

# Ludothek Reiden: Spiele zum Lernen

Schwarz geschrieben: Auf der offiziellen Liste    Blau geschrieben: Tip Toi Spiele

Rot geschrieben: Von der Ludo Reiden zusätzlich empfohlen

Kognition ist geistige Wahrnehmung. Die kognitiven Fähigkeiten des Menschen beschreiben seine Fähigkeit Signale aus der Umwelt wahrzunehmen und weiterzuverarbeiten. Das Wort 'kognitiv' leitet sich aus dem lateinischen 'cognoscere' ab, was mit 'zu erkennen' zu übersetzen ist. Kognition findet immer und überall statt. Wahrnehmung der Umwelt über unsere Sinne.

- Aufmerksamkeit auf spezielle Geschehen: Objekte des Interesses
- Nachdenken: Verarbeitung der Information im Gehirn
- Speicherung der Information: Gedächtnisspeicherung für spätere Erinnerung
- Zuweisung von Bedeutungen: Meist über Sprache

## Aufmerksamkeit/ Konzentration/Merkfähigkeit

Sleeping Beauty (Labyrinth)	Ab 3 Jahren	1 Spieler	Smart Games
Differix	Ab 4 Jahren	1-4 Spieler	Ravensburger
Dobble Kids	Ab 4 Jahren	2-4 Spieler	Asmodee
Dobble Paw Patrol	Ab 4 Jahren	2-4 Spieler	Asmodee
Farm Rescue	Ab 4 Jahren	1-5 Spieler	Brain Games
Zicke Zacke Hühnerkacke (Kinderspiel d. J. 1998)	Ab 4 Jahren	2-4 Spieler	Zoch
Foto Fish	Ab 4 Jahren	2-4 Spieler	Pegasus
Nikitin «Matrici»	Ab 4 Jahren		Westermann
Geistertreppe (Kinderspiel d. J. 2004)	Ab 4 Jahren	2-4 Spieler	Drei Magier
Gruselino	Ab 5 Jahren	2-4 Spieler	Ravensburger
Flinke Stinker	Ab 5 Jahren	2-5 Spieler	Zoch
Spinnengift und Krötenschleim	Ab 5 Jahren	2-4 Spieler	Kosmos
Das kleine Gespenst (Kinderspiel d. J. 2005)	Ab 5 Jahren	2-4 Spieler	Kosmos
Halli Galli	Ab 6 Jahren	2-6 Spieler	Amigo
Dicke Luft in der Gruft	Ab 6 Jahren	2-6 Spieler	Zoch
Eye Catch	Ab 6 Jahren	2-4 Spieler	Game Factory
Avocado Smash	Ab 6 Jahren	Ab 2 Spieler	Game Factory
Mysterium Kids (Kinderspiel d. J. 2023)	Ab 6 Jahren	2-6 Spieler	Libellud/Space Cowb.
Speed Cups/ Crazy Cups	Ab 6 Jahren	2-4 Spieler	Amigo
Finger Twist	Ab 6 Jahren	2-6 Spieler	Amigo
Do De Li Do	Ab 8 Jahren	2-6 Spieler	Drei Magier
Ligretto	Ab 8 Jahren	2-4 Spieler	Schmidt
Uluru	Ab 8 Jahren	1-5 Spieler	Kosmos
That's Not a Hat	Ab 8 Jahren	3-8 Spieler	Ravensburger
Blue Banana	Ab 10 Jahren	2-5 Spieler	Piatnik
Confusion	Ab 10 Jahren	2-5 Spieler	Ravensburger

## Verarbeitungsgeschwindigkeit

Die Verarbeitungsgeschwindigkeit ist eine kognitive Fähigkeit, die als Zeit definiert werden kann, die eine Person benötigt, um eine mentale Aufgabe durchzuführen.

