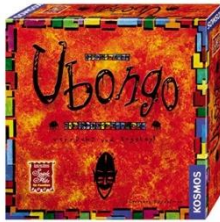


Tipps für Brettspiele:

Kontakt: Karl-Heinz Bittl, info@eiccc.org,



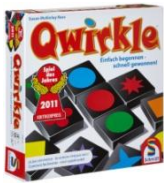
Ubongo

ab 8 Jahren - Strategiespiele

Wie bei einem Puzzle müssen Karten zu einer Form zusammengelegt werden. Die Form ist jedes Mal anders. Wer schnell ist, bekommt Diamanten. Es gewinnt der, der die meisten Diamanten einer Farbe gesammelt hat.

Qwirkle

ab 6 Jahren



Es gibt viele kleine Steine, die verschiedene Symbole in verschiedenen Farben haben. Die Steine müssen geordnet nach Farbe und Symbol aneinander gelegt werden. Sechs Symbole in gleicher Farben in einer Reihe sind ein Qwirkle und geben die meisten Punkte.

6 nimmt!

ab 8 Jahren - Kartenspiele



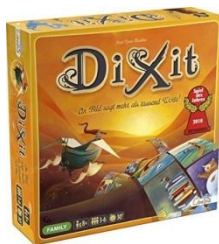
Das Spiel besteht aus über 100 Karten, die jeweils eine Zahl von 1 bis 112 tragen. Alle bekommen zehn Karten auf die Hand. Auf dem Tisch liegen vier zufällige Karten. Nach der Reihe muss jeder Spieler eine Karte an eine Kartenreihe auf dem Tisch anlegen. Die Zahlen auf den Karten müssen dabei immer größer werden. Wenn in einer Reihe mehr als fünf Karten liegen, muss man die Karten einsammeln und erhält so Minuspunkte. Pro Hornochse aus der Karte, gibt es einen Minuspunkt.



Ligretto

ab 6 Jahren - Kartenspiele

Jeder hat nummerierte Karten und muss diese der Reihe nach und nach Farben sortiert ablegen. Wer seine ganzen Karten ausgespielt hat, gewinnt.



Dixit

Dixit ist ein Spiel für Menschen mit Phantasie. In jeder Runde schlüpft ein anderer in die Rolle des Erzählers. Er überlegt sich zu einer der sechs Karten, die er auf der Hand hat, eine treffende Aussage. Diese kann aus einem oder mehreren Worten bestehen, oder sich auch nur auf Lautmalerei beschränken; erfinden sie frei oder nutzen sie ein Zitat, ein Auszug oder eine Variation aus einem berühmten Werk. Es kann der Beginn eines Liedes, ein Filmtitel oder die Zeile eines Gedichts sein.





Dobble

Ab 5 Jahren

Aufgabe ist es gleich Symbole zu suchen und schnell zugreifen. Das Spiel kann sehr unterschiedlich gespielt werden.



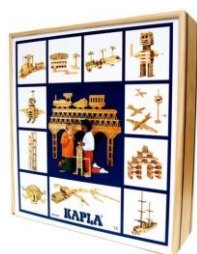
Jungle Speed

Ab 5 Jahren,

bei diesem Spiel geht es um das Erkennen von ähnlichen Karten, sowie dem schnellen Zugreifen. Sie werden staunen wie schnell Kinder sein können.

Beispiele für "Spielzeug", das schlau macht:

Kapla - Bausteine:



Lego-Classic:



Handpuppen:



Pflanzen:



10. Kriterien für ein gutes Spielzeug für Kinder bis 10 Jahren

1. **Handhabbar:** Das Spielzeug soll möglichst viele Sinne ansprechen. Es soll mit der Hand zu gestalten und zu bewegen sein. Es soll unterschiedliche Oberflächen oder Formen haben. Gut geeignete sind Holz, Ton oder Knete.
2. **Phantasievoll:** Mit dem Spielzeug sollen viel Geschichten und Bilder in Verbindung gebracht werden. So können Häuser gebaut werden oder mit etwas eine Weltreise begangen werden.
3. **Sozial - mimetisch:** Mit gutem Spielzeug kann das Kind in Rollen wechseln und diese mit anderen Kindern spielen. Es kann Erwachsene nachahmen und ihnen auch nette wie bedrohliche Anteile vermitteln.
4. **Unspeziell:** Gute Spielzeuge sind nicht festgelegt auf ein Produkt. Kinder können damit alles bauen und machen, was ihnen gerade in den Sinn kommt. Eine Decke oder ein Tuch können fliegender Teppich, Haus oder Zelt sein.
5. **Einfach:** Gutes Spielzeug ist einfach, damit das Kind die Möglichkeit hat, die eigene Kreativität zu entfalten. Je komplizierter ein Spielzeug ist, desto weniger fordert es das Kind heraus. Z.B. Kapla-Steine sind einfach und unerschöpflich in dem was daraus gemacht werden kann.
6. **Schöpferisch:** Kinder sollen durch gutes Spielzeug eigene Ideen und Gedanken entwickeln können. Z.B. Dicke Farbstifte oder Fingerfarben ermöglichen Fläche zu gestalten. In dieser Fläche sind viele wichtige Entdeckungen möglich. Feine Stifte gehen gerade zum Ausmalen oder zum Wiederholen von Buchstaben.
7. **Haltbar/belastbar:** Gutes Spielzeug hält einiges aus. Wenn Kinder immer Rücksicht auf das Empfindliche Spielzeug eines Erwachsenen achten müssen, spielen sie nicht. Sie achten auf die Aufmerksamkeit des Erwachsenen.
8. **Unabhängig:** Spiele sollen nicht abhängig für das nächste Konsumgut machen. Einfache Bausteine, ermöglichen unabhängig etwas zu bauen, was im Sinne einer kindlichen

Kreativität gilt. Modellbausätze der gleichen oder ähnlichen Firma schränken die kindliche Experimentierfreude ein.

9. **Alltäglich:** Die besten Spielsachen, sind alltägliche Dinge, wie Töpfe, Tücher, Stühle, Kletterbäume, Bretter, Kartons, Muscheln, usw.
10. **Altersgemäß:** Spielzeuge sollen anregen und nicht überfordern. Nach Aussagen der Hirnforscher ist mediales Spielzeug vor dem 12. Lebensjahr nicht sinnvoll, manche sprechen sogar von schädlich.

Bücher zum weiterlesen:

Die KinderKrankMacher, von Beate Frenkel/Astrid Randerrath, Herder 2015

Die beiden Journalistinnen (frontal21) haben auf sehr beeindruckende Weise aufgelistet, wie Kinder durch Leistungsdruck und Überforderungen der Eltern zu medizinischen Fällen werden. Es geht dabei nicht um Einzelfälle sondern um eine ganze Generation, die durch die unterschiedlichsten erfundenen oder gefundenen Krankheiten mit speziellen Medikamenten versorgt und geschädigt werden. Sie gehen in ihrem Buch recht umfassend heran und vermitteln ihr Wissen gut verständlich. Das Buch endet mit einigen "alternativen" Beispielen. Hier merkt man, dass sie keine Pädagoginnen, sondern von der schreibenden Gilde sind. Das Buch gibt Eltern eine Sicherheit gegenüber den Anforderungen der Umwelt.

Lernen, Gehirnforschung und die Schule des Lebens, von Manfred Spitzer, Spektrum Vlg. 2007

Ein Fachbuch zum Lernen. Ergänzend gibt es von Manfred Spitzer auf youtube Vorträge, die anschaulich vermitteln, was ein Kind für die Entwicklung braucht.

Wie Kinder heute wachsen: Natur als Entwicklungsraum. Ein neuer Blick auf das kindliche Lernen, Fühlen und Denken von Herbert Renz-Polster, Gerald Hüther, Der Kinderarzt und Hirnforscher beschreiben, was Kinder für die Entwicklung brauchen. Beide Autoren sind sehr zu empfehlen. Einige der Vorträge sind auch auf youtube zu hören.

Gerald Hüther/Uli Hauser: **Jedes Kind ist hochbegabt:** Die angeborenen Talente unserer Kinder und was wir aus ihnen machen.

Gerald Hüther/Helmut Bonney: **Neues vom Zappelphilipp:** ADS -Ritalin ist keine Lösung

Auf Schatzsuche bei unseren Kindern: Jirina Prekop, Gerald Hüther, Kösel 2007, Ein Buch mit einfachen Tipps, die Eltern und Kindern in ihrer Entwicklung gut tun.

Bilder- und Kinderbücher, die Werte vermitteln

Finden Sie auf meiner Homepage unter Material

<http://www.eiccc.org/pdf/FBFWertevolleKinderbuecher.pdf>

Bilderbücher zum Thema Scheidung:

<http://www.eiccc.org/pdf/scheidung15.pdf>

Europäisches Institut Conflict-Culture-Cooperation (EiCCC)

Karl-Heinz Bittl; Hochstr. 75, 90522 Oberasbach,

Beratungsräume: Hessestr. 4, 90443 Nürnberg

Telefon: 0049-911-6996294 oder 0173-80630711

www.eiccc.org oder www.konfliktberater.org

info@eiccc.org



Karl-Heinz Bittl, info@eiccc.org