

DAS SCHÖNSTE FÜR

KLEINE LEUTE

GESELLSCHAFTSSPIELE

GEMEINSCHAFTSERLEBNIS,
LERNFELD UND SPIELWIESE IN EINEM

DER WALD IM KINDERZIMMER

WAS SPIELZEUG AUS HOLZ
SO BESONDERS MACHT

DORF ODER STADT?

ZWEI LEBENSÄRUME
IM VERGLEICH



EDITORIAL

LIEBE „KLEINE LEUTE“ – LESERINNEN UND -LESER,

die jüngste Vergangenheit hat unser Leben und Zusammenleben so nachhaltig beeinflusst wie schon lange keine Zeit mehr zuvor. Die Menschen rücken wieder enger zusammen, die Familie bekommt einen anderen Fokus, die Dinge, die uns jetzt bewegen und wichtig sind, sind andere als noch vor Kurzem. Jeder von uns hat dafür bestimmt seine ganz eigenen Gründe.

Wichtig ist, wir beschäftigen uns wieder mehr. Mit den Menschen, die uns nahestehen. Mit unserer Natur und ihren Rohstoffen. Mit der Art, wie wir mit anderen umgehen. Das alles beeinflusst unsere Art, zu leben und zu spielen.

Eine Runde Gesellschaftsspiele mit unseren Lieben und Freunden ist auf einmal wieder cool. Kreativität lässt sich in und mit den Kleinsten neu entdecken. Wir müssen uns nur darauf einlassen, zum Beispiel an einem Ja-Tag.

Denn für Kinder ist jeder Tag ein neues Kapitel im spannendsten Abenteuer des Lebens:

der Kindheit.

INHALT

NACHHALTIGKEIT

Was genau macht nachhaltiges Spielzeug aus?

S. 10

DER WALD IM KINDERZIMMER

Was Spielzeuge aus Holz so besonders macht.

S. 12

SCHRAUBEN, SÄGEN, SPIELEN

Alles fürs selber Handwerken.

S. 22

DORF VS. STADT

Wie und wo wollen wir leben?

S. 24

JA!-TAG

Nein ist keine Option.

S. 34

STREIT UNTER GESCHWISTERN

Anstrengend, aber wichtig!

S. 38

LUDOLOGIE

Gesellschaftsspiele und das Spiel mit der Gesellschaft und in der Gesellschaft.

S. 42

GESELLSCHAFTSSPIELE

Gemeinschaftserlebnis, Lernfeld und Spielwiese in einem.

S. 44

SPIELERISCH MIT ÄNGSTEN UMGEHEN

Eltern als Anker – warum Angst dazugehört und wie wir sie gut begleiten.

S. 54

MITMACHSEITE: SYMBOLIK DER ZEIT

Kannst du das Rätsel lösen?

S. 66

© 2022/23 ARS e.G.
Ritter-von-Aldebert-Straße 54
D-90766 Fürth
kontakt@arseg.de · www.arseg.de

Konzept und Gestaltung:
Die roten Reiter GmbH · Nürnberg
Illustrationen:
D. Holy · www.holydaniel.de

IMPRESSUM

Preisirrtümer, Preisänderungen sowie
Lieferbarkeit vorbehalten.

Kann es etwas Schöneres geben, als mit seinem(n) Kind(ern), Dinge zu machen, die das Kind in uns Erwachsenen schon immer mal tun wollte? Oder die wir in unserer Kindheit schon mal gemacht haben und die wir nun mit unseren eigenen Kindern wiederholen möchten. Oder andersrum: Dinge, die wir als Kinder liebend gern getan hätten, aber nie durften. Oder auf die die Eltern keine Lust hatten (die hatten ja auch nicht so ein schönes Magazin als Inspiration).

Solche Erlebnisse prägen unsere Kinder, lassen uns Eltern als große Vorbilder erscheinen. Und ganz wichtig: Sie schweißen uns als Familie ganz eng zusammen.

DIE ULTIMATIVE

ELTERN-KINDER-ERLEBNIS-LISTE!



UNSERE EIGENEN ELTERN-KINDER-IDEEN:

- Achterbahn fahren und lauter schreien als die Kinder
- Ein selbst komponiertes Lied zum Geburtstag singen
- Einen Ja-Tag machen – siehe Seite 34
- Kirsch kern-Weitspucken
- Eine Nacht unter freiem Himmel schlafen
- Ein Fahrrad reparieren
- Eine Nachtwanderung mit Fackeln machen
- Einen Staudamm bauen
- Lolli-Wettlutschen (ohne Zerbeißen!)
- Im Wohnzimmer angeln
- Im Regen tanzen
- Ein Dosentelefon basteln
- Zusammen auf einem Skateboard einen Hügel runterfahren
- Etwas essen, das man gemeinsam gepflanzt hat
- Einen Sport-Parcours durch die ganze Wohnung bauen
- Ein Schneckenrennen veranstalten
- Die Serien anschauen, die man selber als Kind gesehen hat
- Eine Höhle bauen (möglichst groß!)



ars

KOMPETENZ

FÜR GUTES SPIELZEUG

Im Arbeitskreis Richtiges Spielzeug (ARS) haben sich Händler zusammengeschlossen, die eines gemeinsam haben: die Leidenschaft für richtig gutes Spielzeug. Diese Leidenschaft wird von über 70 ARS-Händlern gelebt. Ganz individuell, aber doch irgendwie ähnlich.

Damit stehen wir nicht allein. Unsere Kunden finden das auch sehr gut, wie wir in persönlichen Gesprächen ab und zu hören. In unseren Läden geben wir unser Wissen und die Begeisterung für gutes Spielzeug gerne weiter. Damit Sie genau das Richtige für Ihr Kind finden.

Natürlich haben wir eine genaue Vorstellung, was gutes Spielzeug ist. Deshalb stellen wir auch selbst Spielzeug her. Dinge, die es so auf dem Markt nicht gibt, von denen wir aber überzeugt sind, es sollte sie geben. Pädagogisch wertvoll, hochwertig, nachhaltig, schön. Alles zusammengefasst in unserer Eigenmarke „rundum“. Nehmen wir unseren Geburtstagskranz: Der ist aus hochwertigen Hölzern in Deutschland und Österreich gefertigt, ein erweiterbares System, das mit den Kindern wächst und dessen Elemente in anderen Spielzeugen (z. B. unseren Spardosen) weiterbespielt werden können. So funktioniert Nachhaltigkeit von Anfang an und begleitet die Kinder viele Jahre lang.

DAS MACHT UNSERE LEIDENSCHAFT AUS:



1. SPIELWERT

Der eigentliche Spielwert, der auch die Auswahl unseres Sortiments beeinflusst.

2. LEIDENSCHAFT

Wir machen das, was wir lieben: Wir beschäftigen uns von Berufs wegen mit Spielzeug.

3. DESIGN

Die Qualität und das Spielerlebnis hängen maßgeblich von der Spielidee und -gestaltung ab. Weil uns dieser Faktor sehr am Herzen liegt, finden Sie bei uns auch, was Sie woanders vergeblich suchen.

4. NACHHALTIGKEIT

Wir fragen nach dem Woher, Wie und Warum, prüfen Material und Verarbeitung der Produkte.

5. AUSTAUSCH

In der Gemeinschaft der Händler tauschen wir unsere Erfahrungen aus und lernen so ständig hinzu.

6. ERFAHRUNG

Wir haben über 30 Jahre Erfahrung und Wissen rund um Spielzeug und richtiges Spielen. Wir glauben, das qualifiziert, um selbst bei der Spielzeugherstellung mitzuspielen.

7. INDIVIDUALITÄT

Wir sind weder Kette noch Franchise-Unternehmen, sondern individuelle Einzelhändler, von denen jeder sein eigenes Gesicht hat. Das macht jeden von uns einzigartig.

8. BERATUNG

Wir beraten fundiert, statt einfach zu verkaufen. Wir wollen, dass unsere Kunden genau das Richtige finden. Für jedes Kind, Alter, jede Neigung und jeden Zweck.



WAGENKETTE KLEINES AUTO

Freie Fahrt für kleine Leute.



SPARDOSE

Dosen und Tierstecker sind individuell kombinierbar.



GEBURTSTAGSKRANZ

Alle Teile sind einzeln erhältlich und können nach Lust und Laune zusammengestellt werden.



**DIE ARS-EXPERTEN
EMPFEHLEN:**

BABYS ERSTES JAHR



Antje Wutzler
Das Baumhaus –
Zwickau



Schon für die ganz Kleinen gibt es eine Riesenauswahl schnuckeliger Spielzeuge und Accessoires.

Aber was ist altersgemäß und was sinnvoll? Mit den Entwicklungsschritten in Babys erstem Jahr kenne ich mich gut aus und empfehle vom Mobile bis zum ersten Geschirr immer die richtigen Geschenke zum richtigen Zeitpunkt.



1. GREIFLING ELASTIK HERZ, STERN GRAU UND BLAU

Babys erstes Spielzeug. Mit der Kombination aus Holz und Silikonperlen wird durch unterschiedliche Reize – hart und weich, glatt und samtig – die haptische Wahrnehmung trainiert.

Von Goki

2. MOBILE VÖGEL

Babys Augen verfolgen den Tanz der Vögel um die Sonne.

Von Sigikid

3. MOBILE-HALTER MIT SPIELUHR

Hält das Mobile am Babybettchen und dreht es zur Melodie von „Guten Abend, gute Nacht“.

Von Sigikid

4. KISSEN LINA UND LINO

Ein ganz besonderes Geschenk! Aus einer Vielzahl unterschiedlicher Motive ausgewählt, wird das Kissen mit dem Namen des Kindes individuell angefertigt.

Von crêpes suzette

5. NEWBORN SOCKS OFFWHITE ODER ANTHRAZIT/OLIVE

So winzig klein! Erstlingssocken aus kuscheliger Baumwolle.

Der Umschlagbund sorgt für guten Halt, ohne zu drücken.

3er-Set, Gr. 12–14.

Von Lässig



PIEPS





FÜR
KLECKER-
MÄULCHEN

1



Wenn mal
wieder ein
bisschen
danebengeht ...

2



3



4



5



1. LÄTZCHEN GARDEN EXPLORER 7ER-SET

Eins für jeden Tag der Woche. Die Lätzchen aus Bio-Baumwollgemisch haben eine wasserfeste Beschichtung und Klettverschluss.

Von Lässig

GESCHIRR GARDEN EXPLORER

Praktisches Geschirr mit niedlichen Motiven aus der Natur. Stabil, leicht, rutschfest und aus ressourcenschonendem Material (Zellulose und Polypropylen).

Von Lässig

2. LÖFFEL-SET 4-TLG.

3. SCHÜSSEL

4. TELLER

5. TRINKLERNBECHER

6. GREIFLING KOALA

Tierisch süßer Gute-Laune-Greifling mit Glöckchen.

Von Haba

7. STEHAUFFIGUR KOALA

Mit Klang und Schaukeln trainiert der Wackel-Koala die Wahrnehmung und animiert zur Bewegung. Babys ab 6 Monaten sind begeisterte Anstuber.

Von Haba

8. WASSERSPIELMATTE KOALA

Wenn Baby auf die durchsichtige Oberfläche drückt, bewegen sich die schwimmenden Spielelemente.

Stärkt die Muskulatur und fördert das wichtige Spielen in Bauchlage. Ab 6 Monate.

Von Haba



NACHHALTIGKEIT



KORKO

In vielen Bereichen unseres Lebens achten wir auf möglichst nachhaltige Produkte, die die Umwelt und Ressourcen schonen. Schließlich geht es um die Bewahrung der Welt, in der wir und unsere Kinder zukünftig leben werden. Mit der Entscheidung, was wir kaufen, haben wir selber das beste Mittel in der Hand, eine Veränderung des Angebotes hin zur Nachhaltigkeit zu erreichen. Das gilt natürlich auch für Spielzeug.

Aber was genau macht nachhaltiges Spielzeug aus? Das fängt schon mit den Materialien an, aus denen es gefertigt wird. Im besten Fall sind die nachwachsend. Holz, Pappe, Filz, Stoff und Kork, Kunststoffe auf Pflanzenbasis, Kautschuk und Bambus erfreuen sich, nicht nur als Spielzeug, immer größerer Beliebtheit. Und auch die Anzahl der Produkte aus recycelten Materialien nimmt zu. Diese werden mit umweltschonenden Produktionsverfahren weiterverarbeitet. Möglichst kurze Transportwege und die Wahl der Verpackungsmaterialien sind wichtig, ebenso hohe soziale Standards bei der Produktion, d. h. faire Löhne und gute Arbeitsbedingungen. Ein Spielzeug, das robust und hochwertig ist, hat eine lange Lebensdauer, wird vielleicht sogar weitergegeben und nicht nach kurzer Spieldauer entsorgt. So funktioniert Nachhaltigkeit!

Wie genau das aussehen kann, zeigen unsere Beispiele aus dem Kreis unserer Lieferanten.

Die Spielzeuge der Korko-Serie werden aus Kork aus einem portugiesischen Eichenwald hergestellt. Jährlich werden in diesem Wald bis zu 4,6 Millionen Tonnen CO² gebunden. Anders als bei Holz wird der Baum nicht gefällt. Die Baumrinde wird geschält und kann nach ungefähr 9 Jahren erneut geerntet werden. Das regelmäßige Schälen der Rinde trägt dazu bei, dass weiteres CO² aus der Atmosphäre gebunden wird.

Kork ist also ein zu 100 % natürlicher, schnell nachwachsender Rohstoff, der biologisch abbaubar und recycelbar ist. Als Joint Venture haben der Spielzeughersteller Toynamics und Amorin, der weltweit größte Korkproduzent, diese Serie auf den Markt gebracht.

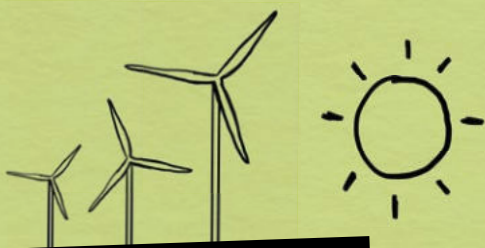
Ebenfalls aus dieser Serie ist das Kegelspiel auf Seite 52/53.



KORKO BLOCK-SET 20-TLG.

Durch das geringe Gewicht und die natürliche Oberflächenreibung können diese Bauklötze in Positionen bleiben, die mit Holzklötzen nicht möglich sind.
Von Toynamics





SIGIKID GREEN

Spielzeuge von Sigikid sind an sich schon nachhaltig, denn sie sind Begleiter fürs Leben und zum Wegwerfen viel zu schade.

Die Green-Serie geht aber noch einen Schritt weiter. Die Kuschelspielzeuge sind aus Bio-Baumwolle hergestellt und mit Schafwolle gefüllt. Anstelle von Kunststoffelementen zum Greifen und Nuckeln wird zertifiziertes Buchenholz verwendet. Produziert wird in Europa, natürlich mit Strom aus erneuerbaren Energien. Sigikid ist zudem Gründungsmitglied der Fair Toys Organisation und arbeitet dort aktiv im Vorstand mit. Die Fair Toys Organisation hat es sich zur Aufgabe gemacht, die sozialen Standards in den Produktionsstätten in Fernost nicht nur über ein Zertifizierungssystem zu überprüfen, sondern im grundsätzlichen Denken der Unternehmen eine Veränderung durchzusetzen. Denn der günstigste Preis ist oftmals nicht immer günstig für die Menschen.



ROMMÉ-SET

100 % Spielfreude,

0 % Plastik.

Von ASS Altenburger



ASS/FSC-ROMMÉ

Das Rommé-Set der Altenburger Spielkartenfabrik, kurz ASS, bildet den Auftakt einer neuen, nachhaltigen Serie, die ganz ohne Kunststoff auskommt. Als Verpackung dient ein langlebiger Beutel aus Bio-Baumwolle, die Karten, Spielanleitung und die Verpackung bestehen aus FSC-zertifiziertem Material. Mit jedem Kauf wird die Stiftung Unternehmen Wald unterstützt, mit der Erstauflage konnten bereits 2.000 Bäume gepflanzt werden.

