

Für jedes Spiel gibt es ein Erklärvideo, klicke dazu auf den Namen des Spiels.

1 Spiel für 1 Klasse: Auf dieser Liste findest Du Tipps und Tricks für die Nutzung der Spiele mit der Gesamtklasse

Bei einigen Spielen braucht es einen Visualizer.

Name und Link zu Infos und Videos	Alter	Spielidee/Spielziel	Tipps für die Nutzung mit der Gesamtklasse (z.T. mit Visualizer)	Kompetenzen	brutto	Endpreis (inkl. Rabatt)
<u>ABC SRF 3</u> NEU	ab 10	Das beliebte Ratespiel in Schweizer Hochdeutsch mit typischen Schweizer Eigenarten.	Den SchülerInnen werden die Zahlen 1 - 6 zugeordnet. Die Lehrperson liest die erste Frage vor, nimmt eine Zahlenkarte auf und nennt die Zahl oder legt sie auf den Visualizer. SchülerInnen mit der entsprechenden Zahl dürfen sich melden. Es folgt die nächste Frage und eine neue Zahlenkarte, etc. Schriftliche Version: nach 20 Fragen auswerten, wer wie viele richtig beantwortet hat.	Wissen, Wortschatz, Reaktion, Flexibilität	24.90	22.50
<u>DEJA-VU</u> <u>Klicke hier für die Übersichtsliste</u>	ab 8	Symbole aus der Auslage sammeln, die zum zweiten Mal auf den Bildkarten erscheinen.	Die Lehrperson legt 3 Karten zur Seite, die restlichen Karten legt sie eine nach der anderen, langsam und offen auf einen Stapel auf den Visualizer. Die Kinder betrachten die Symbole und merken sie sich. Wer bemerkt, dass ein Symbol ein zweites Mal vorkommt, deckt es mit einem Chip auf seiner Übersicht ab. Am Schluss sind jene Symbole übrig, die nur ein Mal vorgekommen sind. Überprüft dies anhand der 3 anfangs weggelegten Karten. Wer hat am besten aufgepasst? Willst Du die Übersicht mit den Symbolen ausdrucken, dann klicke in die linke Spalte.	Merkfähigkeit, Strategie, visuelle Wahrnehmung, Übersicht bewahren	22.90	20.50
<u>Dice Academy</u> NEU	ab 8	Begriffe für die Symbol- und Buchstabenwürfel finden, dabei müssen die Paare zweifarbig sein.	Die Lehrperson würfelt mit den 10 Würfeln (5 Buchstaben, 5 Symbole) auf dem Visualizer. SchülerInnen, die ein Wort zu einem Symbol nennen können, das mit einem der gewürfelten Buchstaben beginnt, dürfen sich melden. Schriftliche Variante: Jeder notiert sich 5 Wörter zu den Symbolen. Diese müssen mit den 5 Buchstaben beginnen. Jeder Buchstabe/Symbol darf nur 1 Mal verwendet werden. Gleichfarbige Würfel dürfen nicht miteinander kombiniert werden.	Wortschatz, Symbole, Fantasie, Wissen	16.95	15.50
<u>Illusion</u>	ab 8	Die Spielkarten aufgrund ihrer Farbanteile der Reihe nach auslegen.	Die Lehrperson legt die oberste Pfeilkarte auf den Visualizer. Die Farbe des Pfeils gibt vor, auf welche Farbe geachtet wird. Danach legt sie zwei Karten mit der Musterseite nach oben, auf den Visualizer. Die Kinder überlegen sich, welche der beiden Karten den höheren Farbanteil gemäss Pfeilfarbe hat. Sind die Entscheidungen gefallen, wird auf der Rückseite kontrolliert. Die LP legt die Karten in Pfeilrichtung aufsteigend nebeneinander und deckt die nächste Karte auf. Die Kinder überlegen: hat sie mehr oder weniger Farbanteil als die anderen Karten oder liegt sie sogar dazwischen? Nach 5 Karten wird mit einer anderen Pfeilkarte gespielt (= Farbwechsel). Kann mit der Gesamtklasse auch ohne Visualizer gespielt werden, dazu Gruppen bilden und jeder Gruppe 5 Kärtchen geben, die sie in die richtige Reihenfolge legen soll.	Farben, Flächen, Fokussierung	10.90	10.00
<u>Oups</u>	ab 5	Nachahmen von Körperhaltungen und Bewegungen.	Ein Kind darf eine Karte ziehen und den anderen beschreiben, wie sie sich positionieren sollen. Variante: Eine Karte wird auf den Visualizer gelegt und jedes Kind nimmt die gleiche Position ein wie Oups oder Oupsinchen.	Kommunikation, Wortschatz	12.90	11.50
<u>Poule Poule</u>	ab 8	Offen, auf einen Stapel abgelegte Karten kombinieren und merken. Bei 5 Eiern reagieren.	Die Lehrperson legt die Karten langsam mit der Bildseite nach oben auf einen Stapel auf dem Visualizer. Wer glaubt, dass das fünfte Ei sichtbar ist, darf sich melden, danach wird kontrolliert.	Vorstellungsvermögen, Merkfähigkeit, Konzentration	14.90	13.50

