

Farberkennung & Geschicklichkeit • colour recognition & dexterity

- **22301 Pingo Tour**
 Inhalt: 1 Holz-Spielbrett (370 x 370 x 10 mm)
 4 Pinguin Spielfiguren,
 40 Fische, 1 Würfel
Alter 4+, Mitspieler 2-4

Der Farb-/Symbolwürfel leitet die Pinguine über die Eisschollen und zeigt verschiedene Möglichkeiten, um an Fische zu gelangen. Es werden Fische hochgeworfen und es wird darum geknobbelt aber auch ein bisschen Glück bei den Pfeilen ist von Vorteil. Der Pinguin, der bei Erreichen der letzten Eisscholle die meisten Fische gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

contents:
 1 wooden game board (370 x 370 x 10 mm)
 4 penguin figures, 40 fish
 1 dice with colours/symbols
age 4+, players 2-4

The colour-and-symbol dice guides the penguins over the ice floes and shows different ways of getting fish. Fish are tossed up, a guessing game is played for them and a bit of luck at spinning the arrow helps too. The winner is the one whose penguin has managed to collect the most fish by the time the last ice floe is reached.



Form- & Farberkennung • shape- & colour recognition



- **22413 Arctica**
 Inhalt: 4 Puzzle in Iglu-Form (ca. 126 x 110 x 4 mm)
 4 Farbkarten, 1 Farbwürfel
Alter 4+, Mitspieler 2-4

contents: 4 igloo-shaped puzzle (approx. 126 x 110 x 4 mm)
 4 colour cards, 1 colour dice
age 4+, players 2-4

Durch unterschiedliche Spielvarianten, versuchen die Spieler mithilfe des Würfels die richtigen Puzzleteile zu bekommen und auf ihrer Vorlagekarte abzulegen. Wer als Erster seinen Iglu fertig hat, ist Gewinner des Spieles.

In various versions of the game the players throw a dice to try to get the right puzzle pieces to place in their template cards. The winner is the first to finish his igloo.

Geschicklichkeit, Hand-Augen-Koordination & Konzentration • skill, hand-eye-coordination & concentration



- **22384 Pomela**
 Inhalt: 1 Apfelbaum aus Holz (235 x 185 x 3,5 mm)
 2 Obstpflücker, 10 Holzäpfel
 30 Gewinnpunkte
 1 Sanduhr, 1 Korb,
Alter 4+, Mitspieler 1+

contents: 1 apple tree (220 x 185 x 3,5 mm)
 2 fruit pickers, 10 apples
 30 winning tokens (jam jars)
 1 sand glass, 1 basket
age 4+, players 1+

Die Spieler nehmen die Apfelpflücker in eine oder beide Hände, je nach dem ob sie allein oder paarweise spielen. Während die Sanduhr läuft, versuchen sie so viele Äpfel wie möglich in das Körbchen zu balancieren. Dafür erhalten sie Marmeladengläser und wer davon die meisten hat, gewinnt das Spiel.

The players are taking one or two fruit pickers in their hands, depending on playing alone or in pairs. While the sand glass is running, they try to balance as many apples as possible into the basket. Therefore they receive jam jars and the player with the most jam jars wins the game.



Farberkennung, Merkfähigkeit & Beobachtung • colour recognition, retentivity & observation



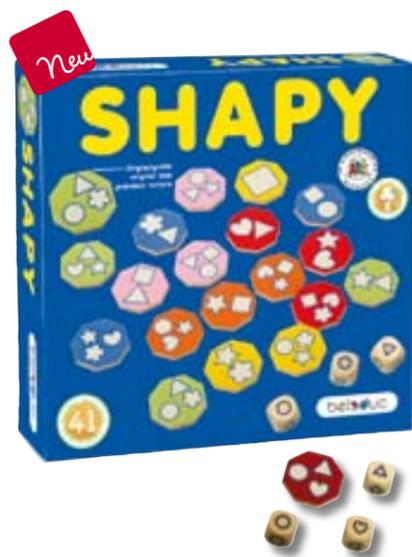
- **22386 Duckys**
 Inhalt: 1 Holz-Spielbrett (300 x 300 x 10 mm)
 26 Entchen, 1 Farbwürfel
Alter 4+, Mitspieler 2-4

contents:
 1 wooden game board (300 x 300 x 10 mm)
 26 ducklings,
 1 coloured dice
age 4+, players 2-4

Die Spieler würfeln und heben jeweils ein Entchen auf der Insel an. Entspricht die Farbe darunter, der des Würfels, dürfen sie es in ihr Nest setzen. Ist die Farbe falsch, wird das Entchen auf die Insel zurückgesetzt. Durch drehen der Insel nach jedem Spielzug, erhöht sich der Schwierigkeitsgrad.

The players are rolling the dice and lift up one duckling on the island. If the coloured dot underneath matches the colour of the dice, they place it in their nests. If the dot is another colour, the duckling is replaced on the island. The level of difficulty raises, when the island is turned after every player has taken his turn.

Spiele - games



Konzentration & schnelle Reaktion • concentration & fast reflexes



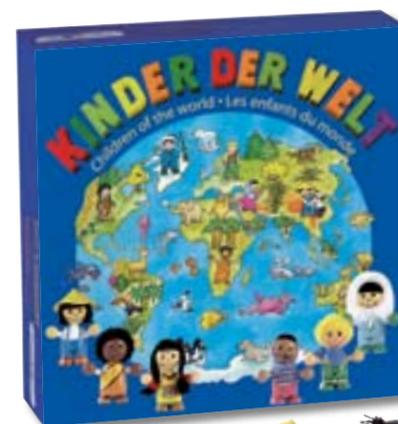
• 22414 Shapy
 Inhalt: 41 Holzplättchen (35 mm ø), 3 Würfel, 1 Unterlage aus Stoff (450 mm ø)
Alter 4-99, Mitspieler 1-8

contents: 41 coloured wooden tiles (35 mm ø)
 3 dice with shapes, 1 cloth board (450 mm ø)
age 4-99, players 1-8

Die Mitspieler würfeln mit den drei Würfeln gleichzeitig und suchen alle gemeinsam das entsprechende Plättchen mit den gleichen darauf abgebildeten Formen. Unterschiedliche Varianten bieten Abwechslung und sogar ältere Kinder und Erwachsene haben viel Spaß mit Shapy.

The players throw the three dice at one time and everyone looks together for the tile with the same shapes as those that come up on the dice. Different versions offer variety so that even older children and adults can have a lot of fun with Shapy.

