich jüngere Spieler_innen auch an diesem thematischen Detektivspiel erfreuen. ✕

SO EIN GLÜCK – VOM GEWINNEN UND VERLIEREN

Beim Brettspielen lernen Kinder, dass sie nicht immer gewinnen können, aber wenn, dann ist es ein tolles Erlebnis.

Gewinnen und Verlieren lösen jede Menge **Emotionen** aus: Freude, Enttäuschung, Wut und Glück sind im Spiel oft nur einen Würfelwurf voneinander entfernt. Kinder reagieren unterschiedlich aufs Gewinnen und Verlieren.

Brettspiele bieten die Möglichkeit, sich im **Umgang mit den eigenen Gefühlen** und Emotionen zu üben.

Vorsicht: Sätze wie „Der_die Verlierer_in muss eine Runde ums Haus laufen“ sind kontraproduktiv. Verlieren soll nicht auch noch bestraft werden! Besser: „Der_die Verlierer_in darf in der nächsten Runde Startspieler_in sein“.

„Soll ich mein Kind gewinnen lassen?“ Nein, denn Kinder merken, wenn nicht ehrlich gespielt wird. Sie sollen die Möglichkeit erhalten, aus eigener Kraft ein Spiel zu gewinnen. **Mit einer schwierigeren Variante** für Erwachsene oder einem Startvorteil für die Kinder haben alle die gleiche Chance zu gewinnen!

Oft lässt sich auch bei der **Spiel-auswahl** gegensteuern: Spiele bei denen Siegpunkte oder Ressourcen gesammelt werden bieten für alle Spieler_innen Erfolgserlebnisse und am Spielende kann gemeinsam gezählt und verglichen werden. Spiele mit einem Zieleinlauf, bei dem nur die erste Figur gewinnt sind hingegen weniger gut geeignet.

Führt ein gemeinsames **Gewinnritual** ein, in dem ihr euch gegenseitig gratuliert. Das macht das Spielende zu einem besonderen Erlebnis für alle.

Damit es noch mehr Gewinner_innen gibt, spielt, nachdem der_die Gewinner_in im Ziel ist, auch den zweiten, dritten, vierten Platz aus.

Probiert doch mal ein **Kooperations-spiel** aus und spielt gemeinsam als Team gegen das Spiel. So wird das Gewinnen und Verlieren zum spannenden Gruppenerlebnis.

ab 5



FUNKELSCHATZ

Autor_innen: Günter & Lena Burkhardt
Verlag: Haba
für **2 bis 4** Spieler_innen
ab 5 Jahren

So tolle Funkelsteine! Die Drachenkinder haben einen Eiskristall gefunden, in dem lauter Edelsteine eingeschlossen sind. Jetzt liegt es an den Spieler_innen möglichst viele Edelsteine zu sammeln. Reihum entfernen die Spieler_innen einen Eisring nach dem anderen, wodurch die Steine runterfallen. Doch nur wer auf die richtige Farbe tippt, kriegt auch etwas von der Beute ab! Durch das Einsammeln der Beute haben alle Kinder am Ende des Spiels einen großen Berg voller funkelder Steine vor sich und können gemeinsam Zählen und die Mengen vergleichen. ✕

ab 5



RUTSCH & FLUTSCH

Autor_innen: Joel Escalante & Rafael Escalante
Verlag: Game Factory
für **2 bis 4** Spieler_innen
ab 5 Jahren

Schildkröte Max genießt einen Badetag am See. Die Spieler_innen sind mit dabei und schnippen ihn abwechselnd ins kühle Wasser. Je näher Max beim Wasserloch zum Liegen kommt, desto mehr Memo-Plättchen dürfen sie umdrehen. „Rutsch & Flutsch“ spricht mit Feinmotorik- und Memoelementen unterschiedliche Kompetenzen an und sorgt dadurch für regelmäßige Erfolgserlebnisse bei den mitspielenden Kindern. ✕

ALLES RUND UMS SCHUMMELN IM SPIEL!

Im Alter von **3,5 bis 4 Jahren** entwickeln Kinder die Fähigkeit, auch einmal nicht die Wahrheit zu sagen.