Aber das ist nur eine der umfangreichen Maßnahmen, die das eigens geschaffene, betriebsinterne Umweltteam erarbeitet hat. So werden z. B. „prozessfreie“ Druckplatten verwendet, die ohne Chemie auskommen, und die Produktionsstätte in Thüringen arbeitet mit Wärmerückgewinnung und „grünem“ Strom. Außerdem wird daran gearbeitet, in Zukunft bei allen Produkten auf Kunststoffe zu verzichten.

GREIFLING BLUME

SCHNUFFELTUCH

KROKODIL

Von Sigikid



DER WALD IM KINDERZIMMER



WAS SPIELZEUG AUS HOLZ SO BESONDERS MACHT

Der Duft des Waldes – wer kennt ihn nicht. Jeder, der schon mal an einem Stapel frisch geschnittener Stämme vorbeispaziert ist, weiß: Der Geruch stammt nicht nur von Nadeln, Laub und Pilzen. Auch die Bäume selbst verbreiten eine ganz charakteristische Note, die beruhigend und entspannend auf uns Menschen wirkt. Was an Holz so gut riecht und welche Geheimnisse sich hinter diesem wunderbaren Werkstoff noch verbergen, erfahren Sie hier.

ERLEBEN MIT ALLEN 5 SINNEN

Die ganz eigenen Aromen der Bäume sind nicht nur für die Nase faszinierend. Wenn man sich einmal etwas näher mit ihrer Zusammensetzung beschäftigt, kommen noch ganz andere Dinge ans Licht. Zunächst besteht Holz hauptsächlich aus zwei Stoffen – Lignin und Zellulose. Das Lignin ist, einfach ausgedrückt, der Stoff, der dem Baum Stabilität gibt. Zum Beispiel bei der Papierherstellung werden die beiden Grundstoffe voneinander getrennt, und die flexible Zellulose wird zu Zellstoff verarbeitet. Außer den beiden Grundstoffen enthält Holz aber auch ganz besondere Geheimnisse: eine Vielzahl von sogenannten primären und sekundären Bestandteilen. Das sind zum Beispiel Fette, Stärke und Zucker – aber auch wertvolle Mineralien, Farb- und Gerbstoffe, ätherische Öle, Harze und Alkaloide.

All das gibt dem Holz als Material seinen unverwechselbaren Charakter, den wir mit allen Sinnen wahrnehmen können. Gerade für Kinder ist es daher der perfekte Stoff. Unsere Kleinen leben im Moment, ertasten, beschnuppern und probieren alles ausgiebig, schlagen Dinge aufeinander und sind von einer unstillbaren Neugier getrieben. Der Kontakt mit der Natur entsteht so bereits im Kinderzimmer – vom Beißring bis zur Kugelbahn ist für jedes Alter etwas dabei.

Unbehandeltes Holz ohne Zusatzstoffe ist für die ganz Kleinen gerade für den intensiven Kontakt gut geeignet – zum Beispiel in Form von Beißringen, Greiflingen und Rasseln. Die offene, feinporige Oberfläche ist dafür geschaffen, Feuchtigkeit zu binden – im wahrsten Sinne des Wortes. Viren, Keime oder Bakterien können sich in so einer Umgebung nicht vermehren und sterben ab. Zusätzlich wirken einige der oben erwähnten Inhaltsstoffe keimtötend und desinfizierend, und zwar auf ganz natürliche Weise.

Übrigens: Das Thema Nachhaltigkeit ist heute in aller Munde. Aber kaum jemand weiß, dass der Begriff ursprünglich aus der Forstwirtschaft stammt. Denn wer sich mit der Entstehung von Wäldern beschäftigt, dem wird schnell klar, woher die Forstwirte ihren Wahlspruch haben: „Wir ernten beständig, was wir nicht gesät haben; wir sollen auch säen, was wir nicht ernten können.“ Das Zitat stammt von Gustav von Bunge, der im vorletzten Jahrhundert an der Universität Basel lehrte. Darum wird heute streng darauf geachtet, die geerntete Menge Holz sofort nachzupflanzen. So ist der Waldbestand gesichert und bleibt konstant. Aber welche Hölzer eignen sich nun besonders gut für Spielzeug, und warum? Dazu erst mal einige allgemeine Informationen.

HOLZ IST NICHT GLEICH HOLZ

Wesentliche Kriterien für die Auswahl des Holzes sind zunächst ganz pragmatische Eigenschaften: Wie nachhaltig können die Bäume angepflanzt werden? Wie gut lässt sich das Holz verarbeiten, und wie lange ist es stabil? Hinzu kommen physikalische Kriterien wie Härte, Stabilität, Oberflächengüte sowie Riss- und Splitterneigung. Grundsätzlich findet man die für Spielzeug wichtigen Merkmale hauptsächlich im Holz von Laubbäumen: eine große Wuchshöhe des Stammes ohne Äste ist wichtig für die gleichbleibende, langfaserige Struktur. Eine weitere wichtige Eigenschaft ist, dass sich Splint- und Kernholz kaum unterscheiden. Unter Splintholz versteht man die oberen, jüngeren Schichten, die biologisch aktiv sind. Das Kernholz bildet, wie der Name schon sagt, den Kern des Stammes.

Die am häufigsten verwendeten Hölzer mit diesen Eigenschaften wollen wir uns einmal näher anschauen.



AHORN

Beginnen wir bei A wie Ahorn. Die etwa zweihundert Unterarten des Ahorns aufzuzählen, würde mehrere Seiten füllen – für uns ist hauptsächlich der in Europa vorherrschende Bergahorn relevant. Dieser lässt sich sehr gut und nahtlos verarbeiten. Die Oberfläche ist weich, glatt und splittert nicht. Darum ist das Holz für frühkindliches Spielzeug wie Beißringe bestens geeignet. So sind zum Beispiel die Holztiere von Ostheimer oder die Greifspieß-Kugeln von Selecta aus Ahorn hergestellt. Spielsteine, Pöppel und alles Gedrechselte werden ebenfalls meistens aus diesem Holz gefertigt.

ERLE

Das sicher auffälligste Merkmal von Erlenholz ist eine deutlich orangene Verfärbung, wenn es frisch geschnitten wurde. Erle trocknet schnell und lässt sich unkompliziert bearbeiten. Gegen Wasser erweist sich Erlenholz als fast so resistent wie Eiche. Das Holz ist zwar weniger fest und elastisch, dafür aber bedeutend leichter. So ist es perfekt für größere Spielzeuge geeignet – wie den Puppenwagen von Glückskäfer.



ELEFANT BERNHARDINER IGEL

Jedes dieser Tiere wird in sorgsamer Handarbeit einzeln hergestellt und vermittelt dem Kind ein liebevolles und harmonisches Bild der Natur.
Von Ostheimer



GREIFSPASS KUGELN

Das allererste Holzspielzeug. Fördert Tast- und Greifsinn und die bewusste Wahrnehmung von Farbe und Geräusch.
Von Selecta



PUPPENWAGEN MIT BETTZEUG

Für die Spazierfahrt mit der Puppe oder andere Transporte. Der Wagen ist stabil, reduziert auf das Wesentliche und nicht zu schwer.
Von Glückskäfer



PUNCH & DROP

Fördert Feinmotorik und Konzentration. Ab 1 Jahr.
Von PlanToys

GUMMIBAUM

Der Gummibaum hat seinen Namen wegen seines hohen Anteils an sogenanntem Milchsaft, dem Grundstoff für Naturkautschuk – also Gummi. Die Eigenschaften des Holzes ähneln stark denen der Buche. Es ist hell und hat lange Fasern, was sich besonders günstig auf die Verarbeitung auswirkt. Durch die geografische Lage bedingt wird Spielzeug aus Gummibaumholz besonders häufig in China und Thailand hergestellt. Die hohe Stabilität und Resistenz gegen Wasser machen es zum idealen Werkstoff für den Kugelschlagkasten von PlanToys oder das Wikingerschach von Bex.



KUBB

Das hohe Gewicht und die Größe der Spielsteine machen das Kubb besonders robust und standfest und erhöhen den Spielspaß.
Von BEX

LINDE

Lindenholz umfasst in Europa die Hölzer der Winter- und Sommerlinde sowie der holländischen Linde. Obwohl recht schwer, ist es sehr weich und lässt sich ausgezeichnet für Feinschnitzereien und Zierelemente verwenden. Die glatte Oberfläche lässt sich wunderbar lasieren. Dadurch bekommt es eine angenehm samtige, raue Oberfläche, die Spielzeuge gut stapel- und verbaubar macht. Aus Lindenholz ist zum Beispiel das Wellenboot von Glückskäfer hergestellt.



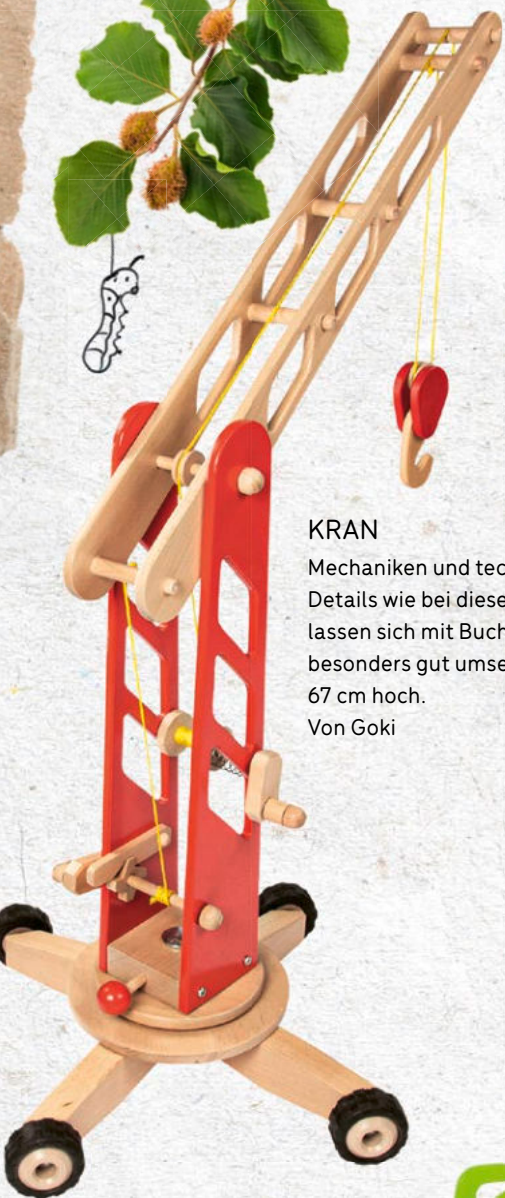
WELLENBOOT

Wunderschön und kreativ. Die Holzelemente lassen sich zu immer wieder anderen Figuren verbauen.
Von Glückskäfer

BUCHE

Hier redet man eigentlich immer von der in Europa vorherrschenden Rotbuche. Sie ist die mit Abstand häufigste Baumart in unseren Breiten, weshalb auch ihr Holz vielfältig Verwendung findet. Der Baum erreicht eine astfreie Wuchshöhe von bis zu 15 Metern, was für einen großen Teil an sehr ebenmäßigem Holz sorgt. Buchenholz ist schwer und hart, fast schon mit dem der Eiche vergleichbar. Nach möglichst langsamer Trocknung ist es sehr stabil sowie riss- und splitterfrei und kann deswegen einfach verarbeitet werden. Die glatte Oberfläche und Robustheit sind zum Beispiel für die Multibahn von nic oder die Fahrzeuge von Goki von Vorteil.

Übrigens: Schon die Kelten verehrten die Buche als heiligen Baum. Aus den Stäben der Äste formten sie Runen, um sich so im Wald Zeichen zu hinterlassen. Daraus entstanden später unsere Buch-Staben.



KRAN

Mechaniken und technische Details wie bei diesem Kran lassen sich mit Buchenholz besonders gut umsetzen. 67 cm hoch. Von Goki



FENDO

Edle Haptik und viel Taktik. In einer Manufaktur im Westerwald wird dieses Brettspiel aus heimischen Hölzern gefertigt. Mit Mauersteinen werden Felder abgegrenzt, in denen ein Spielstein stehen bleiben muss. Knifflig, denn die Spielzüge des Gegners eröffnen ungeahnte Möglichkeiten. 2 Spielende. Ab 10 Jahre. Von Gerhards



TRAKTOR MIT ANHÄNGER

Extrem robust, lenkbar und auf flüsterleiser Gummibereifung unterwegs. Der Traktor hat das Zeug zum Lieblingsspielzeug. Von Goki



MULTIBAHN

Drei Ufos und ein Laufmännchen kullern und klappern um die Wette. Die Multibahn kann mit weiteren Laufteilen ergänzt werden und fasziniert so Kinder.

Ab 1 Jahr bis zur Schulzeit.

Von nic



STAPELSPIELZEUG WALDFREUNDE

Zuordnen, 3D-puzzeln und bauen für Kinder ab 2 Jahren. Und ein gutes Beispiel, wie fantasievoll und hochwertig Buchenholz verarbeitet werden kann.

Von Haba

ZIEHFIGUR ENTE

Dieser Haba-Klassiker wird schon seit 1954 in Deutschland hergestellt.

Von Haba



NACHHALTIG, NACHWACHSEND, VERANTWORTUNGSBEWUSST

Ob nun Ahorn oder Erle, Linde oder Buche – eines haben alle Spielzeuge aus Holz gemeinsam: Sie bestehen aus einem nachwachsenden Rohstoff, der sich nach Ablauf ihrer Lebenszeit wieder in den Naturkreislauf integriert. Im Umgang müssen Sie sich selbst bei Neugeborenen keine Gedanken wegen gefährlicher Zusatzstoffe, Weichmacher oder chemischer Dämpfe machen. Selbst gelegentlich verwendete Farben, Lacke und Öle sind nach der europäischen Sicherheitsnorm für Spielzeuge (EN 71) zertifiziert und in höchstem Maße sicher.

Als Grundstoff für Spielzeug eignet sich Holz nicht nur wegen seiner ökologischen Aspekte. Außerdem erzeugt der direkte Kontakt von Kindern zu natürlichen Stoffen ein positives und direktes Erlebnis, das sich garantiert einprägt.



GRIMM'S

Spiel und Holz Design

„Spiel ist die höchste Form der Kindesentwicklung.“

– Friedrich Fröbel –

Kinderspielzeug sollte nicht dazu da sein, Kinder einfach zu beschäftigen. Lieber sollte es die Fantasie anregen, die Alter und Entwicklung angemessen ist. Zudem fördert schönes und künstlerisch gestaltetes Spielzeug aus natürlichen Materialien den Sinn für Ästhetik und Schönheit.

Reduziertes Design lässt alle Spielmöglichkeiten so offen wie möglich, engt die Kreativität nicht ein, sondern gibt ihr Raum, sich immer wieder in neue Richtungen zu entwickeln – denn genau darin liegt der Sinn kindlichen Spielens.

GRIMM'S Spiel und Holz Design ist eine nachhaltig wirtschaftende Holzmanufaktur am Fuße der Schwäbischen Alb, die qualitativ hochwertiges und sicheres Holzspielzeug herstellt. Dabei wird die Produktentwicklung durch reformpädagogische Ansätze wie der Waldorf- oder Montessori-Pädagogik beeinflusst. Herausragendes Kennzeichen aller Spielzeuge ist die samtig-raue Oberfläche, die dadurch entsteht, dass Farblasuren verwendet werden, die in die Holzfasern eindringen und eine lebendige Oberfläche hinterlassen. Daher halten die verschiedenen Bauteile gut aufeinander, ohne abzurutschen.



Die einzelnen Teile werden von Hand in die Farbe getaucht, und auf einen abschließenden Schutzlack wird verzichtet. Mit viel Liebe zum Detail, Erfahrung und Handwerkskunst entstehen so Bauklötze, Regenbögen, Steck- und Sortierspiele, Fahrzeuge und viele andere miteinander kombinierbare Spielzeuge. Kinder finden hier alles, was sie brauchen, um immer neue Spielwelten zu erschaffen. So wird aus denselben Elementen einmal ein Bauernhof, dann vielleicht ein Krankenhaus, ein Puppenhaus oder auch ein Fantasieland ... Mit ihrer fortschreitenden Entwicklung entdecken Kinder immer neue Möglichkeiten, mit GRIMM'S Holzspiel-Ideen zu spielen, und erleben das als Gegenpol zur digitalen Welt. So werden diese zu dauerhaften Begleitern auf dem Weg durch die Kindheit.