Spiele - games



andere Kulturen & kooperatives Spiel • other cultures & cooperative playing



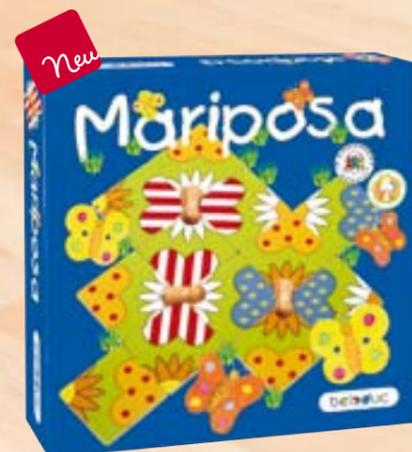
• 22357 „Kinder der Welt“
 Inhalt: 1 Holz-Spielplan (370 x 370 x 10 mm), 6 Holzpüppchen, 30 Postkarten, 1 Symbolwürfel,
Alter 5-8, Spieler 2-6

„Children of the world“
 contents: 1 wooden game board (370 x 370 x 10 mm), 6 wooden figures, 30 postcards
 1 dice with symbols,
age 5-8, players 2-6

Sechs unterschiedliche Kinderfiguren umrunden das Spielfeld und wenn sie sich treffen, übergeben sie ein Geschenk in Form einer Karte. Die Karten zeigen etwas Charakteristisches aus dem jeweiligen Land. Wer als Erster seine fünf „Geschenke“ weitergeben konnte, ist Gewinner des Spieles.

Six different child figures are going around the playing board and when they meet each other they give a present card to each other. The present cards are showing something typical of the respective country, where they come from. The first player to distribute his five presents, is the winner.

Farberkennung, Beobachtungsgabe & Kombinationsvermögen • colour recognition, observation & combination



• 22412 Mariposa
 Inhalt:
 36 Bildkarten (50 x 50 x 4 mm)
 16 Schmetterlingskörper
Alter 5+
Mitspieler 1-4

contents:
 36 picture tiles (50 x 50 x 4 mm)
 16 butterfly bodies
age 5+
players 1-4

Die Spieler erhalten Schmetterlingskörper, welche sie auf fertig gestellte Schmetterlinge legen dürfen, sobald sie Karten mit den passenden Flügeln und Blumen richtig angelegt haben. Wer als Erster vier Schmetterlinge komplettieren konnte, hat das Spiel gewonnen.

The players are given butterfly bodies, which they may place on finished butterflies as soon as they have laid down the cards with the right wings and flowers. The winner is the first to complete four butterflies.



Farberkennung • colour recognition

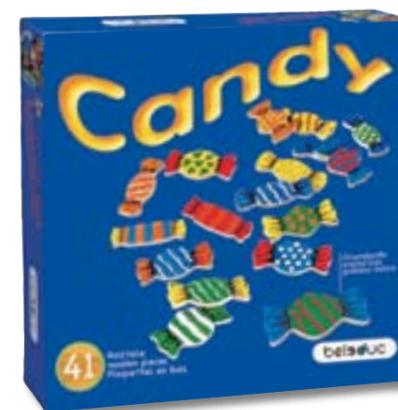


• 22370 Goldener Apfel
 Inhalt: 1 Holz-Spielbrett (370 x 370 x 8 mm), 4 Reiter, 4 Pferde, 1 goldener Apfel, 1 Stoffbeutel, 1 Farbwürfel,
Alter 3+, Mitspieler 2-4

The Golden Apple
 contents: 1 wooden game board (370 x 370 x 8 mm), 4 rider, 4 horses, 1 golden apple, 1 cottonbag, 1 coloured dice,
age 3+, players 2-4

Je nach gewürfelter Farbe bewegen die Spieler ihre Reiter vom Haus über die bunten Felder zur Weide. Sie besteigen die Pferde und gehen den Weg entlang zum goldenen Apfel. Der Erste auf der Spitze des Berges gewinnt den goldenen Apfel.

According to the colour thrown, the players move their riders from the cottage along the coloured fields to the meadow. They mount their horses and set off on the route along to the golden apple. The first on the top of the hill is the winner of the golden apple.



Beobachtungsgabe & Farberkennung • observation & colour recognition



• 22408 Candy
 Inhalt: 41 Bonbons aus Holz (70 x 25 mm)
 1 Spielplan aus Stoff (450 mm ø) 3 Farbwürfel
Alter 4-99, Mitspieler 1-8

contents: 41 coloured wooden sweets (70 x 25 mm)
 1 cloth with the game layout (450 mm ø) 3 colour dices
age 4-99, players 1-8

Einundvierzig Bonbons liegen bunt durcheinander auf der Unterlage. Die Spieler würfeln mit drei Farbwürfeln und je nach dem, welche Kombination erscheint, muss das dazu passende Bonbon gefunden werden. Drei unterschiedliche Spielmöglichkeiten legen fest, wer das Spiel gewinnt.

41 sweets are laying mixed up on the pad. The players throw three colour dice and need to find the sweet with the right combination of colours that is shown on the dice. There are three different ways to play and win the game.

Spiele - games



New



23654 Oops!

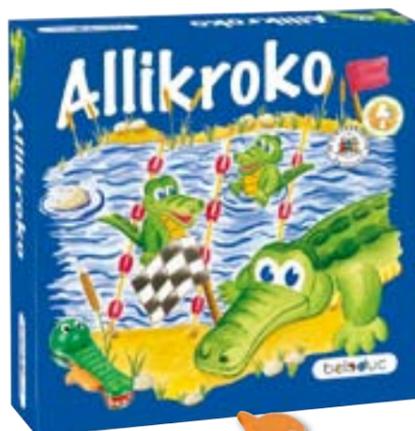
Inhalt:
1 Spielbrett (500 x 500 x 12 mm)
12 Spielfiguren (Ø 30mm x H 60mm)
1 Würfel, **Alter 3+, Mitspieler 1-4**

Die besonders große Ausführung, mit Vertiefungen für einen sicheren Stand und die soliden Spielfiguren sind nicht nur bestens geeignet für kleine Kinderhände sondern ermöglichen auch körperlich eingeschränkten Erwachsenen ungetrübten Spielspaß.

Oops!

contents:
1 game board (500 x 500 x 12 mm)
12 figures (Ø 30mm x H 60mm), 1 die
age: 3+, number of players 1-4

The particularly large version with solid figures and recesses to keep the figures steady is not only ideal for small children's hands but also allow adults with physical limitations to play with perfect ease and fun.



Geschicklichkeit & Hand-Augenkoordination • skill & hand-eye-coordination



Die Spieler nehmen die Box in beide Hände und balancieren das Krokodil und die Fische über die Wasseroberfläche. Sobald das Krokodil in den Strudel gerät und dabei das Maul schließt, zählen die Fische, die darunter gefangen wurden. Wer mit dem kleinen Krokodil als Erster oben auf der Punkteleiste ankommt, ist Gewinner des Spieles.

Each player picks up the box with his two hands and moves the crocodile and the fish over the water surface. As soon as the crocodile gets into the whirlpool and closes his mouth, the fish underneath are caught. The winner is the one whose small crocodile reaches the top of the point-scoring card.

