Kleine Leute

PHANTA SALTO

Richtig gutes Spielzeug

GRATIS ZUM MITNEHMEN



SCHWIMMEN LERNEN

Schritt für Schritt

ELTERN HANDBUCH

Das große Anzieh-Rodeo

KUSCHELTIERE

Ein Anker fürs Leben

Richtig gutes

SPIEL ZEUG

Ein Magazin des Arbeitskreises richtiges Spielzeug

ars

FÜR DAS SCHÖNSTE ABENTEUER DES LEBENS – DIE KINDHEIT

Kleine Leute



Lust zu stöbern?

4 **DER ARS**
Kompetenz trifft Leidenschaft

10 **KUSCHELTIERE**
Ein Anker fürs Leben

16 **AB IN DEN WALD**
Wer huscht durchs Unterholz?

20 **SCHWIMMEN LERNEN**
Schritt für Schritt

26 **SENSORIK**
Gefühlvolle Entdeckungen

30 **ELTERNHANDBUCH**
Das große Anzieh-Rodeo

44 **MINT**
Neugier ist der beste Antrieb

50 **BUCHTIPPS**
Wenn Worte Welten eröffnen

56 **BRETTSPIELKLASSE**
Würfeln statt Frontalunterricht

60 **BRETTSPIELE**
Alles für den Spieleabend

ars

FÜR DAS SCHÖNSTE ABENTEUER
DES LEBENS – DIE KINDHEIT

Liebe Leser*innen,

wie schön ist es doch, wenn die Welt für einen Moment ganz klein wird und genau darin alles Platz findet. Ein weiches Plüschtier, das Trost spendet, oder ein Puzzle, bei dem Teil für Teil ein großes Ganzes entsteht. In diesen Augenblicken geht es nicht um Leistung oder das nächste Ziel, sondern um das Hier und Jetzt, um echte Verbindung und das Begreifen unserer Umgebung.

In dieser Ausgabe widmen wir uns Themen, die den Familienalltag ein Stück weit entschleunigen. Wir blicken auf die besondere Faszination von Plüsch – ein Phänomen, das Kinder und Erwachsene gleichermaßen berührt und weit über das bloße Kuscheln hinausgeht.



Wir zeigen, warum Puzzles wertvolle Begleiter sind, die mit den Fähigkeiten der Kinder wachsen und Raum für gemeinsame Konzentration schaffen. Zudem begleiten wir den Weg ins kühle Nass beim Schwimmenlernen und werfen im Elternhandbuch einen herrlich ehrlichen Blick auf das tägliche Abenteuer Anziehen.

Vielleicht ist dieses Heft eine Einladung, den Fokus wieder auf das Wesentliche zu legen. Weniger Überfluss, mehr bewusste Erlebnisse – ob im Wald, am Wasser oder auf dem Spielteppich. Vertrauen wir darauf, dass Kinder am besten wachsen, wenn wir ihnen die Zeit und die ehrlichen Materialien geben, die sie für ihre Entdeckungsreise brauchen.

Viel Freude beim Lesen und Entdecken!

Zusammen spielen, zusammen lachen

WANN HABEN WIR EIGENTLICH ZULETZT ALLE ZUSAMMEN ETWAS GESPIELT?

Nicht nebenbei, nicht jeder für sich, sondern Kinder, Eltern und vielleicht sogar die Großeltern an einem Tisch. Dabei braucht es für einen richtig guten Familienmoment oft erstaunlich wenig. Manchmal reichen Papier, ein paar Stifte und eine Idee, bei der alle mitmachen können. Denn gemeinsames Spielen kennt kein Alter: Wir lachen miteinander, fiebern mit, helfen uns gegenseitig und erleben etwas, an das wir uns später gerne erinnern.

Und so geht's:

Auf ein leeres Gesicht werden mit verbundenen Augen nacheinander Augen, Nase und Mund gelegt. Am Ende sitzt die Nase vielleicht auf der Stirn und ein Auge am Kinn. Gewonnen hat dabei eigentlich jeder, denn spätestens beim Abnehmen der Augenbinde wird gemeinsam gelacht. Und genau darum geht es doch beim Spielen: nicht immer um Punkte oder perfekte Ergebnisse, sondern um die Zeit, die wir miteinander verbringen.

WIE WUNDERBAR EINFACH DAS SEIN KANN, ZEIGT FUKUWARAI, EIN TRADITIONELLES SPIEL AUS JAPAN.

Los geht's:

1. **DAS GESICHT VORBEREITEN**
   Den QR-Code scannen und die Vorlage ausdrucken. Das Gesicht und alle Einzelteile ausschneiden.

Vorlage zum Ausdrucken!

2. **AUGEN ZU**
   Einer Person werden die Augen verbunden. Die Gesichtsteile werden gemischt und bereitgelegt.

3. **PLATZIEREN & AUFDECKEN**
   Die Teile werden nacheinander erfühlt und auf dem Gesicht abgelegt. Erst wenn alles liegt, darf wieder hingeschaut werden.

Du machst das klasse!

Jeder kann mitmachen!

Nicht schummeln!



IMPRESSUM Preisirrtümer, -änderungen sowie Lieferverfügbarkeit vorbehalten
ARS e. G. kontakt@arseg.de · www.arseg.de · Ritter-von-Aldebert-Str. 54 · 90766 Fürth
2026 Konzept & Design: www.z-connection.de · Titelfoto: Peggy Laurich

ARBEITSKREIS RICHTIGES SPIELZEUG



Richtig gutes Spielzeug hat viele Adressen

GUT 65 EIGENSTÄNDIGE FACHGESCHÄFTE. EIN STARKES NETZWERK. EIN GEMEINSAMER ANSPRUCH.

EIN ARBEITSKREIS KLINGT ZUNÄCHST VIELLEICHT NACH BESPRECHUNGSRAUM, TAGESORDNUNG UND VIELEN PAPIEREN.

Bei uns sieht das ein wenig anders aus: Im Arbeitskreis richtiges Spielzeug kommen wir als Menschen zusammen, die mit Begeisterung Spielwaren auswählen, Neues ausprobieren, Erfahrungen teilen und ihre Kundinnen und Kunden jeden Tag persönlich beraten.

Gut 65 Fachgeschäfte gehören zum ARS. Jedes unserer Geschäfte hat seinen eigenen Stil, ein individuell zusammengestelltes Angebot und Menschen hinter der Ladentheke, die ihre Kundinnen und Kunden kennen. Denn welches Spielzeug wirklich passt, entscheidet sich nicht allein am Alter auf der Verpackung. Auch die Interessen, der Entwicklungsstand und die Persönlichkeit eines Kindes spielen eine wichtige Rolle.

Im Arbeitskreis bündeln wir die Erfahrungen vieler Einzelner zu gemeinsamem Wissen. Wir sprechen über neue Ideen, tauschen uns zu Sortimenten und Ladenkonzepten aus und entwickeln gemeinsame Projekte. So sind unter anderem die Eigenmarke „rundum“, der Onlineauftritt „richtig gutes Spielzeug“ und dieses Magazin entstanden.

Was uns verbindet?

Die Überzeugung, dass Spielzeug Kinder begeistern, ihre Entwicklung unterstützen und ihnen möglichst lange Freude bereiten sollte. Und manchmal ist ein gutes Gespräch der beste Anfang für ein neues Lieblingsspielzeug.

Nachhaltigkeit ist uns wichtig!

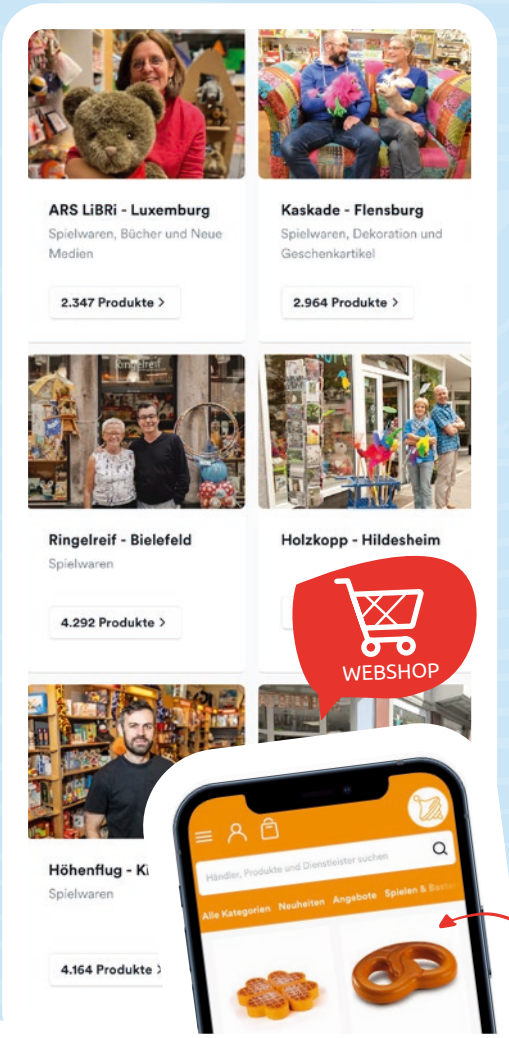


WIR SIND DER ARS

+65 Fachgeschäfte, viele unterschiedliche Persönlichkeiten und unsere gemeinsame Begeisterung für richtig gutes Spielzeug

Wir freuen uns über deinen Besuch!





ONLINE SUCHEN VOR ORT ENTDECKEN.

Auch ein Fachgeschäft endet heute nicht mehr an der Ladentür. Auf richtiggutesspielzeug.de sind wir als teilnehmende ARS-Händler auch online miteinander verbunden. Familien und Fans von gutem Spielzeug und Spielen können sich zu Hause inspirieren lassen und anschließend entscheiden, was am besten zu ihnen passt: im Geschäft ansehen und beraten lassen, online bestellen und abholen oder liefern lassen.

Das Entscheidende bleibt dabei dasselbe: Hinter dem Angebot stehen keine anonyme Plattform und kein Zentrallager, sondern wir, die Spielwarenhändlerinnen und -händler mit unseren eigenen Geschäften.

www.richtiggutesspielzeug.de

RICHTIG im Leben GUT AN KOMMEN.



GUTES SPIELZEUG ist mehr als nur Beschäftigung. Gerade im ersten Lebensjahr begleitet es die kleinen Entwicklungsschritte, schenkt Geborgenheit und weckt die Sinne auf sanfte Weise: fernab von Reizüberflutung, dafür mit allem, was kleine Hände, Ohren und Herzen brauchen.



1. GREIFLING RASSELWAL

Der kleine Wal aus Holz liegt gut in kleinen Babyhänden und begleitet erste Greifübungen mit einem sanften Rasselklang. *Von Haba*

2. REGENBOGEN BABYROLLER

Klingt, rollt und lädt zum Hinterherkrabbeln ein. Der robuste Babyroller mit Glöckchen und Holzperlen bringt Bewegung und sanfte Geräusche ins Spiel. *Von Grimm's*

3. SPIELUHR HASE

Mit weichem Frottee und einer beruhigenden Melodie begleitet der Hase kleine Träumer sanft in den Schlaf. Das Spielwerk ist austauschbar. *Von sigikid*





Duck



Miau, wuff, quak!
Kuschelig durch
jeden Tag.



Dog

4.



Cat

5. KAPUZENHANDTUCH & WASCHHANDSCHUH

Dieses kuschelige Musselin-Set aus 100 % nachhaltiger Baumwolle schmiegt sich besonders sanft an die zarte Kinderhaut. *Von Lässig*

4. BABYSÖCKCHEN / 3ER-SET DUCK, CAT ODER DOG

Kuschelweicher Halt mit drolligen Tiermotiven: Der weiche Umschlagbund sorgt für sicheren Halt ohne Rutschen, während die extra flache Zehennaht unangenehme Druckstellen verhindert. *Von Lässig*

5.



besonders sanft & und nachhaltig



ROSA

BLAU

6.



Hoppelhase
Kuschelnase

6. SCHNUFFELTUCH HASE

Anschmiegsam und tröstend: Das Schnuffeltuch aus reiner Baumwolle regt mit unterschiedlichen Strukturen zum Tasten und Entdecken an.
Von sigikid

HOLZ SPIEL ZEUG

HOLZ IST EIN VERSPRECHEN AN DIE FANTASIE.

Kein anderes Material verbindet so viel Charakter mit einer derartigen Vielseitigkeit. Hier trifft hochpräzise Handwerkskunst auf organisch geschwungene Figuren und farbenfrohe, freie Formen für unbegrenzte Spielwelten. Fernab von Reizüberflutung lädt Holzspielzeug dazu ein, eigene Geschichten im Kopf zu erschaffen.

Robust, nachhaltig und geschaffen für Generationen – ein Fest für die Sinne und das Fundament für freies Spielen.

Lebendig. Echt. Grenzenlos.



Die Spielzeuge von Grimm's verbinden klare Formen, leuchtende Farben und offenes Spielen. So entstehen aus einfachen Elementen immer wieder neue Bauwerke, Muster und Fantasiewelten, die nicht nur Kinder faszinieren.

1. BAUKASTEN

Tore und architektonische Formen machen diesen Baukasten zu einer Einladung für fantasievolle Bauwelten. *Von Grimm's*

Bau dir deine Stadt!



2. SIEBEN FREUNDE IN HOLZSCHÄLCHEN

Die sieben Püppchen eignen sich als Wochenkalender, Sortierspiel oder Bewohner der kindlichen Fantasiewelten. *Von Grimm's*

Flugzeug



Rennwagen

3.



3. GREIFFAHRZEUG

Die robusten Holzfahrzeuge sind ideal für kleine Hände und die ersten mobilen Abenteuer. Ein langlebiger Klassiker in hochwertiger Verarbeitung. *Von Goki*

FLUGZEUG
RENNWAGEN

4. TRAKTOR MIT FAHRER

Zwei traditionsreiche Holzspielzeugmarken in einem: Der Traktor verbindet die hochwertige Verarbeitung von fagus mit den liebevoll gestalteten Figuren von Ostheimer. Gefertigt aus Holz, für fantasievolles Spielen mit natürlichen Materialien. *Von fagus & Ostheimer*



4.