Wenn Kinder beim Spielen öfter flunkern und mogeln, kann das **unterschiedliche Gründe** haben. Vielleicht ist das Kind von den Aufgabenstellungen des Spiels überfordert? Versucht, das Spiel an die Fähigkeiten des Kindes anzupassen.

Schummeln darf auch Spaß machen! Brett- und Kartenspiele bieten eine Möglichkeit, sich auf spielerische Art mit dem Thema auseinanderzusetzen:

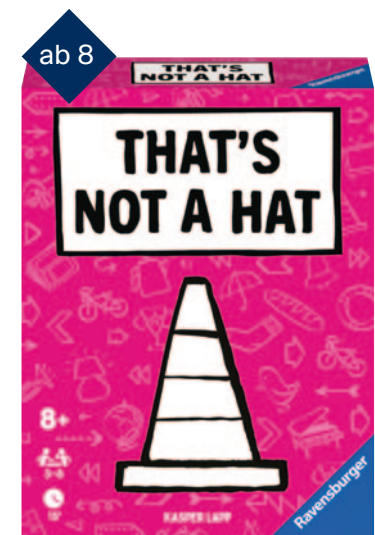
- Lasst das Spiel einmal bewusst aus den Fugen geraten. Schummelt, was das Zeug hält und beobachtet, was passiert.
- Kinder lernen auch beim Schummeln und Lügen! Sich in andere hineinzusetzen und Mimik, Sprache und Stimme anzupassen, ist für Kinder eine große Herausforderung.
- Schummeleien sollen die Ausnahme bleiben. Wer ehrlich spielt und sich an die Regeln hält, sollte dafür gelobt werden.



SCHUMMEL HUMMEL

Autor_in: Emely & Lukas Brand
Verlag: Drei Magier
für **3 bis 5** Spieler_innen
ab 7 Jahren

Wer wird am schnellsten alle Karten los? Reihum legen die Spieler_innen passende Blütenkarten ab. Wer geschickt ist, kann die Karten aber auch „wegschummeln“ – Karten unter den Tisch fallen lassen, im Ärmel verstecken oder einfach mehrere Karten ausspielen, alles ist erlaubt! Doch Vorsicht: Der Wächter-Wurm ist den Schummler_innen auf der Spur und möchte sie auf frischer Tat ertappen! ✕



THAT'S NOT A HAT

Autor_in: Kasper Lapp
Verlag: Ravensburger
für **3 bis 8** Spieler_innen
ab 8 Jahren

Reihum werden bei diesem flotten Merkspiel verdeckte Geschenke an die linken und rechten Nachbar_innen weitergegeben. Konzentration ist gefragt, denn ständig ändern sich die Positionen der Gegenstände. Habe ich eine Banane vor mir liegen oder war es doch die Gitarre? Es muss jedoch nicht immer die Wahrheit gesagt werden: Eine Person, die nicht mehr weiß, was sich unter der vor ihr liegenden Karte befindet, kann einfach bluffen und das Geschenk den anderen unterjubeln. Bei diesem spaßigen Kartenspiel ist Chaos vorprogrammiert! ✕

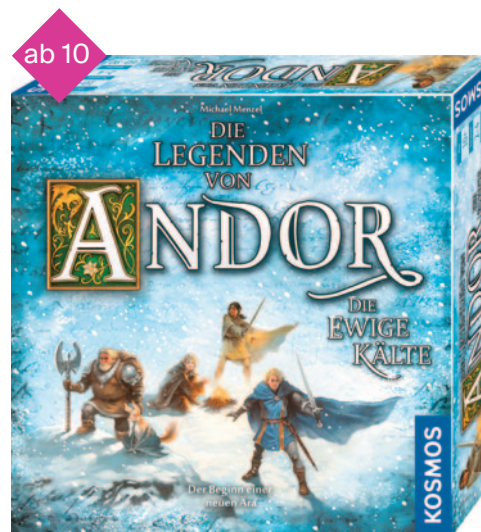
DIVERSITÄT IM BRETTSPIEL

Sowohl die Personen, die an Spielen beteiligt sind, als auch die Spieler_innen selbst werden diverser. Und das merkt man auch an vielen Spielen, die auf den Markt kommen.