Name und Link zu Infos und Videos	Alter	Spielidee/Spielziel	Tipps für die Nutzung mit der Gesamtklasse (z.T. mit Visualizer)	Kompetenzen	brutto	Endpreis (inkl. Rabatt)
<u>Rinks und Lechts</u>	ab 6	Erkennen, in welche Richtung sich der Polizist bewegt.	Die Polizisten werden im Kreis sichtbar auf den Visualizer gelegt. In die Mitte kommt die Aufgabenkarte mit den Angaben links und rechts. Die SchülerInnen visualisieren, welche Schritte der Polizist macht und notieren das Zielsymbol, bei dem der Polizist ankommt. Danach werden die Schritte gemeinsam durchgegangen und geschaut, wer richtig liegt.	Rechts/Links Unterscheidung, Räumliches Vorstellungsvermögen	12.90	11.50
<u>Schlingo Bingo</u> NEU	ab 7	Zufällig gezogene Zahlen von 1 - 30 sollen in einem Raster von 20 Kästchen aufsteigend notiert werden.	Jedes Kind bekommt einen leeren Schlingobingo - Zettel. Die Lehrperson zieht eine Zahl und nennt sie (oder legt sie auf den Visualizer). Die Kinder tragen die Zahl in der Schlange auf dem Zettel ein. Nach 20 gezogenen Zahlen wird ausgewertet, wer am meisten Punkte erreicht hat.	Zahlen, Zählen, Reihenfolge, Logik, Strategie, Vorstellungsvermögen	24.90	22.50
<u>Schwarz rot gelb</u>	ab 8	Eine Kartenreihe bilden, in der die Folgekarte komplett anders ist wie jene davor.	Die Lehrperson legt ein Startkärtchen mit der beschrifteten Seite nach oben an den linken Rand des Visualizers. Ein zweites Kärtchen legt sie in die Mitte. Wer glaubt, dass das zweite Kärtchen angelegt werden darf, steht auf. Darf das Kärtchen aufgrund der Bedingungen angelegt werden, wird es rechts neben das erste gelegt, und die stehenden Kinder erhalten einen Punkt. Darf es nicht angelegt werden, kommt es aus dem Spiel und die sitzenden Kinder bekommen einen Punkt. Wer hat nach 10 angelegten Kärtchen am meisten Punkte? Das Spiel kann auch ohne Visualizer mit allen gespielt werden. Dazu werden die Kinder in Gruppen geteilt und jede Gruppe erhält 6 - 10 Kärtchen zum Aneinanderreihen.	Ausschlussverfahren, Logik, Reaktion	14.90	13.50
<u>Slapzi</u> NEU	ab 8	Wer eine passende Karte zum vorgegebenen Hinweis auf der Hand hat, kann sie ablegen.	Jedes Kind erhält 5 Karten. Die Lehrperson liest die erste Aussagekarte vor (oder legt sie auf den Visualizer). Die Kinder betrachten ihre Karten. Wenn eine Aussage auf ein Symbol zutrifft, dürfen sie die Karte zur Seite legen. Wer zuerst keine Karten mehr hat, hat gewonnen.	Lesen, Wortschatz, Fantasie	19.20	17.00
<u>Speedy Words</u>	ab 8	Zum Thema passenden Begriff mit dem vorgegebenen Buchstaben finden.	Die Lehrperson legt die Kärtchen als verdeckten Stapel auf den Visualizer. Dann dreht sie das oberste Kärtchen um und legt es offen neben den Stapel. Wer kann zum Symbol mit dem gleichfarbigen Buchstaben ein Wort nennen? Er darf sich melden oder alle schreiben es auf. Danach wird das nächste Kärtchen umgedreht. Es erscheint ein neues Symbol und ein neuer Buchstabe.	Anfangsbuchstaben, Fantasie, Wissen, Wortschatz	14.90	13.50
<u>Story Cubes blau</u>	ab 6	Geschichtenwürfel mit Tätigkeiten (Zyklus 1 und 2)	Die 9 Würfel werden von der Lehrperson auf dem Visualizer gewürfelt. Ein Kind darf mit einem Symbol eine Geschichte beginnen. Die Lehrperson legt den Würfel oben in die linke Ecke. Das nächste Kind führt die Geschichte mit einem weiteren Symbol fort. Dieser Würfel wird neben den ersten Würfel gelegt, das nächste Kind darf mit einem der verbleibenden Würfel die Geschichte fortsetzen, etc. Nach 9 Würfeln beendet man die Geschichte und fängt mit einem neuen Wurf neu an, oder führt die Geschichte mit einem neuen Wurf weiter.	Fantasie, Erzählen, Sprachtraining, Flexibilität, Vorstellungsvermögen	16.90	15.00
<u>Story Cubes grün</u>	ab 6	Geschichtenwürfel mit schwierigeren Symbolen (Zyklus 2)			16.90	15.00
<u>Story Cubes rot</u>	ab 6	Geschichtenwürfel mit einfachen Symbolen (Zyklus 1 und 2)			16.90	15.00
<u>Vice versa</u>	ab 6	Jeder merkt sich die offen ausliegenden Karten. Wer findet anschliessend den Unterschied?	Die Lehrperson legt eine bestimmte Anzahl Karten offen auf den Visualizer. Die Kinder merken sich die Karte im Detail. Nach einer Weile dreht die Lehrperson von den Kindern ungesehen ein paar Karten auf die andere Seite. Dort befindet sich das gleiche Bild, aber mit einem Unterschied zur Vorderseite. Wer weiss, was anders ist?	Visuelles Erfassen, Merkfähigkeit, Detailwahrnehmung	12.90	11.50