Haflinger Fohlen

Haflinger





5.

Hahn

Huhn



Küken

5. OSTHEIMER FIGUREN

Ostheimer Figuren sind bewusst reduziert gestaltet und gerade deshalb so ausdrucksstark. Aus Holz in Deutschland gefertigt, von Hand bearbeitet und bemalt – jedes Tier ein kleines Einzelstück. *Von Ostheimer*

Die Seele der Dinge



1.



2.



3.

1. WALLACE HIGHLAND COW
2. TERRIE PTERADACYTL
3. BERNIE BEAGLE
4. PUZZLE CALICO CAT
5. OZZY POSSUM

Von Douglas Cuddle Toys



4.



5.

DIE PSYCHOLOGIE DER NÄHE

Warum Plüschtiere unsere lebenslangen Anker sind

Wer erinnert sich nicht an sein erstes Lieblingskuscheltier? Jenen treuen Gefährten, der jedes Abenteuer mitmachte und nachts die bösen Träume vertrieb? Für Kinder ist das geliebte Plüschtier weit mehr als nur ein Spielzeug – es ist ein vollwertiges Familienmitglied. Jene Eltern, die mitten in der Nacht im Schein der Taschenlampe verzweifelt nach dem vermissten „Bärli" oder „Hasi" gesucht haben, während ihr Kind untröstlich war, wissen genau: Dieses Stück Stoff besitzt eine Seele.

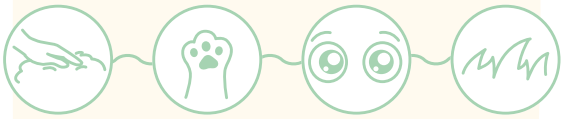
In der Psychologie wird das Kuscheltier als „Übergangsobjekt" bezeichnet. Es ist eine emotionale Brücke, die Kindern hilft, die sichere Bindung zu den Eltern schrittweise in die Welt hinauszutragen. Es ist der erste Begleiter auf dem Weg in die Eigenständigkeit: ein Wesen, das immer da ist, niemals urteilt und bedingungslose Sicherheit schenkt. Es ist der geduldige Zuhörer, der stumme Mutmacher und der weiche Tröster, der Sicherheit bietet und das Nervensystem beruhigt.

PLÜSCHTIERE FÜR ERWACHSENE – DIE RÜCKKEHR DER LEICHTIGKEIT

Doch die Liebe zum Plüsch endet nicht mit der Kindheit. Längst haben Kuscheltiere auch die Herzen der Erwachsenen erobert – und das ist kein neues Phänomen. Oft sind sie witzige oder tiefgründige Botschafter: Sei es das Faultier, das mit den Worten „von deinem Lieblingsfaultier" geschenkt wurde, die fancy Party-Katze von der Freundin oder der schräge Vogel, mit dem man sich selbst beglückt hat – sie alle stehen für Humor, Intimität und ein Augenzwinkern im Alltag. Mehr noch: Sie bieten in einer immer komplexeren Welt einen haptischen Gegenpol, einen Moment der Entschleunigung und ein Stück Geborgenheit zum Anfassen.

DER „KUSCHELTIER-EFFEKT"

Es wurde wissenschaftlich erwiesen, dass das bloße Streicheln von weichem Plüsch Stress messbar reduziert. Die haptische Nähe und das weiche Material aktivieren die sofortige Ausschüttung von Oxytocin, unserem Bindungs- und Wohlfühlhormon. Es senkt den Cortisolspiegel, lässt den Herzschlag ruhiger werden und schenkt uns ein tiefes Gefühl von Sicherheit. Dieser Effekt funktioniert unabhängig vom Alter und ist eine instinktive Reaktion unseres Nervensystems auf Geborgenheit.





MIT CHARAKTER

Qualität ist das Ergebnis bewusster Entscheidungen

Wahre Qualität unterscheidet sich fundamental von kurzlebiger Mitnahme- oder Jahrmarktsware: Hochwertige Plüschtiere werden nicht für den schnellen Effekt produziert, sondern für eine langfristige Begleitung. Dieser Anspruch beginnt bereits bei der Auswahl der Fasern. Erstklassige Naturmaterialien oder spezialisierte Synthetikfasern werden so ausgewählt, dass sie atmungsaktiv bleiben und Schweiß sowie Speichel problemlos standhalten. Im Gegensatz zu billigen Produkten garantieren die Hersteller hochwertiger Plüschtiere eine sorgfältige Materialauswahl und -verarbeitung.

Die verwendeten Stoffe müssen hohe Standards erfüllen, die sicherstellen, dass keine belastenden Substanzen enthalten sind. Dies ist eine Grundvoraussetzung für Textilien, die in engstem Körperkontakt stehen. Neben der Materialwahl spielt auch die mechanische Belastbarkeit eine zentrale Rolle für die Qualität. Reißfeste Sicherheitsnähte und fest verankerte Applikationen, wie die sogenannten Sicherheitsaugen, sorgen dafür, dass das Produkt auch nach Jahren intensiver Nutzung formstabil und sicher bleibt. Es ist dieses Zusammenspiel aus handwerklicher Präzision und langlebiger Sicherheit, das ein Plüschwesen zu einem echten Gefährten macht, der einen durch dick und dünn begleitet.

HUPSI, BETT VOLL!

Manche Wohnlagen sind begehrt. Innenstadt, Südbalkon, Altbau? Nett. Doch wirklich hart umkämpft sind die letzten zehn Zentimeter im Kinderbett. Denn dort residiert die flauschige Elite: Teddy, Löwe, Einhorn und mindestens fünf Hasen mit dauerhaftem Bleiberecht. Wer vorschlägt, einer könne „heute mal im Regal schlafen", löst Verhandlungen auf UN-Niveau aus. Also quetschen wir uns ans Matratzenende, spielen Plüsch-Tetris und akzeptieren: Wo kein Platz mehr ist, wohnt offenbar besonders viel Sicherheitsgefühl und Geborgenheit.

Ich bin Kuschel-Profi.



TEDDY MIT TATZEN
Von Teddy Hermann

- Robust
- Sehr flauschig
- Langlebig
- Frei von Schadstoffen

WAL
Von Teddy Hermann



Tag und Nacht dabei



FLAUSCHERIE ELEFANT
Von sigikid

GEFÄHRTEN FÜR EINEN gemeinsamen LEBENSWEG

Die Beziehung zu einem Kuscheltier verändert sich mit den Jahren, doch sein Wert als emotionaler Anker bleibt über Jahrzehnte hinweg konstant. Was am Anfang bloßer Halt ist, wird später zum Komplizen, zum Geheimnisträger oder zum treuen Erinnerungsstück.



BEASTS DINKEL DÖRTE

Ein Schaf mit Haltung: naturverbunden, gemütlich und ein bisschen eigensinnig. Ein besonderer Kuschelcharakter für alle, die Plüschtiere mit Persönlichkeit lieben. *Von sigikid*

Für jeden was dabei

0-4 JAHRE

DIE ERSTEN SCHRITTE:

In dieser Phase ist das Kuscheltier der sprichwörtliche „Fels in der Brandung". Es bietet Nähe zum Anfassen, riecht vertraut und hilft dabei, erste Trennungen – etwa in der Kita oder beim Einschlafen – besser auszuhalten. Für Kinder ist es ein Stück Sicherheit, das sie buchstäblich selbst in den Händen halten können, während sie die große, neue Welt erkunden.

5-12 JAHRE

JUGEND UND IDENTITÄTSSUCHE:

Das Stofftier wird zum Komplizen und zum geduldigen Zuhörer nach einem aufregenden Tag. Im Spiel werden Plüschwesen zu Patienten, Reisegefährten oder Teegästen. Hier können Kinder Erlebtes nachstellen und Gefühle ausprobieren, die sie Erwachsenen noch nicht erklären können. Das Tier widerspricht nie, bewertet nicht und ist als loyaler Spielpartner immer verfügbar.

13-18 JAHRE

ENTDECKERZEIT UND SCHULJAHRE:

Plüsch verschwindet nicht, er verändert nur seinen Auftritt. Oft rückt nun der Look in den Vordergrund: Ein besonderer Charakterkopf wird zum stylischen Statement im Zimmer. Kuscheltiere sind aber auch tröstende Begleiter auf dem Weg der Identitätsfindung. In einer Phase, in der vieles neu, laut und unsicher wird, bietet das vertraute Stofftier haptische Beständigkeit und bleibt ein leiser, verlässlicher Anker.



1. QUÖRKY BRETZY CREEDY
2. QUÖRKY QUILLE QUALLE
3. QUÖRKY JOLLY BUZZER

Schräge Minis mit großem Auftritt! Die Quörkys aus der BeastsTown-Welt sind kleine Plüschfiguren zum Verschenken oder Selber-Behalten. Jeder von ihnen bringt seinen ganz eigenen Look mit – mal frech, mal witzig, immer ein bisschen anders. *Von sigikid*



PLÜSCH ALS BRÜCKE IN DER PFLEGE

In der modernen Pflege, besonders bei Demenz, leisten Plüschtiere Erstaunliches. Sie wecken Fürsorgeinstinkte und reduzieren nachweislich Stress und Angstgefühle. Das taktile Erleben und der vertraute Anblick lösen tiefe Entspannung aus und erleichtern die Kommunikation, wenn Worte allein nicht mehr ausreichen. Sie sind ein wertvoller Kontaktpunkt zu den eigenen Emotionen – bis ins hohe Alter.

Große Glubschaugen



ÜBER 18 JAHRE

ERWACHSENENALTER: Hier geht es weniger um das Spiel selbst, sondern vielmehr um Entschleunigung, Trost oder wertvolle Erinnerungen. Ein Kuscheltier kann ein Glücksbringer bei schwierigen Aufgaben sein oder ein Andenken an eine schöne Reise. Es kann an einen geliebten Menschen erinnern oder an die eigene Kindheit. Es kann dabei helfen, nach einem anstrengenden Tag zu entspannen und die raue Welt für einen Moment zu vergessen. Die große Freude von Erwachsenen an Kuscheltieren beweist eindrücklich, dass das Bedürfnis nach unbeschwerter Geborgenheit keine Frage des Alters ist.

EIN FAZIT VON HERZEN

Am Ende ist ein Plüschtier niemals nur ein Objekt aus Stoff und Füllung. Es ist ein Hüter unserer Geheimnisse, ein Zeuge unserer Kindheit und ein treuer Begleiter durch alle Stürme des Lebens. Wer ein hochwertiges Kuscheltier verschenkt oder besitzt, gibt seiner Seele einen Anker – weich, beständig und voller Liebe.

AB IN DEN WALD!

Der Wald ist für Kinder ein riesiger Spiel- und Entdeckungsraum. Hier raschelt, knackt und duftet es, überall gibt es Spuren, Verstecke und kleine Wunder.

Zwischen Bäumen, Moos und Blättern wird die Natur greifbar: Wer wohnt im Bau? Wer huscht durchs Unterholz? Und warum sammelt das Eichhörnchen eigentlich Vorräte? Solche Waldthemen wecken Neugier und schulen den Blick für Tiere, Pflanzen und Zusammenhänge in der Natur.



6.

MEIN WALD-FORSCHERQUIZ

101 Fragen rund um Bäume, Waldtiere und richtiges Verhalten in der Natur machen den nächsten Waldspaziergang zur Wissensrunde. Mit Fotos, Schätzfragen und Multiple-Choice-Aufgaben. Ab 8 Jahren. *Von moses.*





5.



4.



1.

Die detailgetreu handbemalten Waldtiere von Papo sehen ihren echten Vorbildern aus der Natur zum Verwechseln ähnlich und verwandeln den Spielteppich in eine lebendige Waldlandschaft. *Von Papo*



2.



3.

1. HIRSCH
2. WILDSCHWEIN
3. FRISCHLING
4. WOLF
5. FUCHS
6. EICHHÖRNCHEN

Diese Waldwesen aus hochwertigem Plüsch bringen die Natur ins Haus. Ein erstklassiger Spiel- und Kuschelschatz für kleine Naturfreunde.

Eule

Eich-
hörnchen

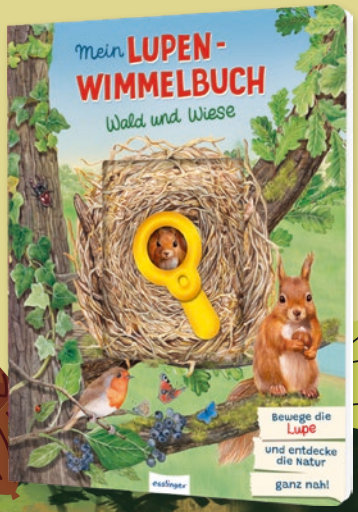
Rehkitz

Roxy Fox

ROXY FOX, 36 CM, *von Douglas Cuddle Toys*
REHKITZ, 23 CM, *von Teddy Hermann*
EULE, 20 CM, *von Teddy Hermann*
EICHHÖRNCHEN, 17 CM, *von Teddy Hermann*

MEIN LUPEN-WIMMELBUCH WALD UND WIESEN

Wo versteckt sich der Igel? Welche Tiere leben unter der Erde? Im heimischen Wald gibt es viel zu beobachten, zu benennen und immer wieder neu zu suchen. Stabiles Papp-Wimmelbuch für erste Wald-Entdeckungen. Ab 3 Jahren. *Von Esslinger*



KLEINE HÄNDE, GROSSE GEFÜHLE



1.

Voll magisch!

Puppen können Baby, Freundin oder Patient sein – je nachdem, was Kinder gerade brauchen, um ihre eigenen Ideen, Vorlieben und Gefühle im Spiel auszudrücken und zu verarbeiten. Dabei sollte die Puppe nie älter aussehen als das Kind. Ab 18 Monaten eignen sich weiche Babypuppen, die sich gut halten und umsorgen lassen. Ab 3 Jahren bringen Kleidung und Zubehör mehr Möglichkeiten ins Spiel. Später sind Stehpuppen mit frisierbaren Haaren und modischer Bekleidung ideal.

