



Zahlen und Operationen	
<p>Halli Galli Amigo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Simultane und quasi-simultane Anzahlerfassung - Zusammensetzung von Teilmengen zu einem Ganzen (Fünf) - Zerlegungen der Fünf auf ikonischer Ebene - Addition im Zahlenraum bis 5 - Anbahnung des Teil-Ganzes-Verständnisses 	<p>ab 6 Jahren 2-6 Spieler</p> <p>15 Minuten</p> <p>Autor: Haim Shafir</p>
<p>Bärenschlau Kallmeyer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Simultane und quasi-simultane Anzahlerfassung - Zusammensetzung von Teilmengen zu einem Ganzen (Zehn) - Zerlegungen der 10 (oder anderer Zahlen) auf ikonischer Ebene - Addition im Zahlenraum bis 10 - Anbahnung des Teil-Ganzes-Verständnisses 	<p>6-8 Jahre 2-4 Spieler</p> <p>Autor: Michael Feldkötter</p>
<p>I sea 10! Math Game Learning Resources</p> <ul style="list-style-type: none"> - Zusammensetzung von Teilmengen zu einem Ganzen (10) - Zerlegungen der Zehn (oder anderer Zahlen) auf symbolischer Ebene - Addition im Zahlenraum bis 10 - Anbahnung des Teil-Ganzes-Verständnisses 	<p>ab 6 Jahren 2-4 Spieler</p> <p>Autor: ---</p>
<p>Jede Menge Kallmeyer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Simultane und quasi-simultane Anzahlerfassung - Anzahlen vergleichen und ergänzen - Entwicklung des visuellen Gedächtnisses 	<p>ab 5 Jahren 2-4 Spieler</p> <p>Autor: Dirk Hanneforth</p>
<p>Zahlen Mobile Kallmeyer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vergleich von Zahlen und Summen - Zahlbeziehungen (Größer-Kleiner-Beziehungen) erkennen und nutzen - Unterschied zwischen Zahlen und Summen bestimmen 	<p>ab 8 Jahren 2-4 Spieler</p> <p>Autor: Bernhard Lach, Uwe Rapp</p>
<p>Qwixx NSV</p> <ul style="list-style-type: none"> - Addition im Zahlenraum bis 12 - Entwicklung strategischer Vorgehensweisen - Darstellungswechsel zwischen Würfelbildern (ikonisch) und Zahlen (symbolisch) vollziehen - Abschätzung von Wahrscheinlichkeiten 	<p>ab 8 Jahren 2-5 Spieler</p> <p>Autor: Steffen Benndorf</p>

<p>Heckmeck Zoch zum Spielen</p> <ul style="list-style-type: none"> - Addition im Zahlenraum bis 36 - Anbahnung der Multiplikation der 1,2,3,4 und 5 - Abschätzung von Wahrscheinlichkeiten - Ergänzung 	<p>ab 8 Jahren 2-7 Spieler</p> <p>Autor: Reiner Knizia</p>
<p>6 nimmt! Amigo</p> <ul style="list-style-type: none"> - ordinale Zahlvorstellung bis 104 - Strategische Vorgehensweisen <p>Es existieren Varianten für Schulanfänger („6 nimmt! Junior“) und Fortgeschrittene („Hornochsen“)</p>	<p>ab 10 Jahren 2-10 Spieler</p> <p>Autor: Wolfgang Kramer</p>
<p>Pharao Code Amigo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Wiederholung und Vertiefung der vier Grundrechenarten im Zahlenraum bis 100 - Flexibles Rechnen - Schnelles Kopfrechnen 	<p>ab 10 Jahren 2-5 Spieler</p> <p>Autor: James Lim</p>
<p>Raum und Form</p>	
<p>Umspannwerk Kallmeyer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schulung figürlichen Vorstellungsvermögens Raum-Lage-Orientierung - Schulung visueller Differenzierung - Wahrnehmung von Kongruenz - Förderung von Problemlösekompetenzen: Figuren strategisch verändern - Schulung feinmotorischer Fähigkeiten 	<p>5-10 Jahre, 2-6 Spieler</p> <p>Autoren: Daniele Götzte, Hartmut Spiegel</p>
<p>Wie leg' ich's richtig? Friedrichverlag</p> <ul style="list-style-type: none"> - Training der visuellen Merkfähigkeit - Schulung figürlichen Vorstellungsvermögens Raum-Lage-Orientierung - Schulung visueller Differenzierung - Übertragung von 2- auf 3-Dimensionalität - Schulung der Figur-Grund-Wahrnehmung - Feinmotorik 	<p>5-9 Jahre, 2-4 Spieler</p> <p>Autorin: Svantje Janssen</p>
<p>Blokus Mattel-Games</p> <ul style="list-style-type: none"> - Förderung der Raumvorstellung - Orientierung im Raum 	<p>ab 7 Jahren 2-4 Spieler</p> <p>Autor: Bernard Tavitian</p>