Die Darstellungen in Spielen werden vielfältiger, so wie es die Spieler_innen selbst sind. Egal ob Geschlecht, Hautfarbe oder Alter – wie Personen dargestellt werden, verändert sich.

Das ist schön und wichtig, denn besonders für Kinder ist es bestärkend, sich selbst im Spiel zu sehen und Figuren auszusuchen, die ihnen entsprechen.

Ihr wollt eure eigene Spielwelt erschaffen? Probiert doch mal ein Rollenspiel für Kinder aus, in der ihr euer Spielsetting so frei und vielfältig gestalten könnt, wie ihr wollt.



DIE LEGENDEN VON ANDOR: DIE EWIGE KÄLTE

Autor_in: Michael Menzel
Verlag: Kosmos
für **2 bis 4** Spieler_innen
ab 10 Jahren

Als Krieger_innen, Zwerg_innen und Magier_innen ziehen die Spieler_innen durch Andor. In verschiedenen Abenteuern erleben sie Geschichten und versuchen gemeinsam, Strategien zu finden, um das Land Andor vor verschiedensten Bedrohungen zu beschützen. Die Legenden von Andor ist eine mehrteilige Serie mit unterschiedlichen Abenteuern. Mit Andor Junior können auch jüngere Spieler_innen ab 7 in die Fantasywelt eintauchen. ✕



CHALLENGERS!

Autor_innen: Johannes Krenner & Markus Slawitschek
Verlag: 1 More Time Games
für **1 bis 8** Spieler_innen
ab 8 Jahren

Ein unvergleichbares Spielgefühl erwartet die Spieler_innen bei „Challengers!“. In jeder Runde fechten die Spieler_innen Kämpfe aus, aber immer mit einer anderen Person – danach wird Sitzplatz und Gegner_in gewechselt. Und dann wird das Team verbessert: nach jedem Wettkampf wird das eigene Deck um ein bis zwei der sehr vielfältig gestalteten Karten erweitert, wodurch viele strategische Möglichkeiten und ein hoher Wiederspielreiz entsteht. ✕

BARRIEREFREIES BRETTSPIELEN

„Beim Spielen kommen die Leute zusammen!“ – Brettspiele bieten Menschen mit unterschiedlichen Fertigkeiten die Möglichkeit, gemeinsam zu spielen. Damit alle Menschen am Spiel teilhaben können, gilt es bei der Spielauswahl einiges zu beachten: Ist das Spielmaterial sprachneutral? Sind motorische Fertigkeiten gefragt? Kann ich mitspielen, wenn ich nicht hören oder sehen kann?

In der WIENXTRA-Spielebox sind alle Spieler_innen willkommen! Adaptierte Brettspiele, unterstützendes Spielmaterial und mehrsprachige Spielanleitungen laden zum Ausprobieren der Spiele ein.

TIPPS UND LINKS:

- Bei motorischen Einschränkungen unterstützen Würfelbecher, Würfeltassen, Kartenhalter und gut greifbares Spielmaterial den Spielablauf. Anti-Rutsch Folien verhindern das Wegrutschen von Spielteilen.
- Für blinde oder sehbeeinträchtigte Menschen sind Brettspiele mit kontrastreichen Illustrationen und gut tastbaren dreidimensionalen Spielplänen erforderlich.
- Für Menschen mit einer Rot/Grün-Sehschwäche ist die Farbauswahl in einem Brettspiel entscheidend. Einige Verlage passen die Farbpalette der Spielfiguren entsprechend an oder versehen Farbkarten mit zusätzlichen Symbolmarkierungen.

