



Produkttheft

„KiTa-Spielothek“ 2026

Geprüfte Produkte zur Förderung der kindlichen Entwicklung



„Kinder unterscheiden nicht zwischen Lernen und Spielen. Sie lernen beim Spielen. Das Spielen trägt wesentlich zur Persönlichkeitsentfaltung bei.“

Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer

*Ehem. Ärztlicher Direktor der Universitätsklinik für Psychiatrie,
Gründer des ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen, Ulm*

ZNL TransferZentrum
für Neurowissenschaften
und Lernen



Idee und Hintergründe

Neben der Familie sind KiTas/Kindergärten der wichtigste Ort für die Sozialisation von Kindern. Familien und ErzieherInnen sind gemeinsam dafür verantwortlich, dass die Kinder Kenntnisse erwerben, Fertigkeiten und Kompetenzen auf- und ausbauen und ein gutes Sozialverhalten entwickeln. Um diese Erziehungspartnerschaften zwischen Elternhaus und Kindertagesstätte zu unterstützen und die Spielkultur im familiären Alltag zu stärken, hat der Mehr Zeit für Kinder e. V. 2010 die Initiative „KiTa-Spielothek“ ins Leben gerufen. Bereits 8.000 Kindergärten und 3.500 Krippen wurden mit pädagogisch geprüften Spielwaren, die auch zu den Familien der Kinder nach Hause ausgeliehen werden, ausgestattet.

Kinder lernen im Spiel. Als Vorbild dienen ihnen dabei die mitspielenden Erwachsenen. Sie sind es, die den Kindern unterschiedliche Facetten des Spiels eröffnen und sie beim Lernen begleiten können. Wie? Die „KiTa-Spielothek“ soll ihnen hierfür als Orientierungshilfe dienen. Sie beinhaltet eine Fülle von Spielen und Spielzeugen, die vom ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen in Ulm getestet und hinsichtlich der Kompetenzbildung von Kindergarten- und Krippenkindern bewertet wurden. Diese sollen sowohl innerhalb der KiTa als auch zum Mitnehmen nach Hause zur Verfügung stehen. So können die Kinder ihr Lieblingsspiel nicht nur in der Einrichtung, sondern auch innerhalb der Familie spielen. Zudem haben Eltern die Möglichkeit, gezielt solche Spiele und Spielzeuge auszuleihen, die bestimmte Kompetenzen bei ihrem Kind fördern.

Zu diesem Heft

In diesem Produktheft finden Sie alle Beschreibungen und Bewertungen der Spiele und Spielzeuge, die unsere Partner aus der Spielwarenbranche für die „KiTa-Spielothek“ und für die „KiTa-Spielothek in der Krippe“ zur Verfügung gestellt haben. Alle Produkte wurden vorab vom ZNL geprüft. Das Produktheft ist in die Kategorien Kindergarten (3 bis 6 Jahre) und Kinderkrippe (0 bis 3 Jahre) unterteilt.

Sie finden für alle Produkte, geordnet nach Hersteller: → eine Altersempfehlung → eine Übersicht zu den Entwicklungsbereichen die durch das Spiel/Spielzeug gefördert werden → eine kurze inhaltliche Beschreibung und Anmerkungen zu Besonderheiten.

Wir wünschen Ihnen viel Erfolg bei Ihrer Bewerbung für die „KiTa-Spielothek“!

Bei Fragen wenden Sie sich bitte an Sophia Bub (069 15 68 96-0).

Mit freundlichen Grüßen



Simone Linden
Geschäftsführerin Mehr Zeit für Kinder e.V.



Sophia Bub
Projektleitung

Ihre Teilnahme an der Initiative

Bewerben Sie sich jetzt und erhalten Sie eine von

- 500 „KiTa-Spielothek“-Ausstattungen
- 250 „KiTa-Spielothek für die Krippe“-Ausstattungen

So geht's:

1. Alle Informationen zur Teilnahme sowie die diesjährige Spieleauswahl finden Sie online unter: www.kita-lichtblicke.de
2. Tragen Sie Ihre vollständigen Kontaktdaten in das digitale Teilnahmeformular ein und senden Sie die Bewerbung ab.

Direkt teilnehmen über: www.kita-lichtblicke.de/mitmachen

Oder einfach QR-Code scannen:



Viel Erfolg bei Ihrer Bewerbung!

Die Gewinner werden im September schriftlich von uns benachrichtigt.

**Einsendeschluss
ist der 17.7.2026!**

Die „KiTa-Spielothek“ ist eine Initiative vom Mehr Zeit für Kinder e.V.
und wird unterstützt vom ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen.



ZNL TransferZentrum
für Neurowissenschaften
und Lernen

Mehr Zeit für Kinder e.V.

Gärtnerweg 4–8 | 60322 Frankfurt am Main | Telefon: 069 156896-0 | Fax: 069 156896-10
kitaspielothek@mzfk.de | www.kitaspielothek.de | www.mzfk.de

Trampelpfade im Gehirn

Je mehr Erfahrungen ein kleines Kind macht, desto mehr und deutlichere Spuren bilden sich in dessen Gehirn. Diese Lernspuren sind es, die uns langfristig zu dem Individuum machen, das wir sind, mit unserer Sprache, unseren Gewohnheiten, Fähigkeiten, Vorlieben, Einstellungen und Kenntnissen. Kinder brauchen die Gelegenheit, Erfahrungen selbst zu machen, Dinge auseinanderzunehmen und zusammenzusetzen, sich auszutoben. Das erfolgt im Spiel mit Gleichaltrigen, in der Familie und manchmal auch zurückgezogen und konzentriert allein.

Schon im frühen Kindesalter werden im Spiel grundlegende Fähigkeiten gefördert. Kinder stärken ihr Selbstvertrauen und lernen, mit ihren Emotionen umzugehen. Sie erkennen Sinnzusammenhänge, lösen erste Probleme und setzen sich über einen längeren Zeitraum aufmerksam mit einer Sache auseinander. Im Spiel mit ihren Freunden und in der Familie erleben sie sich als Teil einer sozialen Gemeinschaft und lernen, sich nach Spiel- beziehungsweise sozialen Regeln zu verhalten. Sie entwickeln Verantwortung und Solidarität, Rücksichtnahme und Fairness. Und ganz nebenbei schulen Kinder ihre Sinne, trainieren Muskeln, Bewegungsabläufe und Geschicklichkeit. Kinder unterscheiden dabei nicht zwischen Spielen und Lernen, sie lernen spielend.

Eltern spielen mit Kindern

Kinder lernen am Vorbild. Das gilt auch für das Spielen. Wenn ein Kind erlebt, wie schön das gemeinsame Spielen mit Mutter und Vater ist, wird es die Regel abspeichern: „Spielen macht Spaß. Dabei fühle ich mich beschützt und wohl.“ Eltern können im gemeinsamen Spiel die Stärken und Talente ihres Kindes erkennen. Sie erleben seine Persönlichkeit in unterschiedlichen Situationen und können es noch besser in seiner Entwicklung begleiten. Durch die bewusst gemeinsam verbrachte Zeit wird die Bindung zwischen Eltern und Kind gestärkt.

Erziehungspartnerschaft zwischen Elternhaus und Kindergarten

Fachkräfte in Kindertagesstätten sind Expertinnen und Experten für das Spiel. Die Auswahl an Spielen in Kindergärten ist in der Regel pädagogisch gut begründet. Eltern können darauf vertrauen, dass die Spielsachen, die ihr Kind in der Tageseinrichtung kennenlernt, auch für zu Hause die richtigen sind. Die KiTa-Spielothek unterstützt das. Sie stellt Kindergärten eine sinnvolle und geprüfte Auswahl an Spielen zur Verfügung. Ihr gerade aktuelles Lieblingsspiel dürfen sie für einige Tage aus dem Kindergarten mit nach Hause nehmen und es mit den Eltern spielen. Das hin- und hergetragene Spielzeug trägt zur Verzahnung der Lebenswelten von Kindern bei. Es bietet einen guten Anlass für Gespräche zwischen Eltern, Erzieherinnen und Erziehern über die Entwicklung des Kindes.

Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer

Ehem. Ärztlicher Direktor der Universitätsklinik für Psychiatrie,
Gründer des ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen, Ulm



Inhaltsverzeichnis



Kindergarten (3–6 Jahre)

Ravensburger – Haltung seit 1883	6
Billy Biber/Junior Labyrinth	7
Sagaland Junior/Make 'n' Break Junior	8
Schnappt Hubi!/Äpfelchen	9
Plitsch-Platsch Pinguin/Kakerlak	10
Max Mäuseschreck/Puzzle UP! Vier Jahreszeiten	11
Coco Crazy/Logi-Geister	12
Glitzer Minis/GraviTrax Junior Starter-Set Jungle	13
Blinde Kuh/4 erste Spiele – Würfeln, laufen, gewinnen!	14
BRIO – Großes Weltraumstations-Set	15
BRUDER Spielwaren – auch im Kleinen wie der Große	16
Fendt Vario 211	17
BABY born® – Mehr als eine Puppe – seit über 35 Jahren!	18
Puppe „BABY born® Emma Click & Play“	19
Puppe „BABY born® Annabell“	20
little tikes – Story Dream Machine	21
Ravensburger-Sonderaktion 2026	
Wieso? Weshalb? Warum? Wir erleben die Jahreszeiten	22



Kinderkrippe (0–3 Jahre)

Ravensburger

Colorino/Aquadoodle® Animals	25
Mein Spiel mit – Magnetbuch – „Komm, wir lernen die Farben“/ Magnetisches Holz-Fühl-Puzzle – Dschungel	26
Tiere und ihre Kinder/Hase hüpf!	27
Wir spielen Baustelle/Sachen suchen	28
tiptoi® Starter-Set Suchen und Entdecken: „Meine Welt“/ tiptoi® Alle meine Tierkinder	29
BABY born®	
Puppe „BABY born® Anna“	30
Puppe „Baby born® Lena Katze“	31
Ravensburger-Sonderaktion 2026	
Ravensburger Sachen suchen	32

Ravensburger – Haltung seit 1883

Die Vertrauensmarke Ravensburger

Das blaue Dreieck ist ein Gütezeichen und eine geschätzte Marke mit hohem Bekanntheitsgrad, vor allem in Deutschland. Dahinter steht ein Familienunternehmen, das sich Werten verpflichtet fühlt, die heute immer wichtiger werden und die unsere Gesellschaft braucht: Freude, Bildung und Gemeinsamkeit. Spiele, Bücher und Beschäftigungsangebote von Ravensburger bieten Spaß und Sinn, bilden Herz und Geist.

