

## Na Logo! ...das pädagogische Basis-Spiel mit Trolli

L0504

Dieses Gesellschaftsspiel eignet sich ideal zur Sprachförderung der 4- bis 11-Jährigen.

Mit diesem Würfelspiel können Kinder spielend lernen. Durch Spezialkartensätze wird das Spiel zur unterhaltsamen Trainingsmethode für Alphabet, Zahlen, Problemlaute, Wortschatzerweiterung, etc. – auch ohne Lesekenntnis.

Es gibt verschiedene Variationen, dieses Na Logo! zu spielen. So können Begriffe vorgelesen, gemalt, pantomimisch vorgemacht oder auch umschrieben werden.

Praktisch: Die Dauer des Spiels ist frei bestimmbar!

Der Verlag empfiehlt 1 bis 4 Spieler, aber auf Grund persönliche Erfahrung, kann ich sagen, dass auch mehr Spieler, z.B. durch Gruppenbildung, möglich sind.



Fotoausschnitt: Lernwerkstatt



Fotoausschnitt: Lernwerkstatt

## 36 gemütliche Spiele für zu Hause / fernsehfremde Tage

L0902 / L0903

Die beiden Kartensätze enthalten jeweils 36 Spielkarten mit Spielideen für einen bis unendlichen vielen Spielern – Perfekt für Schüler\*Innen, die schon mit den Aufgaben fertig sind oder auch für eine Spielereihe in einer Vertretungsstunde oder zur Zeitüberbrückung.

### Kartenbeispiele:

Seltsame Sätze → Mit den Buchstaben des Vornamens soll ein Satz gebildet werden.

Preise kegeln → Auf einer Papprolle befindet sich z.B. ein Schokoriegel. Mit Hilfe eines Balls muss nun versucht werden, die Papprolle umzukegeln.

Von A bis Z durchs Haus (Klassenzimmer) → Es müssen Gegenstände gefunden werden, die mit dem jeweiligen Buchstaben beginnen.

UFOs → eine Anleitung zur Herstellung einer Frisbee

Knieball → Der Luftballon darf nur mit Hilfe des Knies nicht den Boden berühren!

Hinweis: Für die Spiele können teilweise zusätzliche Materialien benötigt werden.

## Schon fertig: und was jetzt? – Sachen zum Weitermachen

L1042 → 4. Klasse

L1043 → 3. Klasse

Wer schneller als die anderen Mitschüler\*Innen mit einer Arbeit fertig ist, bekommt eine Karte mit einer spannenden Zusatzaufgabe, die Spaß macht. Ob Suchbild, Labyrinth, Denk- oder Knobelaufgabe – die Schüler\*Innen können gleich loslegen und sind sinnvoll beschäftigt.

Die Karten sind jederzeit ohne Aufwand einzusetzen, die Lösungen können selbstständig kontrolliert werden und die Konzentration, die Ausdauer und das Gedächtnis werden geschult.



Fotoausschnitt: Lernwerkstatt

## Spiele selbst herstellen mit Schubi-Blankomaterial

L0194 – zur Mathematik

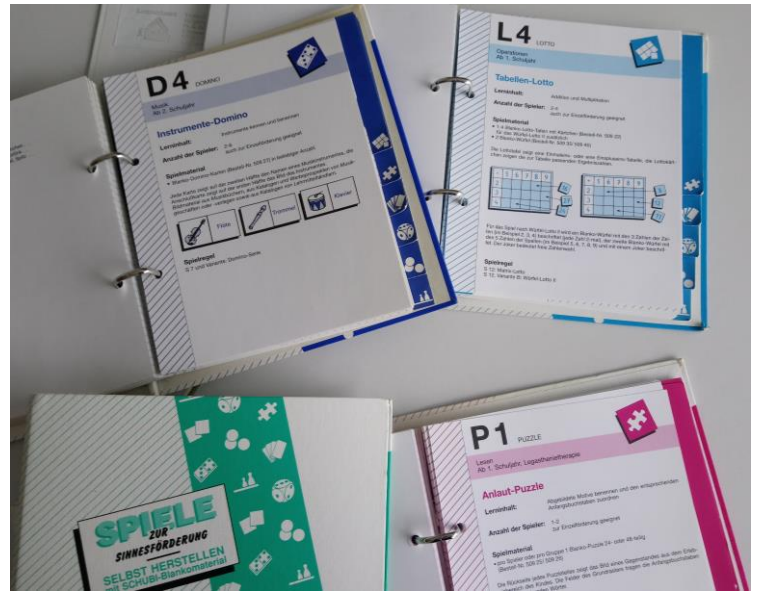
L0519 – zum Sprachunterricht

L0758 – zum Sachunterricht

L1303 – zur Sinnesförderung

Die vier Ordner enthalten Anleitungen, Spielregeln, Blankomaterial für Memory, Domino, Lotto, Puzzle, Karten, Würfel, Rundformen und Brettspiele.

Sie können mit diesem Material die Spiele vorbereitend auf den Unterricht selbst herstellen oder auch mit Ihren Schüler\*Innen zusammen.



Fotoausschnitt: Lernwerkstatt

## MATHELLI

L0212 – Neunersprung. Multiplizieren im Zahlenraum bis 1000

L0213 – Zahlenbruch. Dividieren im Zahlenraum bis 1000

L0214 – Hundehäufchen. Dividieren im Zahlenraum bis 1000

Die Brettspiele dauern jeweils rund 30 Minuten und eignen sich gut für 2 bis 4 Spieler im Alter ab 9 Jahren im Mathematikunterricht.

Damit Sie einen Eindruck erhalten, wie die Spiele aufgebaut sind – hier ein Beispiel „Hundehäufchen“:

Im Park gehen Hundehalter mit ihren Tieren spazieren. Die amüsanten Illustrationen motivieren die Schüler\*Innen und lassen sie fast vergessen, dass sie rechnen. Denn nach jedem Rechenerfolg darf mit einem Hundehäufchen der Weg für die anderen Parkbesucher versperrt werden.

Rechnerisch geht es darum, große Zahlen zu dividieren. Ausgangspunkt ist bei jedem Spielzug die Zahl auf dem aktuellen Standfeld. Die Spieler können selbst entscheiden, wie sie ihren Weg fortsetzen wollen bzw. welcher Teiler ihnen am einfachsten scheint.

So wird die Fähigkeit gefördert, Zahlen zu analysieren und eine Division vorab abzuschätzen.

Das Spiel ist zu Ende, wenn der erste Spieler oder die erste Spielerin völlig eingeschlossen ist und vor lauter Hundehäufchen keinen Ausweg mehr findet.



Fotoausschnitt: Lernwerkstatt