JESSICA GRAUE KATZE

Lust auf neue Styles? Die Stehpuppe mit waschbarem Haar lässt sich wunderbar frisieren und bringt ihr eigenes 7-teiliges Mode-Set für den kreativen Puppenalltag mit. *Von Götz*

46 cm



So stylisch!

33 cm



COSY AQUINI MILLEFLEUR

Kuschel- und Badepuppe in einem. Die Aquini mit Schlafaugen hat einen weichen Körper und darf dank ihrer schnell trocknenden Füllung gerne mit in die Wanne. *Von Götz*

Viel Badespaß





Auch 33 cm groß





7. MUFFIN MILLEFLEUR *von Götz*

8. MUFFIN GLÜCKSPILZ *von Götz*

Weiche Körper, Schlafaugen und Schnuller machen Muffin Glückspilz und Millefleur zu anschmiegsamen Begleiterinnen für erste Puppenspiele. Glückspilz ist bereits für Kinder ab 18 Monaten geeignet, Millefleur richtet sich mit ihrem frisierbaren Haar an etwas ältere Kinder. Beide Puppen sind 33 cm groß und waschbar. *Von Götz*

Einmal umziehen, bitte! Ob lässige Jeans, verspielte Lillifee-Kleider oder weiche Musselin-Basics aus Bio-Baumwolle – es gibt passende Outfits für jede Gelegenheit. *Von Heless*

(k)lein (28–35 cm); (g)roß (35–45 cm)

1. MAGISCHE PUPPENFLASCHE, mit Trickmilch
2. JEANS MIT STREIFENSHIRT (k), (g)
3. PUPPENKLEID PRINZESSIN LILLIFEE (k), (g)
4. KORDHOSE HERZ-KONFETTI, mit T-Shirt und Nickituch; (k), (g)
5. MUSSELIN-STRAMPLER FRECHE FRÜCHTCHEN (k), (g)
6. MUSSELIN STOFFWINDELN 2ER-SET (k), (g)

SCHWIMMEN LERNEN:

Schritt für Schritt ins Wasser



"SCHWIMMENLERNEN IST WICHTIG, das wissen alle Eltern. Es ist eines dieser Dinge, die man einfach können muss – schon aus Sicherheitsgründen. Aber oft sind die Kurse voll, die Wartelisten lang, oder die wenigen freien Termine lassen sich einfach nicht mit dem Familienalltag vereinbaren.

So war es auch bei uns. Schließlich wollten wir selbst aktiv werden und unserer fünfjährigen Tochter Leni das Schwimmen beibringen. 'Das kann doch nicht so schwer sein, oder?'

ALSO AB INS SCHWIMMBAD ...

Leni ging das Ganze sehr vorsichtig an. Während andere Kinder in ihrem Alter fröhlich ins Wasser sprangen und auch schon richtige Schwimmzüge machten, stand unsere Tochter eine gefühlte Ewigkeit am Beckenrand, hielt sich fest und schaute erst einmal nur zu. Dann drehte sie sich um und sagte: 'Heute lieber nicht.' Seufz!

Natürlich haben wir es noch öfter probiert, mit mehr oder weniger winzigen Erfolgen. Da standen wir nun mit unseren guten Absichten und merkten, wie schwer es ist, alles richtig zu machen. Wir wollten unserer Leni Sicherheit geben, ohne sie zu drängen, aber dann wussten wir selbst nicht, wie es weitergehen sollte: Einfach machen? Warten? Nochmals erklären? Vor allem fehlte uns ein Zugang, der ihr die Angst nehmen würde.

Nach einigen eher hilflosen Stunden im Schwimmbad wissen wir jetzt eines ganz sicher: Schwimmenlernen bedeutet mehr, als sich einfach ins Wasser zu trauen. Es geht darum, Vertrauen zu entwickeln und ein Gefühl für den eigenen Körper und die eigenen Grenzen zu bekommen."

Was dabei helfen kann, sind kleine, aufeinander aufbauende Schritte. Genau hier setzt auch Schwimmlehrerin ***Monika Hörteis*** an, die Kinder seit vielen Jahren begleitet und ihre Erfahrungen in alltagstaugliche Übungen übersetzt hat. Im Gespräch erzählt sie, warum kleine Schritte beim Schwimmenlernen so wichtig sind und wie Eltern ihre Kinder dabei gut unterstützen können.





„KINDER BRAUCHEN KLEINE ERFOLGSMOMENTE."

Viele Kinder begegnen dem Wasser mit Respekt oder Unsicherheit. Wie begleiten Sie sie vom ersten Kontakt bis zu mehr Sicherheit?

Viele Kinder sind nicht „ängstlich", sondern einfach vorsichtig. Und das ist auch gut so. Ich begleite sie deshalb nicht mit Druck, sondern mit kleinen, machbaren Schritten. Wir starten mit der Wassergewöhnung: blubbern, das Gesicht ins Wasser legen, kurz untertauchen und wieder auftauchen. Dabei merkt das Kind: „Ich kann das." Genau da entstehen Sicherheit, Vertrauen und Selbstbewusstsein.

Sobald ein Kind merkt: „Darin bin ich gut", wechselt die Emotion von Unsicherheit zu Neugier. Sicherheit entsteht wie auf einer Treppe – Stufe für Stufe.

Sie legen großen Wert auf spielerisches Lernen. Was verändert sich bei Kindern, wenn sie so an das Wasser herangeführt werden?

Spielen nimmt den Druck raus – und genau das brauchen Kinder im Wasser. Wenn das Lernen spielerisch erfolgt, wird der Körper weicher, die Schultern entspannen sich und die Bewegungen werden natürlicher. Plötzlich trauen sie sich Dinge, die ihnen zuvor zu schwierig erschienen, etwa den Kopf unter Wasser zu nehmen oder einen Ring hochzutauchen.

Ich erlebe immer wieder: Wenn Kinder ohne Zwang lernen, lernen sie schneller. Kleine Erfolgsmomente wirken wie ein Motor.

Was können Eltern tun, damit ihr Kind beim Schwimmenlernen nicht unter Druck gerät und die Freude am Wasser behält?

Das Wichtigste ist, Vergleiche zu vermeiden. Das Seepferdchen ist kein Wettkampf. Nur, weil ein anderes Kind schon ein Abzeichen hat, ist das eigene nicht „zu spät dran".

Lieber kurze, regelmäßige Wasserzeiten – 10 bis 15 Minuten reichen aus – als seltene „Jetzt müssen wir aber"-Aktionen. Lobe nicht nur das Ergebnis, sondern auch den Mut.

MEINE EMPFEHLUNG IST GANZ PRAKTISCH.

Sie haben Kartensets entwickelt, die Familien im Schwimmbad begleiten können. Was war Ihre Motivation dahinter?

Meine Motivation kam direkt aus dem Alltag vieler Familien: Schwimmkurse sind oft überbucht, Wartelisten lang und einmal Üben pro Woche reicht häufig nicht aus. Viele Eltern haben zu mir gesagt: „Wir wollen dranbleiben, aber wir wissen nicht genau, wie."





So entstand die Idee für ein wasserfestes Kartenset, das Eltern sofort handlungsfähig macht. Einfach eine Karte auswählen, den QR-Code scannen und gemeinsam loslegen. Das Set ist nicht nur eine gute Begleitung für den Schwimmkurs, sondern auch eine Lösung für den Alltag: für die Wartezeit, den Urlaub oder das Hallenbad am Wochenende. Kurz gesagt: Aus „Warten" soll wieder „Schwimmzeit" werden.

Was erleben Sie bei Kindern, wenn sie sich wohler fühlen und Fortschritte machen?

Fortschritte zeigen sich oft zuerst emotional, bevor sie technisch sichtbar werden. Kinder wirken ruhiger, bewegen sich natürlicher und müssen sich nicht mehr ständig festhalten.

Besonders schön ist der Moment, in dem Kinder anfangen, selbst zu entscheiden: „Welche Karte machen wir heute?" oder „Ich will noch mal!" Das ist Selbstwirksamkeit.

ÜBEN ZWISCHEN DEN KURSSTUNDEN ODER EINFACH ZWISCHENDURCH

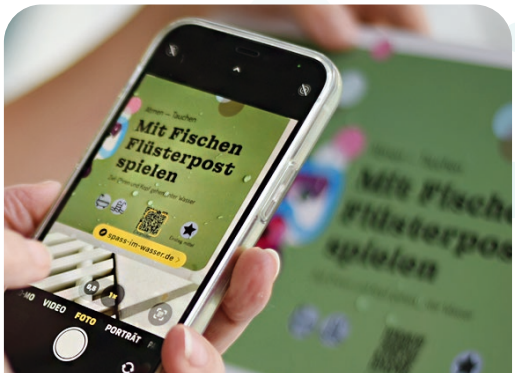
Viele Eltern möchten ihr Kind beim Schwimmenlernen unterstützen, sind sich aber unsicher, welche Übungen sinnvoll sind. Genau hier setzen Monikas wasserfeste Schwimmkarten an.

Die Karten enthalten einfache, kindgerechte Impulse für Übungen im Wasser. Auf jeder Karte ist gekennzeichnet, ob sich die Übung im Schwimmbad oder auch zu Hause in der Badewanne durchführen lässt. Eltern können eine Karte auswählen und direkt loslegen. Über einen QR-Code lassen sich zusätzlich kurze Erklärvideos abrufen.

Die Karten können eine gute Begleitung zum Schwimmkurs sein. Sie lassen sich aber ebenso im Familienalltag nutzen, etwa beim Besuch im Schwimmbad, im Urlaub oder beim Spielen im Wasser.

So entsteht zusätzliche Übungszeit. Spielerisch und im eigenen Tempo.

„Mit den Karten wurde aus dem Schwimmenlernen bei uns endlich etwas Spielerisches. Leni hatte mehr Spaß, ich war entspannter, und plötzlich haben wir beide gemerkt, dass es nicht um Leistung geht, sondern ums Entdecken und Ausprobieren. Genau das hat uns gefehlt. Und ich glaube fest daran, dass Leni so bald schwimmen kann."



TIPPS

KLEINE SCHRITTE – GROßE WIRKUNG

Monikas Karten zeigen, wie Kinder sich dem Wasser spielerisch nähern können. Kleine, aufeinander aufbauende Übungen helfen ihnen dabei, Vertrauen zu entwickeln und sich Stück für Stück sicherer zu fühlen.

Wichtig ist nicht das Tempo, sondern die Wiederholung.

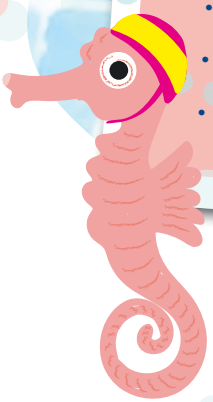


SCHWIMMKARTEN

Wasserfeste Schwimmkarten für spielerisches Schwimmenlernen. *Spaß im Wasser*

SO UNTERSTÜTZEN ELTERN IHR KIND

- Vergleiche vermeiden
- Mut und Ausprobieren loben
- kurze, regelmäßige Wasserzeiten einplanen
- spielerisch üben statt Druck aufbauen
- Geduld haben – jedes Kind lernt anders





Niclas Krukenberg
Schwimmtrainer und Schwimmbadleiter

WICHTIG ZU WISSEN:

AUCH WENN DAS KIND NACH DEM SCHWIMMKURS STOLZ SEIN ABZEICHEN AUF DER BADEKLEIDUNG TRÄGT:

Das Seepferdchen bedeutet noch nicht, dass ein Kind sicher schwimmen kann. Das Abzeichen bestätigt vor allem die ersten Wassererfahrungen. Für echte Sicherheit im Wasser braucht es danach noch viel Übung und Erfahrung. Erst mit dem Bronzeabzeichen wird sicheres Schwimmen erlernt. Dabei geht es um die richtigen Schwimmtechniken, das Springen und das Tauchen.

Das war klasse, weiter so!

TROTZDEM GILT: Kinder sollten grundsätzlich nicht allein schwimmen gehen, besonders nicht in Seen, Flüssen oder im Meer.



Soooo viel zu entdecken!

VOLL EINSATZ BEREIT!

1.

1. BUSY BOARD FEUERWEHR

Tatü-tata! 16 interaktive Funktionen wie Lenkrad, Blaulicht und Walkie-Talkie: Beim Drücken, Schalten, Lenken und Funken werden Feinmotorik, logisches Denken und die Fantasie trainiert. Ab 3 Jahren. *Von Topbright*

Blaulicht, lautes Martinshorn, Schutzausrüstung und große Fahrzeuge – die Feuerwehr übt auf Kinder eine ganz besondere Faszination aus. Kein Wunder: Hier geht es um Hilfe, Mut und darum, im richtigen Moment zur Stelle zu sein. Passende Spielzeuge greifen diese Begeisterung auf. Plötzlich werden Sofakissen zu brennenden Häusern, Bauklötze zu Straßensperren – und der Teddy muss natürlich als Erstes gerettet werden.





2.

2. EINLEGEPUZZLE HUBSCHRAUBER/FEUERWEHR

Zwei Puzzle in einem: beidseitig bedrucktes Holzpuzzle mit zwei spannenden Rettungsszenen. *Von Goki*

24 Teile







3.

3. PUZZLE DAS FEUERWEHRAUTO

Liebevoll illustrierter Puzzlespaß für kleine Feuerwehrfans. 16 Teile in einer Silhouetten-Box. Ab 3 Jahren. *Von Djeco*





4.

4. FEUERWEHR-RUCKSACK

Alles dabei für den nächsten Löscheinsatz! Rucksack mit realitätsnahem Holz-Equipment, Löschschlauch und Helm.
Von Smallfoot

TATÜÜÜÜ
TaaTAAAAAA!



5.

5. HABA CARS FEUERWEHR-SET

Anschieben genügt: Schwungmotor, magnetischer Anhänger, drehende Wasserkugel und klappbare Leiter bringen Bewegung ins Rollenspiel. Ab 2 Jahren.
Von Haba





6.