GROSSE HALBKREISE



REGENBOGEN 6-TLG.



KLEINES CABRIO

GROSSE
STUFENPYRAMIDE

SIEBEN FREUNDE



MASSIVHOLZKUGELN

60 GEOMETRISCHE BAUKLÖTZE NATUR
60 GEOMETRISCHE BAUKLÖTZE BUNT

BAUSPIEL WETTER

GROSSER REGENBOGEN

Mit viel Liebe zum Detail werden die Regenbogen frei Hand aus einem Stück Holz gesägt. Der dadurch erzielte asymmetrische Aufbau macht jeden einzelnen Regenbogen zu einem Unikat – ganz anders als bei einer automatisierten Fertigung unter Verwendung symmetrisch gestalteter Schablonen.



DIE ARS-EXPERTEN
EMPFEHLEN:

PLITSCH-PLATSCH- BADESPAß



Clara Schneeweis
Die Murrel – Eisenach

Toll, wenn es beim Baden so richtig spritzt. Aber bei all dem Badespaß können die Kleinen viel über Wasser lernen. Ganz einfach erleben, wie Wasser ab-, durch- oder runterfließt, dabei Teile bewegt und schließlich wieder in der Wanne ankommt. Wenn dann noch Puppe und Kuscheltier mitbaden dürfen, kann das Vergnügen gerne noch etwas länger dauern.



1

Wasserspaß



2



3

AHOI

4



Seifenblasenspaß

5



1. BUNTES EIMERSET

Die drei Eimer haben unterschiedliche Wasserabläufe.

Von Hape

2. KUGELBAHN BADESPASS WASSERSTRUDEL

3. KUGELBAHN BADESPASS WASSEREFFEKTE

Macht die Wanne zum Erlebnisbad. Die Bahnteile haften mit Saugnäpfen an den Fliesen und lassen sich miteinander kombinieren.

Von Haba

4. SCHLAUCHBOOT MIT RÜCKZIEHMOTOR

Zieht man an der Schnur, fährt das Boot los. Dabei zieht es den Bären hinter sich her, bis er sicher an Bord ist.

Von Hape

5. SEIFENBLASEN WAL

Ein paar Tropfen Schaumbad einfüllen, kurz untertauchen und schon blubbern Seifenblasen hervor.

Von Hape

6. BADEWANNENTIER OKTOPUS, KREBS UND FROSCH

Kuscheltiere zum Baden? Diese schwimmen auf dem Wasser und dürfen nach kurzer Trocknungszeit auch mit ins Bett.

Von Sigikid

7. MINI AQUINI

Durch eine Füllung aus Kügelchen gehen die Püppchen nicht unter und trocknen nach dem Bad an der Luft. 22 cm.

Von Götz



7

Plitsch
Plitsch

6





SCHRAUBEN, SÄGEN, SPIELEN –

ALLES FÜR'S SELBER HANDWERKELN



HAMMER, SÄGE, SCHRAUBENSCHLÜSSEL

Mit den herausnehmbaren Werkzeugen kann direkt im Buch gearbeitet werden. Tolle Beschäftigung für den Handwerkernachwuchs. Ab 3 Jahre. Von Fischer Sauerländer

Werkzeug übt schon auf die Kleinsten eine besondere Faszination aus – wenn sie sehen, wie die Großen damit arbeiten, wie damit Neues entsteht, wollen sie meist direkt mitmachen. So wurde schon so manches Spielzeugwerkzeug zum ständigen Begleiter, damit 3-Jährige allzeit an Tisch, Stühlen oder am Boden hämmern, sägen oder schrauben können. Wie benutzt man eine Säge, wie fühlt sich das Holz nach dem Schmirgeln an? Die Arbeit mit richtigem Werkzeug ist ein besonderes Erlebnis für größere Kinder. Mit Kreativität und Geschick entstehen dabei echte Unikate.

Schrauben
und
hämmern



BUILDER BOX

Aus den Schrauben, Muttern und Leisten lassen sich mit dem handlichen Werkzeug schon erste Konstruktionen bauen. 48 Teile. Ab 3 Jahre. Von Brio



WERKBANK

Hämmern, schrauben, drehen – hier wird Heimwerken geübt. Einfach umdrehen und schon wird aus der Werkbank eine tragbare Werkzeugkiste. 16 Teile. Von Goki



WERKZEUGKOFFER

Mit der Säge die Klett-Holzklötze teilen und die Bohrmaschine in den Löchern versenken. Der erste Werkzeugkoffer begleitet das baumeisterliche Rollenspiel. Ab 2 Jahre. Von Selecta



DIE GROSSE HOLZWERKSTATT

Woher bekomme ich Holz für mein Bastelprojekt? Welche Werkzeuge sind am besten geeignet? Antworten darauf und 150 kreative Ideen liefert das Buch von Sabine Lohf. Von Gerstenberg

Fürs Mitanpacken



Für Profis

Werkzeug für Kinder sollte die gleichen Eigenschaften haben wie das für Erwachsene: scharf, spitz, funktionell und immer von bester Qualität. Die Größe ist natürlich den Kinderhänden angepasst. Dann braucht es nur die Anleitung eines Erwachsenen, um den verantwortungsbewussten und sicheren Umgang damit zu erlernen.

BAUHELM

Von Simm

WERKZEUGGÜRTEL GEFÜLLT

Für den Profieinsatz: Hammer, Zange, Meterstab und Wasserwaage sind hier immer zur Hand.

ARBEITSHANDSCHUHE

HANDSÄGE

Von Corvus



Safety first



*Ritsch
Ratsch*





DORF



VS



LISA

KATHARINA

WIE UND WO WOLLEN WIR LEBEN?

Spätestens wenn wir Kinder bekommen, stellen wir uns die Frage nach der Heimat sehr bewusst. Wie sollen sie aufwachsen, wo fühlen wir uns aber auch als Eltern wohl? Welche Vor- und welche Nachteile bringt ein Leben auf dem Land, welche ein Leben in der Stadt? Wer könnte das besser wissen als Katharina und Lisa vom Blog „Stadt Land Mama“: Die eine lebt mit Mann und drei Kindern in der Hauptstadt, die andere mit Partner und drei Kindern auf einem abgelegenen Mehrgenerationenhof im Bergischen Land bei Köln. Hier schreiben sie, wie sie ihre Dorf- bzw. Stadtkinder erleben. Und wie es ihnen in der selbst gewählten Heimat geht.



STADT



DORFKINDER AUS LISAS SICHT

Unsere Kinder sind alle in Berlin geboren, kurz vor der Einschulung des Ältesten gab es dann den riesigen Schnitt: Wir zogen mit Sack und Pack aufs Land. Also, so richtig! Mit Blick auf Wiesen und Felder, mit großem Garten und guter Luft. Die Kinder konnten plötzlich alleine rauslaufen. Mit Trampolin und Fußballtor im eigenen Garten, mit Haustieren und ganz viel Platz. Mit offener Haustür, weil sich hier nicht mal Diebe hin verlaufen ;-).

Ich bin selbst hier groß geworden, man kennt uns im Dorf. „Ach, datt Lisa ist zurück!“ So kannte auch bald jeder die Kinder – was Fluch

und Segen gleichzeitig sein kann. Niemand ist hier unbeobachtet. Das kann Rettung bedeuten, wenn etwas schief läuft. Aber auch wenig Privatsphäre: „Weißt du, mit wem eure Große hier grad durch die Siedlung läuft?!“

Es gibt zwei Kindergärten und eine Grundschule, in die einfach alle Kinder gehen. Das hat etwas Geborgenes, das schafft Zusammenhalt. Bei den Hobbys ist das Angebot übersichtlich, die einen gehen halt zum Turnen, die anderen in den Fußballverein. Es hat etwas Vertrautes. Aber das schafft natürlich auch weniger Vielfalt, weniger Weitblick, weniger Abwechslung. Man muss das mögen, dann kann es sehr idyllisch sein für Kinder auf dem Land.



STADTKINDER AUS KATHARINAS SICHT

Neulich saßen wir in der U-Bahn und fuhren mit den Kids quer durch Berlin. In diesen 45 Minuten Fahrt saßen bei uns im Waggon spanische Austauschschüler, Frauen mit Kopftüchern und komplett tätowierte Männer, die Händchen hielten. Ein Obdachloser verkaufte Zeitungen, während ein Mann im feinen Anzug gaaanz wichtig telefonierte.

In diesen Momenten bin ich immer dankbar, dass meine Kinder in der Großstadt aufwachsen und von Beginn an mitbekommen, dass wir Menschen bunt und unterschiedlich sind. So lernen sie durch einfaches Miterleben, dass es verschiedene Religionen gibt, dass jeder jeden lieben darf, dass es Menschen gibt, die weniger Glück im Leben hatten als wir. Ich hoffe, dass diese Erfahrungen sie zu weltoffenen, emphatischen Menschen machen.

Stadtkind zu sein, bedeutet auch, aus einem Überfluss an Freizeitmöglichkeiten zu wählen und viel Zeit auf öffentlichen Plätzen zu verbringen. Kaum jemand hat einen eigenen Garten, und so tummeln sich alle Familien am Nachmittag auf den Spielplätzen. Das ist toll, denn so ist immer jemand zum Spielen da. Sie lernen so auch schnell zu teilen, denn die Schaukel gehört allen, und wenn ein kleines Kind etwas länger auf der Rutsche braucht, ist Geduld gefragt. Alles Fähigkeiten, die alleine im heimischen Garten vielleicht nicht ganz so intensiv gefördert würden.

Was Stadtkinder allerdings auch kennen: Ständig platte Reifen zu haben, weil dumme Menschen ihre Glasflaschen auf den Gehweg werfen. Kreischende Eltern, weil man doch zu nah an die Kreuzung gefahren

ist. Hundehaufen, Müll, Lärm, überfüllte Freibäder statt idyllische Badeseen. Kann manchmal ganz schön anstrengend sein. Deshalb freuen wir uns auch immer, wenn's in den Ferien zu Oma aufs Land geht. Doch leben wollen wir dort nicht. Uns allen würde der Trubel der Großstadt einfach viel zu sehr fehlen ...

LANDMAMA AUS LISAS SICHT



Ich gebe zu: Die Umstellung vom Stadtleben mitten in Berlin zum Leben auf dem Land war für uns als Eltern erst mal gewöhnungsbedürftig. Hatten wir die Nachmittage bis dahin noch mit unseren drei Kindern auf dem Spielplatz verbracht, auf dem wir immer irgendwen kannten, saßen wir plötzlich inmitten einer Wald-Wiesen-Idylle – und waren auf uns selbst zurückgeworfen worden.

Hier auf dem Land hat nun mal quasi jede Familie einen Garten mit eigenem Spielplatz. Statt spontaner Begegnungen musste man sich nun bewusst verabreden. Dazu brauchte es plötzlich ein Auto, um von A nach B zu kommen, in Berlin hatte uns ein Fahrrad mit Anhänger gereicht. Trotzdem strahlten wir irgendwann, als die Kinder sich im Fell der eigenen Hasen und Hunde verloren ... als wir sie auf dem Trampolin jauchzen hörten, sie im Planschbecken saßen oder mit den Nachbarskindern im Garten kickten.

Wir sahen ein: Es gibt für jede Lebensphase den perfekten Ort. Für uns war die Stadt fürs Babyalter passend, weil wir nie allein waren auf den vielen Kinderwagenrunden im Kiez. Für das Grundschulalter war das Landleben perfekt, die Kinder konnten sich frei bewegen, wuchsen behütet und naturnah auf – mit ganz vielen Freiheiten in einer übersichtlichen Blase.

Nun gehen alle Kinder auf weiterführende Schulen, und aus Elternsicht wäre nun eine





Kleinstadt oder der Stadtrand ideal, damit wir unsere Nachmittage nicht mehr mit Mama- und Papa-Taxifahrten verbringen müssten. Aber: Wir sind auf dem Land mittlerweile so verwurzelt, dass kein Umzug mehr infrage kommt. Bis zum eigenen Führerschein fahren wir sie nun halt weiter über die Dörfer. Sehen wir es positiv: Wer hat schon so viel Qualitytime mit den eigenen Kindern ;-)?

STADTMAMA AUS KATHARINAS SICHT

Als ich Kinder bekam, wusste ich, dass ich schnell neue Freundinnen brauche. Denn in meinem Bekanntenkreis war ich eine der Ersten, die schwanger wurde. Also meldete ich mich zur Babymassage, zum Babyschwimmen, später zum Mutter-Kind-Turnen an. Nicht, weil mein Kind das alles gebraucht hätte – nein, ich brauchte einfach Frauen in ähnlichen Lebensphasen um mich herum.

In Großstädten ist dieses Angebot riesig. Und so muss keiner alleine mit dem Kinderwagen durch die Gegend schieben, man kann unheimlich schnell Kontakte knüpfen. Mich hat das durch die ersten Jahre mit Kind getragen. Und auch später hat die Stadt viele Vorteile: Alle Wege sind zu Fuß oder mit dem Rad machbar, die Kinder können schnell

selbstständig zu Freunden oder zum Hobby fahren.

Wunderbar am Großstadtleben ist auch, dass man – selbst wenn die Kinder klein sind – noch so viel erleben kann. Abends mal schnell auf einen Drink mit dem Gatten? Das bedeutet keine große Planung, denn im Umkreis von 100 Metern gibt es zig Möglichkeiten. Oder schnell doch noch diese neue Ausstellung sehen? Kein Problem, dafür reicht eine Stunde, bevor man die Kinder abholen muss.

Doch natürlich gibt es auch Nachteile am Stadtleben. Für einen Kita-Platz muss man sich auf Wartelisten setzen lassen, die Parkplatzsuche ist zermürbend. Die Luft ist manchmal eher Smog. Die Leute achten weniger aufeinander, lange wusste ich nicht, wer in der Wohnung unter oder über uns wohnt. Es bleibt doch alles ein wenig anonym, da ist es schwer, sich mal einen Liter Milch zu borgen, wenn die Packung plötzlich plötzlich leer ist.

Und ja: Manchmal wünscht man sich auch, einfach auf der Liege im eigenen Garten zu entspannen, anstatt immer alles in den Park schleppen zu müssen. Wenn man sich dann aber an der Eisdiele mit 70 verschiedenen Sorten etwas Leckeres ausgesucht hat, kommt die Freude über die Großstadtvielfalt schnell wieder zurück.



DIE ARS-EXPERTEN EMPFEHLEN:

DAS LEBEN IST EIN PONYHOF

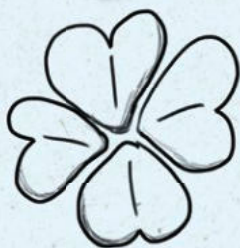


Christiane Müller
Die Spielerei – Schwabach



Für waschechte Pferdefans kann es gar nicht genug rund um ihr Lieblingsthema geben. Neben großen und kleinen Spielpferden stehen Spiele und Basteleien rund um das Lieblingstier hoch im Kurs.

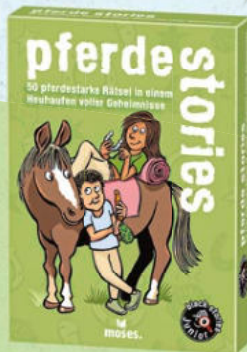
Natürlich kann man auch selber das Pferdchen sein und mit den Laufstelzen hufklappern und dabei echte Hufabdrücke hinterlassen!



1



3



2



4



1. SCHWING DIE HUFE

Baue einen Parcours vom Start bis zum Ziel und springe in der richtigen Reihenfolge über die Hindernisse. Knobelspiel mit 80 Aufgaben in verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Ab 7 Jahre.
Von Smart Games

2. BLACK STORIES JUNIOR PFERDESTORIES

50 pferdestarke Rategeschichten rund um gefälschte Fellfarben und verpatzte Reiterferien.
Von moses.