Mit lustigen Kinderspielen lernen Kinder, vorausdenken, erlernen das Gefühl des Gewinnens aber auch des Verlierens und üben ganz nebenbei, Regeln einzuhalten. Beschäftigungsprodukte und Puzzles fördern Konzentration, Fantasie und Freude am Selbermachen.

Ravensburger Haltung und was sie bedeutet

Ravensburger bietet hohe inhaltliche Qualität. Die Produkte schöpfen aus gewachsener Erfahrung und aktuellen Erkenntnissen, aus Können und Wissen. Ravensburger bietet hohe materielle Qualität. Sorgfalt und Hingabe bestimmen die Entwicklung und die Herstellung der Produkte, die zudem nach strengen Qualitäts- und Sicherheitskriterien kontrolliert werden. Und zusätzlich übernimmt Ravensburger Verantwortung auch über die Produktion hinaus. Zum Beispiel mit der gemeinnützigen „Stiftung Ravensburger Verlag“ oder dem Engagement bei der „KiTa-Spielothek“ sowie „Spielen macht Schule“. Dafür steht Ravensburger heute und in Zukunft.



Billy Biber

von Ravensburger

Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊
Regelakzeptanz	😊
Fantasie	
Kommunikationsfähigkeit	😊
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊😊
Kreativität	
Sprache/Wortschatz	
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊😊😊
Grobmotorik	😊
Orientierung im Raum	😊😊😊

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Geschicklichkeitsspiel „Billy Biber“ enthält eine dreiteilige Spiellandschaft als Rahmen zum Aufbau des Biberdamms, 42 Baumstämme in drei Farben, einen Biber und einen Holzstab.

Die Baumstämme werden innerhalb der Spiellandschaft aufgestapelt und der Biber daraufgesetzt. Die Spieler versuchen nun der Reihe nach, mithilfe des Holzstabs von jeder Farbe zwei Baumstämme aus dem Holzstapel herauszuschieben. Dabei ist es wichtig, dass nichts wackelt, sonst fängt der Biber an zu meckern und der Stamm muss zurückgelegt werden. Doch nur die Stämme, die als Symbol Jahresringe oder einen Stern zeigen, zählen. Dies kann mit der Zauberfolie kontrolliert werden.



Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)

Anmerkungen:

Das Spiel kann auch alleine gespielt werden. Es fördert die Geschicklichkeit und macht den Kindern vor allem durch den meckernden Biber viel Spaß. Der kleine Biber enthält eine Batterie.

Für 1–4 Spieler
Spieldauer ca. 20 Minuten

Junior Labyrinth

von Ravensburger

Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊
Regelakzeptanz	😊😊😊
Fantasie	😊
Kommunikationsfähigkeit	
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊
Problemlösefähigkeit	😊😊😊😊😊
Kreativität	😊😊
Sprache/Wortschatz	
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	😊😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊
Feinmotorik	😊😊
Grobmotorik	😊
Orientierung im Raum	

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei „Junior Labyrinth“ sind die Spieler gefordert, gut mitzudenken und dem Spielgeschehen aufmerksam zu folgen. Denn nur wer mit seinem Magier als erstes das gesuchte Geheimnis-Motiv erreicht und dafür die Gänge klug verschiebt, kann den jeweiligen Geheimnis-Chip sammeln. Der Spieler, der am Ende die meisten Chips gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Großen (5–7 Jahre)

Anmerkungen:

In der Spielvariante für geübte Labyrinth-Spieler suchen nicht alle den gleichen Chip, sondern die Spielchips werden untereinander aufgeteilt. Wer alle seine geheimen Motive gefunden hat und gut zum Startfeld zurückgekehrt ist, hat gewonnen.

Für 2–4 Spieler
Spieldauer ca. 15 Minuten



Ravensburger

Sagaland Junior

von Ravensburger

Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊😊😊
Regelakzeptanz	😊😊😊😊
Fantasie	😊😊😊
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊
Rollenfindung	😊😊

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊
Problemlösefähigkeit	😊
Kreativität	
Sprache/Wortschatz	😊😊😊
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊
Feinmotorik	😊😊
Grobmotorik	😊
Orientierung im Raum	

Kurze Inhaltsbeschreibung:

In der magischen Welt des Sagalands machen sich die Spieler gemeinsam auf die Suche nach märchenhaften Gegenständen. Diese sind hinter den Bäumen versteckt und dürfen nur von Spielern aufgedeckt werden, die auf einem grünen Feld stehen. Stimmt die Abbildung auf dem Feld mit der auf dem Baumplättchen überein, darf der Gegenstand ins Schloss gebracht werden. Doch Vorsicht: Auch der Zauberer möchte ins Schloss und darf immer ein Feld vorrücken, wenn ein Zauberhut gewürfelt wird. Ziel des Spiels ist es, das Königreich zu retten und drei Gegenstände ins Schloss zu bringen, bevor der Zauberer es erreicht hat.



Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)

Anmerkungen:

Bei der Variante „Wettlauf der Dorfbewohner“ können auch ältere Kinder auf die Suche nach den Schätzen im Märchenwald gehen.

Für 2–4 Spieler
Spieldauer ca. 10–20 Minuten

Make 'n' Break Junior

von Ravensburger

Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊😊😊
Regelakzeptanz	😊😊😊😊
Fantasie	
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊😊
Kreativität	
Sprache/Wortschatz	
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	😊😊😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊😊😊😊
Grobmotorik	
Orientierung im Raum	😊😊

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Alle Spieler erhalten sechs gleichfarbige Bausteine, mit denen sie das Bauwerk, das auf einer Karte vorgegeben ist, so schnell wie möglich richtig nachbauen. Der Spieler, der fertig ist, greift sich schnell einen naturfarbenen Stein und stellt diesen vor sich auf den Tisch. Nachdem alle Spieler ihr Bauwerk beendet haben, kontrolliert der Spielleiter, der in jeder Runde wechselt, wer es richtig aufgebaut hat. Wenn ein Spieler das Bauwerk korrekt aufgestellt hat und einen naturfarbenen Stein ergattern konnte, erhält er einen Chip. Der Spieler, der als Erster zehn Gewinnchips hat, ist Sieger.



Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Großen (5–7 Jahre)

Anmerkungen:

Die Bauarten des Spiels Make 'n' Break Junior bieten zwei Schwierigkeitsstufen. Die gelbe Seite zeigt einfache Bauwerke, während die rote Seite anspruchsvollere Konstruktionen erfordert.

Für 2–5 Spieler
Spieldauer ca. 15–20 Minuten

Schnappt Hubi!

von Ravensburger

Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊
Regelakzeptanz	😊😊😊😊😊
Fantasie	😊😊
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊😊
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊😊😊
Kreativität	😊😊
Sprache/Wortschatz	😊😊
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊
Feinmotorik	😊
Grobmotorik	
Orientierung im Raum	😊😊

Kurze Inhaltsbeschreibung:

In der Rolle von Hasen und Mäusen und mithilfe eines sprechenden Kompasses muss zunächst die Zaubertür im Spukhaus geöffnet werden, wodurch das Gespenst Hubi geweckt wird. Im zweiten Teil des Spiels muss der Störenfried gemeinsam gefangen werden, damit Hubi im Haus kein Unwesen mehr treiben kann. Der Kompass unterstützt die Spieler, indem er ihnen die möglichen Wege durchs Haus erklärt und ihnen sagt, ob Hubi sich gerade im betretenen Zimmer aufhält. Gelingt es den Spielern, das freche Gespenst vor der Geisterstunde einzufangen, haben sie gemeinsam gewonnen.



Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Großen (5–7 Jahre)

Anmerkungen:

Mithilfe des Kompasses können drei verschiedene Schwierigkeitsstufen eingestellt werden, die im Spiel die Spannung aufrechterhalten, zum Beispiel durch das Auffinden von mehreren Zaubertüren, durch Zeitdruck oder durch unkooperative Hausbewohner.

Für 2–4 Spieler
Spieldauer ca. 15–30 Minuten

Äpfelchen

von Ravensburger

Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊
Regelakzeptanz	😊😊😊😊
Fantasie	😊
Kommunikationsfähigkeit	😊
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊
Kreativität	
Sprache/Wortschatz	😊
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	😊😊
Erkennen von Formen/Farben	

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊😊
Grobmotorik	
Orientierung im Raum	

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Im Spiel „Äpfelchen“ besitzt jedes Kind einen eigenen Apfelbaum im Garten. Reife Äpfel können gepflückt und im Eimer gesammelt werden. Ziel des Spiels ist es, zuerst zehn Äpfel vom eigenen Baum zu ernten. Reihum drehen die Spielenden den Pfeil der Drehscheibe. Diese entscheidet, ob Äpfel gepflückt werden dürfen, eine „Eis-Pause“ eingelegt wird, der Eimer umkippt oder der freche Rabe Äpfel aus dem Eimer stibitzt.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)

Anmerkungen:

Das Prinzip des Spiels ist einfach und leicht erklärt, sodass die Kinder das Spiel schnell selbst spielen können. Kleine Kinder benötigen eventuell Hilfe beim Auf- und Abhängen der kleinen Äpfel. Ganz nebenbei wird durch das Zählen der Äpfel das mathematische Grundverständnis gefördert.

Für 2–4 Spieler
Spieldauer ca. 20 Minuten



Plitsch-Platsch Pinguin

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊😊😊😊
Regelakzeptanz	😊😊😊😊😊
Fantasie	😊😊😊😊😊
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊😊😊
Rollenfindung	😊😊😊😊😊

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊😊😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊😊😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊😊😊😊
Kreativität	😊😊😊😊😊
Sprache/Wortschatz	😊😊😊😊😊
Interesse an Buchstaben	😊😊😊😊😊
Interesse an Zahlen	😊😊😊😊😊
Erkennen von Formen/Farben	😊😊😊😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊😊😊😊
Grobmotorik	😊😊😊😊😊
Orientierung im Raum	😊😊😊😊😊

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Die Spieler erleben Spaß und Spannung in „Plitsch-Platsch Pinguin“. Denn das Spiel kann sowohl im Hellen als auch im Dunkeln gespielt werden, da der Eisberg beleuchtet wird. Die Spieler brauchen viel Geschick beim Platzieren der Pinguine auf dem wackelnden Eisberg. Wer als Erster alle seine Pinguine auf dem Eisberg unterbringt, gewinnt. Mit einer „leichteren“ Spielvariante für Kinder ab 4 Jahren.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)

Anmerkungen:

Für ein Spiel im Dunkeln benötigt man die im Spiel enthaltene Lampe. Die Batterien (2 x LR44) sind bereits im Spiel enthalten.