6. PUZZLES FEUERWEHR & CO,

Mit Polizei, Feuerwehr und Co. kommt Abwechslung auf den Spieltisch. Mit 12, 15 und 18 Puzzle-Teilen wächst die Herausforderung Stück für Stück.
Von Haba

Die Basis des Denkens

Sensorische Integration

Das Gehirn lernt durch den Körper. Bevor Kinder abstrakte Zusammenhänge verstehen, erfassen sie ihre Umwelt mit allen Sinnen. Sensorische Spielzeuge liefern gezielte Reize, die für die Vernetzung der Synapsen und die Reizverarbeitung essenziell sind. Ob durch das Zuordnen von Tönen, das Ertasten von Strukturen oder visuelle Reize: Dieses Zusammenspiel der Sinneskanäle schärft die Selbstwahrnehmung und bildet das Fundament für jede spätere kognitive Entwicklung.



1.



1. SENSORISCHE BOX

Diese Holzbox macht vier Sinne erlebbar: Mit dem Megafon verändert sich die Stimme, durch das Kaleidoskop und die Farbfilter sieht die Welt anders aus, unterschiedliche Materialien werden ertastet, und selbst eingefügte Duftproben regen den Geruchssinn an. Ab 18 Monaten. *Von Janod*



Mit mir wird's nie langweilig!



2.

2. BUSY BOARD ENTDECKER SET

Drehen, drücken, hupen – 15 Module lassen sich flexibel auf dem Brett oder dem Würfel befestigen und gestalten so ein Sensorikspielzeug mit verschiedenen Schwierigkeitsstufen. Ab 12 Monaten. *Von Topbright*



So viel zu entdecken!

Ab 12 Monaten

3. FÜHL-MEMO

Gleiche Paare finden, ohne hinzuschauen: 28 Holzelemente mit unterschiedlichen Formen, Materialien und Strukturen werden ertastet, verglichen und zugeordnet. Mit Baumwollbeutel. Ab 3 Jahren. *Von Smallfoot*



3.

Das fühlt sich lustig an!

Die Basis des Denkens



1. STAPELSPIEL

Die Steine aus zertifiziertem Massivholz laden zum Stapeln und Balancieren ein. Handgefertigt in inklusiven Werkstätten. Fördert Kreativität, Feinmotorik und Konzentration. Für jedes Alter geeignet.
Von Loggos

SET S 10 MIX TEILE

SET M 22 MIX TEILE



Echtes Holz zum Anfassen!



2. STERNENKREISEL

Der große Holzkreisel aus Birkenholz erzeugt durch die 18 eingesetzten Acrylsteine beim Drehen leuchtende Muster. Ab 3 Jahren. *Von nic*



3. HÖRMEMO SENSORY

Hinhören und das passende Geräuschpaar finden. 16 gefüllte Holzdosen schulen spielerisch den Gehörsinn. Merkspiel ab 3 Jahren. *Von Smallfoot*

4. SENSORIC BUBBLES

Flüssigkeit, Glitzer und kleine Elemente bewegen sich bei jeder Berührung neu. Ein handliches Spielzeug zum Greifen, Drehen, Schütteln und Beobachten. Ab 12 Monaten. *Von Janod*

Greifen, Drehen und Schütteln!



5. FIDGNETICS

Magnetisch, taktil, immer wieder anders: FidgNetics lässt sich verbinden, drehen und immer wieder neu in Form bringen. Für alle, die beim Denken gern etwas in den Händen haben. Ab 7 Jahren. *Von Fun Trading*

Schon ab 7 Jahren





ELTERN HANDBUCH

Das große Anzieh-Rodeo

EIN SURVIVAL-GUIDE VON EINEM PAPA, DER SCHON ALLES GESEHEN HAT

Morgens um 7 Uhr in der deutschen Vorstadt: Was für Außenstehende wie ein simpler Vorgang aussieht – ein Kindergartenkind mit der nötigen Bekleidung zu versehen –, ist in Wahrheit eine hochkomplexe Mischung aus UN-Sicherheitsratssitzung, Entfesselungskunst und einem physikalischen Experiment, bei dem die Schwerkraft gelegentlich Pause macht. Willkommen bei der täglichen Ankleide-Challenge!

1. DIE AKUSTISCHE NULLRUNDE

Rufen im Ultraschallbereich

„Zieh dich bitte an!" Dieser Satz ist die absolute Basis Ihrer morgendlichen Kommunikation. Er besitzt in etwa die Durchschlagskraft eines Wattebauschs im Orkan. Für Kinderohren scheint dieser Satz auf einer Frequenz zu schwingen, die ausschließlich von Goldfischen und Zimmerpflanzen wahrgenommen werden kann. Sie können ihn dreimal, fünfmal wiederholen oder als Operette singen – die Reaktion bleibt ein starrer Blick auf eine vorbeifliegende Fliege oder das plötzliche Bedürfnis, genau jetzt die Legosammlung nach Farben zu sortieren.

2. DAS GESTERN-WAR-NOCH-ALLES-COOL-PARADOXON

Sie haben am Vorabend in weiser Voraussicht das „perfekte Outfit" bereitgelegt. Ein modisches Statement aus Baumwolle, wetterfest und farblich abgestimmt. Ein Anfängerfehler! Sobald das Kind die Augen öffnet und das Tageslicht die Garderobe flutet, verwandelt sich die Wahrnehmung: Der gestern noch umschwärmte Lieblingspulli mutiert zum „giftigen Kratzmonster". Die Hose, die noch am Dienstag frenetisch bejubelt wurde? Heute „viel zu blau". Akzeptieren Sie es: Die modischen Überzeugungen einer Vierjährigen ändern sich schneller als die Algorithmen von TikTok.

3. DER FREESTYLE-MODUS

Batman in der Kita

In einem Moment der Verzweiflung sagen Sie den verhängnisvollen Satz: „Dann such dir halt selbst was aus!" Herzlichen Glückwunsch, Sie haben soeben die Büchse der Pandora geöffnet. Ihr Kind wird mit einer Kombination zurückkehren, die aus einem Tüllrock, einer kurzen Schlafanzughose, Gummistiefeln und einem Batman-Cape besteht. Ein Ensemble, das auf jeder Avantgarde-Modenschau in Paris für stehende Ovationen sorgen würde – in der Kita aber vermutlich mehr Fragen als Trends auslöst. Die Diskussion, warum die Superhelden-Ausrüstung kein angemessener Ersatz für Alltagskleidung ist, wird Sie mindestens zehn wertvolle Minuten und eine Packung Nervennahrung kosten.





Pro-Tipp von Papa:

Socken einfach direkt auf links anziehen – das verwirrt den Nachwuchs so sehr, dass man meistens drei Sekunden Zeit gewinnt, um die Mütze über den Kopf zu ziehen!

Egal, Hauptsache angezogen.

4. DIE SOCKEN-PHYSIK

Die Jagd nach der Höllennaht

Kommen wir zum Endgegner: der Socke. Ein Kleidungsstück, das im Kindergartenalter direkt aus der Hölle zu stammen scheint. Es gibt die „Höllennaht" – jene mikroskopisch kleine Linie an den Zehen, die laut Ihrem Kind die Ausmaße einer Stacheldrahtbarriere besitzt. Schon ein Millimeter Verschiebung nach links führt zu einem Nervenzusammenbruch. Sie drehen, ziehen, wenden – doch die Socke bleibt „falsch". In diesem Moment wird Ihnen klar: Die Prinzessin auf der Erbse war gegen Ihr Kind eine hartgesottene Überlebenskünstlerin.

5. DER SPONTANE MUSKELSCHWUND

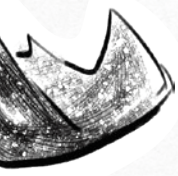
Die menschliche Nudel

Mitten im Prozess – meistens, wenn nur noch ein Ärmel fehlt – passiert es: der plötzliche, totale Muskelschwund. Ihr Kind verliert jegliche Körperspannung und verwandelt sich in eine leblose, weiche Nudel, die langsam vom Stuhl gleitet. „Ich kann das nicht!", hallt es durch den Raum. Ein Kind, das gerade noch eine 5-Kilo-Kiste Spielzeug durch den Flur geschleift hat, ist nun physisch nicht mehr in der Lage, einen Klettverschluss zu bedienen. Atmen Sie tief durch – das ist keine Krankheit, das ist Taktik.

6. DAS SCHUH-RODEO

Flucht aus Alcatraz

Wenn Sie denken, Sie hätten es geschafft, kommen die Schuhe. Ein Kleidungspaar, das bei Kindern Reflexe auslöst, die jeder Anatomie spotten. Die Füße werden plötzlich starr und rechtwinklig wie Betonpfeiler, um garantiert in keine Öffnung zu passen, oder die Zehen krallen sich wie bei einem Greifvogel zusammen, sodass der Fuß im Schuh auf halber Strecke stecken bleibt. Die Schnürsenkel? Ein gordischer Knoten aus widerspenstigen Textilfäden, die sich in Ihren zittrigen Fingern wie glitschige Aale winden – und das genau in dem Moment, in dem Sie ohnehin fünf Minuten zu spät dran sind und der Stress-Schweiß Ihnen in den Nacken läuft.



7. DAS WUNDER AN DER KITA-PFORTE

08:05 Uhr. Sie erreichen die Kita, schweißgebadet, die eigene Jacke halb offen, einen Schuh noch in der Hand. Und was macht Ihr Kind? Es rennt in den Gruppenraum und fängt an, sich die Hausschuhe anzuziehen, als hätte es in seinem Leben nie etwas anderes getan. Von dem vorangegangenen 45-minütigen Drama um das kratzige Textil-Monster und die widerspenstigen Füße? Keine Spur. Sie bleiben zurück und fragen sich, ob Sie gerade Opfer einer sehr aufwendigen „Versteckte Kamera"-Show geworden sind.

SCHLUSSBEMERKUNG

Das morgendliche Anziehen ist kein logistischer Prozess, sondern eine Charakterprüfung. Wer das ohne Nervenkrise übersteht, ist bereit für das Management eines mittelständischen Unternehmens oder für eine Expedition zum Südpol. Also, Kopf hoch: Solange das Kind das Haus nicht völlig nackt verlässt, haben Sie gewonnen.

Und morgen? Morgen ist alles vergessen und vergeben und dann … fangen wir wieder bei Punkt 1 an …

1

Endlich, ICH BIN EIN JAHR ALT.

GREIFEN HEISST BEGREIFEN

In der Zeit zwischen dem ersten und zweiten Geburtstag wird die Welt mit Händen, Augen und Ohren erobert. Greifen, Drehen, Schieben und Stapeln helfen dabei, Zusammenhänge zu verstehen. Durchdachtes Spielzeug macht Ursache und Wirkung unmittelbar erfahrbar und gibt Kindern Raum, selbst etwas zu bewirken. Das stärkt die Neugier, Geschicklichkeit und das Vertrauen in die eigenen Fähigkeiten.





1. BATTINO

Hier darf nach Herzenslust gehämmert werden. Die robuste Holzbank mit Glöckchen gibt direkt eine akustische Rückmeldung über den Erfolg. *Von Selecta*

2. MULTIBAHN

Klack-klack und Abfahrt! Auf dieser massiven Multibahn aus Buchenholz wird das Prinzip von Ursache und Wirkung greifbar. Die hochwertige Manufakturarbeit kann mit weiteren Laufteilen ergänzt werden und bleibt so lange interessant. *Von nic*

3. KUSCHELTIER FUCHS

Der schlenkrige Patchwork-Fuchs ist der ideale erste Spielgefährte – weich, bunt, kuschelig und waschbar (wenn es mal nötig ist). 49 cm. *Von sigikid*

Waschbar, aber kein Waschbär :)

49 cm groß

3.



Verschiedene Texturen

Ich bin heute besonders flott.



Gut zu greifen

4. GREIFAUTO MICRO

Diese kompakten Autos liegen perfekt in kleinen Händen und sausen flink durchs Kinderzimmer. Hochwertiges Buchenholz, Gummibereifung und eine Verarbeitung ganz ohne Metall machen sie zur handschmeichelnden Erstbesetzung im Spielzeug-Fuhrpark. Fagus Fahrzeuge werden in Werkstätten von Menschen mit Behinderung gefertigt. *Von fagus*

Ich auch … zumindest bergab!



4.



Aus Naturholz

Ich roll lieber stilvoll als zu schnell.

2 ICH MACH DAS SELBST!

Was für eine Sauerei … Wie toll!





1.

Zwischen dem zweiten und dritten Lebensjahr wird aus neugierigem Ausprobieren immer öfter bewusstes Tun. Kinder kneten, malen, schrauben, hüpfen und spielen vertraute Alltagssituationen nach. Sie wollen Dinge wiederholen, selbst entscheiden und stolz zeigen, was sie schon können. Gut gewähltes Spielzeug gibt klare Impulse und lässt zugleich Raum für eigene Ideen.

An den Farben kann man sich gar nicht sattsehen!



2.

Kneten und Malen mit gutem Gefühl. Die extra weiche Knete und die cremigen Fingerfarben bestehen aus natürlichen Bio-Rohstoffen und pflanzlichen Pigmenten. Vegan und in Deutschland hergestellt. *Von Crazy Three*

1. NEOGRÜN FINGERFARBEN AKI
2. NEOGRÜN EASY KNETE YUKI

3. THEOS TORTE

Hüpfen, schleichen, flitzen: In diesem kooperativen Spiel belegen wir gemeinsam Theos Geburtstagstorte und ahmen dabei lustige Tierbewegungen nach. *Von Haba*





Kleidung wechselbar

Auri & Lian

4. BRICO'KIDS – ROBOTER

Am kleinen Roboter zum Hinterherziehen kann erstes Schrauben und Montieren geübt werden. 48 Bauteile aus Holz und Kunststoff und 4 Vorlagenkarten. *Von Janod*

5. PUPPEN AUS STOFF

Auri und Lian sind weich, handlich und bereit für erste Rollenspiele. Die Kleidung lässt sich an- und ausziehen. *Von Haba*

6. MEIN GESCHICHTEN-BUCH SCHLAF SCHÖN!

Ein Gute-Nacht-Gruß mit der Stimme der Liebsten! Dank der Recordingfunktion lassen sich eigene Texte aufsprechen und werden zu persönlichen Botschaften. *Von Ravensburger*





ALLES IST MÖGLICH.