### Verarbeitungsgeschwindigkeit: Sprachlich

Dobble Kids	Ab 4 Jahren	2-4 Spieler	Asmodee
Dobble Paw Patrol	Ab 4 Jahren	2-4 Spieler	Asmodee
Tic Tac Bumm Junior	Ab 5 Jahren	2-4 Spieler	Piatnik
<b>Dice Academy</b>	<b>Ab 8 Jahren</b>	<b>2-6 Spieler</b>	<b>Blue Orange</b>
Tabu Junior	Ab 8 Jahren	Ab 4 Spieler	Hasbro
Tabu XXL	Ab 12 Jahren	Ab 4 Spieler	Hasbro

### Verarbeitungsgeschwindigkeit: Visuell-Räumlich

<b>Candy</b>	<b>Ab 4 Jahren</b>	<b>1-8 Spieler</b>	<b>Beleduc</b>
Dobble Kids	Ab 4 Jahren	2-4 Spieler	Asmodee
Dobble Paw Patrol	Ab 4 Jahren	2-4 Spieler	Asmodee
Foto Fish	Ab 4 Jahren	2-4 Spieler	Pegasus
<b>Monster Match</b>	<b>Ab 5 Jahren</b>	<b>3-6 Spieler</b>	<b>Kosmos</b>
Ligretto	Ab 8 Jahren	2-4 Spieler	Schmidt

### Verarbeitungsgeschwindigkeit Feinmotorisch/Räumlich-Konstruktiv

Fang mich! (Fang die Maus)	Ab 4 Jahren	2-4 Spieler	Carlit
Speed Cups/ Crazy Cups	Ab 6 Jahren	2-4 Spieler	Amigo
Finger Twist	Ab 6 Jahren	2-6 Spieler	Amigo
Make'n'Break	Ab 8 Jahren	2-4 Spieler	Ravensburger
Ubongo	Ab 8 Jahren	1-4 Spieler	Kosmos
<b>Pictures (Spiel d. J. 2020)</b>	<b>Ab 8 Jahren</b>	<b>3-5 Spieler</b>	<b>PD Verlag</b>

## Impulskontrolle

Sie ermöglicht das Planen von Handlungen, die Konzentration auf diese Handlungen und das konsequente Verfolgen von Handlungszielen. Im täglichen Alltag ist die **Impulskontrolle** vor allem dann wichtig, wenn es um die Erledigung von Aufgaben geht, die unangenehm oder negativ besetzt sind.

### Kognitive Inhibition (Interferenzkontrolle)

Die Fähigkeit der Unterdrückung von nicht wichtigen Einflüssen. Zum Beispiel: man sollte sich auf eine bevorstehende Prüfung konzentrieren, und sich nicht von Radio, Telefon oder sonstigem ablenken lassen.

<b>Wer ist es?</b>	<b>Ab 6 Jahren</b>	<b>2 Spieler</b>	<b>Hasbro</b>
<b>Similo Märchen</b>	<b>Ab 7 Jahren</b>	<b>2-4 Spieler</b>	<b>Carletto</b>
<b>Similo Tiere</b>	<b>Ab 7 Jahren</b>	<b>2-4 Spieler</b>	<b>Carletto</b>
Blue Banana	Ab 10 Jahren	2-4 Spieler	Piatnik
Confusion	Ab 10 Jahren	2-5 Spieler	Ravensburger

## Reaktionsunterdrückung

Candy	Ab 4 Jahren	1-8 Spieler	Beleduc
Dobble Kids	Ab 4 Jahren	2-4 Spieler	Asmodee
Monster Match	Ab 5 Jahren	3-6 Spieler	Kosmos
Eye Catch	Ab 6 Jahren	2-4 Spieler	Game Factory
Halli Galli	Ab 6 Jahren	2-6 Spieler	Amigo
Avocado Smash	Ab 6 Jahren	Ab 2 Spieler	Game Factory

## Risikobereitschaft

Schatz der Drachen	Ab 6 Jahren	2-5 Spieler	Winning Moves
Memoarr!	Ab 6 Jahren	2-4 Spieler	Pegasus
Schweinerei	Ab 7 Jahren	Ab zwei Spieler	MB Spiele
Can't Stop	Ab 9 Jahren	2-4 Spieler	Ravensburger
Tutto	Ab 8 Jahren	Ab 2 Spieler	Game Factory

## Arbeitsgedächtnis

Das Arbeitsgedächtnis ist ein Bestandteil des Kurzzeitgedächtnisses, der zur kurzfristigen Speicherung und Verarbeitung von Informationen dient. Das Arbeitsgedächtnis wird beispielsweise zum Lesen und Schreiben benötigt.