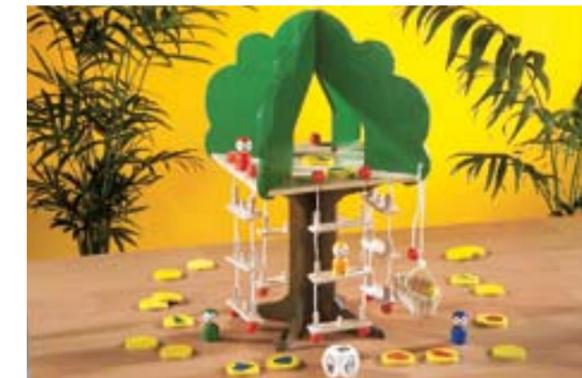
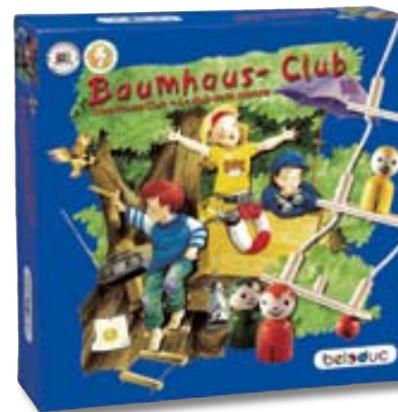
• 22399 Allikroko

(220 x 220 x 50 mm)
Inhalt: 1 Allikroko Spielfigur
12 Holzfische,
4 Krokodilspielsteine
1 Punktekarte
Alter 3+, Mitspieler 1-4

contents: 1 Allikroko figure,
12 wooden fish
4 crocodile playing pieces
1 point-scoring card
age 3 +, players 1-4

Spiele - games

Erinnerungsvermögen & Beobachtung • capacity of remembering & power of observation



22367 Baumhaus-Club

(240 x 240 x 320 mm)
Inhalt: 1 Baumhaus aus Holz,
4 Holzfiguren, 20 Holzscheiben,
1 Stoffbeutel, 1 Symbolwürfel
Alter 5+, Mitspieler 2-4

Tree House Club
(240 x 240 x 320 mm)
contents: 1 tree house,
20 wooden disks, 4 wooden
figures, 1 cotton bag,
1 dice with symbols
age 5+, players 2-4

Zunächst müssen die passenden Motivplättchen zu den Spielfiguren gefunden werden, um diese dann per Symbolwürfel in das Baumhaus bringen zu können. Dazu bewegen die Spieler die Figuren auf der Leiter nach oben und können dabei symbolisch die Plättchen mitnehmen. Hat ein Spieler alle seine fünf Motivplättchen im Baumhaus, ist er Gewinner des Spieles.

Firstly, all players need to find the motif chips that correspond to their playing figures in order to take them, by assistance of a symbol dice, up into the tree house. Therefore the figures climb up the rope ladder and place the motif chips in the tree house. The first, to place his five chips upstairs, is winner of the game.

Farberkennung & Farbenlehre • colour & pattern recognition



blau + rot = lila
blue + red = purple

• 22392 Schmetti Coloretti

Inhalt: 4 Schmetterlinge
(je 64 x 75 mm)
24 Schmetterlingsflügel
18 Schmetterlingskarten
1 Farb- und Musterwürfel
Alter 4+, Mitspieler 2-4

contents: 4 butterflies
(each 64 x 75 mm)
24 pairs of butterfly wings
18 butterfly cards
1 dice with colours and pattern, **age 4+, players 2-4**

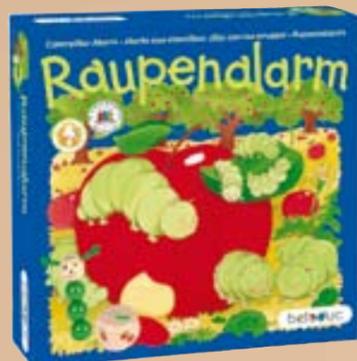
Die Spieler ziehen Karten und versuchen den abgebildeten Schmetterling mithilfe der Flügelfolien zusammenzustellen. Dazu wird gewürfelt und der passende Flügel auf den Holzschmetterling gesteckt. Das Spiel vermittelt erste Kenntnisse der Farbenlehre, denn die Mischfarben ergeben sich aus zwei unterschiedlichen Farbfolien.

The players are pulling cards and try to collect the shown butterfly, by assistance of the wings out of foil. Therefore they roll the dice and stick the correct wings onto the wooden butterfly. The game conveys first knowledge of chromatics because the mixed colours are the result of two different colour foils.



Spiele - games

Zahlen, Mengen, Teamgeist & Formerkennung
 perception of numbers, quantities, shape recognition & team spirit



• **22394 Raupenalarm**
 Inhalt: 1 Holz-Spielbrett (370 x 340 x 8 mm)
 5 Raupen, 1 Folie, 28 Puzzle Teile
 28 Karten, 1 Würfel, **Alter 4+**,
Mitspieler ab 2

Caterpillar Alarm
 contents: 1 wooden game board
 (370 x 340 x 8 mm)
 5 caterpillars, 1 printed sheet,
 28 jigsaw pieces, 28 cards
 1 dice, **age 4+**, **players 2+**

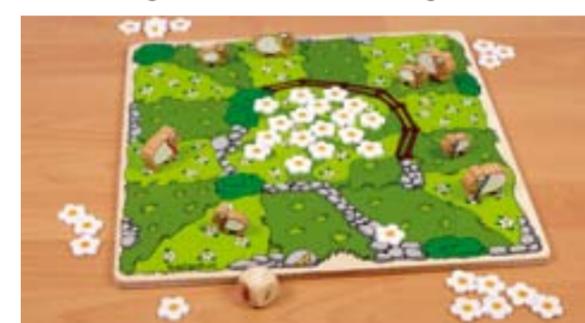
Die Spieler würfeln und ziehen so viele Karten, wie der Würfel zeigt. Danach müssen sie die dazu passenden Puzzleleile finden, um sie in den Apfel einzulegen. Erscheint auf dem Würfel eine Raupe, wird eine der Holzraupen auf den Apfel gesteckt. Die Spieler versuchen gemeinsam das Puzzle fertig zustellen, bevor alle Raupen auf dem Apfel sitzen.

The players roll the dice and take as many cards as shown on the dice. Thereafter they have to find the corresponding jigsaw pieces to put them into the big apple. If a caterpillar turns up on the dice, one of the wooden caterpillars is placed on the apple. The players collectively try to finish the apple before all caterpillars have taken their places in the apple.