3. POPPIK STICKERPOSTER REITERHOF

Mit den richtig platzierten Stickern entsteht ein schmuckes DIN-A4-Poster. Das können auch schon Pferdefans ab 3 Jahre.
Von element for kids

4. SCHMUCKDOSE MIT MUSIK

Beim Öffnen dreht sich das Pferdchen zur Musik der Spieluhr.
Von Spieluhrenwelt

5. HOPPE REITER

Wer bringt sein Pferdchen zuerst in den Stall?
Wettlauf-Spiel mit einfachen Regeln und schönem Spielmaterial. Ab 3 Jahre.
Von Haba

6. SHETLANDPONY, 25 cm

7. PFERD LIEGEND, 48 cm

Von Teddy-Hermann

8. REITERIN PFERD

Fertig zum Ausritt!
Detailgetreu handbemalte Reiterin mit Pferd.
Von Papo

9. SHADDY-HUFE

Die echten Hufeisen erzeugen beim Laufen authentisches Pferdegetrappel.
Von Helga Kreft



WIEEAAA

**DIE ARS-EXPERTEN
EMPFEHLEN:**

WAS KOCHEN WIR HEUTE?



Claudia Behrendt
Krambambuli – Braunschweig

Ernährung ist die Grundlage unseres Lebens. Und gekocht wird jeden Tag. Kinder sind schon von klein auf gerne in der Küche dabei und wollen das Gesehene nachspielen. Da sind kindgerechte Versionen der Küchenutensilien gefragt. Robust und funktionell sollten die sein, damit der Umgang mit „echten“ spielerisch gelernt werden kann.



Lecker
schmecker

TEATIME

1



3



schnipp
schnipp
schnipp



2



SCHÖN KROSS

4

bzzz
bzzz
bzzz

5



6



7



Die Küchengeräte aus Holz überzeugen mit modernem Design und kindgerechter Funktionalität.

Von Goki

1. KINDERGESCHIRR MUFFIN

Puppe und Teddy treffen sich zum Kaffeklatsch. Niedliches Geschirr aus Porzellan im Pappkoffer. Von Speelgoed

2. SCHNEIDE-SET VEGGIE

Das Gemüse wird aus Gummibaumholz umweltschonend und sozial verträglich in Thailand gefertigt. Von PlanToys

3. HANDPUPPE KOCH

Der Chef de Cuisine gibt zu allem seinen Senf dazu. Von Sigikid

4. TOASTER

Frühstück ist fertig! Weil Sonntag ist, gibt es Toast mit Butter und Erdbeermarmelade.

5. MIXER

Brot und Kuchen backen wie die Großen.

6. KOCH-SET STERNEKÜCHE

Grundausrüstung für Eintopf und Pfannengerichte. Aus Metall und Holz.

7. KOCHLÖFFEL

Hier wird mit Liebe gekocht.





DIE ARS-EXPERTEN
EMPFEHLEN:

PUPPEN – JA, BITTE!



Marie Homrich
Kinderkram – Lübeck



Puppen gibt es in vielen Ausführungen und für alle Altersstufen. Sind sie anfangs der Begleiter zum Knuddeln und Schmusen, unterstützen sie später mit Zubehör und Ausstattung das kreative Rollenspiel.

Dabei sollte die Puppe nie älter wirken, als das Kind ist, das mit ihr spielt. Unabhängig von der Entwicklung des Kindes sind die Spielgefährten meist über Jahre hinweg treue Freunde und bleiben später ein liebgewonnenes Erinnerungsstück.





1. JEANS-KOMBI

Cooler Outfit mit Jeans, Shirt und Sneakern.

2. GLITTER-GLAMOUR-KOMBI

Bling-Bling mit Jeans – eine gelungene Kombination!

Diese beiden hochwertigen Kleider-Sets passen sowohl Hannah als auch Elisabeth.

Von Götz

3. PRECIOUS DAY ELISABETH

Die richtige Puppe für das Kindergartenalter. 46 cm, frisierbare Haare, altersgerechte Kleidung.

Von Götz

4. HANNAH BE MY MINI ME

Moderner Look und vielfältiges Styling-Zubehör machen Hannah zur beliebten Puppe für etwas ältere Kinder. 50 cm, frisierbare Haare.

Von Götz

5. CANARY

6. TERRACOTTA

7. CAMOMILLE

Die liebevoll gestalteten Puppen der neuen Pomea-Kollektion schließt man sofort ins Herz. Der weiche Körper ist anschmiegsam, die Puppen haben Schlafaugen und sind bei 30 Grad waschbar. Die Füllung besteht aus 100 % recycelten Fasern. 32 cm.

Von Djeco

8. WINTER

9. ROSEWOOD

Die Bekleidung würde man sicher auch fürs eigene Baby kaufen. Kein Wunder – sie wurde von einer Designerin für Kindermode entworfen. Weite Schnitte und Klettverschlüsse ermöglichen auch kleinen, noch ungeschickten Händen das An- und Ausziehen.

Von Djeco

10. SCHAUKELWIEGE BLUE DREAM

Von Djeco

DER

JA

TAG

NEIN IST KEINE OPTION

„Du sagst immer nur Nein! Nein, nein, nein ...“ So stand es vor mir, mein wutentbranntes 5-jähriges Menschenkind, und gab eine zugegebenermaßen gelungene Parodie auf mich ab. „Recht hat er wohl“, schoss es mir durch den Kopf.

Unterm Strich geht es uns fast allen gleich. Durchgetaktet und manchmal stressgeplagt müssen die meisten Eltern Beruf, Familie, Haus, Hof, Katze, Maus und Alltag unter einen Hut bekommen. Da braucht es Struktur.

Das Kind wird zu seinem eigenen Besten gleich mit durchgetaktet. Diese Routine schränkt aber auch ein. Endorphingeladene „Ach egal, wir machen das jetzt“-Momente bleiben meist aus. „Ja, pfff, dann sage ich nicht mehr Nein. Dann machen wir einen Tag NUR, was du möchtest“, platzte es aus mir heraus. Das Cover des Films mit dem Titel „Yes-Day“, der mir unlängst vom Streamingdienst vorgeschlagen wurde, kam mir in den Sinn. Dem Kind fiel schlagartig die Wut aus dem Gesicht, die erst durch Ungläubigkeit und dann durch das breiteste Grinsen, das ich je gesehen habe, ersetzt wurde.

„Jaaaaaaa! Wann? Morgen?! Ich darf alles bestimmen? Ich möchte morgen nicht in die Kita, sondern in den Dinopark!“ Ich machte eine bedeutungsschwangere Pause und

gab das erste „Ja!“. Er sprang in die Luft, als hätte er es bis zu diesem Zeitpunkt selbst noch nicht recht geglaubt. Es sei schon mal vorweggenommen, so ein Tag dient zu mehr als nur 12 Stunden Spaß fürs Kind und Kontrollverlust für die Eltern. Partizipation schafft Eigenständigkeit und Selbstvertrauen. Der Fokus liegt auf der Selbstwirksamkeit der Kinder. Wir geben ihnen einen ganzen Tag die wichtige Möglichkeit, sich selbst als kompetent zu erleben und über eigene Handlungen, den Körper und die Bedürfnisse zu bestimmen. Sich in eine Gruppe mit eigenen Entscheidungen zu integrieren. Im Nachgang lassen sich diese Erlebnisse und daraus gewonnenen Erkenntnisse erstaunlich gut in den Alltag übertragen.

Was folgte, war einer der wunderbarsten Tage, die wir als Eltern-Kind-Gespann je erlebt haben. Nachdem das Frühstück wider Erwarten keine Schoko-Eis-Schlacht wurde, wollte er es beim Bäcker dann aber doch wissen. Ich gab ihm also 5 Euro mit





der Erlaubnis, sich zu holen, was sein Herz begehrte, und wartete gespannt draußen. Vor Glück strahlend kam er mit einem riesigen Amerikaner in der Tüte wieder heraus, den er im Auto versonnen anstarrte.

„Na los, gönn ihn dir!“ „Hmhm, ich glaube, ich hebe ihn mir auf“, sagte er und legte ihn behutsam wie einen Schatz zwischen uns in die Ablage. Genau dort habe ich ihn Tage später auch wiedergefunden. Unberührt und hart wie eine Frisbee. Glasiert mit der Erkenntnis, dass allein die Freiheit der Wahl gereicht hat und es nie um das Zuckergebäck selbst ging. Im Dinopark angekommen reihte ich mich zu den anderen Eltern in die Schlange ein, um meine Altersvorsorge in Münzen einzutauschen. Von denen würde ich diesmal nämlich doppelt so viele brauchen, da es auf die Frage: „Fährst du ALLES mit?“, nur eine Antwort gab. Pommes, Eis, einen flauen Magen und alle, wirklich ALLE, Fahrgeschäfte des Parks später befanden wir uns selig lächelnd auf der Autobahn gen

Pizzeria des Vertrauens. Kein Streit, keine mahnenden Worte, kein Wutausbruch, aber auch keine unzumutbaren Wünsche. So war der Tag entgegen meinen Erwartungen auch für mich eine überraschende Bereicherung. Und der letzte Wunsch des Ja-Tages? „Ich wünsch mir, dass wir das wieder machen, bald!“ Smart, mein Kind, es ist noch vor Mitternacht. „Ja!“ Aber pssst: Ich hätte auch so zugestimmt. Der Zauber liegt darin, sich darauf einzulassen und dem Kind das Vertrauen in seine Entscheidungen und einen guten Tag zu schenken.

KEINE ANGST VOR ESKALATION:

Definieren Sie eine maximal Geldsumme, die an diesem Tag ausgegeben werden kann. Legen Sie einen Aktionsradius fest, der Tag hat schließlich nur 24 Stunden, Disneyland Paris wird knapp. Formulieren Sie klare No-Gos: Es wird nichts getan, was jemandem wehtun könnte, keine bleibenden körperlichen Veränderungen. (Sorry, kein Bauchnabelpiercing für die 9-jährige.)

EIN JA-TAG IM ALLTAG:

Nicht immer bietet sich die Möglichkeit, einfach blazumachen und loszudüsen. Wer seinen Kindern trotzdem mal das Zepter überlassen möchte, kann dies auch in den Schul- und Arbeitstag einbinden:

- Lassen Sie Ihr Kind anziehen, was immer es möchte. Soll es das Krönchen oder Superheldenkostüm sein? Sehr gern!
- Wie geht's zur Schule? Im zur Rakete umgestalteten Bollerwagen? Das kann lustiger werden als eine Roller-Coaster-Fahrt.
- Eine Bettenburg im Wohnzimmer und alle schlafen dort? Auch diese Nacht geht vorbei.

DIE ARS-EXPERTEN
EMPFEHLEN:



Eva Clemmesen
Salima – Hamburg

DINOMANIA

Dinosaurier sind zwar ausgestorben, aber echte Wiedergänger. Keine Generation kommt ohne sie aus, manche Kinder sind geradezu besessen von ihnen und beeindrucken mit enormem Fachwissen. Dieses „Intense Interest“ ist durchaus positiv zu bewerten, denn Kinder, die sich intensiv mit einem Thema beschäftigen, haben es später leichter, komplexe Informationen aufzunehmen. Lassen wir also Archaeopteryx und Triceratops ruhig eine Zeit lang das Kinderzimmer beherrschen – dabei kann man selber noch einiges dazulernen!



A

1



B



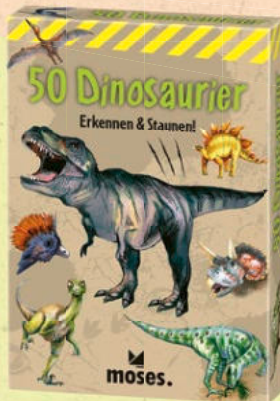
D



C



2

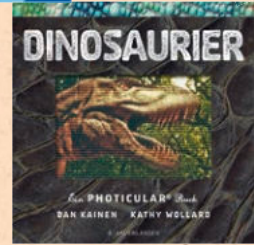
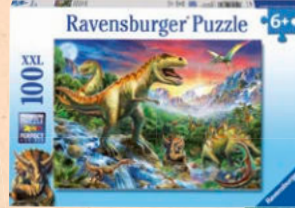
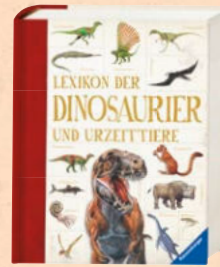


3





King of the Dinos



1. DINOS

Die detailgetreuen, handbemalten Spielfiguren sind heiß begehrt bei Dino-Fans.

- A. T-REX
- B. PTERANODON
- C. ALLOSAURUS
- D. STEGOSAURUS

Von Papo

2. TRICERATOPS

Mit Dinos darf man auch mal kuscheln.
42 cm.

Von Teddy-Hermann

3. 50 DINOSAURIER

Umfassendes Fachwissen und Quizfragen für Paläontologie-Begeisterte ab 6 Jahre.
Von moses.

4. KOSTÜM T-REX

UUUAHH! Da wird das Kind zum T-Rex. Cape mit Krallenhandschuhen. 4–6 Jahre.

Von Great Pretenders

5. BATASAURUS

Der stärkste Dino gewinnt. Aber wo lag der noch? Memo-Stichspiel ab 5 Jahre.

Von Djeco

6. LEXIKON DER DINOSAURIER UND URZEITTIERE

Ein Dino-Nachschlagewerk auf dem neuesten Stand der Forschung, ergänzt um weitere prähistorische Tiere und die chronologische Entwicklung des Lebens auf der Erde. Ab 8 Jahre.

Von Ravensburger

7. PUZZLE BEI DEN DINOSAURIERN

100-Teile-Puzzle im XXL-Format.

Von Ravensburger

8. POPPIK STICKERPOSTER DINOSAURIER

Wie heißt welcher Dino und wann hat er gelebt? Das Stickerposter vertieft die Kenntnisse und schmückt das Kinderzimmer.

Von elements for kids

9. DINOSAURIER

Acht Bewegtbilder nehmen den Betrachter mit in die Welt der Urzeitechsen. Für den eindrucksvollen Phtocular®-Effekt sorgen Folien, die auf Basis von Vierfarbfilmen erstellt wurden.

Von Fischer Sauerländer

6

7

8

9

4

5

MAMAAA

GROSSE LIEBE UND GROSSE KONKURRENZ

UNFAIR

ZWISCHEN RIVALITÄT UND GROSSER LIEBE

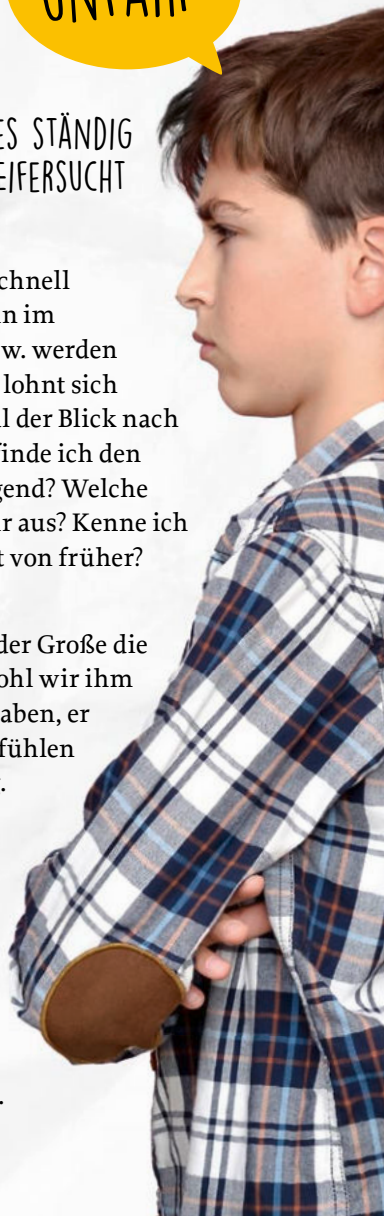
„Geschwister sind wie Übungsmenschen für richtige Menschen“, so hat es die Schweizer Kabarettistin Hazel Brugger mal beschrieben, und das finde ich eine sehr treffende Beobachtung. Zur Geschwisterbeziehung gehört auch eine natürliche Rivalität, die oft Streit, Eifersucht, Beschimpfungen und Handgreiflichkeiten beinhaltet. Gleichzeitig spielen Geschwister miteinander, unterstützen sich gegenseitig und sind füreinander da. Bei einer stabilen Beziehung ist das Verhältnis von beidem ausgewogen. So sind sie sich gegenseitig die besten Sparringpartner für soziale Entwicklung.

