

## Konzept „Spielen macht Schule“



### Übersicht der Spiele nach Schwerpunkt 1 (Fächer) und Schwerpunkt 2 (Soziales Miteinander)

<b>Schwerpunkt 1: Spiele, die den Fächern zugeordnet werden</b>			
<b>Sachunterricht</b> Standort: Forscherlabor	<b>Englisch</b> Standort: Englischfachraum	<b>Deutsch</b> Standort: Deutschfachraum	<b>Mathematik</b> Standort: Mathematikfachraum
<b>Brainbox – Rund um die Welt</b> <i>Die Welt, Kontinente Sj. 3/4</i>	<b>Wer ist es?</b> People, colours, bodyparts Sj. 3/4	<b>ABC-Insel</b> <i>Anlaute, Wortschatz, Buchstaben und Wörter verstehen Sj. 1</i>	<b>Lobo 77</b> <i>Kopfrechnen, Addition ab Sj. 2</i>
<b>Rund um den Verkehr</b> <i>Verkehrserziehung Sj. 1-4</i>	<b>Rush Hour</b> <i>Colours, prepositions Sj. 3/4</i>	<b>Scrabble Junior</b> <i>Grammatik, RS, Wortschatz ab Sj. 1</i>	<b>Unter Spannung</b> <i>Addition und Subtraktion ab Sj. 2</i>
<b>Experimentierkasten Easy Elektro</b> <i>Strom Sj. 3/4</i>	<b>Rory's Story Cubes</b> <i>Storytelling Sj. 3/4</i>	<b>Tick-Tack Bumm</b> <i>Wortfelder, beschreiben, Synonyme ab Sj. 2</i>	<b>6 nimmt</b> <i>Subtraktion ab Sj. 2</i>
<b>Gravi Trax</b> <i>Magnetismus Sj. 3/4</i>		<b>Tabu Junior</b> <i>Sprechen, erklären, beschreiben, Wortfelder, Wortschatzerweiterung ab Sj. 3</i>	<b>Rubik's Race</b> <i>Räumliches Denken, Logik, Muster ab Sj. 1</i>
<b>Pepper Mint und das Baumhaus Abenteuer</b> <i>Strom Sj. 3/4</i>		<b>Concept - Forderangebot!</b> <i>Beschreiben, kombinieren, übertragen (Bild-Wort), Wortfelder, kommunizieren ab Sj. 4</i>	<b>Rush Hour</b> <i>Planung, Logik, Strategie, räumliches Denken ab Sj. 2</i>
<b>Rinks &amp; Lechts</b> <i>Verkehrserziehung Sj. 1/2</i>		<b>Rory's Story Cubes</b> <i>Freies Schreiben, erzählen, Märchen, Einleitung/Hauptteil/Schluss ab Sj. 2</i>	<b>SET</b> <i>Form, Logik, Reaktion ab Sj. 3</i>
<b>Playmobil Burg</b> <i>Ritter &amp; Burgen Sj. 3</i>		<b>Wer ist es?</b> <i>Wortschatz, Personenbeschreibung, fragen-anworten (Kommunikation) Sj. 1 - 4</i>	<b>Prime-Climb – Forderangebot!</b> <i>Kombinieren, alle Grundrechenarten, Strategie, Logik Sj. 4</i>
<b>Playmobil Große Feuerwache</b> <i>Feuer Sj. 3</i>			

<b>Schwerpunkt 2: Spiele für das Soziale Miteinander -&gt; Standort: Regal vor der Superbude (Boxen to go)</b>		
<b>Cortex Challenge</b> (ab 3. Sj.) 2-6 Spieler	<b>Halli Galli</b> (ab 1. Sj.) 2-6 Spieler	Das verrückte Labyrinth (ab 2. Sj.) 2-4 Spieler
<b>Jenga</b> (ab 1. Sj.) 1-mehrere Spieler	<b>Mak'n break</b> (ab 3. Sj.) 2-5 Spieler	Domino Maze (ab 3. Sj.) 1-mehrere Spieler
<b>Dobble</b> (ab 1. Sj.) 2-8 Spieler	<b>Blokus</b> (ab 1. Sj.) 2-4 Spieler	Lama Express (ab 1. Klasse) 2-4 Spieler
<b>Phase 10</b> (ab 2. Sj.) 2-6 Spieler	<b>Risiko Junior</b> (ab 1. Sj.) 2-4 Spieler	UNO (ab 1. Klasse) 2-10 Spieler
<b>Activity Junior</b> (ab 2./3. Klasse) 4-12 Spieler	Elfer raus Junior (ab 1. Sj.) 2-6 Spieler	Monopoly Junior (ab 1. Sj.) 2-4 Spieler