Spiele - games

Farberkennung & erstes Zählen • colour recognition & first counting



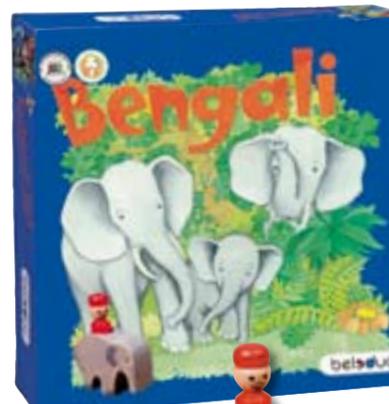
• **22389 Daisy Racy**
 Inhalt: 1 Holz-Spielbrett (370 x 370 x 10 mm)
 4 Mutterschafe, 4 Lämmer
 1 Symbolwürfel
 35 Gänseblümchen
Alter 3+, Mitspieler 2-4

contents: 1 wooden game board (370 x 370 x 10 mm)
 4 mother sheep
 4 lambs, 1 dice with symbols
 35 flowers, **age 3+**, **players 2-4**

Die Spieler würfeln mit dem Symbolwürfel und gehen mit je einem Lamm und einem Mutterschaf zur Wiese in der Mitte des Spielbrettes. Immer wenn ein Lamm seiner Mama auf dasselbe Feld folgt, erhält der Spieler dafür eine Blume. Aufgepasst, denn Gewinner ist nicht derjenige, der seine Schafe als Erster auf die Wiese bringt, sondern derjenige, der bis dahin die meisten Blumen sammeln konnte.

After rolling the symbol dice the players are going, each with a lamb and a mother sheep to the meadow in the middle of the game board. If a lamb follows its mother sheep on the same field, the players are always given a flower. Pay attention, because the winner is not the first to arrive on the meadow but the player to collect the most flowers.

Strategie, Zählen & Rechnen • strategy, counting & calculation

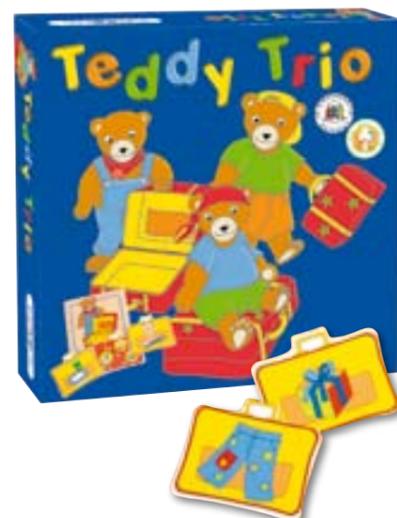


• **22388 Bengali**
 Inhalt: 1 Holz-Spielbrett (370 x 370 x 10 mm)
 4 Elefantenpfeiler
 4 Holzelefanten
 60 Holzstäbchen
Alter 5+, Mitspieler 2-4

contents: 1 wooden game board (370 x 370 x 10 mm)
 4 elephant keepers
 4 wooden elephants
 60 wooden rods
age 5+, **players 2-4**

Die Spieler erhalten durch Drehen des Zeigers, nach und nach Stäbchen, um ein Gehege zu bauen. Sobald sie fertig sind, drehen sie den Zeiger erneut und springen auf einen Elefanten, um mit ihm den kürzesten Weg zu ihrem Gehege zu gehen, denn nur wer als Erster ankommt ist Gewinner des Spieles.

By turning the pointer, the players are given little wooden rods to build up the enclosures. As quickly as they finished their enclosures, they are spinning the pointer again and jump up on an elephant to go the beeline route to their enclosures because only the first to arrive will be the winner of the game.



Aufmerksamkeit, Erinnerung & Merkfähigkeit • concentration, memory & ability to notice details

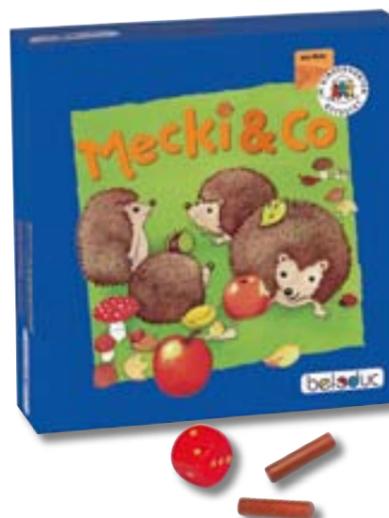


• **22398 Teddy Trio**
 (1 Karte 100 x 100 x 4 mm)
 Inhalt: 3 Holz-Bärenkarten
 27 Kofferkarten, 1 Farbwürfel
Alter 4+, Mitspieler 2-4

(one card 100 x 100 x 4 mm)
 contents: 3 wooden bear cards
 27 suitcase cards, 1 colour dice
age: 4+, players: 2-4

Die Spieler würfeln und nennen eines der drei abgebildeten Geschenke, auf dem obersten Koffer des farblich passenden Bären. Befindet sich die Abbildung dieses Geschenkes auf der Rückseite der Kofferkarte, darf sie behalten werden. Wenn nicht, wird sie zurückgelegt. Wer am Ende den höchsten Kofferstapel besitzt, gewinnt das Spiel.

The players throw the dice and name one of the three illustrated presents on the top suitcase of the bear with the matching colour. If the illustration of the named present is on the back of the suitcase card, the card may be kept. If not, it must be put back. The winner is the one with the highest suitcase stack at the end.



Erstes Zählen & Feinmotorik • first counting & fine motor skill



• **22355 Mecki & Co**
 Inhalt:
 120 Stacheln, 1 Körbchen
 1 Würfel (1-3), 1 Würfel (1-6)
 1 Holz-Spielbrett
 (370 x 370 x 10 mm)
Alter 4+, Mitspieler 2-4

Mecki & Co
 contents:
 120 spines, 1 basket,
 1 dice (1-3), 1 dice (1-6),
 1 wooden game board
 (370 x 370 x 10 mm)
age 4+, players 2-4

Die Spieler füllen ihre Igel mit Stacheln, indem sie mit dem 3er oder 6er Würfel spielen. Der Spieler, dessen Igel als Erster alle 30 Stacheln auf seinem Rücken hat, gewinnt das Spiel.

The players are filling their hedgehogs with spines, by rolling the dice of 3 or 6 dots. The player, whose hedgehog is the first to have all 30 spines on his back, is winner of the game.

Spiele - games

Kreativität, Kommunikation & Sprachentwicklung • creativity, communication & language development.



• **22393 Imita**
 Inhalt: 1 Holz-Spielbrett (370 x 370 x 10 mm)
 6 Spielfiguren, 1 Farbwürfel
Alter 4+, Mitspieler 2-6

contents: 1 wooden game board (370 x 370 x 10 mm)
 6 playing figures, 1 colour dice
age 4+, players 2-6

Die Spieler würfeln und stellen ihre Spielfiguren auf das nächstliegende Feld der gewürfelten Farbe. Nun haben sie verschiedene Möglichkeiten, die Zeichnung auf dem Feld zu erklären. Sie können pantomimisch darstellen, einen Laut nachahmen oder die Zeichnung erklären, ohne den Namen zu nennen. Wer als Erster am Ziel ist, hat gewonnen.

The players throw the dice and place their figures on the first space with the colour shown on the dice. Now they have various options to explain the illustration to the other players. They can mime it, imitate the sound or explain the illustration without calling it by name. The first one to reach the goal wins the game.