Der Verein „kinderhände“ bietet Brettspiele zum Erlernen der Österreichischen Gebärdensprache: kinderhaende.at

Das Anregen der Sinne und die gemeinsame Kommunikation stehen bei den „Haptikon“-Spielen im Vordergrund. Speziell entwickelt für ältere Menschen sind die inklusiven Spielideen aber auch für den Einsatz mit anderen Zielgruppen gut geeignet. haptikon.de

Die Firma „Velen“ adaptiert bekannte Brettspiele aus dem Ravensburger-Spielelverlag, damit blinde und sehende Menschen barrierefrei miteinander spielen können. In Handarbeit wird der Spielplan mit einem tastbaren Relief überzogen und Farben und Figuren mittels Brailleschrift und fühlbaren Veränderungen unterscheidbar gemacht. Magnete vermeiden zudem ein Verrutschen der Figuren auf dem Spielplan. Die Spielanleitungen liegen zusätzlich in Brailleschrift vor. velen-spiele.de

SPIELEN MIT DER SPRACHE

Brettspiele und Sprache sind eine tolle Kombination. Regelspiele bieten Kindern und Jugendlichen Sprechanlässe, zum Beispiel um über Regeln zu diskutieren, zu handeln und gemeinsame Strategien zu besprechen. So fördern Spiele verschiedene sprachliche Bereiche, wie Wortschatzerweiterung, freies Erzählen, lautliche Wahrnehmung, Hörverständnis, Konzentration, grammatikalische Strukturen und Sprechfreude.

Wie finde ich das richtige Spiel?

Im Sprachförderbereich gibt es viele Spiele, um einen bestimmten Sprachbereich zu trainieren – vom Lernspiel für Präpositionen bis zur Bildersammlung für das freie Erzählen. Aber es muss nicht immer ein dezidiertes Lernspiel sein, denn auch Spiele ohne ausgewiesenem Lernfokus bieten viele Möglichkeiten, um Sprache zu thematisieren und zu üben.

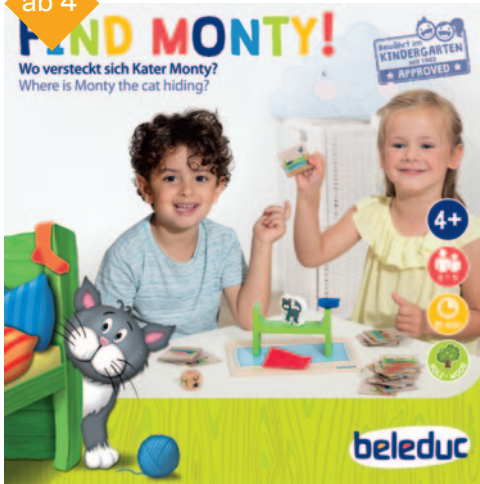
Tipps fürs Spielen zur Sprachförderung:

- Spieleinstieg: Um die Teilhabe aller Kinder beim Spielen von Anfang an zu garantieren, stellt sicher, dass alle Mitspieler_innen mit dem Spielmaterial und den Regeln vertraut sind. Benennt gemeinsam die Bilder, Gegenstände und Figuren, die im Spiel verwendet werden. Damit schafft ihr eine gemeinsame Basis für den Wortschatz beim Spielen.
- Während des Spiels: Lasst das Spiel einfach laufen, der Spaß steht im Vordergrund! Für eventuelle Verbesserungen und Übungen ist anschließend noch genug Zeit. Seid während des Spiels als Ansprechpersonen dabei, um die Spiele an die Bedürfnisse der Gruppe anpassen zu können.

Holt euch weitere Tipps und Informationen in der Spielebox-Broschüre „Spielend Sprechen“! wienextra.at/spielebox/broschueren



ab 4



FIND MONTY

Autor_in: Karin Hetling
Verlag: beleduc
 für 2 bis 5 Spieler_innen
 ab 4 Jahren

Vor den Spieler_innen befinden sich eine Katze, ein Teppich und ein Bett mit Kissen und Decke. Reihum ziehen die Spieler_innen eine Karte und beschreiben, wie die Gegenstände darauf abgebildet sind. Steht die Katze neben oder auf dem Bett? Liegt das Kissen daneben? Das Spiel eignet sich besonders gut für jüngere Spieler_innen, um die Präpositionen und die dazugehörigen Fälle zu üben. ✕

ab 4



MYSTERIX

Autor_innen: Grégory Kirszbaum & Alex Sanders
Verlag: Djeco
 für 2 bis 5 Spieler_innen
 ab 4 Jahren