Candy	Ab 4 Jahren	1-8 Spieler	Beleduc
Merken und Konzentrieren, Tip Toi Buch	Ab 5 Jahren	1 Spieler	Ravensburger
Honigbienenchen	Ab 4 Jahren	2-5 Spieler	Amigo
Das kleine Gespenst (Kinderspiel d. J. 2005)	Ab 5 Jahren	2-4 Spieler	Kosmos
Monster Match	Ab 5 Jahren	3-6 Spieler	Kosmos
Brain Box	Ab 4/ 6/ 8 Jahren	Ab 1 Spieler	TGO
Avocado Smash	Ab 6 Jahren	Ab 2 Spieler	Game Factory
Der mysteriöse Wald	Ab 6 Jahren	2-4 Spieler	Iello
Leo muss zum Friseur	Ab 6 Jahren	2-5 Spieler	ABACUS
Biss 20	Ab 7 Jahren	2-8 Spieler	Drei Magier
Hanabi	Ab 8 Jahren	2-5 Spieler	Amigo
That's Not a Hat	Ab 8 Jahren	3-8 Spieler	Ravensburger

## **Flexibilität**

Man ist flexibel, wenn man sich schnell und problemlos auf geänderte Anforderungen und Gegebenheiten einstellen kann.

### **Umstellfähigkeit**

Die Fähigkeit plötzliche Änderungen im *Spielverlauf* entweder wahrzunehmen oder vorauszuahnen.

Wer ist es?	Ab 6 Jahren	2 Spieler	Hasbro
Eye Catch	Ab 6 Jahren	2-4 Spieler	Game Factory
Similo Märchen	Ab 7 Jahren	2-4 Spieler	Carletto
Similo Tiere	Ab 7 Jahren	2-4 Spieler	Carletto
Do De Li Do	Ab 8 Jahren	2-6 Spieler	Drei Magier
Uluru	Ab 8 Jahren	1-5 Spieler	Kosmos
Blue Banana	Ab 10 Jahren	2-4 Spieler	Piatnik
Confusion	Ab 10 Jahren	2-5 Spieler	Ravensburger

### **Querdenken**

Auch um die Ecke denken. Ist eine Denkmethode die zur Lösung von Problemen oder Ideenfindung eingesetzt wird.

Qwirkle	Ab 6 Jahren	2-4 Spieler	Schmidt
Drop it	Ab 8 Jahren	2-4 Spieler	Kosmos
Kwatro	Ab 8 Jahren	Ab 2 spieler	Game Factory
Codenames	Ab 14 Jahren	2-8 Spieler	Asmodee

### **Fantasie**

Die Gabe der Vorstellungskraft eigene, neue Welten zu konstruieren.

Nikitin «Creativo»	Ab 4 Jahren		Westermann
Story Cubes	Ab 6 Jahren	Ab 2 Spieler	Zygomatic
Pictures (Spiel d. J. 2020)	Ab 8 Jahren	3-5 Spieler	PD-Verlag
Dice Academy	Ab 8 Jahren	Ab 2 Spieler	Noris

## Logisches Denken/Strategisches Denken/ Planen

Darunter versteht man ein folgerichtiges und schlüssiges Denken, das zu einleuchtenden und richtigen Aussagen, Handlungen und Schlussfolgerungen führt.

Was ziehe ich an?	Ab 2.5 Jahren	1-3 Spieler	Ravensburger
Diverse Mini-LÜK und LÜK Hefte		1 Spieler	LÜK
Sleeping Beauty (Labyrinth)	Ab 3 Jahren	1 Spieler	Smart Games
Nikitin «Logische Reihen»	Ab 4 Jahren		Westermann
Stone Age Junior	Ab 5 Jahren	2-4 Spieler	Schmidt
Vorschulwissen, Tip Toi Buch	Ab 5 Jahren	1 Spieler	Ravensburger
Logisches Denken, Tip Toi Buch	Ab 5 Jahren	1 Spieler	Ravensburger
Unlock Kids	Ab 6 Jahren	1-4 Spieler	Space Cowboys
Azul	Ab 8 Jahren	2-4 Spieler	Plan B Games
Karuba	Ab 8 Jahren	2-4 Spieler	Haba
Pentago	Ab 8 Jahren	2 Spieler	Kosmos
Colt Express	Ab 10 Jahren	2-4 Spieler	Ludonaute
Wettlauf nach Eldorado	Ab 10 Jahren	2-4 Spieler	Ravensburger
Exit (verschiedene)	Ab 12 Jahren	1-4 Spieler	Kosmos
Adventure Games	Ab 12 Jahren	1-4 Spieler	Kosmos