Dass es also auch mal laut, ruppig und wild zugeht zwischen Geschwistern und jede und jeder damit versucht, seinen Platz in der Familienhierarchie zu sichern, ist also erst mal ganz normal.

ABER WAS, WENN ES STÄNDIG STREITEREIEN UND EIFERSUCHT GIBT?

Oft sind wir Eltern schnell emotional mittendrin im Geschwisterstreit bzw. werden davon getriggert. Da lohnt sich also zunächst einmal der Blick nach innen. Warum empfinde ich den Streit als so anstrengend? Welche Gefühle löst er in mir aus? Kenne ich das Gefühl vielleicht von früher? Häufig ist das so.

Wenn zum Beispiel der Große die Kleine schubst, obwohl wir ihm schon so oft gesagt haben, er soll das lassen, dann fühlen wir uns ohnmächtig. Wenn beide sich beschimpfen, als kämen sie direkt aus der letzten Hafenspelunke, haben wir Angst, in der Erziehung versagt zu haben, fühlen uns unsicher.



Es ist in Ordnung, auch als Erwachsener mal wütend oder hilflos zu sein, solange ich die Verantwortung für diese Gefühle übernehme und entsprechend damit umgehe. Wenn ich diese Gefühle bei mir akzeptiere und mich darum kümmere, kann ich auch meinem Kind gestatten, diese „negativen“ Gefühle zu haben. Wenn es in Ordnung ist zu sagen, dass die kleine Schwester mir so gehörig auf die Nerven geht, dann fallen beim großen Geschwisterkind auch der Druck und die Angst weg, dass die eigenen Eltern es dafür verurteilen und weniger lieben.

Gleichzeitig machen Kinder in der Geschwisterbeziehung die wertvolle Erfahrung, dass auch dieses Gefühl wieder vorbeigeht.



GENAUSO, NUR ANDERS

In vielen Eltern steckt die Überzeugung, dass sie ihre Kinder immer mehr oder weniger gleich behandeln müssten, um gerecht zu sein. Gerechtigkeit ist für viele ein hoher Wert, und das hat ja durchaus auch seine Berechtigung, allerdings wird das weder dem Individuum noch den unterschiedlichen Beziehungen in Familien gerecht.

Oftmals ist uns ein Kind charakterlich ähnlicher als ein anderes, das prägt natürlich die Beziehung. So fühlen wir uns diesem Kind vielleicht besonders verbunden, wohingegen das Kind, das so anders ist als wir, uns herausfordert. Herausfordert im ganz positiven Sinne, da gibt es Potenzial für gemeinsame Entwicklung und persönliches Wachstum. Und genau diese Unterschiedlichkeit der Geschwister und der Beziehungen darf durchaus anerkannt werden.

Wenn wir die Einzigartigkeit in den Wesenszügen und Bedürfnissen der Kinder sehen, nehmen wir ihnen damit auch ein Stück weit den Konkurrenzdruck mit den Geschwistern. Eifersucht hat daher weniger Raum in der Geschwisterbeziehung, wenn jeder für das, was er ist, Wertschätzung erfährt.

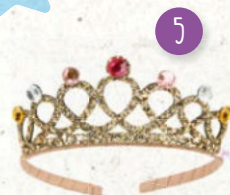
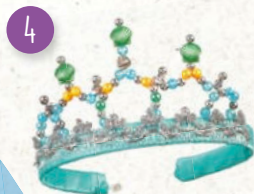
Jutta Jonda

hat Literatur- und Sprachwissenschaft, Soziologie und Psychologie in Frankfurt am Main studiert. Sie hat zwei Kinder im Alter von 8 und 6 Jahren und ist Trainerin und Familienberaterin bei der Familienwerkstatt familylab.de.



DER ZAUBER DES VERKLEIDENS

Kinder lieben Verkleiden! Dahinter steckt der Wunsch, jemand ganz anderes zu sein, sich in einer anderen Rolle auszuprobieren. Wie fühlt es sich an, ein Drache zu sein, oder eine Nixe? Wie sieht die Welt aus dieser Perspektive aus? Und wie reagieren die anderen auf mich? Kostüme und Accessoires helfen beim spielerischen Wandel der Identität und sind nicht nur im Karneval unverzichtbar.



Elfen und Nixen haben eins gemeinsam: die Liebe zu Pastellfarben und glitzernden Accessoires.

1. NIXE MARYNA

5–7 Jahre.

Von Souza

2. SCHMETTERLINGSELFE TÜRKIS

3. SCHMETTERLINGSELFE ROSA

Mit Zauberstab. 5–7 Jahre.

Von Great Pretenders

4. KRONE TÜRKIS

5. KRONE ROSA-GOLD

6. TASCHE TÜRKIS

7. TASCHE ROSA

Von Souza

8. DRACHENCAPE

Verzaubert Kinder in Drachen. Natürlich nur ganz liebe! 5–7 Jahre.

Von Great Pretenders

9. SUPER HERO

Der edle Umhang aus Samt und die schillernde Maske verleihen magische Superkräfte! 5–7 Jahre.

Von Souza

10. SUPER HERO MASKE

Von Souza



ÜBER DIE LUDOLOGIE*

GESELLSCHAFTSSPIELE UND DAS SPIEL MIT DER GESELLSCHAFT UND IN GESELLSCHAFT

Spiel und Wissenschaft? Sollen sich Wissenschaftler nicht lieber mit ernstern Themen auseinandersetzen? „Hey, nehmt mal endlich das Spiel ernst!“, ruft da der Ludologe. Spiel ist viel mehr als Kinderkram oder gar Zeitverschwendung. Es ist ein Urphänomen des Lebens, es ist die Quelle unserer Kultur.

Wissenschaftler beobachten, beschreiben, erklären, bilden Modelle von den Mustern, Regeln und Gesetzmäßigkeiten, die sie erkannt haben, konstruieren Entscheidungsszenarien. Genau das tun auch Spieleautoren, ihr Modell der Wirklichkeit sind jedoch Gesellschaftsspiele und keine Theorien. Mehr als 1.000 Brettspiele zu zahlreichen gesellschaftlich relevanten Themen erscheinen jedes Jahr auf dem deutschen Markt, und das Durchschnittsalter der Spielerinnen und Spieler beträgt aktuell 37 Jahre. Kinderkram? Mitnichten.

DER ZAUBERKREIS DES SPIELS

Wir Menschen feiern unser Leben im Spiel, und ebenso lernen wir im Spiel, mit Unglück, Schicksalsschlägen, Fehlern und Verlust umzugehen. Das Spiel öffnet uns den Weg

* Die Ludologie befasst sich wissenschaftlich mit einem Urphänomen des Lebens, dem Spielen.

zum Optimismus und befähigt uns, mit einem Alltag klarzukommen, der irgendwie nie perfekt ist. Spiele sind der Dialog mit der Welt. Mal mit der ganz kleinen Welt bei uns zu Hause, mal mit den großen Fragen des menschlichen Lebens.

Im Schonraum des Spiels, dem Zustand des „Als-Ob“, betreten wir einen Erfahrungsraum außerhalb der sonstigen Wirklichkeit und entwickeln neben den wahrgenommenen, natürlichen Phänomenen die menschliche, künstliche Kultur.

DIE ENTWICKLUNG VON SPIELKOMPETENZEN

Jedes Kleinkind mit seinem natürlichen Spieltrieb erforscht von Anfang an neugierig seine Umwelt. Mit der Sprachentwicklung beginnen die Fantasiespiele. Wir können uns Dinge vorstellen, die es real nicht gibt. Wir beginnen so zu tun, „Als-Ob“ (Immanuel Kant), nutzen „Symbolspiele“ (Jean Piaget), geben uns dem „Illusionsspiel“ (Charlotte und Karl Bühler) hin. Spielzeug

wird durch Fantasie zum Leben erweckt, Gegenstände erhalten Bedeutungen. Mit dem Beginn der Rollenspiele nehmen wir familiäre und gesellschaftliche Rollen wahr und beginnen unsere Suche nach Identität. Wer wollen wir sein? Wie sehen uns andere? Mit den Gegenständen, die uns zur Verfügung stehen, gestalten wir die Räume neu, in denen wir leben, zum Beispiel werden aus Decken Höhlen. Diese Konstruktionsspiele lassen uns diese Selbstwirksamkeit spüren und steigern in uns die Kontrollüberzeugung und den Selbstwert. Außerdem lassen sie uns Freude am Verbinden, Aufbau und ebenso an der Trennung und Zerstörung empfinden.

Ausgestattet mit diesen ersten Spielkompetenzen entwickelt sich das Bedürfnis, die sozialen Beziehungen in einem Regelspiel zu verhandeln. Was ist fair und gerecht? Der Wettkampf, das Vergleichen mit den anderen beginnt. Die emotionale Stabilität wird trainiert, weil ich auch im Spiel lernen muss, dass das Verlieren zum Leben dazugehört. Mit dem Kennenlernen von Brett- und Kartenspielen, den geregelten Bewegungsspielen (Sport) und auch dem Umgang mit dem Unberechenbaren, der Unsicherheit, dem Zufall und dem Glück im Spiel beginnt die Definition des Wir. Gesellschaftsspiele, in denen wir die zuvor gelernten Spielkompetenzen einsetzen, eröffnen uns einen wichtigen Erfahrungsraum für ein menschliches Miteinander. Kultur, Ethik und Moral entwickeln sich am Spieltisch, ganz individuell.

PERSÖNLICHKEIT UND IDENTITÄT

Unsere individuelle Persönlichkeitsstruktur steht in einem permanenten Austausch, in einem intensiven bewussten und zugleich

unbewussten Dialog mit der Welt in jeder Phase des Lebens. Im Spiel erleben wir die Möglichkeit, Veränderungsprozesse im Dialog mit der Welt für uns positiv zu gestalten. Dafür bedarf es einiger Spielkompetenzen.

Für jede Altersklasse, von reinen Strategiespielen, die Übung und Erfahrung benötigen, bis hin zu Wort-, Gruppen- und Partyspielen, über Rollenspiele bis hin zu Geduldsspielen, Rätselspielen und Puzzles, bieten im Analogen wie im Digitalen Spieleentwickler und Game Designer ein umfassendes Spektrum als Kulturgut an, um individuelle Spielkompetenzen auszubilden und damit Identität zu formen.

Daraus ergibt sich, dass jeder Mensch eine individuelle Spielbiografie zur Bewältigung seiner Lebensherausforderungen und ebenso zur Lebenserfüllung herausbildet, vom ersten Spielzeug über Brett- und Kartenspiele, fantastische Gedankenspiele, Sportspiele bis hin zu Theater- und Musikspielen. Spielbiografien bilden ein emotionales Fundament, ein Verhaltenspotential auf Vorrat. Die Ludologie nimmt deshalb das Spiel ernst und erforscht dieses weite Feld weiterhin, weil es viel mehr ist als Kinderkram.

Prof. Dr Jens Junge

Gründer und Direktor des Instituts für Ludologie in Berlin. Seit 1984 ist er beruflich in der Spielebranche aktiv, wuchs über Brett- und Kartenspiele in die digitale Games-Branche rein und verbindet heutzutage beide Spielwelten mit seiner Institutsarbeit. In Altenburg entwickelt er mit dem Spiel als Methode ein Game- und InnovationsLab. Dort ist die Lehr- und Forschungssammlung für Spiele im Residenzschloss untergebracht (42.000 Brettspiele, 25.000 Kartenspiele).





GESELLSCHAFTSSPIELE:

GEMEINSCHAFTSERLEBNIS, LERNFELD
UND SPIELWIESE IN EINEM.



Auf dem Spielbrett treten wir als Igel gegen den Hasen an, wetteifern darum, wer den höchsten Turm baut, ermitteln in einem Kriminalfall oder versuchen, uns eine Reihe von Geräuschen und Bewegungen zu merken, bei deren Nachahmung wir uns ganz herrlich zum Affen machen. Wir würfeln, schieben, spielen Karten aus, ziehen mit Figuren oder ganzen Armeen übers Feld, ertasten Gegenstände, zeichnen, beschreiben oder erfinden etwas – es gibt schier unendlich viele Settings und Welten, in die wir dabei eintauchen können. Was sie alle verbindet, ist, dass jedes Spiel ein eigener Mikrokosmos ist. Dieser bietet die Möglichkeit, in andere Rollen zu schlüpfen und mit den Mitspielern in Beziehung zu treten. Damit sind Gesellschaftsspiele Gemeinschaftserlebnis und Lernfeld in einem.

GESELLSCHAFTSSPIELE VERBINDEN GROSS UND KLEIN



Für Erwachsene, die keine große Freude daran haben, mit Tierfiguren Bauernhof oder mit Puppen Rollenspiele zu spielen, ist es oft eine große Erleichterung, wenn ihre Kinder anfangen, sich für erste Gesellschaftsspiele zu begeistern. Uns Erwachsenen fällt es häufig leichter, uns auf ein Spiel einzulassen, wenn es feste Regeln und ein bestimmtes Setting gibt. Dabei haben schon so manche Eltern ihren Spieltrieb im gemeinsamen Spiel mit den eigenen Kindern wiederentdeckt. Das Tolle an gemeinsamen Gesellschaftsspielen in der Familie ist auch, dass auf dem Brett alle gleich sind – die Kinder erleben dort, dass sie etwas genauso gut oder sogar besser können als die Erwachsenen. Wer schon mal von einer Vierjährigen beim Memo-Spiel abserviert wurde, weiß, was ich meine!

Bei einem neuen Spiel müssen alle gleichermaßen erst mal die Regeln lernen, der Würfel macht keinen Unterschied zwischen



MONDSCHNEINHELDEN

Im nächtlichen Schlossgarten durchkreuzen die Mondscheinhelden die Pläne des gierigen Zauberers Zirroz – indem sie bunte Kiesel sammeln, die sie mit dessen Edelsteinen austauschen. Der fantasievolle Spielplan mit 3D-Burg und Schiebemechanismus sorgt für ein besonderes Spielerlebnis. Und da es auch immer ein bisschen Glück braucht, um die richtige Kombination an Kieselsteinen zu haben, wird das Ganze zu einem spannenden gemeinsamen Wettlauf gegen den Zauberer. 2–4 Spielende. Ab 5 Jahre.
Von Haba



Groß und Klein – damit gibt das Spiel den Kindern die Möglichkeit, auf Augenhöhe mit den Erwachsenen zusammenzukommen. Eine Erfahrung, die im Alltag oft so nicht stattfindet. Damit sind Gesellschaftsspiele viel mehr als nur der kleinste gemeinsame Nenner im gemeinsamen Spiel von Kindern und Erwachsenen. Sie bieten auch die Möglichkeit, sich auszuprobieren, mal ganz anders zu sein, vielleicht auch mal die Rollen zu tauschen, die wir sonst klassischerweise in der Eltern-Kind-Beziehung innehaben.

MIT ALLEN SINNEN, MIT ALLEN GEFÜHLEN DABEI

Die aktuellen Gesellschaftsspiele zeichnen sich auch dadurch aus, dass sie alle Sinne ansprechen. Sie sind gleichermaßen optisches und haptisches Erlebnis. Da gibt es Figuren aus Holz, Metall oder Kunststoff, zum Spielmaterial gehören Säckchen aus Stoff, Schnüre, Klötze, Knete ... nichts, was es nicht gibt. Die Illustrationen stehen denen in hochwertigen Kinderbüchern in nichts nach – das macht es leicht, ganz und gar in die Welt des Spiels einzusteigen.

Und so, wie sie die Sinne ansprechen, so werden beim Gesellschaftsspiel auch viele unterschiedliche Gefühle durchlebt – in kürzester Zeit und auf kleinstem Raum: Freude, wenn etwas gelingt, Wut, wenn's mal nicht so klappt. Wir können ausgelassen und fröhlich sein, wenn es so richtig rundgeht beim Spielen, oder erleben Neid und Trauer, wenn ein anderer gewinnt. All diese Gefühle sind wichtig und dürfen sein. Im Spiel erfahren wir, wie es sich anfühlt, zu verlieren oder zu scheitern, und lernen, dass auch das in Ordnung ist und wie man damit umgeht. Das Spiel gibt uns auch immer wieder die Möglichkeit, es noch mal zu versuchen, eine neue Strategie zu finden, beim nächsten Mal



WÜRFELKÖNIG

Holt die Familie an den Spieltisch! Die Würfel bestimmen, welche Charaktere mir beim Besiedeln neuer Ländereien helfen können. Tolle Mischung aus Würfelglück und Taktik und ganz viel Spaß mit dem „Mürrischen Kaufmann“ oder der „Drachenbezwingerin“ & Co. 2–4 Spielende. Ab 8 Jahre.
Von Haba

mehr Glück zu haben. So trainieren Kinder im Spiel neben dem Umgang mit Emotionen auch ihre Problemlösekompetenz und Konfliktfähigkeit.