Für 1–5 Spieler
Spieldauer ca. 15 Minuten

Kakerlakak

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊😊😊😊
Regelakzeptanz	😊😊😊😊😊
Fantasie	😊😊😊😊😊
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊😊😊
Rollenfindung	😊😊😊😊😊

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊😊😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊😊😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊😊😊😊
Kreativität	😊😊😊😊😊
Sprache/Wortschatz	😊😊😊😊😊
Interesse an Buchstaben	😊😊😊😊😊
Interesse an Zahlen	😊😊😊😊😊
Erkennen von Formen/Farben	😊😊😊😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊😊😊😊
Grobmotorik	😊😊😊😊😊
Orientierung im Raum	😊😊😊😊😊

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Kakerlakak“ ist ein Brettspiel, bei dem eine (elektronische) flinke Kakerlake eingefangen werden muss. Dafür müssen die Begrenzungen (in Form von Gabel, Messer und Löffel) auf dem Spielfeld so gedreht werden, dass die Kakerlake möglichst in die eigene Falle läuft. Doch das ist gar nicht so einfach, denn welches Besteckteil gedreht wird, entscheidet der Würfel. Nur wer gut aufpasst und schnell reagiert, schafft es, die Kakerlake einzufangen und bekommt einen Chip. Wer zuerst 5 Chips gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Großen (5–7 Jahre)

Anmerkungen:

Die elektronische Kakerlake ist ein BrushBug® Robotertier, für die eine LR44 Batterie benötigt wird, die im Lieferumfang enthalten ist.

Für 2–4 Spieler
Spieldauer ca. 15–20 Minuten

Max Mäuseschreck

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊
Regelakzeptanz	😊😊
Fantasie	
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	
Problemlösefähigkeit	😊
Kreativität	
Sprache/Wortschatz	
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	😊😊😊
Erkennen von Formen/Farben	😊😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊😊
Grobmotorik	😊
Orientierung im Raum	

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Beim Spiel „Max Mäuseschreck“ dreht sich alles um den Käse! Denn die Spieler müssen ihre Mausfigur geschickt auf die Aktionsfelder ziehen, um Käse-Ecken zu sammeln. Dabei entscheidet der Würfel, auf welchem Feld die Mäuse landen und ob dort Käse-Ecken auf sie warten oder ob sie auf den Käse klettern und mit der Käse-Rutsche wieder hinunter rutschen dürfen. Doch aufgepasst, denn Kater Max schleicht ebenfalls um den Käse und wenn er eine Maus erwischt, muss sie aussetzen oder verliert gesammelte Käse-Stücke.

Wer es schafft, sich vor dem Kater zu verstecken und als Erster fünf Käse-Ecken zu sammeln, gewinnt das Spiel.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)

Anmerkungen:

Das Spiel kann durch verschiedene Varianten in seiner Schwierigkeit angepasst werden. In der kooperativen Spielvariante wird die Teamfähigkeit der Spieler besonders herausgefordert, denn hier spielen alle Mäuse gemeinsam gegen den Kater.

Für 2–4 Spieler
Spieldauer ca. 10–15 Minuten

Puzzle UP! Vier Jahreszeiten

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊
Regelakzeptanz	😊
Fantasie	😊😊😊
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊
Kreativität	😊😊
Sprache/Wortschatz	😊😊😊
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	😊😊😊😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊😊😊
Grobmotorik	😊😊
Orientierung im Raum	

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Puzzle UP! Vier Jahreszeiten“ enthält vier konturformte Puzzles mit 12 bis 24 Teilen. Die Vorlagen illustrieren einen Garten im Verlauf der Jahreszeiten, wobei der Schwierigkeitsgrad durch die zunehmende Anzahl der Puzzleteile variiert. Bildvorlagen in Originalgröße ermöglichen das Puzzeln direkt auf der Vorlage.

Ein ergänzendes Wissensheft bietet – begleitet durch eine erwachsene Person – Anregungen und Aufgaben zum Entdecken, Bewegen und Sprechen.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)

Anmerkungen:

Die Motive des Puzzles sind liebevoll illustriert und laden zum Entdecken ein. Durch die ansteigende Schwierigkeit steigt die Motivation, die eigenen Fähigkeiten beim Puzzeln weiterzuentwickeln. Die zusätzlichen Aufgaben im Wissensheft regen zum Weiterdenken, Erzählen und kreativen Spielen an.

Für einen oder mehrere Spieler
Spieldauer beliebig

Coco Crazy

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	☺☺☺☺
Selbstvertrauen	☺☺☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺☺☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺☺☺
Regelakzeptanz	☺☺☺
Fantasie	
Kommunikationsfähigkeit	☺☺
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	☺☺☺☺☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺☺☺☺☺
Sinnzusammenhänge erkennen	☺☺
Problemlösefähigkeit	☺☺☺☺
Kreativität	
Sprache/Wortschatz	
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	☺

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺☺☺
Feinmotorik	☺☺
Grobmotorik	☺
Orientierung im Raum	

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Coco Crazy“ ist ein Merkspiel, bei dem gute Ausdauer und Konzentration gefragt sind. Denn nur wer dem Spielgeschehen aufmerksam folgt und sich nicht vom Vertauschen der Kokosnüsse oder dem Drehen des Spielplans verwirren lässt, kann sich gut merken, welche Affenbande sich unter welcher Kokosnuss verbirgt. Ziel des Spiels ist es, sechs verschiedenfarbige Affen zu sammeln.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Großen (5–7 Jahre)

Anmerkungen:

Die Profi-Variante, bei der die zuletzt erratene Farbe der Affenbande nicht sofort wieder benannt werden darf, fordert besonders erfahrene Spieler heraus.

Für 2–8 Spieler
Spieldauer ca. 20 Minuten

Logi-Geister

von Ravensburger

Soziale und personale Entwicklung

Geduld	☺☺☺
Selbstvertrauen	☺☺☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺☺☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺☺☺
Regelakzeptanz	☺☺☺
Fantasie	
Kommunikationsfähigkeit	☺☺
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	☺☺☺☺☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺☺☺
Sinnzusammenhänge erkennen	☺☺☺☺
Problemlösefähigkeit	☺☺☺☺
Kreativität	☺
Sprache/Wortschatz	
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	☺☺

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺☺
Feinmotorik	☺☺
Grobmotorik	
Orientierung im Raum	☺☺

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Nach Vorlage einer Bauplankarte werden die Basiszahnräder mit den Geistern auf ihren vorgegebenen Platz in den Spielplan gesteckt. Anschließend wird gewürfelt und durch geschicktes Platzieren weiterer Zahnräder, die ineinandergreifen, können immer mehr Geister gedreht werden. Ziel des Spiels ist es, dass die Geisterbahn funktioniert und sich alle Geister drehen.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Großen (5–7 Jahre)

Anmerkungen:

Das Spiel „Logi-Geister“ bietet zwei Spielideen. Spielidee 1 eignet sich für Kinder ab 5 Jahren und ist oben beschrieben. Bei Spielidee 2 (ab 8 Jahren) arbeitet jedes Kind nach seiner eigenen Bauplankarte und überlegt sich zuerst, ob sich die Geister mit den angebrachten Zahnradern drehen würden. Anschließend wird getestet.

Für 2–4 Spieler
Spieldauer ca. 30 Minuten



Glitzer Minis

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊😊
Regelakzeptanz	😊😊😊
Fantasie	😊
Kommunikationsfähigkeit	😊
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊
Kreativität	
Sprache/Wortschatz	
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	😊😊😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊
Feinmotorik	😊
Grobmotorik	
Orientierung im Raum	

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Ziel des Spiels „Glitzer Minis“ ist es, kleinen Tierbabys beim Schlüpfen aus ihren funkelnden Eiern zu helfen. Reihum würfeln die Kinder mit zwei Farbwürfeln und suchen das passende Glitzer-Ei. Liegt das Ei in der Mitte, darf es gesammelt werden, liegt es vor einem anderen Kind, darf es stibitzt werden. Wer zuerst drei Glitzer-Minis zum Schlüpfen bringt und vor sich ablegt, entscheidet die Partie für sich.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)

Anmerkungen:

Das Spiel fördert spielerisch das Erkennen und Benennen von Farben und ist für junge Kinder besonders gut geeignet. Da man das Spiel im Team oder gegeneinander spielen kann, wird es nicht langweilig und fördert die Teamfähigkeit.

Für 2–5 Spieler
Spieldauer ca. 10–15 Minuten

GraviTrax Junior Starter-Set Jungle

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊😊
Regelakzeptanz	😊😊
Fantasie	😊😊😊😊😊
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊😊😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊😊😊😊
Kreativität	😊😊😊😊😊
Sprache/Wortschatz	
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	😊😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊😊😊
Grobmotorik	😊😊😊😊
Orientierung im Raum	😊😊😊😊

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„GraviTrax Junior Starter-Set Jungle“ ist ein individuell gestaltbares und immer wieder veränderbares Kugelbahnsystem. Durch das freie Bauen und Spielen werden nicht nur kognitive und motorische Fähigkeiten gefördert, sondern vor allem die Fantasie und Kreativität angeregt sowie erste naturwissenschaftliche Phänomene (z. B. Rollenverhalten der Kugel) erforscht. Das Set enthält Bodenplatten, verschiedene Bauteile (u. a. Brücken, Geraden und Kurven) sowie die Action-Elemente „Hammer“ und „Wippe“, die für besonderen Spielspaß sorgen. Durch Figuren, Tiere und Landschaftselemente kann die Kugelbahn zusätzlich geschmückt und hinsichtlich der Themenwelt Dschungel dekoriert werden.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)

Anmerkungen:

Die Bauteile und altersgerechten Kugeln sind auf die Fähigkeiten junger Kinder abgestimmt und ermöglichen somit selbstständiges Bauen und Entdecken bereits ab 3 Jahren. Die Produktlinie besteht aus biobasiertem Material (Holzfaser und Bio-Kunststoff).