## Wortfindung/ Wortflüssigkeit

Möglichst viele Wörter nennen, die definierten Bedingungen genügen (nur Hauptwörter, gleiche Anfangsbuchstaben u.a.).

Tic Tac Bumm Junior	Ab 5 Jahren	2-4 Spieler	Piatnik
Logofix	Ab 6 Jahren	2-6 Spieler	Ravensburger
Story Cubes	Ab 6 Jahren	Ab 2 Spieler	Zygomatic
One Word	Ab 6 Jahren	Ab 2 Spieler	Noris
Dice Academy	Ab 8 Jahren	Ab 2 Spieler	Noris

# Wahrnehmung

Ist die Fähigkeit, Reize aus der Umwelt über unsere Sinne aktiv aufzunehmen, zu verarbeiten und ihnen Sinn zu geben.

## Taktile Wahrnehmung/ Tastsinn (Oberflächensensibilität)

Ist ein umfassender Begriff für alles, was wir über Rezeptoren der Haut wahrnehmen (Schmerz, Temperatur, Berührungen, Druck und Vibrationen).

Blinde Kuh	Ab 4 Jahren	2-4 Spieler	Ravensburger
------------	-------------	-------------	--------------

## Auditive Wahrnehmung/ Phonologische Bewusstheit/ Silbenerkennung

Die auditive Wahrnehmung besteht aus der Aufnahme von Tönen und Geräuschen von außen über das Ohr, sowie der inneren Verarbeitung und Umsetzung des „Gehörten“ im Gehirn.

Die freche Sprech-Hexe	Ab 4 Jahren	Ab 2 Spieler	Ravensburger
Silben-Rallye, Europa	Ab 5 Jahren	2-4 Spieler	Haba
Mysterium Kids (Kinderspiel d. J. 2023)	Ab 6 Jahren	2-6 Spieler	Libellud/Space Cowb.

# Visuell-räumliche Funktionen

Visuell-räumliches Vorstellungsvermögen bedeutet, dass im Kopf mentale Bilder und/oder Räume aufgebaut werden. Diese helfen dabei, sich Gegenstände oder Sachverhalte vorzustellen, diese zu kombinieren oder zu manipulieren. Verbale Informationen werden in Bilder „umgewandelt“ und umgekehrt.

## Räumlich-Perzeptiv (Visuelle Wahrnehmung)

Darunter versteht man elementare sensorischer Leistungen der Raumwahrnehmung (visuell, taktil, akustisch) beispielsweise hinsichtlich der Position eines Objektes, seiner Entfernung, seines Neigungsgrades, seiner Größe, seines Abstandes zur eigenen Person oder zu anderen Objekten

Memo Friends	Ab 3 Jahren	1-2 Spieler	Goula
Was siehst Du?	Ab 4 Jahren	2-5 Spieler	Haba
Nikitin «Matrici»	Ab 4 Jahren		Westermann
Differix	Ab 4 Jahren	1-4 Spieler	Ravensburger
Mein grosses Wimmelbuch, Tip Toi Buch	Ab 4 Jahren	1 Spieler	Ravensburger

## Räumlich kognitiv (Räumliche Logik und mentale Rotation/ Perspektivenwechsel und Spiegelung)

Räumliches Vorstellungsvermögen entsteht aus der Verarbeitung von verschiedenen Sinnesinformationen und setzt gewisse kognitive Fähigkeiten voraus.