Hand-Augenkoordination, optische Wahrnehmung & Geschicklichkeit • hand-eye-coordination, visual perception & skill



• **22395 Schnecken Grand Prix**
 Inhalt: 1 Startlinie mit grüner Flagge, 1 Ziellinie mit roter Flagge, 4 Schnecken aus Holz (je 65 x 55 x 20 mm), 4 Spielsteine
Alter 4+, Mitspieler 2-4

Snail-Grand Prix
 contents: 1 starting line with green flag
 1 finishing line with red flag
 4 wooden snails (each 65 x 55 x 20 mm), 4 playing pieces, **age 4+, players 2-4**

Die Spieler bewegen die Schnecken von der Start zur Ziellinie mithilfe magnetischer Spielsteine. Die Spielsteine stoßen die ebenfalls magnetischen Schnecken ab und bewegen sie dadurch vorwärts. Der Erste, der mit seiner Schnecke die Ziellinie erreicht, ist Gewinner des Spiels.

The players move the snails from the starting line to the finishing line by assistance of magnetic playing pieces. The pieces repel the magnetic snails and move them forwards. The first to reach the finishing line with his snail is winner of the game.

Spiele - games

Farb- und Formerkennung, Geschicklichkeit & Reaktionsvermögen • colour and shape recognition, skill & capacity of reaction



• **22391 Rondo Vario**
 Inhalt: 4 Raupen
 42 Holzformen
 1 Farbwürfel
 1 Symbolwürfel
Alter 3+, Mitspieler 1-4

contents: 4 caterpillars
 42 wooden shapes,
 1 colour dice,
 1 symbol dice,
age 3+, players 1-4

Die Spieler müssen aus unterschiedlichen Holzformen in verschiedenen Farben die Richtigen herausfinden und auf ihre Raupe fädeln. Die beiden Würfel geben vor, welche Farbe und Form gefunden werden muss. Wer als Erster sechs Formen auf seine Raupe fädeln konnte, gewinnt das Spiel.

The players have to find out the correct combination of colour and shape among different wooden pieces. The two dice are showing which shape and which colour the player needs to find to thread it on his caterpillar. The first who could put six wooden pieces on his caterpillar, wins the game.

Reaktion & Beobachtung • reaction & observation



• **22390 Brumm Summsel**
 Inhalt: 25 Holzblumen
 5 Holzblumenhalter
 1 Spielfigur Hummel
 1 Drehzeiger, 20 Bildkarten
Alter 4+, Mitspieler 2-6

contents: 25 wooden flowers, 5 flower holders
 1 bumblebee figure
 1 rotating pointer
 20 picture cards
age 4+, players 2-6

Die Spieler drehen den Zeiger, fliegen mit der Hummel auf den farblich passenden Blumenstrauß und suchen danach alle gleichzeitig drei Karten die eine Hummel auf dieser farbigen Blüte zeigen. Wer zuerst drei Karten hat, ruft "BrummSummsel" und erhält dafür eine der Blüten des Straußes. Wer drei Blüten sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

The players turn the pointer, fly with the bumblebee to the corresponding coloured bunch of flowers. All players are looking at the same time for three cards that show the bumblebee on a flower in the same colour as the bunch of flowers. The first, who got three cards shout out "BrummSummsel" and is given one of the flowers from the bunch of flowers. The first player, who collected 3 flowers, is winner of the game.

Farberkennung & strategisches Denken • colour recognition & strategic thinking



• **22387 Hiwataka**
 Inhalt: 1 Holz-Spielbrett (370 x 370 x 10 mm)
 4 Indianerboote,
 4 Indianerkinder, 1 Würfel,
 32 Motivplättchen
Alter 4+, Mitspieler 2-4

contents: 1 wooden game board (370 x 370 x 10 mm)
 4 Indian boats,
 4 Indian children
 1 dice, 32 motive chips
age 4+, players 2-4

Die Spieler haben verschiedene Waren an Bord ihrer Kanus, um diese an den Marktständen gegen Lebensmittel einzutauschen. Durch Würfeln der richtigen Punktzahl werden die Marktstände angesteuert und nur wer als Erster mit vier verschiedenen Lebensmitteln in der Lagune eintrifft, ist Gewinner des Spiels.

The players carry different goods on board of their canoes to exchange for food at the market stands along the banks of the river. By getting the exact number of dots, the canoes can navigate to the market stands. Only the first to arrive in the lagoon with four different chips of food is winner of the game.

Spiele - games

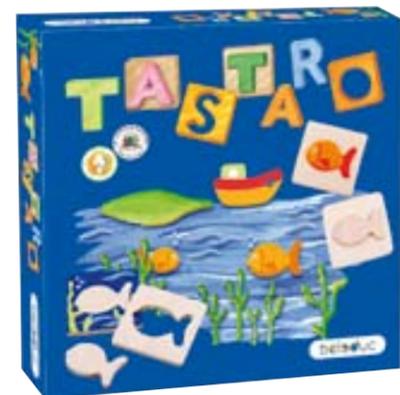
Zeitverständnis & Beobachtungsgabe • time understanding & observation

• 22397 Spiel- und Lernuhr

(300 mm Ø) Inhalt: 1 Holz-Spielbrett 1 Holz-Ständer 12 Puzzleteile, beidseitig bedruckt 4 Spielfiguren 36 Spielkarten 1 Farbwürfel 1 Punktwürfel Alter 5+, Mitspieler 2-4	Learning – and Playing clock (300 Ø) contents: 1 wooden game board 1 wooden stand 12 jigsaw pieces 4 playing figures 36 playing cards 1 dice with colours 1 dice with dots age 5+, players 2-4
---	--

Die Lernuhr bietet verschiedene Möglichkeiten für einen spielerischen Umgang mit der Zeit. Als Puzzle für die Kleinsten zur Förderung von Zahlen- und Mengenverständnis oder als Spiel, bei dem erste Grundlagen zum Erkennen der Uhrzeit vermittelt werden. Des Weiteren bieten die Puzzleteile eine Rechenhilfe. Durch die Höhe der einzelnen Teile lassen sich Summen ermitteln, z. B. Puzzleteil 2 auf Puzzleteil 3 gestapelt, hat die gleiche Höhe wie Puzzleteil 5.

The learning clock offers different possibilities for playing with time. It can be used as a jigsaw for very small children to promote an understanding of numbers and quantities or as a game that imparts the basics of telling the time. Furthermore the puzzle pieces help children to learn to calculate. It is possible to calculate the sum of two numbers by the height of the single puzzle pieces.
For example: piece no. 5 has the same height as piece no. 2 and no. 3 stacked on each other.