Aber was tun, wenn auch schon mal das Spielbrett vom Tisch gefegt wird, weil der Sechsjährige kein Verlierer sein will? Wer hat nicht schon mal das eigene Kind beim Spielen gewinnen lassen, um sich das zu ersparen? Es ist auch vollkommen o.k., wenn wir es da mal nicht so genau nehmen oder unser ganzes taktisches Wissen beim Kartenspielen oder am Spielbrett dafür nutzen, um zu gewinnen.

Denn natürlich bringt Lebenserfahrung in manchen Spielen durchaus einen Vorteil, so wie wir im Spiel fürs Leben lernen, funktioniert das natürlich auch andersherum. Aber zurück zum fliegenden Spielbrett: Wenn etwas nicht gelingt, kann das bei Kindern starke Gefühle

auslösen, sie sehr frustrieren. Bei einem Spiel mit Gewinnern und Verlierern geht das häufig ganz schnell. Gelegenheit für uns Erwachsene, dem Gefühl Raum zu geben – es ist o.k., wenn Kinder wütend sind –, gleichzeitig gibt es ihnen und uns auch Gelegenheit zu schauen, wie wir damit umgehen. Denn das fliegende Spielbrett ist meist nicht die beste Strategie. Zumal wenn mehrere Kinder mitspielen und so ein Wutanfall das Spiel dann für alle beenden würde.

Es hilft also, vorbereitet zu sein, das Kind zu begleiten und ihm andere Handlungsoptionen anzubieten, wenn es sehr wütend ist. Vielleicht schreien wir zusammen die Wut raus oder stampfen eine Runde um den Tisch. Auch Humor hilft oft mehr als Beschwichtigung. Und wer selbst mal so richtig mit Ehrgeiz beim Spielen dabei war, kann die starke kindliche Reaktion oft durchaus nachvollziehen. Auch das ist es, was Kinder beim gemeinsamen Spielen lernen, sich in andere hineinzusetzen, sie lernen dabei Empathie.

Durch die Perspektivübernahme kann ich Verständnis für andere und ihre Sicht auf die Welt entwickeln. Genau das wird bei Gesellschaftsspielen quasi

EXACTO

Hier ist Augenmaß gefragt. Welche Kreise auf den Landkarten haben die gleiche Entfernung? Gar nicht so einfach, die Abstände zu schätzen! Ein Spiel ohne Würfelglück oder Strategie, sondern zur spielerischen Förderung der Wahrnehmung. 2–6 Spielende. Ab 5 Jahre. Von NSV



trainiert: Wenn ich zum Beispiel in die Rolle eines Geheimagenten schlüpfe, fühle ich mich zum einen in diese neue Figur ein, zum anderen muss ich mit hoher Wahrscheinlichkeit Annahmen über die möglichen Motive und Spielzüge der Mitspieler anstellen und versuchen, deren Verhalten zu „lesen“.



WIR SIND DIE ROBOTER

„Beep“ – Robbi rollt los – „Beep“ – und stopp! Wo ist Robbi jetzt? Gemeinsam versuchen alle Spieler, Zeit, Geschwindigkeit und Weg einzuschätzen. Hervorragendes Kinderspiel, bei dem Teamgeist und Empathie zum Erfolg führen. 2–5 Spielende. Ab 5 Jahre. Von NSV



PUZZLE MEMO OZEAN

Die Meeresbewohner im Ozean sind nur schemenhaft zu sehen. Die Tiere werden nach und nach farbig, wenn die Kärtchen aufdeckt und an die richtigen Stellen des Spielplans gelegt werden. Beim Ablegen wird aber immer von unten begonnen! Gelungene Kombi aus Memo und Puzzle mit spannendem Spielablauf. 2–4 Spielende. Ab 5 Jahre. Von Drei Hasen in der Abendsonne



JEDER GEGEN JEDEN ODER EINER FÜR ALLE?

Damit Kinder sich gesund und positiv entwickeln können, müssen ihre Grundbedürfnisse erfüllt sein. Neben Nahrung, Sicherheit und liebevoller Zuwendung gibt es noch weitere Grundbedürfnisse, die Kinder für ihre Entwicklung brauchen, dazu gehören auch Inspiration, Autonomie und Selbstverwirklichung, die im Spiel erfüllt werden können. So unterschiedlich Gesellschaftsspiele auch sind, so lassen sie sich in der Regel einteilen in kooperative und kompetitive, also wettbewerbsorientierte, Spielvarianten. Neben Spiel und Spaß werden bei den verschiedenen Varianten dann ganz unterschiedliche Bedürfnisse befriedigt.

Ob wir nun zusammen oder gegeneinander spielen, der Würfel im Spiel sorgt für Chaos, Unsicherheit und Zufall. Im Spiel lernen wir, mit all dem umzugehen, und wenn das gelingt, erfüllen wir uns damit das Bedürfnis nach Kontrolle und Wirksamkeit.

Diese Selbstwirksamkeit erleben Kinder im kompetitiven Spiel auch dann, wenn ihnen etwas besonders gut gelingt und – natürlich – sie als Erste ins Ziel kommen. Auch Leistung ist ein Bedürfnis, das im spielerischen Wettbewerb zum Beispiel durch das Lösen kniffliger Aufgaben erfüllt werden kann.

Wenn es Gewinner und Verlierer gibt, können wir auch Vorbild darin sein, wie wir mit denjenigen umgehen, die verloren haben. Wir können vorleben, dass eine Niederlage nur etwas über den Ausgang des Spiels, nicht über denjenigen, der verloren hat, aussagt.

Im kooperativen Spiel steht mehr das Miteinander im Fokus, hier wird unser Bedürfnis nach Zugehörigkeit, Gemeinschaft und Zusammenarbeit befriedigt. Wir erleben das gute Gefühl, gemeinsam etwas zu schaffen, füreinander wertvoll zu sein. Und gerade für Kinder, die, wenn sie verlieren,

auch den Spaß am Spiel verlieren, kann ein kooperatives Spiel eine gute Variante sein. Auch hier werden Kompetenzen wie Regelverständnis und Planungsfähigkeit gefördert.

Im Spiel können wir zudem eigene Stärken und Schwächen kennenlernen und im kooperativen Modus die Erfahrung machen, dass man sich sehr gut ergänzen kann, wenn jeder andere Fähigkeiten und Talente hat.

Gemeinsames Spielen ist also so viel mehr als ein Zeitvertreib – es ist ein wunderbarer Gegenentwurf zur Leistungsgesellschaft. Wir müssen nichts und halten uns dabei ganz freiwillig an die Regeln, gleichzeitig ist das Spielen im Hinblick auf Kompetenzerwerb und die Erfüllung kindlicher Bedürfnisse eine wertvolle Ressource. Wir nehmen daraus Erkenntnisse mit, die sich aufs echte Leben übertragen lassen. Und nicht nur Kinder, auch uns Erwachsenen tut Spielen gut, wir tauchen ein in einen neuen Erfahrungsraum, probieren uns aus, kommen in Verbindung. Also, ab ans Spielbrett!



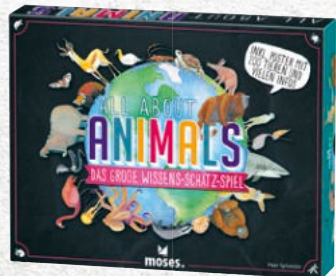
SPIELKARTENKASSETTE

Rommé, Bridge, Canasta, Skat oder Mau-Mau – die beliebtesten Kartenspiele in einem Set.
Von ASS Altenburger



LANIAKEA

Es wird Abend am Strand von Laniakea, den wir uns mit unzähligen Schildkröten geteilt haben. Auf dem Weg nach Hause müssen wir jeweils die andere Seite des Spielbrettes erreichen. Dabei dürfen die Schildkröten nicht gestört, und nur die leeren Felder betreten werden. Aber wie wenn sich das Spielfeld durch das Verschieben der Plättchen laufend verändert? Für 2 Spielende ab 8 Jahre.
Von Gerhards



ALL ABOUT ANIMALS

Wiegt das Alpenmurmeltier mehr als 20 kg? Und lebt der Rosaflamingo in Afrika? Bei diesem Quizzspiel nützt etwas Wissen oder ein gutes Schätzvermögen. Aber Vorsicht: Der Rest der Runde kann den Tipp jederzeit anzweifeln. Da gilt es, zu pokern und das Fachwissen der anderen abzuschätzen.
2–5 Spielende. Ab 12 Jahre.
Von moses.

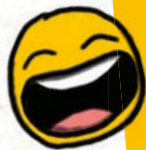


BILLABONG

Schaffen es deine 5 Kängurus, als erste um den See zu hüpfen? Jedes Känguru kann über seine Teamkollegen springen, aber auch über seine Gegner, um mit großen Sprüngen vorwärtszukommen. Billabong ist eins von den Spielen, die mit einem Minimum von Regeln auskommen und doch immer wieder zum Spielen reizen. 2–4 Spielende.
Ab 9 Jahre.
Von franjos



HAHA



DIE ARS-EXPERTEN EMPFEHLEN:



Friedrich Busch
Fips – Lüneburg

QUATSCHKÖPPE & KICHERERBSEN

HAHA



Blödsinn muss einfach sein! Auch wenn die Erwachsenen schon lange nicht mehr verstehen, warum, und deshalb manchmal die Augen rollen. Wichtig ist nämlich: Nicht jeder Quatsch ist Unsinn, sondern hat eine Funktion in der Entwicklung. Aber mal Quatsch beiseite – es macht auch Monsterspaß. Und das ist manchmal wirklich wichtiger als alles andere!



1



2



4

3



5



1. LUSTIGE GESICHTER

Mit den 96 magnetischen Augen, Nasen und Frisuren lassen sich immer wieder neue, lustige Gesichter gestalten. Ab 3 Jahre.

Von Haba

2. COMIC-WORKSHOP

Wie macht man eigentlich einen Comic? Hier gibt es Tipps fürs Schreiben und Zeichnen und viel Platz für erste eigene Werke. Ab 10 Jahre.

Von Usborne

3. MEMO KRAKE BEIM SCHNEIDER

In dem Memo wimmelt es von witzigen Reimen zu Illustrationen von Nadia Budde.

Von MeterMorphosen

4. LUSTIGE QUATSCHRÄTSEL

Über diese 50 Unsinnrätsel können sich Vor- und Grundschulkindern kringelig lachen.

Von moses.

5. HUPE

Das knuffige Monster ist Weltmeister im Quatsch machen. Einfach bespielbare Handpuppe.

Von Living Puppets

6. KUGELSCHREIBER MONSTER-BATTLE

Harte Linke gegen Leberhaken. Durch Drücken des Hebels liefern sich die Monster Boxkämpfe und sorgen für Spaßpausen während der Schularbeiten.

Von moses.

7. HEXBUG INSEKTEN 3ER-PACK

Da ist eine Kakerlake in der Küche!!! Die drei Insekten krabbeln täuschend echt durch die Gegend.

Von Invento

8. PUPSKISSEN

Der Klassiker mit Kichergarantie!

Von Erfurth



ZU HAUSE SPORT MACHEN



1



2

4

3



5



6

1. KEGELSPIEL KORKO

Kegelspaß für kleine Leute. Aus 100 % Kork, daher leicht und und sehr geräuscharm.
Von Toyamics

2. TÜRTORWAND

Drinne Ball spielen, ohne Schäden zu hinterlassen – ein uraltes Problem wird jetzt gelöst. Die Türtorwand wird mit einer Teleskopstange montiert, und die Bälle landen sicher im Netz.
Von Sunflex

3. SOFT-FUSSBALL

4. SOFT-BASKETBALL

Perfekte Ergänzungen für die Türtorwand.
Von Sunflex

5. DAS BRETT

Ein Brett mit federnden Eigenschaften und ganz vielen Möglichkeiten. Zum Balancieren und Wippen, als Rutsche oder Spielobjekt. Jugendlichen und Erwachsenen bietet sich das Brett mit einer umfangreichen Anleitung und Übungsvideos als Fitnessgerät oder Yoga-Hilfsmittel an. Es wird nachhaltig und ökologisch in Deutschland gefertigt.
Von TicToys

natur, geölt

natur, geölt mit Kork

6. CROSSBOCCIA MEXICAN UND DUDE

Die Cross-Variante des Boule wird mit granulatgefüllten Bällen gespielt. Damit wird die ganze Wohnung zur Arena. Und vielleicht auch noch das Treppenhaus. Set für 2 Spieler.
Von Crossboccia

7. BEWEGUNGSWÜRFEL

Renne wie ein Blitz. Dreh dich wie ein Kreisel. Der Würfel bringt Kinder in Bewegung. Erwachsene auch.
Von moses.

8. SPRINGSEIL MIT ZÄHLWERK

Wie viele Sprünge schaffe ich heute? Die Zählfunktion des längenverstellbaren Springseils motiviert dazu, sich immer wieder selbst herauszufordern.
Von Schildkröt

9. KROCKET-SET

Für kleinere Kinder ist das niedliche Tier-Krocket eine gute Gelegenheit, das Einsetzen von Kraft und Geschicklichkeit zu trainieren. Spaß macht es natürlich auch.
Von PlanToys





SPIELERISCH MIT
ÄNGSTEN
UMGEHEN

ELTERN ALS ANKER – WARUM ANGST DAZUGEHÖRT UND WIE WIR SIE GUT BEGLEITEN

Neulich bin ich vom 3-Meter-Brett gesprungen – das hatte ich seit 20 Jahren nicht gemacht, und als ich die Leiter hochkletterte und nach unten schaute, überlegte ich, ob das wirklich eine meiner besten Ideen war. Aber ja, ich hatte beschlossen, die Angst vor dem Sprung zu überwinden. Ich hätte natürlich auch ganz entspannt mit den Kindern im Nichtschwimmerbereich bleiben können. Von dort aus beobachten wir immer die mehr oder weniger künstlerischen Sprünge vom 3-Meter-Turm. Mein Sohn ist schwer beeindruckt, würde auch gerne springen, hat aber auch Angst davor. Von dort aus hätte ich weiterhin meinen Sohn in unregelmäßigen Abständen fragen können, ob er sich nicht doch traut, zu springen, und auf sein „Nee, keine Lust“ ein „Ach, das schaffst du schon“, erwidern können. Diesmal wollte ich es anders machen, es vorleben.

„Echt, Mama?“, fragt meine 6-Jährige.
 „Du schaffst das schon“, sagt mein Großer, schaut aber etwas zweifelnd. „O.k.“, sage ich, „ich mach das jetzt. Ich hab richtig doller Angst, hier im Bauch, aber ich weiß, dass ich es trotzdem schaffen kann.“ Dann stehe ich oben, spüre mein Herz klopfen und die schwitzigen Hände. Ich halte mir die Nase zu, schließe die Augen und springe.

Wir Eltern haben ja ab dem Moment, wo wir wissen, dass wir Eltern werden, selbst so viele Ängste um die Kinder, sodass das Thema Angst uns eigentlich sehr vertraut ist. Die Ängste der Kinder kommen uns trotzdem häufig irgendwie übertrieben und irrational vor. Dabei gehört Angst zur Entwicklung eines Kindes. Die Angst weist uns auf

gefährliche Situationen hin. Sie schützt uns also einerseits, andererseits ist es eine der wichtigsten Aufgaben eines Menschen, die eigene Angst zu besiegen, denn dann machen wir eine Erfahrung, die uns stärkt. Meine Angst vor dem Sprung ins kalte Wasser hat mir gezeigt, wie real sie sich anfühlt, auch wenn eigentlich nichts passieren kann.