Ein Satz und das Spiel ist erklärt: Findet am schnellsten das Motiv, das nicht zu den anderen passt. Ein Schal unter den Süßspeisen, ein Staubsauger inmitten von Dinosauriern oder ein Dackel der zwischen T-Shirts, Hosen und Co sitzt. Mysterix ist nicht nur leicht zugänglich und schnell erklärt, die Karten enthalten auch viele Alltagsgegenstände und Tiere, die sich gut eignen, um den eigenen Wortschatz zu erweitern. ✕

DAS SPIEL BEGINNT! TIPPS FÜR DEN SPIELEINSTIEG

Wer kennt das nicht: Der Aufbau eines neuen Brettspiels, das Lesen der Spielanleitung und das Erklären der Regeln kann schon mal eine große Herausforderung sein. Mit unseren Tipps ist der Spieleinstieg keine Hürde mehr!

Spielen ist Zeit, die gemeinsam verbracht wird! Nehmt euch die Zeit, stellt sicher, dass alle Spieler_innen auch wirklich mitspielen wollen und genießt das gemeinsame Spielerlebnis. Stress und schlechte Laune haben am Spieltisch nichts verloren!

Lest die Spielanleitung schon vor dem eigentlichen Spiel, das verkürzt die Spieleinstiegsphase. Viele Verlage bieten online Kurzspielanleitungen und Erklär-Videos als Hilfestellung an.

Baut das Spiel gemeinsam auf und macht euch mit dem Material vertraut! Benennt die einzelnen Spielteile, um Verständnisschwierigkeiten zu vermeiden. Für Kinder mit kurzer Aufmerksamkeitsspanne ist es sinnvoll das Spiel bereits im Vorfeld aufzubauen und somit die Wartezeit bis zum Spielbeginn zu verkürzen.

Kinder lernen ein Spiel am besten durchs Tun und merken sich die Regeln durch Wiederholung. Mit-Tun und Proberunden (zum Beispiel mit offenen Karten) erleichtern den Spieleinstieg für jüngere Kinder.

Erklärt Spielregeln in Abschnitten und wartet mit Sonderfällen, bis sie im Spielverlauf auftreten.

Eine spannend erzählte Spielgeschichte erhöht die Motivation!

Um Überforderungen vorzubeugen, könnt ihr eine Einstiegsvariante spielen: Reduziert die Anzahl der Karten, lasst komplexere Regeln weg, verkürzt die Anzahl der Spielfelder usw.

Eine gute Spielanleitung ist das Aushängeschild eines jeden Brettspiels! Achtet bei der Spielauswahl auf die Qualität der Spielanleitung. Sie soll schlüssig und gut strukturiert sein und lückenlos alle Regeln erklären.

TIPPS FÜR DIE SPIELAUSWAHL!

Jährlich kommen über 1.000 neue Brettspiele auf den Markt. Bei dieser riesigen Spieleflut fällt es nicht leicht, den Überblick zu bewahren und es stellt sich die Frage: Worauf muss ich bei der Auswahl eines passenden Brettspiels eigentlich achten?

Bevor ihr mit der Brettspielauswahl beginnt, überlegt euch:
Für welches Alter soll das Spiel geeignet sein?
Wie viele Personen spielen mit?
Wie lange soll das Spiel dauern?

Aufgepasst: Brettspiel ist nicht gleich Brettspiel, und was ein gutes Brettspiel ausmacht, ist individuell unterschiedlich.

SPIELSPASS

Brettspiele sollen Kindern und Erwachsenen Spaß machen. Schachtel und Spieltitle geben oft wenig Auskunft, ob ein Spiel auch wirklich das hält, was es verspricht. Hier ist Testspielen angesagt! Probiert das Spiel aus und fragt euch: Gefällt das Spiel *nur* den Kindern? Die Erfahrung zeigt, dass hochwertige Brettspiele sowohl Kinder als auch erwachsene Mitspieler_innen ansprechen.