Für beliebig viele Spieler
Spieldauer beliebig

Blinde Kuh

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊
Regelakzeptanz	😊😊😊
Fantasie	
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊😊
Kreativität	
Sprache/Wortschatz	😊😊😊
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	😊😊😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊😊😊😊
Grobmotorik	😊
Orientierung im Raum	😊😊😊

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Bei „Blinde Kuh“ ertasten Kinder (Alltags-) Gegenstände, ohne hinzusehen, und versuchen, sie richtig zu benennen. Eine lustige Kuh-Maske sorgt dafür, dass niemand schummelt. Wer die meisten Formen richtig erfühlt, gewinnt. 5 Tafeln mit insgesamt 33 Formen zum Ertasten stehen zur Auswahl. Mehrere Spielvarianten mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden sorgen für Abwechslung.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)

Anmerkungen::

Die einfachen Regeln und kurze Spielrunden ermöglichen einen schnellen Spielspaß. Durch das blinde Ertasten schult das Spiel den Tastsinn und die Wahrnehmung sowie den Wortschatz beim Benennen der Gegenstände.

Für 1–4 Spieler
Spieldauer ca. 15–20 Minuten

4 erste Spiele – Würfeln, laufen, gewinnen!

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊
Regelakzeptanz	😊😊😊
Fantasie	
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊
Problemlösefähigkeit	😊😊
Kreativität	
Sprache/Wortschatz	
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	😊😊😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊
Grobmotorik	😊😊
Orientierung im Raum	

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„4 erste Spiele“ ist eine Spielesammlung, die erstes Regelverständnis und das Erkennen von Formen und Farben fördert. Sie umfasst die vier Spiele „Vogel-spiel“, „Blumenwürfeln“, „das Spiel mit dem Schloss“ und „Wurstschnappen“. Alle Spiele zeichnen sich durch eine kurze Spieldauer und ein einfaches Regelwerk aus, sodass sie auch für jüngere Kinder geeignet sind und den Einstieg in die Kategorie der Regelspiele ermöglichen. Zudem haben die vier Spiele einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad, sodass für die Kinder der passende ausgewählt werden kann.

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)

Anmerkungen:

Aufgrund von verschluckbaren Kleinteilen ist das Spiel nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.

Für 2–6 Spieler
Spieldauer ca. 10–15 Minuten

Großes Weltraumstations-Set

von BRIO World

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Kleinsten (2–3 Jahre)
- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊
Regelakzeptanz	
Fantasie	😊😊😊😊
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊😊
Rollenfindung	😊😊😊

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊
Kreativität	😊😊😊😊😊
Sprache/Wortschatz	😊😊😊
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	😊😊😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊😊😊😊
Grobmotorik	😊😊😊
Orientierung im Raum	😊😊😊😊

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das „Große Weltraumstations-Set“ umfasst 40 Teile rund um eine futuristische Raumstation. Enthalten sind u. a. verschiedene Weltraumfahrzeuge, eine Astronautenfigur mit magnetischem Raumanzug, eine nachleuchtende Alienfigur, Landschaftselemente sowie zahlreiche Holzschienen. Mit dem Rover können seltene Mineralien gesammelt und ins Labor transportiert werden. Das Set ermöglicht fantasievolle Weltraumabenteuer, fördert kreatives Spielen sowie Feinmotorik und lädt zum Entdecken neuer Themenwelten ein.

Anmerkungen:

Das Weltraumstations-Set lässt sich mit weiteren Sets der BRIO World kombinieren. Beim ersten Aufbau kann die Unterstützung eines Erwachsenen oder eines älteren Kindes hilfreich sein.

Für beliebig viele Spieler

BRIO® WORLD

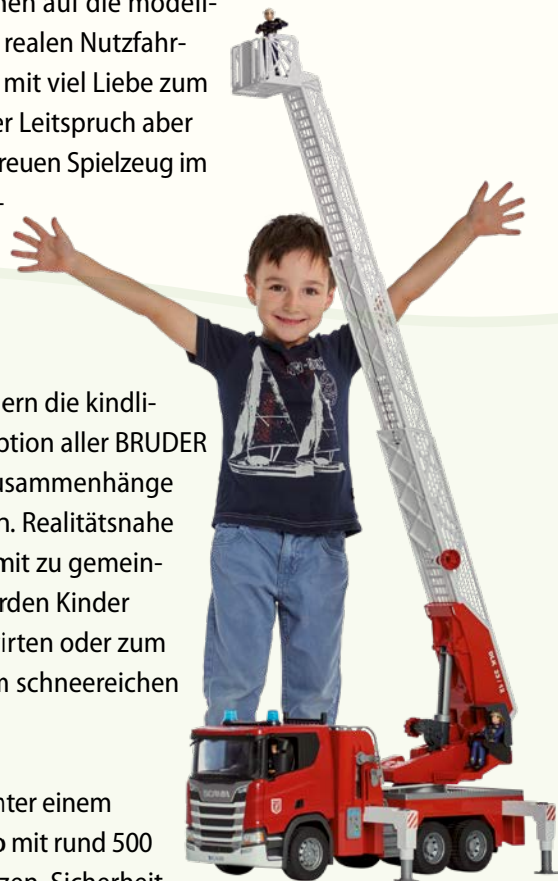
BRUDER Spielwaren – auch im Kleinen wie der Große

Wenn Kinder zu sprechen beginnen, gehört „Auto!“ oft früh zu ihrem Lieblingswortschatz. Jedes Fahrzeug, das die Kleinen sehen, ist für sie zunächst ein Auto. Mit wachsendem Sprachvermögen unterscheiden sie zwischen einem Jeep, einem Laster, einem Bus und einem Traktor. Damit kommt auch die Neugier auf mehr Details ins Spiel: Wie kommt der Abfall von der Tonne ins Innere des Müllwagens? Wie macht die Feuerwehr die kleine Leiter ganz groß? Oder: Mein Papa bringt jeden Tag Hunderte von Päckchen zu anderen Familien – was braucht er dazu? „BRUDER Spielwaren“ gibt Kindern mit modellmäßigen Spielfahrzeugen die Möglichkeit, viele Antworten über Augen, Ohren und Hände sinnlich zu erfahren.

„Auch im Kleinen wie der Große“ lautet das Motto des 1926 gegründeten Familienunternehmens in Fürth, das seine international gefragten Spielfahrzeuge heute in mehr als 60 Länder dieser Erde exportiert. Es trifft zum einen auf die modellmäßigen Fahrzeuge im Maßstab 1:16 zu: Sie sind realen Nutzfahrzeugen in Form, Farbe, Design und Funktionalität mit viel Liebe zum Detail nachgebildet. Zum anderen bezieht sich der Leitspruch aber auch auf die Kinder selbst, die mit dem originalgetreuen Spielzeug im „Miniformat“ altersgerecht in die Welt der Erwachsenen eintauchen und so vieles, was sie neugierig macht, mit Spaß und Freude spielerisch für sich entdecken.

Entdecken heißt erfahren – und Erfahrungen fördern die kindliche Entwicklung. Dieser Gedanke liegt der Konzeption aller BRUDER Spielwaren zugrunde. Dazu gehört, technische Zusammenhänge durch „Greifen“ im Wortsinn begreifbar zu machen. Realitätsnahe Erfahrungswelten regen zu Rollenspielen und damit zu gemeinsamen Erlebnissen und zum Austausch an. Da werden Kinder mit Begeisterung zu kleinen Bauarbeitern, Landwirten oder zum Beispiel auch zu kommunalen Mitarbeitern, die im schneereichen Winter für freie Wege sorgen.

Entwicklung und Produktion gehen bei BRUDER unter einem Dach Hand in Hand. Innovative Ideen lassen sich so mit rund 500 Beschäftigten schnellstmöglich in die Praxis umsetzen. Sicherheit und Qualität haben dabei oberste Priorität. Wie die „echte“ Automobilindustrie setzt das Fürther Unternehmen bei der Fertigung seiner Fahrzeuge auf modernste, umweltschonende Technik und hochwertige Kunststoffe. BRUDER-Fahrzeuge sind auf Stabilität und lange Haltbarkeit ausgelegt. Neben Spielfiguren und aktuellem Zubehör sind – wie bei den Autos für Erwachsene – natürlich auch Ersatzteile von BRUDER erhältlich.



Fendt Vario 211 mit Frontlader und Bordwandanhänger

von BRUDER Spielwaren GmbH + Co. KG

Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Kleinsten (2–3 Jahre)
- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)



50 Einrichtungen gewinnen!

Soziale und personale Entwicklung

Geduld	😊😊😊
Selbstvertrauen	😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊😊
Umgang mit Emotionen anderer	😊😊😊
Regelakzeptanz	
Fantasie	😊😊😊😊😊
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊😊
Rollenfindung	😊😊😊😊😊

Kognitive Entwicklung

Konzentration	😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊😊
Kreativität	😊😊😊😊😊
Sprache/Wortschatz	😊😊😊
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊😊😊
Grobmotorik	😊😊😊😊
Orientierung im Raum	😊😊😊😊😊

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Der „Fendt Vario 211“ besteht aus hochwertigem und bruch-sicherem Kunststoff. Mit seinem abnehmbaren und voll funktionsfähigen Frontlader sowie dem leicht beweglichen Bordwandanhänger regt er die Kinder zum Spielen im Innen- und Außenbereich an. Die Standard Front- und Heckkupp-lung, das abnehmbare Frontgewicht, die Profireifen und eine lenkbare und geländegängige Pendelvorderachse sorgen für eine detailgetreue Umsetzung und gestalten das Spiel-erlebnis besonders realistisch. Durch das Spielen mit dem Traktor werden besonders die Kreativität und die räumliche Orientierung gefördert.

Anmerkungen:

Der Traktor kann mit Hilfe einer Zusatzlenkstange durch das Schiebedach gelenkt werden.

Das Fahrzeug ist geeignet für Kinder ab 3 Jahren.

Maßstab: 1 : 16, Größe: 55 x 13 x 16 cm, für innen und außen geeignet



BABY born – Mehr als eine Puppe – seit über 35 Jahren!

Kinder brauchen Spielzeug, auf das sie ihre Zuneigung und Fürsorge richten können. Eine Puppe kann über die gesamte Kindheit hinweg ein treuer Freund und Vertrauter sein: Sie wird zur ZuhörerIn, TrösterIn und ständigen BegleiterIn im Alltag. Im Spiel mit der Puppe erproben Kinder den Umgang mit anderen Menschen und entwickeln wichtige sozial-emotionale Kompetenzen, indem sie lernen, ihre Gefühle auszudrücken. Erlebnisse der Kinder werden im Rollenspiel greifbar und erfahrbar: Wie Sorge ich als Puppenmama oder -papa für mein Puppenkind? Was braucht es, damit es zufrieden ist?