In Angstsituationen brauchen Kinder eine Mischung aus Unterstützung und der Zuversicht, dass sie lernen, selbst damit zurechtzukommen. Dabei hilft es, wenn wir wachsam sind, in welchen Situationen wir vielleicht selbst Angst haben und diese auf die Kinder übertragen, z. B. wenn es um die Eingewöhnung in der Kita oder den ersten Schultag geht.

Ängste wie vor Dunkelheit oder Tieren sind ja durchaus evolutionär sinnvoll, und da ist es vor allem wichtig, den Kindern Strategien mitzugeben, wie sie damit umgehen können – erst begleitet und dann auf eigene Faust.





UNTER MEINEM BETT

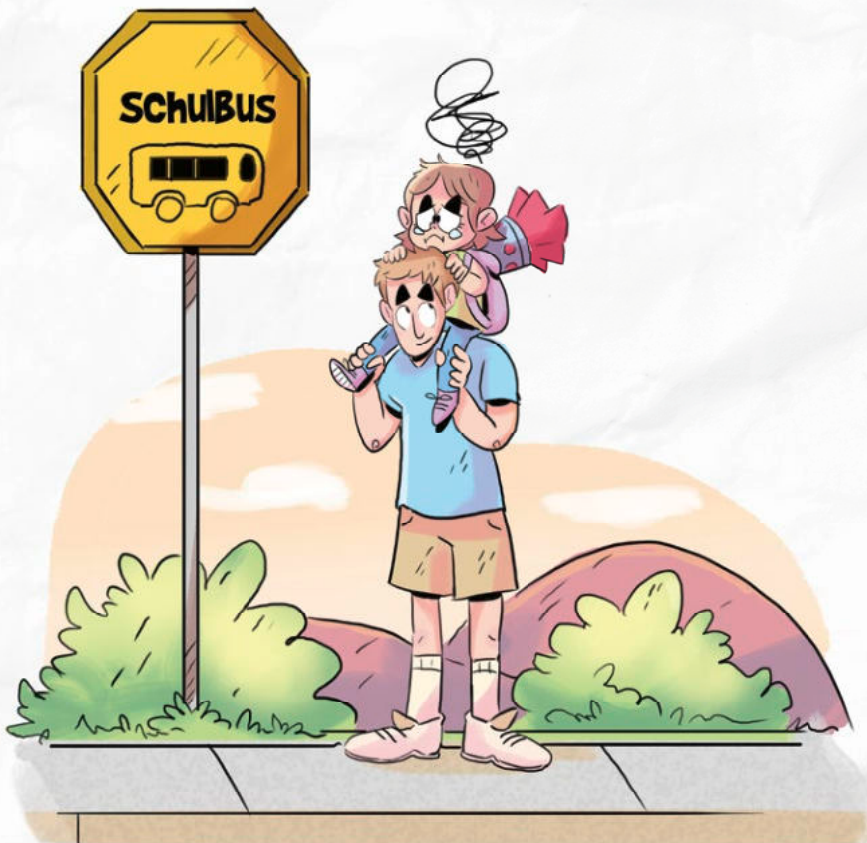
„Mama, komm doch noch mal“, höre ich aus dem Kinderzimmer. „Ich glaube, da ist was unter meinem Bett.“ „Echt?“, frage ich. „Was könnte es sein?“ „Ich weiß nicht“, sagt meine Tochter und schaut mich ängstlich an. „Sollen wir nachschauen?“, frage ich sie. Sie schaut mich mit großen Augen an. „O.k.“, sage ich, „ich schaue nach, denn wenn da was ist, kannst du ja sicher nicht einschlafen. Aber ich brauche deine Hilfe, gibst du mir mal die Taschenlampe?“ Sie reicht sie mir rüber und guckt über meine Schulter zusammen mit mir unter dem Bett nach. Dort entdecken wir so einiges, einen Flummi, Bastelpapier und auch eine kleine Stoffkatze. „Guck mal“, sage ich zu ihr, „deine Katze ist auf der Jagd nach Staubmäusen, vielleicht hast du das gehört?“ Nachdem die Katze nun brav am Fußende des Bettes sitzt und auch ich noch eine Weile auf der Bettkante, schläft meine Tochter ein.

Nicht immer ist der „Übeltäter“ so schnell gefunden, und nicht immer ist es so leicht, wenn man Angst hatte, wieder einzuschlafen. Aber immer hilft es, die Angst ernst zu nehmen und zu schauen, wie man die Sicherheit wiederherstellen kann. Denn wenn wir die Angstsituationen kleinreden oder gar vermeiden, verwehren wir dem Kind die Möglichkeit, die Angst selbst zu meistern.

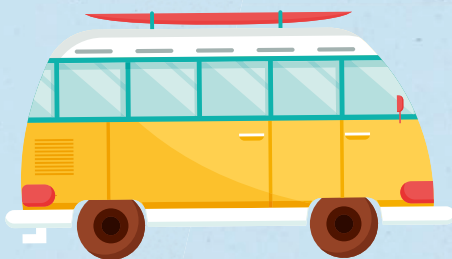
ICH GEH ABER NICHT ZUR SCHULE

Kaum ein Thema ist in Familien so präsent und mit so vielen Emotionen behaftet wie die Schule – wir alle haben unsere eigenen Erfahrungen damit gemacht, noch immer wird damit der „Ernst des Lebens“ assoziiert, und die Einschulung ist einer der größten Schritte der Kinder in die Eigenständigkeit. Der Weg in das große, unbekannte Abenteuer kann schon beängstigend sein. Und auch später gibt es oft Situationen, die Kindern Angst machen, wie Prüfungen oder Konflikte. Der Schulbesuch lässt sich auch in der Regel nicht umgehen, das Kind ist gezwungen, sich seinen Ängsten zu stellen – hier ist also vor allem gefragt, dem Kind den Rücken zu stärken. Da hilft es, sich anzuhören, welche Gefühle das Kind hat, wir können über eigene Schulerfahrungen sprechen und gemeinsam Lösungen für die jeweiligen Probleme suchen.

Angst darf, wie jedes andere Gefühl, sein, und genau das ist sie – „nur“ ein Gefühl. Wenn wir unsere Kinder so begleiten, dass sie dieses nicht vermeiden oder um jeden Preis abstellen wollen, entwickeln sie daraus Selbstvertrauen. Und wer sich selbst vertraut, sich selbst etwas zutraut, hat weniger Angst.



TEEN SPIRIT



Teenager verbringen immer noch viel Zeit mit Spielen. Obwohl digitale Spiele dabei einen hohen Stellenwert besitzen, ist analoges Spielzeug immer noch spannend und sehr beliebt.

Dass dies cool ist und nicht an das Spielzeug aus Kindertagen erinnert, macht den Unterschied zwischen „okeehh ... 😊“ und „nice!!!! 😄“.



2 FÜR KREATIVE KÖPFE





1. HEXBUG MOBOT SPEEDSHOT

Die Zeit läuft uuund Action! Jeder Treffer bewegt den Roboter Richtung Ziellinie. Also schnell die Pingpong-Bälle in den Körben versenken und gewinnen. Großer Spaß! 3 verschiedene Spielmodi.
Von Invento

2. PAPIERKÄFER

Für die kreative Auszeit. DIY-Set für drei 3D-Käfer aus Papier.
Von Djeco

3. IQ LOVE

Ein Liebesgeständnis an deine grauen Zellen! 120 Aufgaben auf 2 Spielflächen. Ganz schön tricky!
Von Smart Games

4. PINBALL MACHINE

Wie hoch ist dein Highscore? Bau deinen eigenen Flipper zusammen, halte die Kugel im Spiel und erziele maximale Punkte.
Von Smartivity

5. YOYO WEDGE

TRANSPARENT ODER BLAU

Das Jo-Jo des zweimaligen USA-Champions Evan Nagao. Groß und kraftvoll, fähig zu allen möglichen Tricks. Mit Aluminiumnabe und Center-Trac-Kugellager. Durchmesser 57,5 mm, 67 g.
Von Elliot

6. MANTA KITE

Der Himmel hat ein Tattoo! Der Einleiner im Tribal-Look macht mit einer Spannweite von 3,20 m ordentlich Eindruck und fliegt auch bei leichtem Wind.
Von Invento

7. ROUND NET SET

4 Spieler – 2 Teams und los geht die Fun-Sport-Challenge. Get moving!
Von Schildkröt

8. DISCEEZ-WURFSCHIEBE

Cooler Mini-Wurfscheiben aus Silikon. Auch indoor-geeignet. 24 verschiedene Motive.
Von Invento

DIE ARS-EXPERTEN
EMPFEHLEN:

MEINE BUCHTIPPS

AUSGESUCHT, GELESEN, FÜR GUT BEFUNDEN.

Bettina Ernst – Kinderkram – Lübeck



GRIMM UND MÖRCHEN – EIN ZESEL ZIEHT EIN

Manchmal fühlt sich Buchhändler Grimm doch etwas einsam in seiner „Bücherkiste“, besonders wenn an Regentagen wenig los ist. Doch genau an so einem Tag erscheint der Zeser Mörchen, und eine wunderbare Freundschaft beginnt. 13 Kapitel mit kleinen Alltagsabenteuern, viel Sprachwitz und bezaubernde Illustrationen machen dieses Buch zu einem Vorleseschatz für Kinder ab 5 Jahre.

Autorin – Stephanie Schneider

Illustration – Stefanie Scharnberg

Von dtv



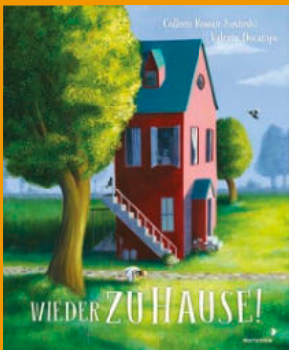
DER WAL, DER IMMER MEHR WOLLTE

Besitz macht nicht glücklich. Geben ist seliger als Nehmen – Weisheiten, die dem Wal Wendelin unbekannt sind, denn er schwimmt alleine durch den Ozean und sammelt Schätze. Aber zufrieden ist er nie. Bis er die Krabbe Krissy trifft und sein Leben eine wunderbare Wendung nimmt. Ein Buch über die wahren Schätze im Leben: Freundschaft, Gemeinschaft und Verbundenheit. Ab 4 Jahre.

Autorin – Rachel Bright

Illustration – Jim Field

Von Magellan



WIEDER ZU HAUSE!

Das Haus liebt seine Familie, besonders die Babyfüße, die auf seinen Dielen herumtapsen. Doch eines Tages zieht die Familie aus, und das Haus bleibt leer und traurig zurück. Es verfällt langsam und lässt die Dachziegel hängen. Dann kommt eine neue Familie und lässt sich von den Rissen und Kerben nicht abschrecken ... und das Haus schöpft wieder Hoffnung. Eine Geschichte über das Loslassen und Ankommen, erzählt aus der Sicht des Hauses. Herzerwärmend und auch als Geschenk für Erwachsene zu empfehlen. Ab 3 Jahre.

Autorin – Colleen Rowan Kosinski

Illustration – Valeria Docampo

Von Mixtvision



ICH KANN EINFACH ALLES SEIN!

Superheldin, Erfinder, Ärztin oder Dinoforscher – alles ist möglich. Wir tauchen tief in die Fantasiewelt der Kinder ein und begleiten sie einen Tag lang dabei, wie sie sich im Spiel ausprobieren und ihre Stärken und Fähigkeiten entdecken. Aber ganz gleich, wer man an einem abenteuerlichen Tag war – abends in Mamas und Papas Armen ist es auch schön, einfach man selber zu sein. Ab 4 Jahre.

Autorin – Frances Stickley

Illustration – Lucy Fleming

Von Loewe



ALS PAPPAS HAARE FERIEEN MACHTEN

O nein! Pappas Haare sind ausgebüxt! Papa nimmt die Verfolgung durch die ganze Stadt auf, aber die Haare sind auf und davon. Bald trudeln Postkarten aus „Haargentinien“ und der „Sahaara“ ein. Die Haare kommen ganz schön rum. Aber kommen sie auch zurück? Skurril, witzig, temporeich – ein großer Lesespaß, nicht nur für Erstleser ab 7 Jahre.

Autor und Illustration – Jörg Mühle

Von Moritz



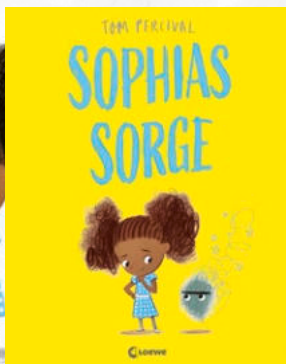
DAS GROBE SCHIMPFFEN

Puddingpups, filziger Flohpopo – beim alljährlichen Wettbewerb in Schimpfhausen gewinnt das kreativste Schimpfwort. Lustig soll es sein, aber auf keinen Fall gemein! Hat der kleine Tapir Theo eine Chance? Und mit welchem entscheidenden Fehler disqualifiziert sich der Vorjahressieger? Hier wird beim Vorlesen garantiert gekichert und vielleicht gleich ein neues Schimpfwort erfunden. Aber eins haben wir gelernt: Es darf niemand beleidigt werden! Ab 4 Jahre.

Autor – Michael Escoffier

Illustration – Kris di Giacomo

Von Mixtvision



SOPHIAS SORGE

Eigentlich ist Sophia ein glückliches Kind. Aber eines Tages entdeckt sie ... eine Sorge! Am Anfang noch klein, wird diese täglich größer, und bald macht Sophia nichts mehr Spaß. Aber dann geschieht etwas Erstaunliches. Dass jeder Mensch mal Sorgen hat und dass es hilft, darüber zu reden, wird hier einfühlsam und für Kinder verständlich erzählt. Und vielleicht regt dieses Buch auch an, über eigene Sorgen zu sprechen. Gilt auch für Erwachsene! Ab 4 Jahre.

Autor und Illustration – Tom Percival

Von Loewe



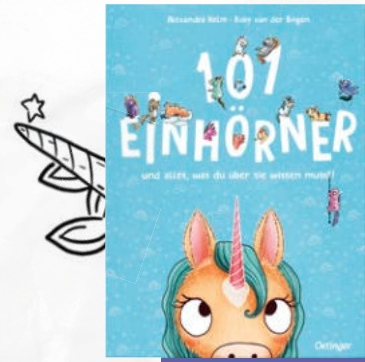
WALD DER WUNDER

Lust auf einen Waldspaziergang? Auf den wunderschönen Bildern ist viel zu sehen, was einem in der Natur oft verborgen bleibt. Da tollen Fuchskinder herum, die Wolfsmama bringt ihren Kindern das Heulen bei, und wenn es Nacht wird, erwachen die Fledermäuse. Ein Sach-/ Bilderbuch zum Vorlesen, Entdecken und Mitmachen für die ganze Familie. Ab 3 Jahre. Autorin und Illustration – Sandra Dieckmann
Von arsEdition



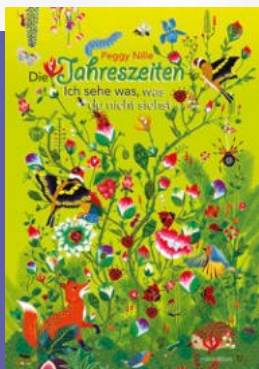
DER BERG

Wie sieht eigentlich ein Berg aus? Bär, Ameise, Gämse, Schneehase und Oktopus haben da ganz eigene Ansichten, aber wer hat denn nun recht? Da hilft wohl nur eine Bergbesteigung, und oben angekommen machen sie eine überraschende Entdeckung. Mit ausgefallenen schönen Bildern und wenig Text erzählen Rebecca Guggler und Simon Röthlisberger eine Geschichte über Toleranz und unterschiedliche Wahrnehmung. Ab 4 Jahre.
Von NordSüd



101 EINHÖRNER

Wie kommen kleine Einhörner auf die Welt? Und warum ist Einhornkacke regenbogenfarben? 101 (oder mehr?) Zaubertiere wimmeln durch diese fantastisch fröhlich-freche Wissenssammlung und überraschen uns mit Einblicken, von denen wir nicht mal geträumt hätten. Großartig! Nicht nur für Einhorn-Fans ab 4 Jahre. Autorin – Ruby van der Bogen
Illustration – Alexandra Helm
Von Oetinger



ICH SEHE WAS, WAS DU NICHT SIEHST

Bunt, poetisch, didaktisch. In den fantastischen Wimmelbüchern von Peggy Nille verlieren sich Kinder und auch Erwachsene beim Entdecken der gesuchten Tiere und Pflanzen. Ab 3 Jahre.
Von minedition



JAHRESZEITEN

Begleite Igel, Fuchs und Raupe durch die Jahreszeiten und finde die versteckten Blumen und andere Pflanzen.