Ein Kriterium für ein gutes Brettspiel ist auch der Wiederspielreiz. Ein Brettspiel mit hoher Qualität erkennt ihr daran, dass Material und Spielmechanismus langfristig Spielspaß für alle garantieren. Solche Spiele sind so abwechslungsreich, dass sie auch nach unzähligen Spielrunden spannend bleiben und für Überraschungsmomente sorgen.

Ist auf der Spielschachtel ein_e Autor_in angegeben, ist es in vielen Fällen ein Hinweis darauf, dass hinter dem Spiel eine gut durchdachte Spielidee steckt!

SPIELTHEMA

Das Spielthema ist ein wichtiges Entscheidungskriterium bei der Brettspielauswahl. Wählt das Spiel gemeinsam mit dem Kind aus und fragt es, für welche Themen es sich gerade besonders interessiert.

Viele Verlage haben Kinder als Zielgruppe für ihre Werbung entdeckt und möchten sie zu „kleinen Konsument_innen“ erziehen. Fragt nach, wenn sich das Kind besonders für ein Spiel interessiert. Was gefällt ihm_ihr am Spiel? Woher kennt er_sie das Spiel?

ALTER

Idealerweise ist ein Spiel auf das Alter des Kindes und dessen Entwicklungsstand abgestimmt.

Die Altersangabe auf der Spielschachtel ist ein Richtwert, dem nicht immer blind vertraut werden sollte. Hier gilt die Regel: Macht euch selbst ein Bild, werft einen Blick in die Schachtel und probiert das Spiel aus.

Einige Verlage setzen die Altersangaben bewusst niedrig an, um eine größere Zielgruppe anzusprechen. Gleichzeitig neigen Erwachsene dazu, ihre Kinder zu überschätzen und greifen gerne zu einem Spiel, das im Grunde nicht dem Alter des Kindes entspricht. So kann es passieren, dass ein Brettspiel ab 8 Jahren gut zu spielen ist, vom Verlag ab 6 Jahren eingestuft und von Erwachsenen für das Kind, das fast 5 ist, ausgewählt wird.

Zu schwierige Spielmechanismen und Themen können bei Kindern zu Überforderung führen. Der Spielspaß steht im Vordergrund! Nehmt eurem Kind nicht die Freude am Spiel, indem ihr ein Spiel zu früh einsetzt.

In der Spielebox könnt ihr in alle Spieleschachteln hineinschauen und die Spiele gratis ausprobieren!

CHECKLISTE ZUR SPIELEAUSWAHL

1 VOR DEM SPIEL:

- Für welches Alter?
(Altersangaben sind Richtwerte!)
- Wie viele Personen spielen mit?
- Wie lange soll das Spiel dauern?
- Was verspricht die Spielschachtel?
- Entspricht das Thema den Interessen des Kindes?
- Woher kennt das Kind das Spiel?
- Was gefällt dem Kind am Spiel?
- Ist der Name des_der Autor_in auf der Schachtel angegeben?
- Sind die Illustrationen kindgerecht?
- Ist das Spielmaterial für das Kind geeignet?

2 JETZT GEHT ES ANS TESTSPIELEN!

- Ist das Kind beim Spiel über- oder unterfordert?
- Ist das Spielmaterial robust oder zeigt es bereits nach einmaligem Spielen Abnützungerscheinungen?
- Wiederspielreiz: Möchte ich das Spiel noch einmal spielen?
- Ist der Spielverlauf immer gleich oder erwarten mich auch in Zukunft noch Überraschungen?
- Bietet das Spiel verschiedene Spielvarianten (eventuell auch für unterschiedliche Altersstufen) an?



Hol dir auch die Broschüre
DIGITALE SPIELE
Empfehlungen & Elterntipps



WIENXTRA- SPIELEBOX

8., Albertgasse 37

☎ 01 909 4000 83424

spielebox@wienextra.at

spielebox.at

Öffnungszeiten:

Mo, Mi, Fr: 13:00–18:30

Di, Do: 10:00–12:00

Sa (Oktober – März): 10:00–14:00



📷 wienextra_spielebox

📍 6-Station „Josefstädter Straße“

🚶 Straßenbahnlinien 2, 5, 33 🚶-Station „Albertgasse“