MGA Zapf Creation ermöglicht es den Kindern, mit hochwertigen Spiel- und Funktionspuppen der Marke BABY born ihre eigenen Erlebnisse nachzuspielen, Geschichten zu erfinden und sie im Rollenspiel zu verarbeiten. BABY born ist deshalb mehr als nur eine Puppe.

Ein internationales Unternehmen mit Tradition

Das 1932 im oberfränkischen Rödental gegründete Unternehmen MGA Zapf Creation ist Europas führender Markenhersteller von Spiel- und Funktionspuppen und weltweit mit Tochtergesellschaften vertreten. Die beliebten Puppen der Marke BABY born werden in über 65 Ländern verkauft und richten sich vor allem an Kinder im Alter von ein bis acht Jahren. BABY born ist die bekannteste Funktionspuppe auf dem deutschen Markt und begeistert seit September 2023 mit ihrer eigenen Animationsserie auf YouTube Kinder rund um den Globus.



Die Fantasie entfalten

Genau das ermöglichen die Puppen von BABY born: Das Spielprinzip ist intuitiv gestaltet und benötigt keine komplizierte Erklärung. Die Puppen übernehmen verschiedene Rollen und werden in vielfältige Spielsituationen integriert. Mit ihren realistischen Funktionen, die sowohl mechanisch als auch elektronisch umgesetzt werden, fördern sie nicht nur die sozialen, sondern auch die kommunikativen Fähigkeiten der Kinder und tragen positiv zur ganzheitlichen kindlichen Entwicklung bei.

„Selbstverpflichtung ist wichtig, geprüfte Sicherheit jedoch allemal besser“

Sicherheit und Qualität haben bei MGA Zapf Creation oberste Priorität: Die hochwertigen Spiel- und Funktionspuppen unterliegen umfassenden Qualitäts- und Sicherheitskontrollen, um ein sicheres und bedenkenloses Spielen zu gewährleisten. Ergänzt wird das Angebot durch umfangreiches, liebevoll gestaltetes Zubehör, das bei kleinen Puppeneltern nahezu keine Wünsche offenlässt.

Seit 2021 verzichtet Zapf Creation auf Kunststoffverpackungen. Weitere Informationen finden Sie unter www.baby-born.com.



Puppe „BABY born® Emma Click & Play“

von MGA Zapf Creation



Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	☺ ☺ ☺
Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit	☺ ☺ ☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺ ☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺ ☺ ☺
Fantasie	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Kommunikationsfähigkeit	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Interaktion mit Gleichaltrigen	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Rollenfindung	☺ ☺ ☺ ☺ ☺

Kognitive Entwicklung

Konzentration	☺ ☺ ☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺ ☺ ☺
Sinnzusammenhänge erkennen	☺ ☺ ☺
Problemlösefähigkeit	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Kreativität	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Sprache/Wortschatz	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Erkennen von Formen, Farben und Symbolen	☺ ☺ ☺ ☺ ☺

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Feinmotorik	☺ ☺ ☺ ☺
Grobmotorik	☺ ☺
Orientierung im Raum	☺ ☺

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„BABY born® Emma Click & Play“ ist eine 43 cm große Puppe, die mit einem Fläschchen trinken und spielerisch gefüttert werden kann. Emma kann verschiedene Gegenstände in der Hand halten und so z. B. Besteck zum Mund führen. Dazu kommen bewegliche Ellenbogengelenke an beiden Armen, was das An- und Ausziehen sowie realistische Bewegungen im Rollenspiel erleichtert. Zusätzlich bringt sie einen magischen Teller mit, auf dem bei Kontakt mit Wasser auf der Einlegefläche leckere Gerichte erscheinen. Auch wenn Emma aufs Töpfchen geht, wird durch den Wasserzauber ihr großes und kleines Geschäft sichtbar. Beim Drehen des magischen Schnullers bzw. beim Schlafen öffnen oder schließen sich ihre Augen. Die Puppe ist sehr beweglich und ermöglicht durch die zusätzlich im Lieferumfang enthaltenen Accessoires (Strampler, Mütze, Fläschchen, Schnuller, Teller, Löffelchen, Töpfchen, Windel) ein fantasievolles, kreatives und u. a. für den Wortschatz anregendes Spiel. „BABY born® Emma Click & Play“ kann mit in die Badewanne genommen werden und bringt je ein Freundschaftsarmbändchen für Puppe und Kind mit.

Anmerkungen:

Für Kinder ab 3 Jahren geeignet, da kleine Zubehörteile verschluckt werden können. Für die insgesamt 10 Spielfunktionen werden keine Batterien benötigt.

Puppe „BABY born® Annabell“

von MGA Zapf Creation



Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)
- für die Großen (5–7 Jahre)



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	☺☺
Selbstvertrauen	☺☺☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺☺☺
Regelakzeptanz	
Fantasie	☺☺☺☺☺☺
Kommunikationsfähigkeit	☺☺☺☺☺☺
Rollenfindung	☺☺☺☺☺☺

Kognitive Entwicklung

Konzentration	☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	
Sinnzusammenhänge erkennen	☺☺
Problemlösefähigkeit	
Kreativität	☺☺☺☺☺☺
Sprache/Wortschatz	☺☺☺☺☺☺
Interesse an Buchstaben	
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺☺☺☺☺☺
Feinmotorik	☺☺☺☺☺
Grobmotorik	☺☺
Orientierung im Raum	

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Die „BABY born® Annabell“-Puppe ist 43 cm groß. Sie trägt einen Body mit farblich passender Mütze. Die Puppe reagiert wie ein echtes Baby, kann weinen, in den Schlaf gewiegt werden, macht Babygeräusche und auch Baby-Gymnastik ist möglich. Beim Trinken aus der Flasche macht sie Trinkgeräusche und bewegt dabei ihren Mund. Wenn die Puppe gekitzelt wird, kichert und pupst sie. Enthalten sind eine Trinkflasche, ein Schnuller, ein Lätzchen, ein Medaillon, ein Geburtspass und ein Stickerbogen.

Anmerkungen:

Für Kinder ab 3 Jahren geeignet, da kleine Zubehörteile verschluckt werden können.

Es werden 3 x LR6/AA Batterien benötigt. Diese sind nicht im Lieferumfang enthalten. Die Puppe ist auch im ausgeschalteten Zustand bespielbar.

Story Dream Machine

von little tikes



Wir empfehlen den Einsatz:

- für die Mittleren (3–5 Jahre)



Soziale und personale Entwicklung

Geduld	☺
Selbstvertrauen	☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺ ☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺
Regelakzeptanz	
Fantasie	☺ ☺ ☺
Kommunikationsfähigkeit	☺ ☺ ☺
Rollenfindung	☺

Kognitive Entwicklung

Konzentration	☺ ☺ ☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺ ☺
Sinnzusammenhänge erkennen	☺
Problemlösefähigkeit	
Kreativität	☺
Sprache/Wortschatz	☺ ☺ ☺
Interesse an Buchstaben	☺ ☺
Interesse an Zahlen	
Erkennen von Formen/Farben	

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺ ☺
Feinmotorik	☺ ☺
Grobmotorik	☺
Orientierung im Raum	

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Die „Story Dream Machine“ ist Hörspielgerät, Projektor und Nachtlicht in einem. Geschichten werden vorgelesen, während passende Bilder und Texte an die Wand projiziert werden. Zusätzlich stehen fünf verschiedene Geräusche zur Verfügung, die in Entspannungszeiten genutzt werden können. Durch das Aufsetzen unterschiedlicher Figuren entstehen Lichtspiele. Enthalten sind drei verschiedene Märchen sowie eine Erweiterung mit drei Baby Born® Geschichten und einer zusätzlichen Licht-Figur.

Anmerkungen:

Die unterschiedlichen Märchen und Geschichten bieten zahlreiche Gesprächsanlässe und motivieren Kinder zum Zuhören und Weitererzählen. Das Produkt sollte in gemeinsamer Interaktion mit Erwachsenen genutzt werden, die die Kinder beim Erzählen und Verstehen der Geschichten begleiten. Auch beim Wechseln der Kassette ist die Hilfe eines Erwachsenen notwendig. Für das Produkt gibt es zahlreiche weitere Geschichten zur Ergänzung.



Die Jahreszeiten



DER WETTBEWERB

Liebe Erzieherinnen, liebe Erzieher,

der Wechsel der Jahreszeiten bietet unzählige Möglichkeiten, Kinder spielerisch zu fördern und ihre natürliche Neugierde für Umwelt, Natur und Zeitabläufe zu stärken. Mit dem Buch „Die Jahreszeiten“ aus der beliebten Kindersachbuchreihe „Wieso? Weshalb? Warum? junior“ und der pädagogischen Handreichung zum Thema Jahreszeiten erhalten Sie wertvolle Materialien, die sich leicht in den Kita-Alltag integrieren lassen.

Die Handreichung bietet praxisnahe Projektideen, die auf die Interessen und Entwicklungsbedürfnisse von Kindern abgestimmt sind. Sie lädt dazu ein, gemeinsam mit den Kindern Veränderungen in der Natur wahrzunehmen, Unterschiede zu entdecken und Fragen rund um den Wechsel der Jahreszeiten zu stellen. Gleichzeitig fördern die Materialien ein erstes Verständnis für Naturzusammenhänge, Zeitstrukturen und den eigenen Alltag.

Wir freuen uns, in diesem Jahr eine Sonderaktion zum Thema „Jahreszeiten“ in Kooperation mit Ravensburger anzubieten: 100 Kitas haben die Chance, ein Ravensburger „Wieso? Weshalb? Warum?“-Paket mit dem Titel „Die Jahreszeiten“ zu gewinnen. Zusätzlich erhalten alle Gewinner-Kitas eine Handreichung für Erzieher:innen mit einer vielfältigen Sammlung praxisnaher Ideen für Projekte rund um die Jahreszeiten.

Bewerben Sie sich bis zum 17. Juli 2026. Wir wünschen Ihnen viel Erfolg!

Für Rückfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Mit freundlichen Grüßen
Ihr Mehr Zeit für Kinder e. V.