Sleeping Beauty	Ab 3 Jahren	1 Spieler	Smart Games
Rinks und Lechts	Ab 6 Jahren	2-8 Spieler	Amigo
Hide and Seek Safari	Ab 7 Jahren	1 Spieler	Smart Games
Rush Hour	Ab 8 Jahren	1 Spieler	HCM Kinzel

### Räumlich-Konstruktiv (Bauen, Konstruieren)

Die Fähigkeit eines Menschen „einzelne Elemente einer Figur unter visueller Kontrolle zur richtigen Gesamtfigur zusammen zu fügen.“

Smart Car	Ab 3 Jahren	1 Spieler	Smart Games
Memo Friends	Ab 3 Jahren	1-2 Spieler	Goula
Nikitin «Türme»	Ab 5 Jahren		Westermann
Crazy Cups / Speed Cups	Ab 6 Jahren	2-4 Spieler	Amigo
Architecto	Ab 7 Jahren	1 Spieler	Fox Mind
Slide Quest	Ab 7 Jahren	1-4 Spieler	Asmodee
Make'n' Brake	Ab 8 Jahren	2-4 Spieler	Ravensburger
Ubongo (3D, Junior)	Ab 8 Jahren	1-4 Spieler	Kosmos
Ubongo	Ab 8 Jahren	2-4 Spieler	Kosmos
Take ist easy (Deutscher Spielpreis 1994)	Ab 10 Jahren	1-6 Spieler	Ravensburger

### Sprachverständnis/ Wortschatz/ verbale Ausdrucksfähigkeit

Was ziehe ich an?	Ab 2.5 Jahren	1-3 Spieler	Ravensburger
Was siehst Du?	Ab 4 Jahren	2-5 Spieler	Haba
Diverse Mini-LÜK und LÜK Hefte		1 Spieler	LÜK
Wir spielen einkaufen?	Ab 4 Jahren	2-4 Spieler	Ravensburger
Silben-Rallye, Europa	Ab 5 Jahren	2-4 Spieler	Haba
Logofix	Ab 6 Jahren	2-6 Spieler	Ravensburger
Buchstabensuche, Der kleine Rabe Socke	Ab 6 Jahren	2-5 Spieler	Amigo
Buchstabenzwerge	Ab 6 Jahren	2-4 Spieler	Haba
Scrabble	Ab 10 Jahren	2-4 Spieler	Mattel
ABC SRF3 (On Air)	Ab 12 Jahren	2-12 Jahren	Game Factory
Word on Street	Ab 12 Jahren	2-10 Spieler	Amigo
Tabu XXL	Ab 12 Jahren	Ab 4 Spieler	Hasbro
Codenames	Ab 14 Jahren	Ab 2 Spieler	Heidelb. Spielverlag

## Motorik

Ist die Fähigkeit eines Menschen sich selbstständig zu bewegen. In der Medizin wird mit Motorik die körperliche Geschicklichkeit sowie die allgemeine Fähigkeit zur normalen Bewegung bezeichnet.

### Feinmotorik

Darunter versteht man die gezielte und koordinierte Bewegung kleiner Muskeln im Handgelenk, in der Hand, in den Fingern und sogar in den Zehen.

Rabenstapeln	Ab 3 Jahren	Ab 2 Spieler	Drei Hasen
Auf die Wippe	Ab 3 Jahren	2 Spieler	Spiegelburg
Kikeribumm	Ab 4 Jahren	Ab 2 Spieler	Blue Orange
Stapel Männchen	Ab 5 Jahren	1-4 Spieler	Ravensburger
Schatz Rabatz (Kinderspiel 2010)	Ab 5 Jahren	2-4 Spieler	Noris Siele
Make n' Break	Ab 8 Jahren	2-4 Spieler	Ravensburger

### Grobmotorik

Dazu zählen große Bewegungsabläufe wie gehen, laufen oder klettern.

Flotti Karotti	Ab 4 Jahren	1-6 Spieler	Ravensburger
Häuptling Wackelnix	Ab 5 Jahren	1-6 Spieler	Ravensburger
Viele Aussenspielsachen			

### Mundmotorik/ Artikulation

Ein Training der Mundmotorik beinhaltet Lippenübungen, Zungenübungen, Gaumensegeltraining und Übungen zur Kieferöffnung und Kieferlockerung. Mundmotorikübungen kräftigen die orofaziale Muskulatur und verbessern die Koordination. So führen sie zu einer deutlicheren Artikulation. Mundmotorikübungen bereiten zudem die Lautbildung vor.