Visuelle & taktile Formerkennung • Visual and tactile shape recognition

• 22396 Tastaro

Inhalt: 8 Holzmotive
32 Karten aus Holz
(45 x 45 x 4 mm)
3 farbige Baumwollbeutel
Alter 4+, Mitspieler 1-5

contents:
8 wooden shapes
32 wooden cards
(45 x 45 x 4 mm)
3 cotton pouches
age 4+, players 1-5



Das edukative Zuordnungsspiel zur Förderung der visuellen und taktilen Formerkennung, sowie des Erinnerungsvermögens. Unterschiedliche Spielmöglichkeiten und Schwierigkeitsgrade sprechen verschiedene Altersklassen an und ermöglichen eine spielerische Lernsteigerung.

The educational matching game, that helps promote visual and tactile shape recognition, while boosting memory skills at the same time. Different options of play and levels of difficulty mean that Tastaro is suitable for various different age groups and accelerates the learning curve in a fun way.



Spiele - games

Geschicklichkeit & Strategie • strategy & skill

23617 Quadrio

Inhalt: 1 Holz-Spielbrett (400 x 400 x 10 mm)
36 Würfel aus Kunststoff, 4 Saugheber,
1 Würfel, Alter 4-99, Mitspieler 2-4

contents: 1 wooden playing board
(400 x 400 x 10 mm) 36 plastic cubes,
4 suction lifters, 1 dice,
age 4-99, players 2 or 4

Ein lustiges Geschicklichkeitsspiel in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen. Die bunten Würfel sind auch als Bauklötze zum freien Spielen zu verwenden.

A funny game of skill with different levels of difficulty. The brightly coloured cubes can also be used as building bricks in creative play.



22364 Angelfieber

Inhalt: 4 Angeln, 4 Angelständer, 12 Fische
Ein kniffliger Geschicklichkeitsspaß für drinnen und draußen! Freies Spiel, das sowohl nach Anleitung, aber auch ohne gespielt werden kann.

Alter 4+, Mitspieler 1-4
(Box: 400 x 120 x 120 mm)

Angling Fever
contents: 4 angling rods, 4 angling stands, 12 fish
A fun but tricky game of skill. Can be played indoors or outdoors! Free play, you can play this game according to the rules or you play it your own way.
age 4+, players 1-4

Strategie & Beobachtungsgabe • strategy & power of observation



22409 Familie Kunterbunt
Inhalt: 4 Püppchen (2 x 60 mm/
2 x 40 mm), 24 Pappkarten,
Alter 4+, Mitspieler 2-4

Die Spieler erhalten gleich viele Karten, die erfüllt werden müssen, indem sie die vier Figuren so versetzen, dass sie der Reihenfolge auf der Karte entsprechen. Wer als Erster alle seine Karten erfüllt hat, ist Gewinner des Spieles.



The Higgledy-Piggledy Family
contents: 4 wooden figures (2 x 60 mm/2 x 40 mm), 24 playing cards
age 4+, players 2-4

The players are given the same number of cards and need to fulfil them by placing the four figures in the order according to their cards. The winner is the first to fulfil all his cards.

Geschicklichkeit & Fantasie fördern • skill & imagination



22383 Martello
Inhalt: 2 Korkplatten
(290 x 208 x 9 mm)
73 Holzlegeplättchen,
2 Holzhämmer, 100 Nägel
Alter 4+, Mitspieler 1+

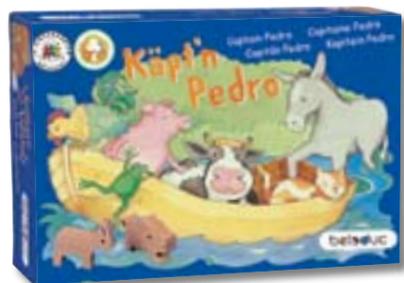
Mit etwas Geschick und Fantasie können aus unterschiedlichen Formen aus Holz die buntesten Bilder entstehen. Mit Holzhammer und Nägeln werden die Formen auf die Korkplatten genagelt.
With a bit of skill and imagination you can form the many different wooden shapes into brightly coloured pictures. Use the wooden hammer and nails to affix the shapes to the cork plates.



contents: 2 cork boards
(290 x 208 x 9 mm)
73 wooden shapes,
2 wooden hammers
100 nails, age 4+, players 1+

Spiele - games

Geschicklichkeit & Feinmotorik • skill & fine motor skill



22410 Käpt'n Pedro

Inhalt: 4 Boote, 24 Holztiere, 1 Würfel, Alter 4+, Mitspieler 2-4

Die Spieler verteilen ihre Holztiere auf den Booten, indem sie mit dem Farbwürfel würfeln. Wer als Erster alle seine sechs Tiere auf die Boote bringen konnte, ist Gewinner des Spieles.

Captain Pedro contents: 4 boats, 24 wooden animals, 1 coloured dice, age 4+, players 2-4

The players distribute their wooden animals on the boats by using the colour dice. The first to place all his animals on the boats is the winner of the game.



Strategisches Denken & kooperatives Spielen • strategic thinking & team mind

• 22385 Castello del Drago

Inhalt: 8 Burgelemente (1 Element 65 x 6 x 45 mm), 16 Ritterspielsteine, 1 Brücke, 1 Symbolwürfel, 1 Punktwürfel, 6 Drachenspielsteine, 1 Kugel, Alter 5+, Mitsp. 1-4

contents: 8 castle elements (1 element 65 x 6 x 45 mm), 16 knight game pieces, 1 bridge, 1 symbol die, 1 dot die, 6 dragon game pcs., 1 ball, age 5+, players 1-4



Ritterpaare bilden sich sobald zwei Ritterfiguren gleicher Farbe auf einem Burgelement stehen. Drachen werden immer dann vor die Abrollschiene gestellt, wenn der Drache gewürfelt wird. Sechs Ritterpaare schaffen es mit der Kugel die Drachen umzuwerfen. Stehen dort aber schneller sechs Drachen, haben die Ritter verloren.

As soon as two knight of the same colour meet each other they are building a pair. If the dragon appears on the dice, one of the dragon game pieces will be placed in front of the ramp. Sixth pair of knights are able to roll the ball to knock over the dragons. If there are faster six dragons in position the knights lost the game.

Spiele - games

Beobachtung & Zuordnung • power of observation & assignment



22351 Multispiel

Inhalt: 1 Holz-Spielbrett (370 x 370 x 8 mm), 16 Spielfiguren (4 versch. Farben), 1 Sonderwürfel, Alter 3+, Mitspieler 2-4

Multigame contents: 1 wooden game board (370 x 370 x 8 mm), 16 counters (4 different colours), 1 special dice, age 3+, players 2-4



Der große Symbolwürfel zeigt kindgerechte Objekte und gibt den Weg über das Spielbrett vor. Wer seine vier Spielfiguren als Erster ins Ziel bringt, ist Gewinner des Spieles.

bolwürfel zeigt kindgerechte Objekte und gibt den Weg über das Spielbrett vor. Wer als Erster ins Ziel bringt, ist Gewinner des Spieles.

The big symbol dice shows child oriented objects and leads along the game board. The first, who could take his four figures to their destination, is winner of the game.