DER HINTERGRUND

Seit 28 Jahren begleitet die Wissensreihe „Wieso? Weshalb? Warum?“ Kinder und Eltern auf ihrer gemeinsamen Entdeckungsreise zu den verschiedensten Themen, denen Kinder in ihrem Alltag begegnen oder an denen sie ein besonderes Interesse haben. Neugierige Fragen zu den unterschiedlichen Sachverhalten werden spielerisch, detailreich und auf Augenhöhe erklärt.

Mit den fast 600 verschiedenen Titeln der „Wieso? Weshalb? Warum?“-Buchreihe können Kinder eigenhändig spannendes Sachwissen entdecken. Durch das Öffnen von mittlerweile über 6000 Klappen macht die Wissensvermittlung hier richtig viel Spaß!



DER GEWINN

100x ein Ravensburger „Wieso? Weshalb? Warum? -Paket“

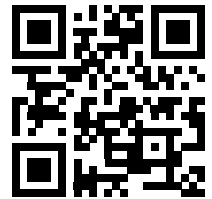


Das Buch „Wieso? Weshalb? Warum? junior – Die Jahreszeiten“ begeistert mit einem farbenfrohen Cover und macht Lust darauf, den Kreislauf des Jahres gemeinsam mit Kindern zu entdecken. Das Thema Jahreszeiten wird kindgerecht, anschaulich und spielerisch aufbereitet. Die Texte und Illustrationen sind besonders für junge Kinder geeignet.

Viele große und kleine Klappen zeigen Veränderungen in der Natur, im Alltag und in der Kleidung und laden dazu ein, genau hinzuschauen und Zusammenhänge zu verstehen. Die Doppelseiten gehen Fragen nach wie „Was passiert im Frühling?“, „Warum fallen im Herbst die Blätter?“ oder „Was machen Tiere im Winter?“ und geben kompetent recherchierte und geprüfte Antworten.

Nutzen Sie die Handreichung, um das Verständnis der Kinder für den Jahreskreislauf zu fördern und dabei wertvolle pädagogische Ziele zu erreichen.

Handreichung jetzt
kostenlos herunterladen →



1 x



1 x



Handreichung



So machen Sie mit:

Bewerben Sie sich direkt online unter:
www.kita-lichtblicke.de/mitmachen/
Oder einfach QR-Code scannen:



Die Teilnahme ist kostenlos. Die Gewinner-Kitas werden schriftlich informiert. Die im Paket enthaltenen Gewinne verbleiben in der Einrichtung. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



„KiTa-Spielothek für die Krippe“

Auf den nächsten Seiten finden Sie alle Beschreibungen und Bewertungen der Spiele und Spielzeuge, die zu der Kategorie Kinderkrippe (0 bis 3 Jahre) zählen.

Colorino

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen	☺ ☺ ☺
Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit	☺ ☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺ ☺
Regelakzeptanz	
Fantasie	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Kommunikationsfähigkeit	☺ ☺ ☺
Interaktion mit Gleichaltrigen	☺ ☺
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Engagiertheit	☺ ☺ ☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺ ☺ ☺
Sinnzusammenhänge erkennen	☺ ☺ ☺ ☺
Problemlösefähigkeit	☺ ☺
Kreativität	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Sprache/Wortschatz	☺ ☺ ☺
Erkennen von Formen, Farben und Symbolen	☺ ☺ ☺ ☺ ☺

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Feinmotorik	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Grobmotorik	☺ ☺
Orientierung im Raum	

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Colorino“ ist ein Steckspiel für Kinder ab zwei Jahren, mit dem das Erkennen und Zuordnen von Farben geübt und die Ausbildung der Feinmotorik gefördert wird. Es enthält sechs farbige Vorlagen mit unterschiedlichen Motiven, die unter eine Steckplatte gelegt werden. Nun gilt es, von den 40 Stecksteinen die farblich passenden auszuwählen und das Bild der Vorlage auf der Steckplatte nachzustecken. Die extra großen Stecksteine sind einfach zu greifen und auf der Platte anzubringen und somit auch für jüngere Kinder geeignet.



Anmerkungen:

Auf der Rückseite der farbigen Vorlagen sind die Motive in schwarz-weiß dargestellt, sodass die Kinder in ihrer Fantasie und Kreativität angeregt werden und eigene Farbkreationen erstellen können.

Geeignet ab 2 Jahren
Für einen Spieler

Aquadoodle® Animals

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen	☺ ☺
Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit	☺ ☺ ☺ ☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺ ☺
Regelakzeptanz	
Fantasie	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Kommunikationsfähigkeit	☺ ☺ ☺
Interaktion mit Gleichaltrigen	☺ ☺
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Engagiertheit	☺ ☺ ☺ ☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	
Sinnzusammenhänge erkennen	☺ ☺ ☺
Problemlösefähigkeit	☺ ☺
Kreativität	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Sprache/Wortschatz	☺ ☺
Erkennen von Formen, Farben und Symbolen	☺ ☺ ☺ ☺

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Feinmotorik	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Grobmotorik	☺ ☺
Orientierung im Raum	☺ ☺

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Auf einer 48x48 cm großen Stoffmatte, deren Rand mit kindgerechten Tiermotiven gestaltet ist, können die Kinder fleckenfrei mit Wasser malen. Dafür wird der beiliegende Wasserstift mit Leitungswasser gefüllt. Die Matte färbt sich bei Berührung mit Wasser an den entsprechenden Stellen blau und das gemalte Bild erscheint. Sobald die Abdrücke getrocknet sind, verschwindet das Bild und neue Gemälde können entstehen. Das Malen fördert besonders die Motorik und unterstützt selbstwirksames, kreatives Handeln.



Anmerkungen:

Durch die handliche Größe der Matte und das schnelle Trocknen des Bildes kann „Aquadoodle Animals“ gut transportiert und flexibel eingesetzt werden.

Geeignet ab 18 Monaten
Für einen oder mehrere Spieler

Mein Spiel mit – Magnetbuch

von Ravensburger

„Komm, wir lernen die Farben“



Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen	☺☺☺
Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit	☺☺☺☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺☺☺☺
Regelakzeptanz	☺☺☺
Fantasie	☺☺☺☺
Kommunikationsfähigkeit	☺☺☺☺☺
Interaktion mit Gleichaltrigen	☺☺☺
Rollenfindung	☺☺☺

Kognitive Entwicklung

Engagiertheit	☺☺☺☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺☺☺☺
Sinnzusammenhänge erkennen	☺☺☺☺☺☺
Problemlösefähigkeit	☺☺☺☺☺
Kreativität	☺☺☺☺
Sprache/Wortschatz	☺☺☺☺☺
Erkennen von Formen, Farben und Symbolen	☺☺☺☺☺☺

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺☺☺☺☺☺
Feinmotorik	☺☺☺☺☺☺
Grobmotorik	☺☺☺☺
Orientierung im Raum	☺☺☺☺

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Magnetbuch „Komm, wir lernen die Farben“ ist ein interaktives Lernbuch für Kinder ab 18 Monaten, das spielerisch die Themen Farben und Jahreszeiten betrachtet. Mithilfe von sechs großen, leicht handhabbaren Magneten in Form von Kleidungsstücken (z. B. Matschhose, Kleid etc.) können die Spieler die Figuren auf den magnetischen Seiten passend zur Jahreszeit anziehen. Kurze, begleitende Texte unterstützen beim Zuordnen der Kleidungsstücke und regen zur sprachlichen Auseinandersetzung mit den Themen an. Jede Doppelseite fokussiert eine spezifische Farbe sowie eine Jahreszeit. Dabei wird zusätzlich das Verständnis für saisonale Kleidung gefördert. Das Magnetbuch unterstützt neben der Entwicklung der Motorik auch das Erkennen und die spielerische Zuordnung von Farben.

Anmerkungen:

Die großen und stabilen Magnete machen das Greifen bereits für kleine Hände möglich. Für zusätzlichen Spiel- und Lernspaß enthält das Magnetbuch weitere Anregungen sowie Elterntipps. Es kann alleine oder gemeinsam mit anderen angeschaut und bespielt werden.

Geeignet ab 18 Monaten
Für einen oder mehrere Spieler

Magnetisches Holz-Fühl-Puzzle Dschungel

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen	☺☺☺☺
Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit	☺☺☺☺☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺☺☺☺☺
Regelakzeptanz	☺☺☺☺
Fantasie	☺☺☺☺
Kommunikationsfähigkeit	☺☺☺☺
Interaktion mit Gleichaltrigen	☺☺☺☺
Rollenfindung	☺☺☺☺

Kognitive Entwicklung

Engagiertheit	☺☺☺☺☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺☺☺☺☺
Sinnzusammenhänge erkennen	☺☺☺☺☺
Problemlösefähigkeit	☺☺☺☺☺
Kreativität	☺☺☺☺
Sprache/Wortschatz	☺☺☺☺
Erkennen von Formen, Farben und Symbolen	☺☺☺☺☺☺

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺☺☺☺☺☺
Feinmotorik	☺☺☺☺☺☺
Grobmotorik	☺☺☺☺
Orientierung im Raum	☺☺☺☺

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das magnetische Holz-Fühl-Puzzle ist ein Holzpuzzle im Dschungel-Design mit sechs magnetischen Tierfiguren, die in passende Vertiefungen eingesetzt werden. Diese enthalten Fühlteile aus verschiedenen Materialien, die beim Zuordnen helfen. Zusätzlich können die Figuren auch für ein Balancierspiel genutzt werden. Bei diesem Spiel sind die Spieler gefordert ihre Aufmerksamkeit gezielt zu lenken, um die Tiere richtig zuzuordnen. Das Holz-Fühl-Puzzle fördert besonders das Greifen sowie die Auge-Hand-Koordination.

Anmerkungen:

Das Spiel gehört zur Play+-Reihe von Ravensburger, die gemeinsam mit Pädagogen entworfen wurde und die Entwicklung der Kinder ganzheitlich fördern soll.

Geeignet ab 12 Monaten
Für einen oder mehrere Spieler

Tiere und ihre Kinder

von Ravensburger

Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen	😊😊😊
Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit	😊😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊
Regelakzeptanz	😊😊
Fantasie	
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊
Interaktion mit Gleichaltrigen	😊😊😊
Rollenfindung	😊

Kognitive Entwicklung

Engagiertheit	😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊😊😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊
Kreativität	
Sprache/Wortschatz	😊😊😊😊
Erkennen von Formen, Farben und Symbolen	😊😊😊😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊
Feinmotorik	😊😊
Grobmotorik	
Orientierung im Raum	

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Das Spiel „Tiere und ihre Kinder“ besteht aus 24 liebevoll illustrierten Puzzleteilen, die jeweils ein Muttertier und ein bzw. mehrere Jungtiere abbilden. Die ansprechenden Bilder können von den Kindern offen oder verdeckt zugeordnet werden. Beim Zuordnen der Bildpaare werden die Kinder zum Fragen und Erzählen angeregt und erweitern so ganz nebenbei ihren Wortschatz. Die Anleitung erklärt drei Spielmöglichkeiten für ein bis vier Kinder.