Mimik Memo	Ab 3 Jahren	Ab 2 Spieler	Haba
Pustezauber	Ab 4 Jahren	Ab 2 Spieler	Haba
Grimmaffen	Ab 4 Jahren	Ab 2 Spieler	Selecta

# Schulfertigkeiten

## Buchstaben/ Lesen

Erstes Lesen	Ab 5 Jahren	1-6 Spieler	Ravensburger
Nikitin «ABC-Würfel»	Ab 5 Jahren		Westermann
Meine ersten Buchstaben, Tip Toi Buch	Ab 5 Jahren	1 Spieler	Ravensburger
Diverse Mini-LÜK und LÜK Hefte		1 Spieler	LÜK
Buchstabenzwerge	Ab 6 Jahren	2-4 Spieler	Haba
Im Garten der Feen, Tip Toi Buch	Ab 7 Jahren	1 Spieler	Ravensburger
Jan und die Piraten, Tip Toi Buch	Ab 7 Jahren	1 Spieler	Ravensburger
Magors Lesezauber, Tip Toi Spiel	Ab 7 Jahren	1 Spieler	Ravensburger

## Rechnerisches Denken/ Zahlenbegriff/ Mengenerfassung

Meine ersten Zahlen, Tip Toi Buch	Ab 5 Jahren	1 Spieler	Ravensburger
Nikitin «Zahlentürme»	Ab 5 Jahren		Westermann
Zahlenraten, Der kleine Rabe Socke	Ab 6 Jahren	2-5 Spieler	Amigo
Der hungrige Zahlenroboter, Tip Toi Spiel	Ab 6 Jahren	1 Spieler	Ravensburger
Wer kennt die Uhr?	Ab 6 Jahren	1-4 Spieler	Ravensburger
Diverse Mini-LÜK und LÜK Hefte		1 Spieler	LÜK
Abenteuer auf dem Zahlenfluss	Ab 7 Jahren	1-4 Spieler	Ravensburger
Mein lustiges Einmaleins-Spiel	Ab 8 Jahren	2-5 Spieler	Ravensburger

## Kooperation

Darunter versteht man die Zusammenarbeit, gemeinsam ein Ziel erreichen.

Obstgarten	Ab 3 Jahren	1-8 Spieler	Haba
Speedy roll (Kinderspiel d. J. 2020)	Ab 4 Jahren	1-4 Spieler	Piatnik
Maskenball der Käfer (Kinderspiel d. J. 2002)	Ab 4 Jahren	2-6 Spieler	Selecta
Farm Rescue	Ab 4 Jahren	1-5 Spieler	Brain Games
Verfuxt	Ab 5 Jahren	2-4 Spieler	Game Factory
Wir sind die Roboter	Ab 5 Jahren	2-6 Spieler	NSV
Zauberei hoch drei	Ab 6 Jahren	2-6 Spieler	Pegasus
Unlock Kids	Ab 6 Jahren	1-4 Spieler	Space Cowboys
Wer war`s? (Kinderspiel d. J. 2008)	Ab 6 Jahren	2-4 Spieler	Ravensburger
Mysterium Kids (Kinderspiel d. J. 2023)	Ab 6 Jahren	2-6 Spieler	Libellud/Space Cowb.
Hanabi	Ab 8 Jahren	2-5 Spieler	Amigo
Just one (Spiel d. J. 2019)	Ab 8 Jahren	1-8 Spieler	Pegasus
Magic Maze	Ab 8 Jahren	1-5 Spieler	NSV
Team3 grün	Ab 8 Jahren	3-6 Spieler	Abacus
The Mind	Ab 8 Jahren	2-4 Spieler	NSV
Exit (verschiedene)	Ab 12 Jahren	1-4 Spieler	Kosmos
Adventure Games	Ab 12 Jahren	1-4 Spieler	Kosmos