Lokführerin, Arzt, Hafenchef oder Küchenprofi: Mit drei bis vier Jahren spielen Kinder Erlebtes nach, verteilen Rollen und erfinden dabei immer neue Geschichten. Aus wenigen Dingen entstehen ganze Welten und aus einem Spiel schnell das nächste.



1. CREATIVE PLAY – WOCHENEINKAUF

Leckere Lebensmittel aus Stoff und Holz für Rollenspiele rund um Einkaufen und Kochen. 14 Teile. *Von Haba*

2. AIRFRYER

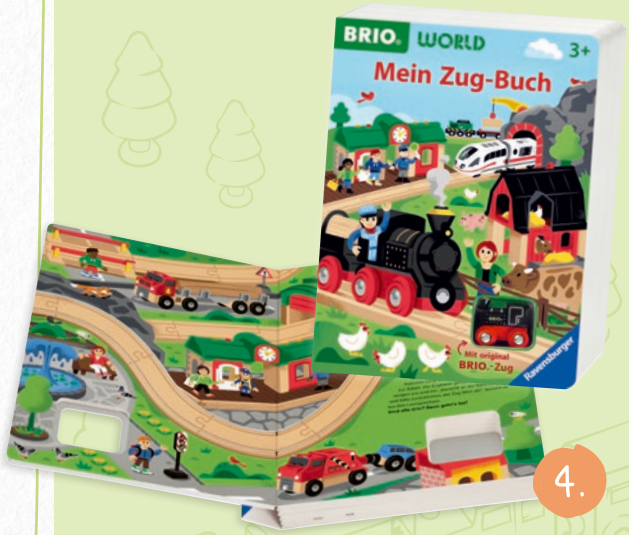
Pommes oder Fischstäbchen? Mit der Heißluftfritteuse aus Holz wird die Kinderküche auf den neuesten Stand gebracht. *Von Goki*



3. Erste Hilfe für kleine Helfer

3. ARZTKOFFER

Der Arztkoffer mit Instrumenten aus stabilem Holz enthält alles, was kleine Docs brauchen, um Arztbesuche mit Puppe oder Teddy nachzuspielen. *Von Selecta*



4.

4. GROSSES VORLESE-SPIELBUCH MIT ZUG

Los geht's! Auf den integrierten Gleisen saust die Brio-Lok direkt durch das Buch und zeigt uns, was alles an der Bahnstrecke geschieht. Das Buch ist mit Brio-Schienen kombinierbar. *Von Ravensburger*

5.



5. STAPELKLÖTZE

Die Holzbausteine werden so gestapelt, dass sie zur jeweiligen Vorlage passen. 48 Herausforderungen für räumliches Denken, Logik und Feinmotorik. *Von SmartGames*

6. HAFENKRAN

Viel Betrieb im Hafen! Der Kran hebt die magnetischen Container vom Frachtschiff direkt auf den LKW. Hochwertiges 13-teiliges Spielset aus Holz. *Von Goki*



6.

4 ICH WILL ES GENAU WISSEN!



Mit vier bis fünf Jahren werden aus kleinen Fragen oft große Themen. Kinder wollen verstehen, wie ihr Körper funktioniert, was Gefühle bedeuten und warum die Welt so ist, wie sie ist. Gleichzeitig suchen sie neue Herausforderungen, balancieren, tüfteln, stapeln und probieren mutig aus. Spielzeug darf jetzt fordern, überraschen und Themen aufgreifen, die den Kindern wichtig werden.

3. MEIN KÖRPER

Den eigenen Körper verstehen und schützen: Diese 30 anschaulich illustrierten Karten helfen dabei, sensible Themen wie Einverständnis und Gefühle kindgerecht zu besprechen. Inklusive Begleitheft für Eltern. *Von Carletto*

2. TASCHENLAMPE

- Die robusten Taschenlampen mit weicher Silikonhülle liegen gut in kleinen Händen. Das Licht ist nicht blendend und stufenlos verstellbar. Mit Aufhänger und per USB-C aufladbar. *Von Rabbit & Friends*



4. BRIO SPACESHUTTLE. 5 TEILE.

Mit Licht und Soundeffekt. *Von Brio*



4.

23 Teile



5.

1. FLUSS STEINE

Sechs fünfeckige Balanciersteine in verschiedenen Farben, Größen und Höhen werden zu einem kleinen Parcours. Von Stein zu Stein entstehen immer neue Wege durchs Zimmer oder über die Wiese. *Von Fun Trading*

5. BRIO WELTRAUMFORSCHUNGS-SET

Der Shuttle-Zug und die Astronauten bringen die Brio World ins All. Mit dem magnetischen Raumanzug sammeln die Astronauten wertvolle Mineralien, die sicher verladen und mit dem Space-Shuttle zur Erde gebracht werden. *Von Brio*

6. ICH LERNE – FEELING DOCTOR

Emotionale Intelligenz fördern – soziale Entwicklung stärken. Ein Lern-Köfferchen voller guter Ideen, um die eigenen Gefühle zu erkennen, benennen und so besser zu verstehen. Mit viel klugem, kindgerechtem Material und einem Leitfaden für Eltern zum pädagogisch fundierten Einsatz der vielfältigen Spielmöglichkeiten. *Von Jumbo*



6.

7. TOUCAN TOWER HOLZ

Wie viele Tukane können das Gleichgewicht halten? Die Figuren aus FSC-zertifiziertem Buchenholz werden zu Türmen und immer neuen Formationen gestapelt. Allein oder im direkten Duell spielbar. *Von Funtrading*

Stapel bis ins Weltall



7.



5/6

MIT PLAN UND KÖPFCHEN

1. STARTERSET
2. ERWEITERUNGSSET

Mit fünf oder sechs Jahren werden aus spontanen Einfällen oft kleine Vorhaben. Kinder bleiben länger bei einer Sache, erfassen Regeln sicherer und wollen verstehen, wie etwas funktioniert. Sie sägen, bohren, knobeln, erfinden Geschichten und üben Bewegungsabläufe, bis es klappt. Besonders stolz sind sie auf das, was sie am Ende aus eigener Kraft geschafft haben.

KLICK KLACK KLUG!

Spielerisches Lernen – genau , was Vorschulkinder lieben. Die altersgerechten Fragen auf den Aufgabenkarten werden durch Aneinanderklicken der bunten Magnete gelöst und das Ergebnis durch einen Blick auf die Rückseite selbst kontrolliert. Erweiterungssets gibt es bis ins Grundschulalter. *Von moses.*



Diese beiden haben nur eines im Sinn: **QUATSCH MACHEN**, Geschichten erfinden und Kinder zum Mitspielen bringen. Handpuppen mit großer Klappe und viel Charakter. Von *Living Puppets*

3. RATSCHEPÜ
4. ROCCO

GUTES HANDWERK

Sägen, Bohren, Hämmern









Kinderwerkzeug darf nicht nur so tun, als ob. Es sollte gut in der Hand liegen, funktionieren und mit etwas Anleitung echte, handwerkliche Ergebnisse möglich machen. *Von Corvus*

5. BOHRWINDE

6. JAPANSÄGE

7. WERKZEUGSET MINI 01

8. HOBEL

WwwiiiieehHHEEeerrrr



9. KINDERSCHNITZMESSER

Hochwertiges Kinderschnitzmesser mit abgerundeter Klinge und Griffschutz für mehr Griffsicherheit und weniger Verletzungsgefahr. *Von rundum*

10. HOBBY HORSE MELODIE

Kämmbare Mähne, Zaumzeug, Zügel und ein Halfter mit Führstrick machen Melodie bereit für Ausritte und Hobby-Horsing-Turniere. *Von Smallfoot*

7/8



Im Grundschulalter zeigen sich Interessen und Talente immer deutlicher. Sieben- und Achtjährige können komplexere Abläufe überblicken, Entscheidungen begründen und Erfolge ebenso wie Rückschläge bewusster einordnen. So entwickeln sie nach und nach ein gutes Gespür dafür, was ihnen liegt und was sie noch lernen möchten.

WAS INTERESSIERT MICH WIRKLICH?



1. ENTDECKUNGS-KAMERA

Präzisionsforschung in unzugänglichen Winkeln: Die flexible, einen Meter lange Endoskop-Sonde dringt tief in Baumhöhlen oder Mauerritzen vor. Ein dreistufiges LED-Licht und ein vierfacher Zoom machen kleinste Details auf dem Farbdisplay sichtbar. Mit wasserdichter Optik und Foto-Speicherfunktion. *Von Carletto*



2. POSITIVES DENKEN

Du kannst das schaffen!

Bestärkende Impulse für den Tag: Die 30 Mutmachkarten und das Begleitheft zeigen Familien, wie sie spielerisch eine optimistische Grundhaltung üben können. *Von Carletto*

3. SNACKAROO

Wer findet den Lieblingssnack zuerst? Alle suchen gleichzeitig nach den passenden Leckereien für ihre Tiere. Schnelligkeit und genaues Hinschauen bringen Punkte, Fehler kosten wertvolle Snacks. Rasantes Kartenspiel mit witzigen Knet-Illustrationen. Für 2 bis 5 Spielende. *Von Ravensburger*



3.

Hier musst du schnell sein!



4.

4. NÄHMASCHINE

Mit Ober- und Unterfaden entstehen belastbare, echte Nähte. Zwölf Stichprogramme und eine variable Nähgeschwindigkeit erleichtern den Einstieg. Drei enthaltene Projekte führen Schritt für Schritt zu ersten eigenen Näharbeiten. Mit Fußpedal und Netzkabel. *Von Sycomore*



Katapult-Effekt



5.

5. SLING AIR

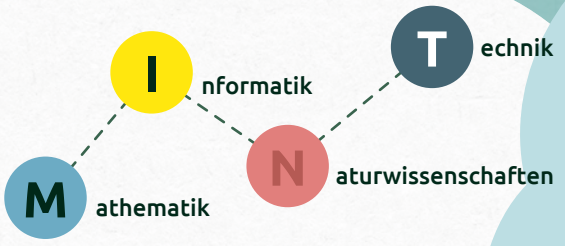
Schleudern und Fangen in einer Bewegung: Per elastischem Netz fliegt der Ball rasant hin und her. Ein dynamisches Outdoor-Duell mit innovativem Katapult-Effekt. *Von Elliot*



MINT | Neugier ist der beste Antrieb.



Doch statt trockener Theorie geht es um das echte Begreifen! Warum ist der Regenbogen bunt? Wie fließt Strom, und wie funktioniert ein Computer? Kinder sind von Natur aus neugierig und wollen ihre Welt spielerisch entschlüsseln. Durchdachtes Spielzeug macht komplexe Phänomene greifbar. Vom ersten verblüffenden Aha-Effekt bis zum stolzen Verstehen wird aus Neugier wertvolles Wissen für die Zukunft.



MINT

Kleine Entdeckungen



1. MIKROSKOP 1600 LABOR-SET

Entdecken, was das bloße Auge nicht sieht: Das Einsteiger-Mikroskop vergrößert 40- bis 1600-fach. Mit dem Smartphone-Adapter lässt sich das Erforschte festhalten. Ab 8 Jahren. *Von Topbright*

Ab 8 Jahren



3.

75 SUPERCOOLE EXPERIMENTE

Mit Licht, Luft, Wasser und Dingen, die in jedem Haushalt zu finden sind, wird das Kinderzimmer zum Forschungsfeld. Mit 75 Experimenten können Kinder naturwissenschaftlichen Phänomenen auf die Spur kommen oder entdecken, dass Chemie in ganz alltäglichen Dingen steckt. *Von moses.*

2. Licht & Luft Experimente

3. Blubber-Zisch-Misch-Plopp-Experimente



2.

Ab 7 Jahren



4. PHÄNOMINT KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

Wie lernt ein Computer? Dieses clevere Mitmachbuch macht die faszinierende Welt der Algorithmen und KI durch spannende Rätsel verständlich. *Von moses.*



5. REGENBOGEN-EXPERIMENTE

Prisma, Regenbogengucker, Farbfolien und Farbkarten zeigen, wie aus Licht Farben entstehen. Für Kinder, die Naturphänomene nicht nur sehen, sondern auch verstehen wollen. Ab 8 Jahren. *Von Kraul*



6. ELEKTRIZITÄT EXPERIMENTIERKASTEN

Wie fließt eigentlich Strom? Mit diesem Experimentierkasten können Kinder erste Stromkreise bauen und unterschiedliche Schaltungen ausprobieren. So wird Elektrizität Schritt für Schritt verständlich. *Von Carletto*



7. LERNBOX RECHENSTÄBE

Mathe macht Spaß! Mit den bunten Holzstäben werden Zahlen und Mengen greifbar und verständlich. Ein Lernklassiker, der mathematische Fähigkeiten spielerisch weckt. Ab 6 Jahren. *Von Smallfoot*

Der Fantasie eine Form geben

Basteln bedeutet, die eigene Gestaltungskraft zu entdecken und die Freude am sichtbaren Ergebnis zu genießen. Was zählt, ist die Freude am Tun und das Glücksgefühl über das, was aus eigener Kraft entstanden ist.

Achtung! Pieks dich nicht!



BRANDMALEREI UND LETTERING ATELIER

Mit dem Brennstift entstehen dauerhafte Muster und Schriftzüge auf den Holzrohlingen. Schablonen erleichtern den Einstieg in die Brandmalerei. Ab 8 Jahren. *Von Sycomore*

Mach dein Ding selbst!