Anmerkungen:

Die Puzzleteile sind aus extra dickem Karton gefertigt und bereits für kleine Kinderhände geeignet.

Geeignet ab 2 Jahren
Für 1–4 Spieler

Hase hüpf!

von Ravensburger

Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen	😊😊😊
Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit	😊😊😊😊
Umgang mit eigenen Emotionen	😊😊
Regelakzeptanz	😊😊😊
Fantasie	
Kommunikationsfähigkeit	😊😊😊
Interaktion mit Gleichaltrigen	😊😊😊
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Engagiertheit	😊😊😊😊
Merkfähigkeit/Gedächtnis	😊😊😊
Sinnzusammenhänge erkennen	😊😊😊😊😊
Problemlösefähigkeit	😊😊
Kreativität	😊😊
Sprache/Wortschatz	😊😊😊😊
Erkennen von Formen, Farben und Symbolen	😊😊😊😊😊

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	😊😊😊😊
Feinmotorik	😊😊😊
Grobmotorik	😊😊😊
Orientierung im Raum	😊😊😊

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Hase hüpf!“ ist ein Bewegungsspiel, bei dem besonders die Motorik und das Vergleichen und Zuordnen gefördert werden. Zum Spiel gehören acht Tiertafeln, die verschiedene Tierfamilien zeigen, und 16 Tierkarten, die zu den Tafeln hinzugepuzzelt werden können. „Hase hüpf“ bietet vier Spielvarianten mit unterschiedlichem Schwierigkeitsgrad, sodass das Spiel an die individuellen Fähigkeiten der Kinder angepasst werden kann. Ein Farbball mit den Farben rot, grün, gelb und blau ermöglicht nicht nur das Farbenlernen und Zuordnen dieser, sondern sorgt dabei für großen Spielspaß. Wer schafft es, alle Tierfamilien zusammen zu puzzeln und die Laute seiner Lieblingstiere nachzuahmen?



Anmerkungen:

Das Spiel kann sowohl alleine als auch in der Gruppe gespielt werden. Junge Kinder können sich in der Variante „freies Spiel und erstes Entdecken“ mit den Materialien und den Tieren vertraut machen und ihren Wortschatz aufbauen. Die Puzzleteile sind aus extra dickem Karton gefertigt und bereits für kleine Kinderhände geeignet.

Geeignet ab 2 Jahren
Für 1–4 Spieler

Wir spielen Baustelle

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen	☺ ☺ ☺ ☺
Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit	☺ ☺ ☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺ ☺
Regelakzeptanz	☺ ☺
Fantasie	
Kommunikationsfähigkeit	☺ ☺ ☺
Interaktion mit Gleichaltrigen	☺ ☺ ☺
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Engagiertheit	☺ ☺ ☺ ☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺ ☺ ☺ ☺
Sinnzusammenhänge erkennen	☺ ☺ ☺ ☺
Problemlösefähigkeit	☺ ☺ ☺ ☺
Kreativität	☺ ☺ ☺
Sprache/Wortschatz	☺ ☺ ☺ ☺
Erkennen von Formen, Farben und Symbolen	☺ ☺ ☺ ☺

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺ ☺ ☺
Feinmotorik	☺ ☺ ☺
Grobmotorik	☺ ☺ ☺
Orientierung im Raum	☺ ☺

Kurze Inhaltsbeschreibung:

„Wir spielen Baustelle“ ist ein Puzzle- und Zuordnungsspiel für Kinder ab 2,5 Jahren. Auf den sechs verschiedenen Baustellen hat sich das falsche Baumaterial verirrt. Nun sind die Kinder gefragt, mit ihrem LKW die falschen Baumaterialplättchen aufzuladen und zur richtigen Baustelle zu bringen. Die Ablagefläche in der linken Ecke der Baustelle zeigt dabei an, welches Material wo hingehört und dient zur Selbstkontrolle. Sobald alle Materialien auf der richtigen Baustelle sind, endet das Spiel.

Anmerkungen:

Durch den Alltagsbezug können die Kinder ihren Wortschatz rund um das Thema Baustelle weiterentwickeln. Erfahrene Spieler werden durch die Spielvariante „Unterwegs mit dem Farbwürfel“ besonders herausgefordert.

Geeignet ab 2,5 Jahren
Für 1–2 Spieler

Sachen suchen

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen	☺ ☺ ☺ ☺
Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit	☺ ☺ ☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺ ☺
Regelakzeptanz	☺ ☺
Fantasie	☺ ☺ ☺
Kommunikationsfähigkeit	☺ ☺ ☺ ☺
Interaktion mit Gleichaltrigen	☺ ☺
Rollenfindung	

Kognitive Entwicklung

Engagiertheit	☺ ☺ ☺ ☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺ ☺ ☺
Sinnzusammenhänge erkennen	☺ ☺ ☺
Problemlösefähigkeit	☺ ☺
Kreativität	☺ ☺
Sprache/Wortschatz	☺ ☺ ☺ ☺
Erkennen von Formen, Farben und Symbolen	☺ ☺ ☺ ☺

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺ ☺ ☺ ☺
Feinmotorik	☺ ☺ ☺ ☺
Grobmotorik	☺ ☺
Orientierung im Raum	☺

Kurze Inhaltsbeschreibung:

In diesem Such- und Zuordnungsspiel entdecken Kinder detailreiche Szenen aus dem Alltag. Aus einer Truhe wird ein Gegenstandskärtchen gezogen, das anschließend im Bild wiedergefunden und an der passenden Stelle befestigt werden muss. 4 dreidimensionale Kulissen lassen die kurzen Vorlese-Geschichten lebendig werden. Verschiedene Spielvarianten bieten zahlreiche Sprachanlässe und sorgen für abwechslungsreichen Spielspaß.

Anmerkungen:

Das Spiel bietet liebevoll gestaltete Szenen mit hohem Aufforderungscharakter. Dabei werden durch die begleitende Unterstützung eines Erwachsenen genaues Beobachten gefördert und Kinder zum Erzählen eigener fantasievoller Geschichten angeregt.

Geeignet ab 2 Jahren
Für 1-4 Spieler

tiptoi® Starter-Set – Stift und Bilderbuch Suchen und Entdecken: „Meine Welt“

von Ravensburger



Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen	☺☺☺
Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit	☺☺☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺☺☺
Regelakzeptanz	
Fantasie	☺☺
Kommunikationsfähigkeit	☺☺☺☺☺
Interaktion mit Gleichaltrigen	☺☺☺
Rollenfindung	☺☺☺☺

Kognitive Entwicklung

Engagiertheit	☺☺☺☺☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺☺☺☺☺
Sinnzusammenhänge erkennen	☺☺☺☺☺
Problemlösefähigkeit	
Kreativität	
Sprache/Wortschatz	☺☺☺☺☺
Erkennen von Formen, Farben und Symbolen	☺☺☺

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺☺☺☺
Feinmotorik	☺☺☺
Grobmotorik	☺☺
Orientierung im Raum	☺

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Beim tiptoi® Bilderbuch „Meine Welt“ lädt jede Seite gemeinsam mit Junis und seiner Familie dazu ein, die separat abgebildeten Gegenstände im Bild zu suchen und wiederzufinden. Mit dem tiptoi® Stift können die Kinder auf die Gegenstände tippen und lernen dabei spielerisch Wörter aus ihrer Lebenswelt, eingebettet in Alltagssituationen (z. B. beim Frühstück), kennen. „Was frühstückt Junis gerade?“ „Wer streift ihm dabei um die Beine?“ Weiterhin vertiefen Erzähltexte, Reime und Lieder zum Thema das Gelernte und animieren, die Seiten interaktiv zu entdecken. Das Bilderbuch führt so an das erste Spielen und Lernen mit tiptoi® heran.

Anmerkungen:

Das Starter-Set enthält den tiptoi® Stift sowie das Buch Suchen und Entdecken: „Meine Welt“. Der tiptoi® Stift zeichnet sich durch eine hervorragende Audioqualität, einen integrierten Akku sowie eine Soft-Grip-Oberfläche aus und ist somit perfekt für kleine Kinderhände geeignet. Die Kinder sollten beim ersten Spielen unterstützt und der Umgang mit dem Stift sowie die Symbole erklärt werden.

Geeignet ab 2 Jahren
Für 1–4 Spieler



tiptoi® Alle meine Tierkinder

von Ravensburger

Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen	☺☺☺
Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit	☺☺☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺☺☺
Regelakzeptanz	
Fantasie	☺☺
Kommunikationsfähigkeit	☺☺☺☺☺
Interaktion mit Gleichaltrigen	☺☺☺
Rollenfindung	☺☺

Kognitive Entwicklung

Engagiertheit	☺☺☺☺☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	☺☺☺☺☺
Sinnzusammenhänge erkennen	☺☺☺☺☺
Problemlösefähigkeit	☺☺☺
Kreativität	
Sprache/Wortschatz	☺☺☺☺☺
Erkennen von Formen, Farben und Symbolen	☺☺

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺☺☺☺
Feinmotorik	☺☺☺
Grobmotorik	☺☺☺
Orientierung im Raum	☺

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Tiptoi® „Alle meine Tierkinder“ ist ein Puzzle-Spiel, das besonders die Konzentration und die Motorik fördert. Hier gilt es, genau hinzuschauen und gut zu überlegen, um die Tierkinder ihren Familien zuzuordnen und die richtigen Puzzleteile zusammenzustecken. Die großen Teile sind aus dickem Karton gefertigt und bereits für kleine Kinderhände geeignet. Danach können die Kinder mit dem tiptoi® Stift auf der Bauernhof-Tafel die Welt der Tiere durch Geräusche, Lieder u.v.m. entdecken und werden motiviert, spielerisch ihr Wissen zu erweitern. Das Spiel führt an das erste interaktive Spielen und Lernen mit tiptoi® heran.

Anmerkungen:

Beim ersten Spielen sollten die Kinder unterstützt und der Umgang mit dem Stift sowie die Symbole erklärt werden.