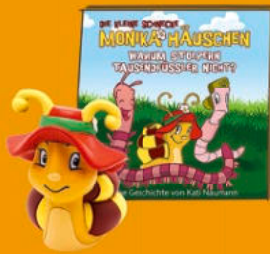
IM MEER

Wo verbirgt sich der schmollende Fisch? Und wo turteln die verliebten Seepferdchen? 20 Meeresbewohner verstecken sich in 10 fantastischen Meereslandschaften. Hast du alle gefunden?



DACKEL SUCHT FREUND

Hunde jagen hinter Stöckchen her, schnüffeln sich am Hintern und sind manchmal ziemlich wild. Ganz normal. Aber Dackel ist anders. Er hat es gern gemütlich, trinkt Kaffee und löst Kreuzworträsel. Und auch wenn er sich Mühe gibt – Teil einer Hundebande wird er so nicht. Doch dann steht plötzlich Pudel vor der Tür, und es wird mal wieder klar, dass jeder Topf seinen D(a)eckel finden kann. Ab 4 Jahre.
 Autorin und Illustration – Maria Nilsson Thore
 Von Oetinger



DIE KLEINE SCHNECKE MONIKA HÄUSCHEN

Auf der Suche nach leckeren Blättern findet der gelehrte Graugänserich Günter den Tausendfüßler Valentin, und die kleine Schnecke Monika Häuschen wundert sich, warum der nicht ins Stolpern kommt.



DIE KLEINE HUMMEL BOMMEL

Mit ihren tollen Geschichten rund um Selbstvertrauen und Mut treffen Britta Sabbag, Maite Kelly und Joëlle Turlonias bei Klein und Groß direkt ins Herz.



DER STERNENMANN

Eine herzerwärmende Gutenachtgeschichte, die zeigt: Auch die Aller kleinsten haben ihren Platz und sind mindestens genauso wichtig wie die Großen.



DIE SCHULE DER MAGISCHEN TIERE

Diese Schule birgt ein Geheimnis: Wer Glück hat, findet hier den besten Freund, den es auf der Welt gibt. Ein magisches Tier, das sprechen kann! Wenn es zu dir gehört.

STARTER-SET ROT

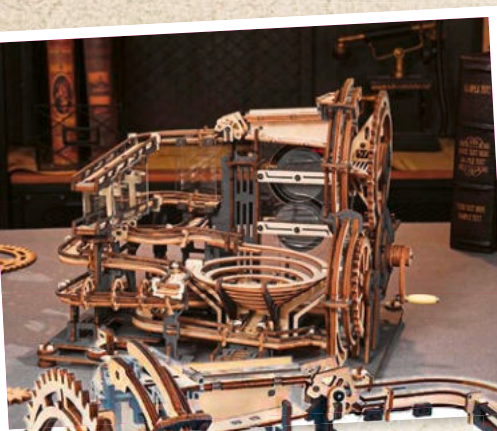
Die robuste Toniebox ist zum Anfassen gemacht und darum für Geschichtenliebhaber ab drei Jahren geeignet. Einschalten, ausschalten – einfach den Tonie auf die Toniebox stellen, und los geht's. Lauter! Leiser? Die Ohren der Toniebox regeln die Lautstärke. Die Tonies gibt es mit vielen Geschichten und bekannten Kinderbuchhelden.
 Von tonies®



KLEINE GESCHENKE FÜR GANZ GROSSE SPIELKINDER

Spielen ist die Domäne von Kindern? Ganz und gar nicht! Basteln, tüfteln, puzzeln, das Haustier beschäftigen oder den Freundeskreis mit albernem Puppenspiel unterhalten – auch wir Erwachsene sollten uns diese Qualitätszeit gönnen, damit uns unsere Fähigkeit zu spielen nicht abhandenkommt.

Hier sind ein paar Vorschläge mit hohem Spaß- und Entspannungsfaktor.



BAUSATZ TREASURE BOX

Ein selbst vergebener Zahlencode macht die Schatzkiste zum Tresor für kleine Geheimnisse.
Von Robotime

BAUSATZ KUGEL- UND ZAHNRADBAHN

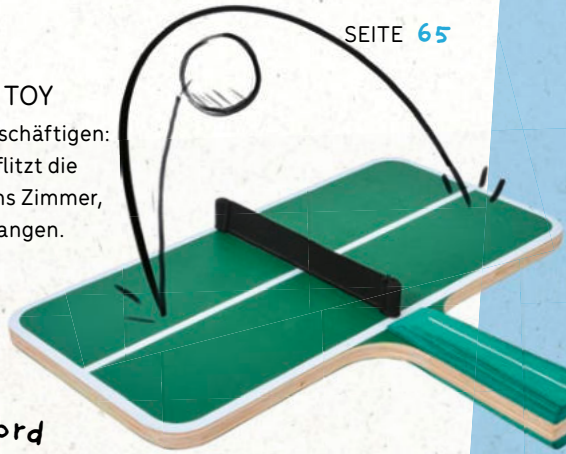
Das Zahnradgetriebe transportiert die Kugeln immer wieder zum Start.
Von Robotime



HEXBUG MOUSE CAT TOY
 Vom Sofa aus die Katze beschäftigen:
 Mit wackelndem Schwanz flitzt die
 ferngesteuerte Maus durchs Zimmer,
 und Kitty versucht, sie zu fangen.
 Von Invento



Deine Katze
 wird dich lieben...



Mein Rekord
 liegt bei 100

TISCHTENNIS SOLO
 Viel Spaß alleine oder in
 fröhlicher Runde.
 Von Schildkröt



...oder
 dein Hund



WOOFPACK

Langlebiges Spielzeug-Set für den aktiven
 Hund. Enthält einen gut springenden Ball,
 eine Wurfscheibe und einen Wasserball.
 Von Waboba

ICH
 JAMMERE DOCH
 FAST NIE

**HANDPUPPE
 JAMMERLAPPEN**

Zum Rumnörgeln und Schlechte-
 Laune-Rauslassen.
 Von Living Puppets



PUZZLE PALAPELI EULEN

23 Eulen schauen dir ganz genau beim
 Puzzeln zu. 211 Teile, mit Rahmen.
 Von Curiosi



HANDPUPPE ALTER SACK

30, 40 oder 50 Jahre. Ab wann
 und wem man diesen
 Besserwisser schenken darf,
 will genau überlegt sein.
 Von Living Puppets





„Wuuusssch“, machte es, als Kathi mit ihrem Skateboard durch die Nachbarschaft raste. Sie war auf dem Weg zu Professor Emmet Thaler. Dieser hatte sie gebeten zu kommen, denn er hatte eine neue „unglaubliche“ Erfindung.

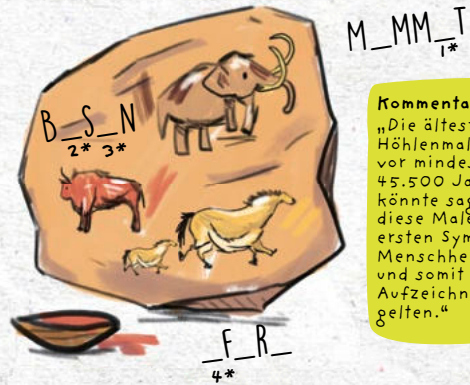
Als sie bei ihm ankam, bemerkte sie ein gleißendes Licht in der Garage. Dort hielt sich der Professor an einem Träger fest, während er von einem Strudel aus Energie angesogen wurde, der aus einer merkwürdigen Maschine kam. Der Sog war so stark, dass sie sogar beide hineingezogen wurden – und mit ihnen auch die Maschine.

Auf der anderen Seite des Energiestrudels traute Kathi ihren Augen kaum. Wo eigentlich die Garage des Professors stand, waren nun riesige Bäume und andere Pflanzen. Neben ihr stammelte der Professor fassungslos:

„Es hat funktioniert, meine Zeitmaschine, sie funktioniert! Aber, Kathi, die Batterie meiner Maschine ist beim Zeitsprung irgendwo hier verloren gegangen. Wir müssen sie finden, sonst kommen wir nicht mehr zurück. Zum Glück habe ich meine Erfindung dabei, mit der ich Elektrizität aufspüren kann.“ Er hielt ihr eine eigentümliche Apparatur unter die Nase.

Sie machten sich auf den Weg durch das dicke Unterholz des Urwaldes. Bis sie eine Höhle erreichten. Hier saß ein Urzeitmensch, der die Batterie in seinen Händen hielt und brabbelte: „Ich geben euch Ding, wenn ihr Malerei erkennt.“

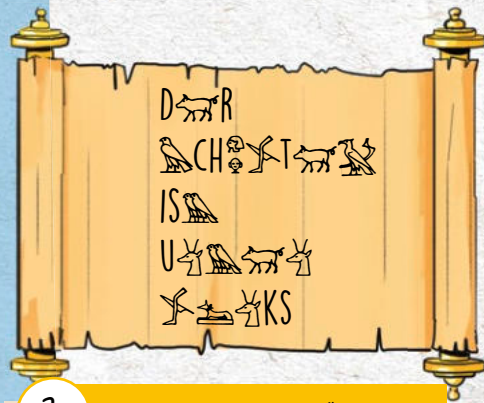
1. KANN KATHI ERKENNEN, WELCHE TIERE ABGEBILDET SIND?



Kommentar vom Prof:
„Die älteste gefundene Höhlenmalerei entstand vor mindestens 45.500 Jahren. Man könnte sagen, dass diese Malereien die ersten Symbole der Menschheit waren und somit als erste Aufzeichnungen gelten.“

„Du verstehen Kunst. Du verdienen Ding.“ Jetzt hatten sie die Batterie wieder und gingen zurück zur Maschine.

Kaum eingebaut, blitzte und funkte die Maschine und verschluckte die beiden wieder in einem Strudel. „Oje, wo sind wir denn jetzt schon wieder gelandet!“, stöhnte Kathi. Es war dunkel und überall um sie herum Sand. Der Professor machte sein Allzweckgerät an, das auch als Taschenlampe diente. „Ich glaube, wir sind bei den alten Pharaonen gelandet. In einer Grabkammer. Und genau hinter dieser Tür muss die Batterie sein. Kathi, hier liegen lauter Papyri herum – vielleicht steht da, wo wir den Schalter finden, der die Tür öffnet.“



Kommentar vom Prof:
„Hieroglyphen sind die Zeichen des ältesten ägyptischen Schriftsystems. Ägypter schrieben damit Dinge über ihre Kultur auf Papyrus oder Steintafeln.“

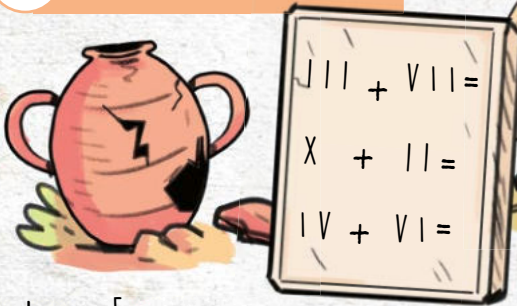
2. KANN KATHI DIE SYMBOLE ÜBERSETZEN?

Lösungssatz:

D _ R _ CH _ T _ IS _ U _ _ _ KS
5* 6* 7*

Sie hatten den Schalter gefunden. Hinter der Tür war eine Kammer voller Schätze. Die Batterie lag in einer Truhe voller Gold. Natürlich wurde nichts eingesteckt, nur die Batterie – wir schwören! Professor Thaler setzte die Batterie wieder in die Maschine ein: „Hoffentlich kommen wir zurück in unsere Zeit.“ „Rumms-Wumms“ – in einem grellen Licht landeten die zwei mitten auf einem Berg Amphoren aus Ton, die alle leider bei dem Aufprall kaputtgingen. Mist, wieder nicht da, wo sie hinwollten. Ein Mann kam wutentbrannt auf sie zu. „Damnum stipendium!“ Was in Lateinisch so viel bedeutet wie: „Schaden bezahlen!“ „So wie es aussieht, sind wir im alten Rom,“ stellte der Professor fest. Der wütende Römer drückte Kathi eine Tafel in die Hand, in die er die Rechnung des entstandenen Schadens geritzt hatte.

3. WIE GUT SIND KATHIS RECHENKÜNSTE?



1. $\frac{E}{8^*} _ _$
 2. $\frac{O}{9^*} _ \frac{O}{10^*}$ 3. $\frac{_}{11^*} _ N$
- | | | | | | | | | | |
|---|----|-----|----|---|----|-----|------|----|----|
| I | II | III | IV | V | VI | VII | VIII | IX | X |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |

Kommentar vom Prof:
 „Römische Zahlen wurden in Stein gemeißelt, in Wachstafeln geritzt und auf Münzen geprägt. Auch heute werden die Zahlen hin und wieder verwendet, beispielsweise auf Listen, für Kapitelüberschriften, auf Zifferblättern von Uhren und für die Nummerierung der einzelnen Teile von Film- und Buchserien.“

„Was, so viel sollen wir bezahlen? Schnell, Kathi, hier zwischen den Scherben liegt die Batterie. Lass uns verschwinden.“ Mit Glück konnten sie entkommen – geradewegs weiter in die nächste Epoche.

„Vorsicht, Kathi!“ Plötzlich galoppierte ein echter Ritter auf seinem Pferd an ihnen vorbei, machte eine Kehrtwende und kam wieder auf sie zu.

Der Elektrizität-Finder schlug aus – der Ritter hatte die Batterie wohl an sich genommen. „Seid begrüßt, edler Ritter, dürfte ich fragen, ob Sie eine wundersame Büchse gefunden haben?“ „Ich habe diese geheimnisvolle Wunderbüchse aufgefunden, die Zauberkräfte hat.“ Der Professor: „Äh, ja, das ist ein altes Familienerbstück von meiner Hexenoma. Könnten wir sie bitte wiederhaben?“ Der Ritter grinste von seinem Ross hinunter: „Nur wenn Ihr folgende Prüfung besteht. Entschlüsselt diese Zeichen, dann sei die Wunderbüchse Eure.“

4. KANN KATHI DEN BRIEF DES RITTERS LESEN?



Ein guter Ritter braucht:

- Schw** **rt**
- Schi**
- üstung**
- Pf**

Kommentar vom Prof:
 „Im Spätmittelalter konnten wahrscheinlich nur 10–30 Prozent der Menschen lesen und schreiben. Diese waren meist Teil der Stadtbevölkerung. Zu ihnen gehörten Geistliche, Teile des Adels sowie Ratsherren und Kaufleute. Zunehmend beherrschten mit der Zeit auch Handwerker und bäuerliche Schichten diese Fähigkeiten.“

Der Ritter machte große Augen – sie hatten das Rätsel geknackt. Widerstrebend gab er ihnen die Batterie. Der Professor seufzte: „Hoffentlich landen wir jetzt endlich wieder in unserer Zeit.“ Er setzte die Batterie ins Gerät. Und endlich transportierte ein greller Lichtstrudel die zwei zurück in die Gegenwart. „Nie wieder Zeitreisen!“, riefen die beiden wie aus einem Mund. Diese Erfindung wollten sie auf keinen Fall wieder einschalten.

LÖSUNG:

HÄTTEN KATHI UND DER PROFESSOR BLOIS NUR $\frac{K}{1^* 4^* 10^* 11^* 5^*}$ UND $\frac{K}{9^* 2^* 6^*}$ GEHABT UND BEIDES IN EINE $\frac{IT}{8^* 13^* 3^* 7^* 12^*}$ GESTECKT, HÄTTEN SIE IHRE EIGENE ELEKTRIZITÄT ERZEUGEN KÖNNEN. EINE SOLCHE BATTERIE LIEFERT NÄMLICH 1,6 VOLT.



Genervt

Erstaunt



Freudig



Wütend

Kritisch

MOOD PETS

Naaa? Wie ist die Stimmung?

Die launigen Kuscheltiere können dank einer Mimikfalte über den Augen ganz einfach ihren Gesichtsausdruck ändern.

Von Sigikid