MI HOUSE OLIVE

Bauen, malen und dekorieren: Schritt für Schritt entsteht Olives zauberhaftes Miniatur-Gartenhaus. Ab 8 Jahren. *Von Djeco*





DIE MODE BEI MAGALI

Ganz ohne Nadel und Faden entstehen eigene Kollektionen. Stoffe werden zugeschnitten, kombiniert, mit Perlen oder Strass dekoriert und direkt an den drei Modellpuppen präsentiert. Ab 7 Jahren. *Von Djeco*





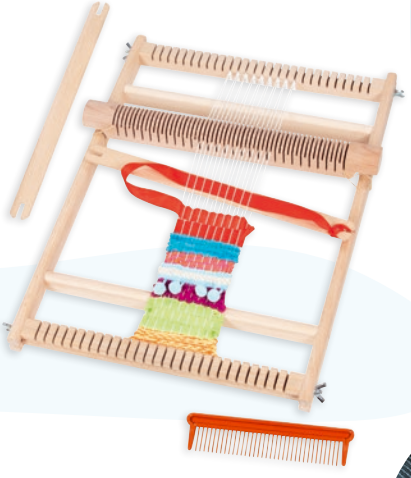
SCHMUCKATELIER MIT HOLZ-ORGANIZER

Perlen sortieren, Muster legen, Armbänder und Ketten fädeln: Das Holztablett hält alles übersichtlich an seinem Platz. Ab 7 Jahren. *Von Sycomore*



STICKSET LANDSCHAFTEN

Aus Stoff und Garn entsteht im Stickrahmen eine wunderschöne Landschaft. Das vorgedruckte Motiv führt Schritt für Schritt zum fertigen Ergebnis. Ab 7 Jahren. *Von Sycomore*



WEBRAHMEN

Dieser zeitlose Klassiker macht den Einstieg in die Welt des Webens kinderleicht. Ab 6 Jahren. *Von Goki*

STÜCK FÜR * STÜCK

PUZZELN ist die spannendste Detektivarbeit für jedes Alter! Was mit Holzformen für die Kleinsten beginnt, wächst über detailreiche Wimmelbilder bis zur 1.000-Teile-Challenge für Jugendliche und Erwachsene. Das Suchen und Finden schult den Fokus, weckt den Ehrgeiz und wird mit dem leisen Klicken belohnt, wenn das letzte Teil einrastet. Ein echtes Generationenspiel, bei dem am Ende alles perfekt zusammenpasst.



1. PUZZLE PALAPELI TIEFSEE

Das Tiefsee-Rahmenpuzzle ist mit 246 organisch geformten Teilen kniffliger, als man denkt. *Von Curiosi*

2. PUZZLE AUTO RALLYE

Auf die Plätze, fertig, Puzzle-Spaß! 54 stabile Teile zeigen eine turbulente Auto-Rallye voller witziger Details. *Von Djeco*

3. SCHICHTENPUZZLE MEIN APFELBAUM

Vier Schichten zeigen den Apfelbaum im Laufe der Jahreszeiten. So wird aus 47 Holzteilen ein kleines Naturjahr. *Von Goki*

Ein schöner Sommertag am Wasser.



Ob Feensee oder Sommertag am Wasser: Im extrabreiten Gallery-Format kommen die wunderschön gestalteten Illustrationen besonders gut zur Geltung. Je 350 Teile. *Von Djeco*

5. PUZZLE A SUMMERS DAY

6. PUZZLE FAIRY LAKE



Rundherum und Stück für Stück, weiter geht's ins Puzzleglück.



4. PUZZLE WELTKARTE

Eine Weltreise mit 100 Teilen. Die Karte zeigt heimische Tiere und typische Landschaften der verschiedenen Kontinente. *Von Haba*

7. PUZZLE TIERKREIS

Löwe, Elefant und Maus wandern im Kreis: Auf dem runden Holz-Einlegepuzzle mit 27 Teilen tummeln sich viele Tiere. *Von Goki*

8. PUZZLE POSITANO

Pures Dolce Vita in 1.000 Teilen! Das malerische Motiv der Amalfiküste lädt zu einer entspannten Puzzle-Auszeit ein.
Von La Petite Épicerie

Ein Teil fehlt? Schau mal unterm Sofa.

BUCH TIPPS

Wenn Worte Welten eröffnen: Bücher wecken Fantasie, laden zum Träumen ein und machen Wissen lebendig. Ob spannende Geschichten, Sachwissen oder Mitmachbücher – Lesen fördert Sprache, Konzentration und die Lust am Entdecken. Ein Schatz für jedes Alter.

Ausgesucht, gelesen und für gut befunden

1.





2.

1. LEO UND DER GEHEIME DRACHE

Ein Haustier im Schloss wäre schon schön. Allerdings ist Leos Mutter, die Königin, gegen magische Wesen allergisch. Als aus einem heimlich eingeschmuggelten Ei der Babydrache Winz schlüpft, beginnt eine Freundschaft mit Feuergefahr. Briony May Smith erzählt und illustriert auf warmherzige, witzige und märchenhafte Weise davon, für einen Freund einzustehen. Ab 4 Jahren.
Von Thienemann-Esslinger



3.

2. ELLA, DIE SCHLAUE KUH

Ausgerechnet eine Kuh will Erklärbärin werden? Ella weiß ziemlich genau, was sie kann, auch wenn die anderen Tiere darüber lachen. In eingängigen Reimen erzählen Marc-Uwe Kling und Astrid Henn von großen Träumen, alten Rollenbildern und dem Mut, sich nicht von fremden Erwartungen bremsen zu lassen. Klug, frech und herrlich bestärkend. Ab 4 Jahren. *Von Carlsen*

3. EINS, ZWEI, DREI, RÜCKENMALEREI

Kreis, Welle oder vielleicht sogar eine ganze Schnecke? Einer malt, der andere fühlt und rät. Kleine Geschichten und Vorlagen liefern Ideen für die Rückenmalerei und machen aus dem Vorlesen ein wunderbar wohliges Mitmacherlebnis. Ab 3 Jahren. *Von Carlsen*

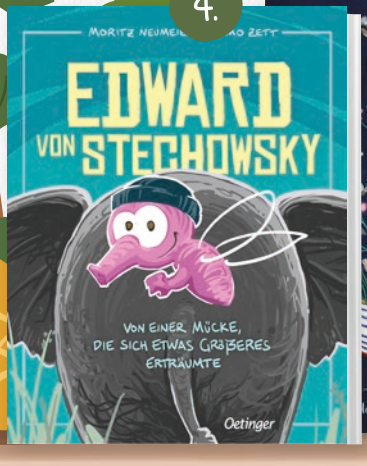
4. EDWARD VON STECHOWSKY

Edward ist eine Mücke mit ziemlich großen Plänen. Stechen wie alle anderen? Nicht mit ihm! Als er eine Werbung für ein Elefantenhaus entdeckt, macht er sich auf den Weg zu seinem ganz persönlichen großen Ziel. Schräge Reime, herrlich ausdrucksstarke Bilder und viel visueller Witz erzählen davon, anders zu sein und auch an ziemlich verrückten Träumen festzuhalten. Ab 5 Jahren. *Von Oetinger*

5. DIE NATUR KEHRT ZURÜCK

Es gibt sie, die guten Nachrichten aus der Natur: Biber bauen wieder Dämme, Tiger kehren zurück und bedrohte Arten bekommen neue Schutzräume. 22 wahre Geschichten aus aller Welt zeigen, was Naturschutz bewirken kann. Ein wunderschön illustriertes Sachbuch, das Hoffnung macht.
Ab 5 Jahren. *Von Carlsen*

4.





5.

6. MEIN BILDWÖRTERBUCH

Vom Essen und Spielen über Tiere, Gefühle und Jahreszeiten bis zu Stadt und Land: Mehr als 500 Begriffe holen die Welt auf stabile Pappseiten. Daniela Kulots klare, fröhliche Bilder laden zum Zeigen, Benennen und Erzählen ein. Ein Bildwörterbuch, das mit dem Wortschatz wächst und immer wieder Neues entdecken lässt. Ab 3 Jahren. *Von Gerstenberg*

6.





7.

7. DIE FURCHTLOSE FRIEDA UND DIE GERAUBTEN PRINZEN

Die Prinzen sind verschwunden. Die Ritter auch. Bleibt also nur Frieda! Sie reitet zum Schloss der Riesin und zeigt einem fünfköpfigen Hund, wo es langgeht. Cornelia Funke dreht das klassische Märchen einmal kräftig auf links und schickt eine kleine Heldin auf große Rettungsmission.
Ab 4 Jahren. *Von Loewe*

BUCH TIPPS

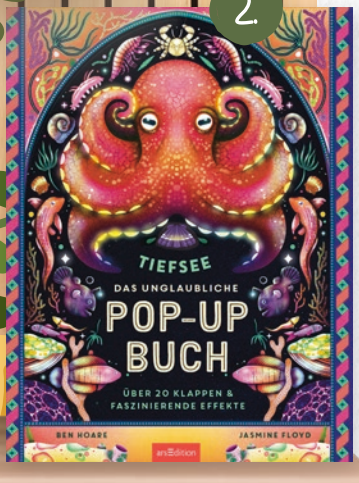
Hm … Welches Buch lese ich als Nächstes?



1.

1. KLEINER KATER SVENNI

Menschen sind schon seltsame Wesen, findet jedenfalls Svenni. Der kleine Kater beobachtet den Alltag mit neugierigem Blick, gewiefter Logik und wunderbar trockenem Humor. In 40 kurzen Geschichten erlebt er mit seinen tierischen Freunden allerlei kleine Abenteuer. Ein warmherziges Vorlesebuch zum Schmunzeln und Wohlfühlen. Ab 4 Jahren. *Von Arena*



2.

2. POP-UP BUCH TIEFSEE

Ein Anglerfisch taucht aus der Dunkelheit auf, ein Riesenkalmar entfaltet seine Tentakel. Hier wird die Tiefsee tatsächlich lebendig. Große 3D-Popups, über 20 Klappen und raffinierte Papiereffekte führen durch die verschiedenen Tiefenzonen und zu ihren erstaunlichen Bewohnern. Spektakuläres Sachwissen zum Staunen und Entdecken. Ab 6 Jahren. *Von arsEdition*

3.



3. DIE ZEITMASCHINE

Ab in die Zeitmaschine! Zwölf schwedische Künstler, darunter Sven Nordqvist, schicken Kinder auf eine wimmelige Reise vom alten Ägypten bis in die Gegenwart. Jede Epoche sieht anders aus, und überall gibt es Neues zu entdecken – inklusive einer geheimnisvollen Katze mit einem weißen Ohr. Ab 4 Jahren. *Von Oetinger*

4.



4. ICH WAR EINMAL EIN BAUM

Dieses Buch war einmal ein Baum. Davor war der Baum ein winziges Samenkorn, und zwischendurch steckte die Geschichte sogar in einem Eichhörnchenköttel. Klingt verrückt, erklärt aber erstaunlich anschaulich, wie Bäume wachsen und Papier entsteht. Ein Sachbilderbuch mit Humor, überraschenden Wendungen und ganz viel Liebe zu Büchern. Ab 4 Jahren. *Von Fischer Sauerländer*

5. CHICKEN SURVIVOR

Vindaloo ist kein gewöhnliches Huhn. Erst stellt sie sich mutig einem Fuchs entgegen, später sogar einem Habicht. Trotz schwerer Verletzungen verliert sie nie ihren Lebensmut. Und das Beste: Die Geschichte ist wahr. Ein herrlich schräges Hühnerdrama voller Wortwitz und Slapstick. Ab 5 Jahren. *Von Klett Kinderbuch*

6. GOLD – EINE GESCHICHTE VOLLER GEHEIMNISSE

Pharaonen, Wikinger, El Dorado, Goldrausch: Kaum ein Material fasziniert Menschen seit so langer Zeit wie Gold. Dieses großformatige Sachbuch folgt seiner Spur durch die Weltgeschichte – mit spannenden Texten, beeindruckenden Illustrationen und Fotos echter Fundstücke. Ab 8 Jahren. *Von Loewe*

7. WARUM RASSISMUS WEG MUSS

Was ist Rassismus? Warum werden Menschen ausgegrenzt und was kann ich dagegen tun? Mehr als 60 Klappen geben klare, kindgerechte Antworten. Besonders stark: Das Buch bleibt nicht beim Erklären stehen, sondern zeigt Kindern ganz konkret, wie sie hinschauen und handeln können.
Ab 5 Jahren. *Von Usborne*

8. HAND IN HAND DIE WELT BEGREIFEN

Reden, ohne einen einzigen Laut zu sagen? Dieses Bildwörterbuch zeigt, wie lebendig Gebärdensprache ist. Rund 1.700 Alltagsbegriffe von A bis Z werden mit Zeichnungen und fröhlichen Bildern erklärt. Die aktualisierte Neuauflage ist Nachschlagewerk, Sprachentdeckung und Mitmachbuch zugleich. Ab 7 Jahren. *Von Klett Kinderbuch*

9. DIE HEIMLICHEN HAUSTIERHELDEN

Warum will Mara plötzlich nicht mehr zur Schule? Ihre Haustiere wittern einen Fall. Zwerghamster Mütze, zwei verfressene Meerschweinchen und eine schlaue Ratte büxen aus und ermitteln auf eigene Pfote. Dabei schrecken sie nicht einmal vor einem Einbruch beim Mathelehrer zurück. Tierisch komischer Krimispaß ab 8 Jahren.
Von Ravensburger

super lustig!

10. LICHT

Straßenlaternen, beleuchtete Häuser, Reklametafeln: Wirklich dunkel wird es vielerorts kaum noch. Was künstliches Licht für Zugvögel, Insekten und andere Tiere bedeutet, zeigt dieses eindrucksvoll illustrierte Sachbuch über ein Umweltproblem, das oft übersehen wird.
Ab 7 Jahren. *Von Gerstenberg*



Heute bin ich



Wer sagt eigentlich,
dass man sich auf eine Rolle festlegen muss? Beim Verkleiden bestimmen Kinder selbst, wer sie gerade sein möchten und wohin die nächste Geschichte sie führt. Die Kostüme von Souza machen aus Sofa, Flur und Garten im Handumdrehen Rennstrecke, Schloss oder Abenteuerland.

Gut gerüstet



2.

3.



4.



5.