Geeignet ab 2 Jahren
Für 1–4 Spieler

Ravensburger

Puppe „BABY born® Anna“

von MGA Zapf Creation



Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen	☺ ☺ ☺
Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit	☺ ☺ ☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺ ☺ ☺
Umgang mit Emotionen anderer	☺ ☺ ☺
Fantasie	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Kommunikationsfähigkeit	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Interaktion mit Gleichaltrigen	
Rollenfindung	☺ ☺ ☺ ☺ ☺

Kognitive Entwicklung

Engagiertheit	
Merkfähigkeit/Gedächtnis	
Sinnzusammenhänge erkennen	
Problemlösefähigkeit	
Kreativität	☺ ☺ ☺ ☺
Sprache/Wortschatz	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Erkennen von Formen, Farben und Symbolen	

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Feinmotorik	☺ ☺ ☺ ☺
Grobmotorik	☺ ☺
Orientierung im Raum	

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Die Puppe „BABY born® Anna“ ist ca. 36 cm groß, hat schöne Schlaufaugen und trägt einen Strampler in Pink sowie ein Beanie-Mützchen.

An- und Ausziehen macht den kleinen Händen der Puppenmamas und -papas keine Mühe, da der weich ausgestopfte Körper sehr flexibel ist. Zu der Puppe gehört außerdem eine kleine Trinkflasche.

Anmerkungen:

Für Kleinkinder ab 12 Monaten geeignet. Der Strampler ist so gestaltet, dass er ein besonders einfaches An- und Ausziehen der Puppe möglich macht.

Puppe „BABY born® Lena Katze“

von MGA Zapf Creation



Soziale und personale Entwicklung

Durchhaltevermögen	☺ ☺ ☺
Selbstvertrauen/Selbstwirksamkeit	☺ ☺ ☺
Umgang mit eigenen Emotionen	☺ ☺
Umgang mit Emotionen anderer	
Fantasie	☺ ☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Kommunikationsfähigkeit	☺ ☺ ☺ ☺
Interaktion mit Gleichaltrigen	☺ ☺ ☺
Rollenfindung	☺ ☺ ☺ ☺ ☺

Kognitive Entwicklung

Engagiertheit	☺ ☺ ☺ ☺
Merkfähigkeit/Gedächtnis	
Sinnzusammenhänge erkennen	☺ ☺
Problemlösefähigkeit	
Kreativität	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Sprache/Wortschatz	☺ ☺ ☺ ☺
Erkennen von Formen, Farben und Symbolen	

Motorische Entwicklung

Auge-Hand-Koordination	☺ ☺ ☺ ☺ ☺
Feinmotorik	☺ ☺ ☺ ☺
Grobmotorik	☺ ☺
Orientierung im Raum	

Kurze Inhaltsbeschreibung:

Die Puppe „BABY born® Lena Katze“ ist 36 cm groß und bringt sieben Spielfunktionen mit. Sie kann trinken, in ihre Stoffwindel machen, aufs Töpfchen gehen und besitzt „Magic Eyes“, die sich öffnen oder schließen, wenn sie ihren Schnuller bekommt oder sie ins Bettchen gelegt wird. Die Puppe ist sehr beweglich, sodass das An- und Ausziehen des mitgelieferten Strampfers und der Mütze schon kleinen Kinderhänden gelingt. Das im Lieferumfang enthaltene Zubehör: Schnuller, Töpfchen, Stoffwindel, Flasche, Teller mit Löffel und ein Geburtsspass regen die Kreativität und das Spiel der Kinder an.

Anmerkungen:

Für Kleinkinder ab 12 Monaten geeignet. Die Puppe funktioniert rein mechanisch, d. h. es werden keine Batterien zum Umsetzen der Funktionen benötigt.

SACHEN SUCHEN Sonderaktion 2026

Ravensburger Pappbilderbücher

Der Wettbewerb

Liebe Erzieherinnen, liebe Erzieher,

Kinder haben ein natürliches Bedürfnis, ihre Umwelt zu entdecken und ihre Beobachtungen im Kita-Alltag zu teilen. Pappbilderbücher wie Wimmel- und Suchbücher bieten hierfür eine ideale Grundlage, da sie Kinder dazu einladen, genau hinzuschauen, Details zu entdecken und erste Sprachanlässe schaffen. Im gemeinsamen Betrachten entstehen vielfältige Anlässe, die die Sprachentwicklung gezielt unterstützen und gleichzeitig Freude am Austausch fördern.

Wir freuen uns in diesem Jahr über die Kooperation mit Ravensburger zur Reihe „Sachen suchen“. Die Bücher richten sich an Kinder ab 12 Monaten und fördern auf spielerische Weise Sprachentwicklung, Kommunikation und gemeinsames Entdecken.

Darüber hinaus unterstützt die Reihe die Interaktion in der Gruppe: Beim gemeinsamen Betrachten lernen Kinder zuzuhören, sich abzuwechseln und miteinander ins Gespräch zu kommen. Die robusten Pappbilderbücher lassen sich flexibel in den pädagogischen Alltag integrieren – ob im Morgenkreis, in Kleingruppen oder im Freispiel – und stehen langfristig als wertvolles Material für die alltägliche Sprachförderung und Bildungsarbeit in Ihrer Einrichtung zur Verfügung.

Auch in diesem Jahr bieten wir Ihnen eine Kita-Aktion an: Sie haben die Chance, sich um eines von 100 Sachen suchen Buchpaketen für Ihre Kita zu bewerben.

Nehmen Sie bis zum 17. Juli 2026 teil! Wir wünschen Ihnen viel Erfolg!

Für Rückfragen stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung. Mit freundlichen Grüßen,
Ihr Mehr Zeit für Kinder e. V.



Mitmachen und gewinnen

Bewerben Sie sich für ein Buchpaket, bestehend aus drei Büchern aus der Reihe „Sachen suchen“.

Schnell sein lohnt sich: Die ersten 100 Einsendungen gewinnen ein Buchpaket zum Thema „Grenzen setzen“, bestehend aus dem Pappbilderbuch „Nein ist Nein!“ zum Kinderschutz-Rap von Sonja Blattmann aus dem MuT-Zentrum und das Bilderbuch „Das Zauberwort heißt Nein!“.

So machen Sie mit:

Bewerben Sie sich direkt online unter:
www.kita-lichtblicke.de/mitmachen
Oder einfach QR-Code scannen:



Der Gewinn

In der diesjährigen Kita-Aktion kommen zwei wichtige Themen zusammen: die neu aufgelegte und erweiterte „Sachen suchen“-Reihe, die Kinder spielerisch beim Entdecken und Sprechen lernen begleitet, und Bücher, die sie darin stärken, ihre eigenen Gefühle wahrzunehmen und klar „Nein“ zu sagen. So verbindet die Auswahl auf natürliche Weise Sprachförderung mit sozial-emotionalem Lernen und greift zentrale Entwicklungsthemen aus dem Kita-Alltag auf.

Alle Bücher bieten eine spielerische Unterstützung für die pädagogische Arbeit und sind altersgerecht für die jüngsten Kinder umgesetzt.

Mein erstes **SACHEN SUCHEN**

Der Relaunch der Kleinkindreihe erscheint in einem extra handlichen Format und bietet einen idealen Einstieg in die beliebte „Sachen suchen“-Welt. Auf jeder Doppelseite laden vertraute Alltagsszenen Kinder ab 12 Monaten dazu ein, Suchbilder zu entdecken, zu benennen und wiederzuerkennen. Dank besonders dicker, stabiler Seiten sind die Bücher langlebig und perfekt für kleine Kinderhände.



Mein erstes Sachen suchen Wimmelbuch

Die großformatigen Pappbilderbücher der neuen Kleinkindreihe bieten einen idealen Einstieg in die Welt der Wimmelbücher. Auf jeder Doppelseite laden liebevoll gestaltete Alltagsszenen Kinder ab 12 Monaten dazu ein, bekannte Gegenstände zu entdecken, zu benennen und wiederzuerkennen – und fördern so spielerisch den Spracherwerb.

Nein ist Nein! Das gilt für Groß und Klein

In diesem Buch entdecken Kinder, wie wichtig es ist, auf ihr eigenes Bauchgefühl zu vertrauen und mutig „Nein“ zu sagen. Der begleitende Kinderschutz-Rap von Sonja Blattmann aus dem MuT-Zentrum lädt zum Mitmachen ein und stärkt sie dabei spielerisch in ihrem Selbstbewusstsein sowie im achtsamen Umgang mit ihren eigenen Grenzen und Bedürfnissen.

Das Zauberwort heißt Nein!

Der kleine Kater Fiete möchte allen gefallen und gerät dadurch immer wieder in schwierige Situationen, bis ihm die Maus Rosi zeigt, wie kraftvoll es ist, „Nein“ zu sagen. Dieses Buch vermittelt Kindern, dass ihre Meinung zählt und dass es wichtig ist, eigene Grenzen zu setzen und die Grenzen anderer zu respektieren.



Zusätzliches Angebot für KiTas



Spielen am Nachmittag – für Horteinrichtungen!

Einrichtungen mit Nachmittagsbetreuung für Grundschul Kinder können sich für ein hochwertiges Spielzeugpaket bewerben!

Bietet Ihre Einrichtung auch eine Nachmittagsbetreuung für Grundschul Kinder an? Dann haben Sie die Möglichkeit, um sich für ein hochwertiges Spielzeugpaket speziell für Grundschul Kinder zu bewerben.

Direkt teilnehmen über: www.spielen-am-nachmittag.de/mitmachen.

Weitere Informationen und das diesjährige Produktheft erhalten Sie unter: www.spielen-am-nachmittag.de

Wir wünschen Ihrer Einrichtung viel Erfolg!



Ihr
Mehr Zeit für Kinder e. V.

Die Teilnahme ist kostenlos. Die Gewinner werden schriftlich informiert. Die im Paket enthaltenen Gewinne verbleiben in der Einrichtung. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

www.spielen-am-nachmittag.de

Wir lernen spielend leicht!



Die „KiTa-Spielothek“ ist eine Initiative vom Mehr Zeit für Kinder e. V.
und wird vom ZNL TransferZentrum für Neurowissenschaften und Lernen unterstützt.



Mehr Zeit für Kinder e. V.

Gärtnerweg 4–8 | 60322 Frankfurt am Main | Telefon: 069 156896-0 | Fax: 069 156896-10
kitaspielothek@mzfk.de | www.kitaspielothek.de | www.mzfk.de