Farberkennung • colour recognition



22335 Rot gewinnt

1 Holzbox mit Deckel, 50 rote Holzstäbchen, 1 Farbwürfel, Alter 4+, Mitspieler: 1-... (box: 100 x 77 x 100 mm)

Red wins, 1 wooden box with lid, 50 red wooden sticks, 1 colour dice, age 4+, players: 1-... (box: 100 x 77 x 100 mm)



40647 PISA (130 x 100 x 30 mm)

Farberkennung & Feinmotorik • realization of colours & fine-motor-skill



22266

Wir bauen einen Turm

Inhalt: 12 Holzspielplättchen, 1 Farbwürfel, 48 farbige Turmbau-Spielsteine, 1 Holzbox mit Schiebedeckel, Alter 3+, Mitspieler 2-4



Let's Build a Tower contents: 12 wooden squares, 1 colour dice, 48 coloured building pegs, 1 wooden box with movable lid, age 3+, players 2-4

Spiele - games

Geschicklichkeit, Kreativität & Fantasie fördern • be good for skill, creativity & imagination



23620 Bambula

Inhalt:
600 Bambussticks (95 x 25 x 5 mm)
in 10 unterschiedlichen Farben.
Aufbewahrung
in Holzbox (300 x 295 x 240 mm).

Das Spiel zur Förderung der Kreativität. Die Bambussticks bieten unendlich viele Möglichkeiten - stapeln, bauen, zählen oder richtige Kunstwerke legen. Mit Geschicklichkeit, Kreativität und Fantasie kann jeder Mitspieler ein Künstler sein.

contents:
600 bamboo sticks (95 x 25 x 5 mm)
in 10 different colours. Keep in a
wooden box (300 x 295 x 240 mm).

The game that promotes creativity. The 600 bamboo sticks offer no end of opportunities. Stacking, building, counting or real works of art. Every player can become an artist with a bit of skill, creativity and imagination.



Spiele - games

Ein kooperatives Spiel, zur Förderung von Geschicklichkeit, Reaktionsvermögen und Teamgeist.
A cooperative game to encourage dexterity, quick reactions and team spirit.



23650 Loupo

Inhalt: 1 Holz-Spielbrett mit Seilen beidseitig bespielbar (430 Ø x 40 mm)
mit 2 Schwierigkeitsgraden, 2 Glaskugeln, 2 Holzkugeln, 2 Metallkugeln
Alter 4+, Mitspieler 2 oder 4

contents: 1 wooden board with cords, both sides can be used (430 Ø x 40 mm)
with 2 degrees of difficulty, 2 glass balls, 2 wooden balls, 2 metal balls
age 4+, players 2 or 4



30224 Rhythmuskugeln: Schlange

Inhalt: 1 Holzplatte (300 x 300 x 18 mm)
1 Aufsatzstab, 1 Glaskugel
1 Holzkugel, Alter 4+, Mitspieler 1+

Das psycho-motorische Spiel dient der Feinmotorik, der Geschicklichkeit und der Koordination des kinetischen Sinnes und der visuellen Wahrnehmung. Der vom Spieler gesteuerte rhythmische Kugellauf fördert Ruhe, entspannte Konzentration und ein sicheres Körper-Raumgefühl.

Konzentration & Geschicklichkeit

Rhythm Marbles: Snake
contents: 1 wooden board (300 x 300 x 18 mm)
1 wooden stick, 1 glass ball, 1 wooden ball, age 4+, players 1

The psychomotor game enhances fine motor skills, dexterity and coordination of the kinetic senses and the visual perception. The rhythmic movement of the balls is controlled by the player and promotes calmness, relaxed concentration and a sure sense of body and space. **concentration & skill**



22374 Bamboo Art

(36 Stück) (Box 300 x 240 x 100 mm)
Das Spiel mit Möglichkeiten! Einfach und doch unendlich vielseitig vom Vergleichen und Sortieren bis hin zum anspruchsvollen Gestalten von Flächen und Gebilden. Geschicklichkeit, Ausdauer, Fantasie und Kreativität fördern.

Geschicklichkeit, Ausdauer, Fantasie & Kreativität • skill, endurance, phantasy & creativity

Bamboo Art (36 pieces) (Box 300 x 240 x 100 mm)
The game of possibilities! Simple but can be used for infinite versatile activities from comparing and sorting to the complex creation of surfaces and structures. (Box 300 x 240 x 100 mm)

23616 Super "8"

(310 x 175 x 12 mm) Bei diesem Balancier-Kugelspiel wird nicht nur die Geschicklichkeit trainiert sondern auch das Zusammenspiel beider Gehirnhälften.

This balancing ball game not only develops dexterity but also the interaction of both sides of the brain, which has a positive effect on concentration and emotional wellbeing.



Spiele - games

Neu



Sprachförderung & Aufmerksamkeit • language development & attention

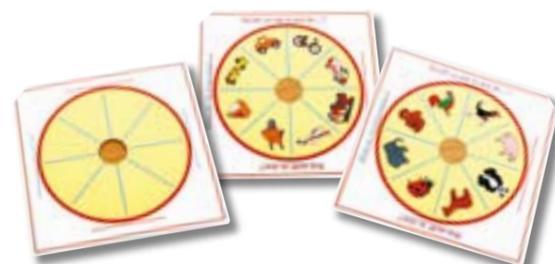
• 23653 Quasselbox

Inhalt:
1 Holzbox mit Deckel
(240 x 240 x 45 mm)
5 Kunststoffkarten
Alter 4+, Mitspieler ab 2

In der Holzbox befinden sich beidseitig bedruckte Karten mit unterschiedlichen Aufgabenstellungen und je acht Abbildungen. Über einen Drehmechanismus wird jeweils eine der Abbildungen ermittelt, um die Aufgabe ausschließlich verbal durch Benennen, Erklären und Beschreiben zu lösen.

contents:
1 wooden box with lid
(240 x 240 x 45 mm)
5 plastic cards
age 4+, players 2 or more

The wooden box contains cards with a different task or question and eight pictures printed on the front and back of each card. A rotating pointer is spun and then it stops on one of the pictures. The question on that card is answered verbally by naming, explaining and describing this picture.



Mengenlehre, Zählen, Rechnen,

Farberkennung & Strategie • counting, calculating, colour recognition & strategic planning



• 23652 Abaco

Inhalt: 1 Holzbox (250 x 237 x 60 mm)
4 Holztafeln, 205 Holzstecker, 1 Farbwürfel
1 Punktwürfel, **Alter 4+, Mitspieler 2-4**

contents: 1 wooden box (250 x 237 x 60 mm)
4 wooden boards, 205 wooden pegs,
1 die with colours, 1 die with dots
age 4+, players 2-4

Die Spieler würfeln und stecken entsprechend viele Holzstecker bei der gewürfelten Farbe in die Tafeln. Sobald ein Spieler seine Tafel komplett füllen konnte, hat er das Spiel gewonnen.