Mit Vollgas durchs Feenreich. Wer gewinnt das große Rennen um den Siegerpokal?

1. PRINZESSIN LINDA, 5-7 J.
2. HELM AMAURY
3. RITTER AMAURY, 5-7 J.
4. RENNFAHRER, 5-7 J.
5. FEE CAMILLE, 5-7 J.

BRETTSPIEL Klasse

WÜRFEL STATT FRONTALUNTERRICHT:
Im Spielzimmer der STS Horn

Spielpläne statt Arbeitsblätter? In der Stadtteilschule Horn in Hamburg ist das kein Pausenvergnügen, sondern Teil eines besonderen Unterrichtskonzepts. In der „Brettspielklasse“ von Markus Zimmermann klackern Würfel über die Tischplatten, Spielkarten rascheln, und dazwischen wird konzentriert überlegt, diskutiert und gemeinsam nach Lösungen gesucht. Denn während der festen Brettspielstunden wird hier spielend gelernt. Was zunächst wie eine gesellige Spielrunde wirkt, eröffnet den Kindern einen besonderen Lernraum, in dem sie sich ausprobieren, miteinander ins Gespräch kommen und ganz unterschiedliche Stärken zeigen und entwickeln können. Wie die Idee zur Brettspielklasse entstand und was gutes Spielen mit gutem Lernen zu tun hat, erzählt Markus Zimmermann im Interview.

1. Erinnern Sie sich an den Moment, in dem Sie dachten: „Wir brauchen eine Brettspielklasse“?

Ja, ziemlich genau. Es war kein Konzept, sondern eine Situation im Unterricht. Ein Mädchen und ein Junge aus meiner „alten” Klasse sind ständig aneinandergeraten. Kleine Sticheleien, Diskussionen, manchmal kleinere körperliche Auseinandersetzungen. Nichts wirklich Dramatisches, aber es kam immer wieder vor. Eines Tages saßen sie zufällig nebeneinander und spielten gegeneinander ein Strategiespiel. Nach zwanzig Minuten waren sie völlig vertieft. Kein Streit mehr, nur konzentriertes Nachdenken. Irgendwann sagte der Junge plötzlich:

„Warte kurz. Das ist gut.“

Da wurde mir klar: Beim Spielen zeigen Kinder Fähigkeiten, die im normalen Unterricht oft gar nicht sichtbar werden. Geduld, strategisches Denken und Respekt für ihr Gegenüber. Spiele haben etwas Verbindendes. Am Tisch gelten für alle dieselben Regeln, und plötzlich entsteht ein gemeinsamer Raum, in dem Kinder miteinander lachen, diskutieren und Lösungen finden. Das kann sogar etwas Versöhnliches haben. Was diese Szene für mich heute noch besonderer macht: Beiden Kindern hatte man in der Grundschule gesagt, dass das mit dem Abitur vermutlich nichts wird. Am Ende haben beide Abitur gemacht. Und das Mädchen war sogar die zweitbeste Schülerin der Schule. Die beiden haben sich richtig gut angefreundet und stehen immer noch in Kontakt miteinander.

2. Viele Eltern sehen Brettspiele als Freizeitbeschäftigung. Sie machen daraus Unterricht. Warum?

Ich mache es eigentlich andersherum. Ich mache nicht Freizeit zu Unterricht – ich merke, dass im Spiel schon unglaublich viel Lernen steckt. Ich erinnere mich an eine Situation aus einer Partie „6 nimmt!“. Ein Schüler legte eine Karte und sagte:

„Wenn ich die jetzt spiele, kriegst du die Reihe.“



Plötzlich diskutierten vier Kinder darüber, wer welches Risiko eingeht und warum. Sie rechneten, argumentierten, widersprachen sich, und alle wollten verstehen, was gerade passierte. Viele Kinder kommen heute zuhause kaum noch mit Brettspielen in Kontakt. Deshalb fehlen ihnen oft genau diese Situationen, in denen sie Kommunikation, Zusammenarbeit, Kreativität und kritisches Denken ganz selbstverständlich im Spiel erleben können. Das Spannende ist: Kinder merken gar nicht, dass sie dabei gerade lernen. Nicht die Lernprozesse verschwinden im Spiel, sondern die Anstrengung, die Lernen sonst oft begleitet.

3 Was fehlt Kindern heute aus Ihrer Sicht am meisten? Kann analoges Spielen das auffangen?

Viele Kinder verbringen heute einen großen Teil ihres Alltags in digitalen Räumen. Das ist nicht grundsätzlich schlecht, aber etwas anderes fehlt dadurch manchmal: Situationen mit unmittelbarer sozialer Rückmeldung. Am Spieltisch sieht man das sehr deutlich. Ein Kind macht einen Zug, schaut hoch und erkennt sofort an den Gesichtern der anderen, ob das gerade eine gute Idee war oder nicht. Diese direkte Rückmeldung ist wichtig. Kinder lernen dadurch, dass ihr eigenes Handeln Auswirkungen auf andere hat. Sie lernen, Reaktionen zu lesen, Entscheidungen zu überdenken und mit den Folgen ihres Handelns umzugehen. Spiele sind deshalb kleine Simulationen der Wirklichkeit, nur in einem geschützten Raum. Man kann Entscheidungen ausprobieren, Fehler machen und sofort sehen, was passiert. Die Schule bietet dafür eine wichtige Plattform. Für manche Kinder ist sie vielleicht eine der wenigen Möglichkeiten, solche direkten Spielerfahrungen überhaupt zu machen.

4 Im Spiel erleben Kinder Euphorie, Frust, Ungeduld oder Erfolg. Warum ist dieser emotionale Erfahrungsraum so wichtig?

Ich erinnere mich an eine Partie „Wizard“ mit meiner Klasse. Ein Schüler hatte eine sehr starke Karte auf der Hand und wollte sie unbedingt sofort ausspielen. Man hat ihm richtig angesehen, wie schwer es ihm fiel, zu warten. Ein anderer Schüler sagte leise:

„Heb dir die noch auf.“

Er hat tatsächlich gewartet. Zwei Runden später spielte er die Karte – und gewann damit genau den Stich, den er brauchte. Solche Momente zeigen, dass Spiele nicht nur das Denken trainieren, sondern auch den Umgang mit Gefühlen. Im Spiel erleben Kinder Freude, Frust, Spannung oder Enttäuschung, aber in einem geschützten Rahmen. Sie lernen, diese Gefühle auszuhalten, sie zu regulieren und weiterzuspielen. Gleichzeitig entstehen auch positive Emotionen: gemeinsames Lachen, Spannung oder Stolz über eine gute Entscheidung. Wenn Schule auch mit solchen positiven Emotionen verbunden ist, stärkt das die Klassengemeinschaft und oft auch die Motivation zu lernen.

5 Welche Rolle spielen Regeln im Spiel und was lernen Kinder dadurch über Fairness und Gemeinschaft?

Regeln sind im Spiel nicht einfach nur Einschränkungen. Sie machen das Spiel überhaupt erst möglich. Das merkt man besonders dann, wenn Kinder anfangen, über Regeln zu diskutieren. In meiner Klasse passiert das regelmäßig. Dann sagt jemand zum Beispiel:

„Aber das ist doch unfair.“

Und plötzlich reden mehrere Kinder darüber, warum eine Regel existiert, und was passieren würde, wenn man sie verändert. Im Spiel können Kinder genau das ausprobieren. Sie erleben, dass Regeln manchmal nerven – aber auch, dass ohne Regeln das ganze Spiel auseinanderfällt. Spiele zeigen sehr deutlich, dass Regeln nicht einfach nur Verbote sind. Sie bilden ein gemeinsames System, das nur funktioniert, wenn alle sich darauf einlassen. Diese Erfahrungen greifen wir manchmal auch im Klassenrat wieder auf. Wenn wir über unsere eigenen Klassenregeln sprechen, haben viele Kinder plötzlich ein viel klareres Verständnis dafür, warum Regeln überhaupt existieren und warum Fairness wichtig ist. In diesem Sinne sind Spiele auch ein kleiner Lernraum für demokratisches Denken: Regeln entstehen nicht zufällig. Sie müssen ausgehandelt und gut durchdacht sein, damit sie für eine Gemeinschaft funktionieren.



6 Lernen Kinder durch Spiele anders als durch klassische Unterrichtsformen?

Ja, sehr deutlich. Ich erinnere mich an eine Runde Mathe-UNO in meiner Klasse. Ein Schüler legte eine Karte mit einer Rechenaufgabe und nannte schnell das Ergebnis. Eigentlich wollte die Gruppe schon weiterspielen. Da sagte ein Mädchen plötzlich:

„Warte mal. Das stimmt nicht."

Die Gruppe hielt inne. Zwei Kinder begannen sofort nachzurechnen. Einer zählte leise an den Fingern, ein anderer schrieb die Rechnung schnell auf ein Blatt Papier. Ein paar Sekunden später rief ein Junge:

„Stimmt wirklich nicht!"

Der Schüler schaute noch einmal auf seine Karte, rechnete nach – und lachte.

„Okay, ich hab mich verrechnet."

Die anderen lachten mit und jemand sagte:

„Dann zieh eine Karte!"

Und schon ging das Spiel weiter. In solchen Momenten passiert Lernen ganz anders als im klassischen Unterricht. Die Kinder rechnen nach, erklären ihre Gedanken und überprüfen sich gegenseitig. Nicht weil sie müssen, sondern weil sie verstehen wollen, was gerade passiert. Auf einmal entstehen Situationen, in denen Kompetenzen ganz automatisch angewendet werden. Die Kinder merken plötzlich, dass ihr Lernen einen Sinn hat und dass es sich lohnt, in Lernprozesse zu investieren.

7 Was unterscheidet für Sie ein wirklich gutes Spiel von einem beliebigen?

Ein gutes Spiel erkennt man oft sofort an der Reaktion der Kinder. Es zieht sie in den Bann oder bringt sie zum Lachen. Ein Kriterium, auf das ich besonders achte, ist jedoch ein anderes: Fangen die Kinder an, über ihre Züge zu sprechen? Wenn Kinder anfangen, gemeinsam über Möglichkeiten, Risiken und Strategien nachdenken, weiß ich, dass ein Spiel funktioniert. Dann wird aus dem Spielen ein gemeinsamer Denkprozess. Dabei entstehen ganz automatisch viele der Kompetenzen, die in der Pädagogik oft als 4K-Kompetenzen beschrieben werden: Kommunikation, Zusammenarbeit, Kreativität und kritisches Denken. Ein weiterer wichtiger Punkt ist, dass gute Spiele auf unterschiedlichen Fähigkeitsniveaus funktionieren. Kinder können sie auf ihre eigene Weise spielen. In der Pädagogik spricht man in diesem Zusammenhang manchmal von natürlicher Differenzierung. Gute Spiele bringen Kinder mit unterschiedlichen Fähigkeiten an denselben Tisch, ohne dass jemand das Gefühl hat, abgehängt zu sein. Idealerweise haben am Ende alle ähnliche Chancen zu gewinnen, oder das Spiel vermittelt zumindest das Gefühl, dass es möglich ist. Denn genau dieses Gefühl hält Kinder im Spiel.

8 Warum lohnt es sich, Spiele bewusst auszuwählen und sich beraten zu lassen?

Spiele sind viel unterschiedlicher, als man auf den ersten Blick denkt. Nicht jedes gute Spiel passt automatisch zu jeder Gruppe. Manche leben von schnellen Reaktionen, andere von Planung oder Gesprächen am Tisch. Deshalb ist die Auswahl so entscheidend. Das richtige Spiel kann eine Gruppe sofort in den Bann ziehen, ein unpassendes Spiel ist oft nach wenigen Minuten wieder vorbei. Genau deshalb lohnt sich Beratung. Im Fachhandel oder in Spielecafés arbeiten oft Menschen, die viele Spiele kennen und schnell einschätzen können, welches Spiel für welches Alter oder welche Gruppe geeignet ist. Und manchmal reicht schon ein einziger guter Tipp, damit ein Spiel jahrelang immer wieder auf dem Tisch landet.

9 Was würden Sie Eltern raten, die zuhause mehr spielen möchten, aber nicht wissen, wo sie anfangen sollen?

Manche Eltern haben vielleicht das Gefühl, sie müssten sofort alles richtig machen. Das perfekte Spiel finden oder die Regeln perfekt erklären. Das ist gar nicht entscheidend. Viel wichtiger ist, dass Spielen überhaupt Teil des Familienalltags wird. Ob ein Abend am Tisch, eine kurze Runde nach dem Essen oder am Wochenende zusammen ein Spiel ausprobieren – alles ist möglich. Daraus entsteht oft ganz von selbst eine Gewohnheit. Kinder erinnern sich später selten daran, wer gewonnen hat. Aber sie erinnern sich sehr genau an diese gemeinsamen Momente. Am Ende geht es nicht darum, das perfekte Spiel zu finden. Es geht darum, gemeinsam Zeit zu verbringen.

10 Gibt es einen Moment aus Ihrer Klasse, der Ihnen besonders im Gedächtnis geblieben ist?

Ein Junge aus meiner Klasse galt in der Grundschule als sehr introvertiert und eher verschlossen. Im Unterricht hat er sich anfangs kaum gemeldet und stand ungern im Mittelpunkt. Fast ein Jahr später gab es ein Jubiläum im Schullandheim Estetal. Unsere Klasse hatte gemeinsam eine Spielesammlung ausgewählt, die wir dem Schullandheim übergeben wollten. Plötzlich stand dieser Junge vorne vor vielen Menschen und hielt die Rede dazu. In der Brettspielklasse hatte er vorher immer wieder Situationen erlebt, in denen er Verantwortung übernehmen konnte. Er hat Spiele erklärt, Gruppen begleitet und Entscheidungen mit der Klasse getroffen. Dadurch war sein Selbstvertrauen Schritt für Schritt gewachsen. Bei der Übergabe erklärte er ruhig und klar, warum die Klasse genau diese Spiele ausgesucht hatte und was Spielen für Kinder bedeuten kann. Es war eine richtig gute Rede. Ich stand im Publikum und dachte: Genau für solche Momente lohnt sich diese Arbeit.