<p>Ubongo Kosmos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schulung figürlichen Vorstellungsvermögens (ebene Raum-Lage-Beziehungen) - Förderung von Problemlösestrategien 	<p>ab 7 Jahren 1-4 Spieler</p> <p>Autor: Grzegorz Reichtman</p>
<p>Potzklotz Kallmeyer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schulung räumlichen Vorstellungsvermögens (Raumgeometrie) - Förderung von Problemlösestrategien - Übersetzung von bildlichen ebenen Figuren in räumliche Gebilde 	<p>ab 7 Jahren 2-6 Spieler</p> <p>Autoren: Hartmut Spiegel, Jule Spiegel</p>
<p>Schauen und bauen Klett</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schulung räumlichen Vorstellungsvermögens (Raum-Lage-Beziehungen) - Förderung von Problemlösestrategien - Übersetzung von bildlichen ebenen Figuren in räumliche Gebilde - Baupläne lesen - Ansichten nachvollziehen - Kooperation - Vorausschauendes Denken/ Kopfgeometrie 	<p>Autorin: Martina Röhr</p>
<p>Perspectivo Friedrichverlag</p> <ul style="list-style-type: none"> - Begreifen räumlicher Beziehungen und Entwicklung des räumlichen Vorstellungsvermögens - Gebäudeansichten deuten und dreidimensional nachbauen - Sammeln perspektivischer Erfahrungen - Zwischen Darstellungsebenen wechseln (Ebene und Raum) - Bauwerken ihrer zwei- und dreidimensionalen Darstellung zuordnen 	<p>ab 8 Jahren, 2-4 Spieler</p> <p>Autor: Dirk Hanneforth</p>
<p>Make n break Ravensburger</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schulung räumlichen Vorstellungsvermögens (Raumgeometrie) - Förderung von Problemlösestrategien - Übersetzung von bildlichen ebenen Figuren in räumliche Gebilde 	<p>ab 8 Jahren, 2-4 Spieler</p> <p>Autor: Andrew Lawson, Jack Lawson</p>
<p>Q-bitz Extreme MAM-Babyartikel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Förderung visueller Fertigkeiten - Schulung der Wahrnehmungsfähigkeit von Mustern und Strukturen 	<p>ab 8 Jahren 1-4 Spieler</p> <p>Autor: ---</p>
<p>Monument Valley (App) USTWO Games</p> <ul style="list-style-type: none"> - Förderung der Raumvorstellung - Orientierung im Raum 	

Daten, Häufigkeiten, Wahrscheinlichkeiten

<p>Bluff Ravensburger</p> <ul style="list-style-type: none"> - Einschätzung von Wahrscheinlichkeiten 	<p>ab 12 Jahren 2-6 Spieler</p> <p>Autor: Richard Borg</p>
<p>Kniffel oder Yatzee diverse</p> <ul style="list-style-type: none"> - Abschätzung von auftretenden Häufigkeiten - Addition im Zahlenraum bis 30 - Multiplikation bis 5*6 - 	<p>ab 8 Jahren 2-8 Spieler</p> <p>Autor: E.S. Lowe</p>

Größen und Messen

<p>Geld-Quartett Längen-Quartett Zeit- Quartett Gewichte- Quartett Volumen- Quartett Kallmeyer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Größenvorstellungen aufbauen 	<p>ab 9 Jahren ab 8 Jahren ab 7 Jahren ab 9 Jahren ab 9 Jahren 2-4 Spieler</p>
--	--

Problemlösen

<p>Das kleine Denkspielbuch Kallmeyer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Schulung von Problemlösestrategien wie kombinieren und sortieren 	<p>ab 5 Jahren ab 1 Spieler</p> <p>Autor: Gerhard N. Müller, Erich Ch. Wittmann</p>
<p>Rush Hour HCM Kinzel Rush Hour ist auch als App erhältlich.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Strategische Vorgehensweisen und Problemlösekompetenz entwickeln - Räumliches Vorstellungsvermögen und Raumorientierung in der Ebene ausbauen - Schulung von mentalem Operieren/ Körper in der Vorstellung bewegen 	<p>ab 8 Jahren 1 Spieler</p> <p>Autor: Nob Yoshigahara</p>
<p>Tipover Thinkfun, HCM Kinzel</p> <ul style="list-style-type: none"> - Strategische Vorgehensweisen und Problemlösekompetenz entwickeln - Räumliches Vorstellungsvermögen und Raumorientierung ausbauen - Schulung von mentalem Operieren / Körper in der Vorstellung bewegen 	<p>ab 8 Jahren 1 Spieler</p> <p>Autor: James W Stephens</p>

<p>Master Mind oder Superhirn, SuperCode, Variablo, LogikTrainer “diverse” Mastermind ist bei verschiedenen Anbietern auch als App erhältlich.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Systematische Vorgehensweisen und Problemlösekompetenz entwickeln - Verschiedene Kombinationsmöglichkeiten erkennen 	<p>ab 8 Jahren 2 Spieler</p> <p>Autor: Mordechai Meirovitz</p>
<p>Vier gewinnt “diverse” Vier gewinnt ist bei verschiedenen Anbietern auch als App erhältlich.</p> <ul style="list-style-type: none"> - strategische Vorgehensweisen entwickeln - mental operieren 	<p>ab 6 Jahren 2 Spieler</p> <p>Autor: Howard Wexler</p>
<p>Go “diverse” Vier gewinnt ist bei verschiedenen Anbietern auch als App erhältlich.</p> <ul style="list-style-type: none"> - strategische Vorgehensweisen entwickeln - mental operieren 	<p>ab 6 Jahren 2 Spieler</p> <p>aus China, Autor unbekannt</p>
<p>Cut the rope (App) ZeptoLab UK</p> <ul style="list-style-type: none"> - Strategische Vorgehensweisen und Problemlösekompetenz entwickeln - 	<p>Entwickler: ---</p>
<p>Wo ist mein Wasser (App) Disney Mobile</p> <ul style="list-style-type: none"> - Strategische Vorgehensweisen und Problemlösekompetenz entwickeln 	<p>Entwickler: Creature Feep</p>