11 Was wünschen Sie sich für die Zukunft der Spielkultur in Deutschland?

Deutschland hat eine der stärksten Brettspielkulturen der Welt. Gleichzeitig wird das Potenzial von Spielen in der Bildung noch lange nicht ausgeschöpft. Eine praktische Hürde ist dabei oft auch die Finanzierung. Gute Spiele kosten Geld, und es ist nicht immer leicht, dafür Mittel zu bekommen.

Ich würde mir wünschen, dass Schulen einfacher Fördermöglichkeiten nutzen können, um solche Projekte aufzubauen. Mein persönlicher Antrieb ist aber ein anderer: Ich möchte zeigen, dass das auch ganz praktisch in Schule funktionieren kann. Die Brettspielklasse ist dafür ein Beispiel. Gerade arbeite ich daran, unsere Erfahrungen aufzuschreiben, damit andere Lehrkräfte sehen können, wie so etwas im Schulalltag aussehen kann – mit konkreten Spielen, konkreten Situationen und auch den Schwierigkeiten, die dazugehören. Wenn noch mehr Schulen anfangen würden, mit Spielen zu experimentieren und ihre Erfahrungen zu teilen, dann könnte sich langsam etwas verändern.

Mehr als nur ein guter Zug

Der Blick in die Brettspielklasse von Markus Zimmermann macht deutlich: Das Potenzial von Brettspielen im Bildungsbereich ist viel größer, als es auf den ersten Blick scheint. Wenn Kinder am Spieltisch sitzen, bewegen sie sich in einer kleinen, geschützten Simulation der Wirklichkeit. Was hier „spielend" gelehrt und gelernt wird, lässt sich in keinem anderen Unterrichtsfach so umfassend und motivierend vermitteln: Kommunikation, Teamarbeit, logisches und mathematisches Denken, aber auch Kreativität, Entscheidungsfähigkeit und – ganz wesentlich – soziale und emotionale Kompetenz.

Die analoge Begegnung im Spiel besitzt immer noch eine besondere Qualität: die unmittelbare soziale Rückmeldung. Ein Gesichtsausdruck des Gegenübers, das gemeinsame Lachen oder die Einsicht, dass Regeln das Fundament für ein faires Miteinander bilden – diese Erfahrungen prägen nachhaltig. Und das ist auch ein Plädoyer für mehr gemeinsame Qualitätszeit mit einem guten Spiel am Familientisch.



JETZT SIND ALLE DRAN!



Ein guter Spieleabend braucht nicht viel: ein bisschen Zeit, ein paar freie Plätze am Tisch und Menschen, die Lust auf eine gemeinsame Runde haben. Dann wird geraten, taktiert, gebaut, geblufft, gelacht und manchmal auch herrlich danebengelegen. Ob mit Kindern, im Freundeskreis oder mit der ganzen Familie: Spiele holen alle aus dem Alltag und an einen Tisch. Karten mischen, Züge planen, alles auf eine Runde setzen – das nächste Match wartet schon.



1.



2.

Würfeln, bauen, Hütten klauen

1. MATSCH PARTY

Sauerei ausdrücklich erwünscht! In diesem turbulenten Wettlauf gewinnen die schlammigsten Schweinchen das Rennen um die begehrten Matschklumpen. Ein witziges Familienvergnügen, bei dem ein kühner Sprung von der Planke den entscheidenden Vorteil bringt. Für 2 bis 4 Spielende ab 5 Jahren. *Von Schmidt Spiele*

2. STUGLANDET

Wer baut die schönste Siedlung am See? In diesem taktischen Würfelspiel wetteifern alle um die besten Grundstücke für ihre Holzhütten. Ein variabler Spielaufbau und eine gute Portion Würfelglück machen jede Runde zu einem spannenden Erlebnis für die ganze Familie. Für 2 bis 4 Spielende ab 8 Jahren. *Von Haba*



Los geht's!





Ganz klar ein Motorrad



3. PARTY & CO. FAMILY

Zeichnen, Lippenlesen, Begriffe umschreiben oder Fragen beantworten: Bei Party & Co. Family treten Teams in verschiedenen Aufgaben-Kategorien gegeneinander an. Zwei Schwierigkeitsstufen ermöglichen es Kindern und Erwachsenen, auf Augenhöhe gemeinsam zu spielen. Für 3 bis 15 Personen ab 8 Jahren. *Von Jumbo*



Eine haarige Angelegenheit

4. PLUSH-O-MAT

Am Plush-o-mat ist einiges los: Alle wollen sich die flauschigen Plüschmonster angeln. Doch ob ein Monster Plus- oder Minuspunkte bringt, zeigt sich erst zum Schluss. Ein witziges Kartenspiel im Kuschel-Look, das bis zur letzten Auswertung spannend bleibt. Für 2 bis 4 Spielende ab 6 Jahren. *Von Haba*



Ruhige Hand – nicht atmen!!

5. RHINO – SUPER BATTLE

Bei diesem spektakulären 3D-Stapelspiel wächst ein wackeliger Wolkenkratzer aus Karten in die Höhe. Würfel-Duelle, ein ruhiges Händchen und freche Spider-Monkeys garantieren turbulente Action für 2 bis 4 Superhelden ab 5 Jahren. *Von Haba*



LUST AUF EINEN SPIELEABEND?

Wortsalat im Mund

1.



1. DER FLUGPLATZSPATZ NAHM AUF DEM FLUGBLATT PLATZ

Ein riesiger Memospaß mit witzigen Zungenbrechern und genialen Illustrationen von Philip Waechter. Hier sind Konzentration und eine lockere Zunge gefragt. Ab 6 Jahren. *Von MeterMorphosen*

2.



2. STRANDGUT

Ebbe am Strand – Zeit für wertvolle Funde! Hier wird gesammelt, abgewogen und clever entschieden. Jede Scheibe bringt neue Fundstücke ins Spiel und macht die nächste Wahl kniffliger, als sie auf den ersten Blick wirkt. Leicht zugänglich und schön taktisch. Für 1 bis 5 Spielende ab 8 Jahren. *Von Hutter*

I'm on the highway to ...

3. MATCH MY BEAT

Der passende Soundtrack für die schrägsten Momente im Leben. Bei diesem musikalischen Partyspiel treffen Kultsongs per App-Playlist auf absurde Situationskarten. Wer legt als Reaktion auf den Shuffle-Modus die witzigste Kombination aus? Für 3 bis 8 Spielende ab 17 Jahren.
Von Jumbo



Clever Züge planen



4. STRATEGETI

So einfach wie 4 Gewinnt und so raffiniert wie Schach. Löwen, Elefanten, Zebras und Gazellen bewegen sich über das Spielbrett – jede Tierart mit eigenen Bewegungsregeln. Wer clever plant, Reihen bildet, Figuren blockiert oder die gegnerische Strategie durchkreuzt, gewinnt. Kurzes, spannendes Denkspiel für 2 Spielende. Ab 7 Jahren.
Von Elliot

5. DITO!

Gedanken synchronisieren und Punkte sammeln! Wer bei diesem genialen Kommunikationsspiel die gleichen Begriffe wie seine Mitstreitenden notiert, sammelt wertvolle Punkte. Ein kreativer Party-Spaß, der für viel Gesprächsstoff und Lacher sorgt. Für 3 bis 7 Spielende ab 10 Jahren. *Von Carletto*



TeeNs

Filter aus, echtes Leben an.

Zwischen Chat, Feed und Dauerrauschen tut es gut, wenn Dinge wieder greifbar werden: ein echtes Gespräch, eine gute Idee, ein gemeinsamer Lachanfall oder etwas, das man selbst gemacht hat. Teens wollen keine Beschäftigung von oben herab, sondern Freiraum für das, was wirklich zu ihnen passt.



1. FLY & GO

Der Spinner bringt Bewegung und Lichteffekte ins Spiel. Er fliegt durch die Luft, schwebt über der Hand oder kommt im Boomerang-Modus zurück. Per USB aufladbar. *Von Fun Trading*

Wusschhh



Ø 13 cm

Maximaler Grip



Ø 21 cm

2. NEOPREN LINE BEACH-UND FUNBALL

Die Bälle im coolen Netz-Design liegen angenehm in der Hand und haben durch die Silikon-Oberfläche maximalen Grip. *Von sunflex*

13 cm
21 cm



3. LASS UNS REDEN

Wertvolle Impulse für den gemeinsamen Austausch: Diese 30 illustrierten Karten erleichtern das Gespräch über wichtige Themen im Familien- und Freundeskreis. Ein beiliegendes Heft gibt hilfreiche Tipps für eine verständnisvolle Kommunikation. Ab 11 Jahren.
Von Carletto



Ab 12 Jahren



4. SCHMUCK BASTELN RESINE UV

Farben und Glitzerelemente im UV-Harz arrangieren und unter Licht aushärten lassen – fertig sind individuelle Ketten und Ohrringe mit glasklarer Oberfläche. Ab 12 Jahren.
Von Sycomore

... Zunge bleibt kleben



5. WAS PASSIERT, WENN ...

Wie sieht es von oben aus? Was passiert, wenn man dagegen tritt? In diesem absurden Party-Ratespiel führen schräge Fragen und noch schrägere Hinweise zum gesuchten Begriff. Es kann gegeneinander oder im Team gespielt werden. Für 3 bis 8 Spielende ab 14 Jahren.
Von moses.



Gutes SPIELZEUG KENNT KEIN ALTER!



ALS ERWACHSENER IST MAN OFT GENUG VERNÜNFTIG UND DURCHGETAKTET.

Umso wertvoller sind deshalb Momente, in denen der Kopf tüfteln, die Hände gestalten und der Alltag kurz Pause machen darf. Ob beim Bauen, Knobeln oder draußen in Bewegung: Spielen schafft Freiräume, bringt Menschen zusammen und erinnert uns daran, wie gut es tut, einfach mal loszulegen.

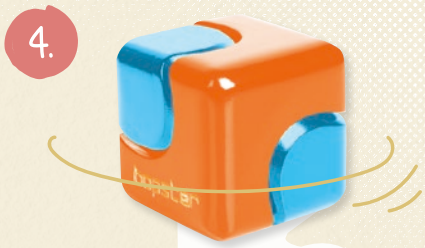


Magische Book Nooks zum Selberbauen. Hochwertige Materialien und das stimmungsvolle LED-Licht machen diese DIY-Dioramen zum Blickfang in jedem Bücherregal.
Von Elliot

1. LEONARDO DA VINCI
2. TRAVEL WITH THE WIND

3. WURFGLEITER

Drei Handgriffe genügen, und der leichte Gleiter segelt stabil durch die Luft – Flugphysik zum Anfassen und Ausprobieren.
Von Elliot



FIDGET SPINNER NEON

Einfach andrehen, kreisen lassen und dem bunten Schwung zusehen: Die neonfarbenen Fidget Spinner bringen Tempo in kleine Pausen und sind schwer wieder wegzulegen. *Von Elliot*

4. ORANGE & BLUE
5. PINK & YELLOW
6. GREEN & PURPLE

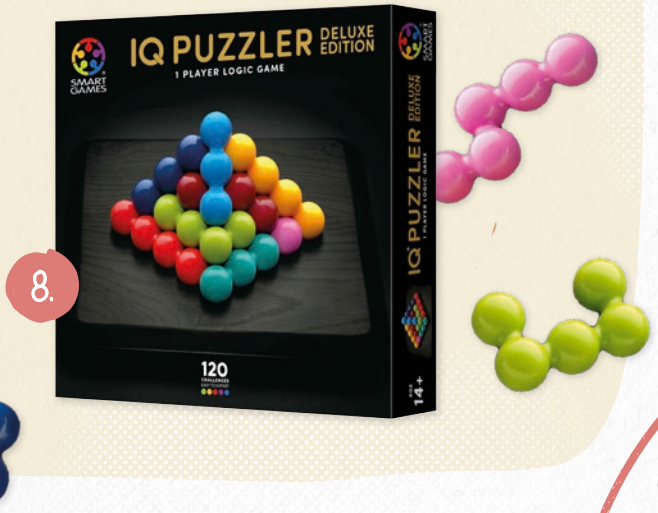


7. OGO SET BAMBOO

Das hochwertige Set aus nachhaltigem Bambus bringt Schwung in jede Spielrunde. Die elastische Bespannung sorgt für weite Ballflüge, und die Scheiben können auch als Wurfdisks genutzt werden. *Von Schildkröt*



Knifflige Herausforderung



8. IQ DELUXE PUZZLER

Logik pur in 2D und 3D: 120 knifflige Level erfordern räumliches Denken – perfekt auch für unterwegs.
Von SmartGames

Ihr Lieblings-
Fachhändler



Kleine Leute

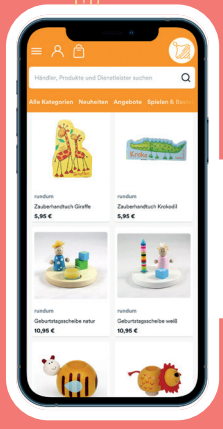
PHANTASALTO
Richtig gutes Spielzeug

Seit über 30 Jahren steht Phantasalto für richtig gutes Spielzeug.

Unsere langjährige Erfahrung mit Spielzeug prägt unsere Ansprüche an langlebige Spielsachen von hoher Qualität, die den Bedürfnissen der Kinder in idealer Weise gerecht werden.

Alle unsere über 6000 Artikel stecken voller Ideen, die Kinder begeistern und spielerisch fördern – denn hinter richtig gutem Spielzeug verbirgt sich vor allem eines: jede Menge Spaß!

WEBSHOP



da lang

BELSENSTR. 9 · 40545 DÜSSELDORF-OBERKASSEL
TEL. 02 11 / 55 13 55
SERVICE@PHANTASALTO.DE
WWW.PHANTASALTO.DE

ÖFFNUNGSZEITEN:
MO. BIS FR. 9.30 – 13.30 UHR / 15 – 18.30 UHR
SA. 10 – 15 UHR

phantasalto phantasalto