The players throw the 2 dice and take as many wooden pegs as the dots shown on the one die and insert them into the row with the same colour as on the other die. The winner is the first to fill his board completely.

Spiele - games

Merkfähigkeit & Beobachtung • ability to notice & observation

• 23626 Memolo

Inhalt: 1 Holzbox mit 16 Deckeln (372 x 372 x 26 mm)
5 Memoplatten aus Kunststoff, doppelseitig bedruckt mit 10 Schwierigkeitsgraden
1. Tiere, 2. Früchte, 3. Fahrzeuge,
4. Buntstifte / farblich passende Kleckse
5. Gegenstände oder Tiere / Schatten der Gegenstände oder Tiere
6. Vorderseite von Tieren oder Gegenständen / Rückseite von Tieren oder Gegenständen
7. Gegenstand oder Tier / Detail des Gegenstandes oder Tieres
8. Geometrische Formen positiv / negativ
9. Geometrische Formen auf unterschiedlich farbigem Hintergrund
10. Kreis zweifarbig geteilt / seitenverkehrt
Alter 4+, Mitspieler 1+

contents: 1 wooden box with 16 covers (372 x 372 x 26 mm)
5 boards out of plastic, printed on both sides with 10 degrees of difficulty
1. Animals, 2. Fruit, 3. Vehicles,
4. Coloured pencils / smudges in matching colours
5. Objects or animals / shadows of objects or animals
6. Fronts of animals or objects / backs of animals or objects
7. Object or animal / detail of the object or animal
8. Geometric shapes positive / negative
9. Geometric shapes on different coloured backgrounds
10. Circle split into two colours / mirror inverted
age 4+, players 1+



Die Spieler wählen eine Memoplatte und schieben diese in die Box ohne Deckel. Was erkannt und benannt wird, wird mit einem Deckel verschlossen. Sobald alle Deckel aufliegen, dürfen die Spieler reihum je zwei Deckel öffnen. Erscheinen dabei gleiche Abbildungen dürfen sie die Deckel behalten. Wer die meisten Deckel sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

The players chose a memo board and move it into the box without the covers. The pictures, which they know and name, are closed with a cover. As soon as all covers are lying on the box, each player open two covers. If the pictures under the covers are the same, the player can take the both covers. The player with the most covers wins the game.



Sprachentwicklung, Verständigung, Motorik & Formenverständnis
language development, communication, shape comprehension & fine motor skill

23613 Communicate!

Inhalt: 1 Holzkasten mit Schiebedeckel
(255 x 405 x 70 mm)
2 Holzbausätze mit je 26 Teilen
Hören, Verstehen, Umsetzen und dabei Spaß haben.

contents: 1 wooden box with sliding lid
(255 x 405 x 70 mm), 2 identical wooden kits,
each containing 26 pieces
Listen, understand, do and have fun at the same time.



Spiele - games



23614 Tandem Tafeln

1 Holzbox mit Schiebedeckel (325 x 550 x 75 mm)
 Inhalt:
 5 Holzplatten mit unterschiedlichen Mustern
 10 Knäufe

Tandem boards
 1 wooden box with lid (325 x 550 x 75 mm)
 contents:
 5 wooden boards with different patterns, 10 knobs

Förderung der grundlegenden Fähigkeiten zum Lesen- und Schreibenlernen durch Schulung der Hand-Augenkoordination, der Feinmotorik sowie der Konzentration.

Encouragement of the basic ability to read and to write through train the hand-eye co-ordination, fine motor skills and the ability to concentrate.



New

• 23619 Schreiblern - Tafeln

1 Holzbox mit Schiebedeckel (270 x 300 x 70 mm)
 Inhalt: 5 Holzplatten mit unterschiedlich geschwungenen Linien. 3 verschiedene Schreiblernhilfen (2 Stifte, 1 Knauf, 2 Schieber)

Alter 4+, Mitspieler 1-5

Die Schreiblern-Tafeln bieten die Möglichkeit, bereits im Kindergartenalter die Handbewegungen, die beim späteren Schreiben benötigt werden, zu üben.

Geschicklichkeit & Augen-Hand-Koordination

Writing learning tablets

1 wooden box with lid (270 x 300 x 70 mm)
 contents: 5 wooden tablets with different patterns
 5 writing learning aids
 age 4+, players 1-5

The writing learning tablets offer the possibility even at nursery school age of practising the hand movements that will be needed for writing later.
skill & eye-hand-coordination

Topo Logo



23651 ToPo LoGo

(220 x 220 x 170 mm)

Inhalt: 1 Holzbox
 1 Rasterplatte
 2 Seitenteile mit Magnet- und Spiegelfläche
 1 Set Holzbausteine
 18 Motivplatten
 6 halbe Motivplatten
 35 Vorlagekarten
 1 Holzständer

Alter 4+, Mitspieler 1+

contents:
 1 wooden box
 1 grid board
 2 sides with magnet- and mirror surfaces
 1 set of wooden building bricks
 18 picture tiles
 6 half-picture tiles
 35 pattern cards
 1 wooden stand
 age 4+, players 1+



Ein umfangreiches, vielfältiges und ganzheitliches Konzept, um verschiedene Positionen zu erkennen und die räumliche Darstellung zu erlernen. Verschiedene Übungen mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden fördern das dreidimensionale Denken und die Vorstellungskraft.

An extensive, varied and holistic concept for recognising different positions and learning about spatial representation. Different exercises with varying levels of difficulty stimulate three-dimensional thinking and visualisation.



Wandspielobjekte - Wall toy



Neu • 23629 Wandspiel "Krabbe"

(400 x 400 x 40 mm)
Mithilfe des kleinen Rades an der rechten Seite wird die Krabbe rechts oder links herum bewegt. Ziel ist es, durch vorsichtige Drehbewegungen in die jeweils nötige Richtung, alle sieben freilaufenden Kugeln zu vereinen und in einer Reihe durch das Labyrinth zu führen.
Geschicklichkeit & Hand-Augen Koordination

wall toy "crabfish"
(400 x 400 mm x 40 mm)
By dint of the little wheel on the right side, the crab can be moved in right or left direction. The aim is, to join all seven free-wheeling balls by carefully rotation in the necessary direction. After collecting all balls, the whole line can be move through the labyrinth
dexterity & hand-eye co-ordination



Neu • 23628 Wandspiel "3 in einer Reihe"

(400 x 400 x 35 mm)
Die 9 einzelnen Knöpfe können im vorgegebenen Labyrinth verschoben und in vielen verschiedenen Varianten angeordnet werden. 10 Karten mit unterschiedlichen Motiven geben Beispiele und dienen als Vorlage.
Geschicklichkeit & Hand-Augen Koordination



wall toy "3 in one row" (400 x 400 x 35 mm)
The 9 individual knobs can be moved along the given labyrinth and arranged in many different patterns. 10 cards show different patterns and they can be used as examples to copy.
dexterity & hand-eye co-ordination

Wandspielobjekte - Wall toy



Labyrinth



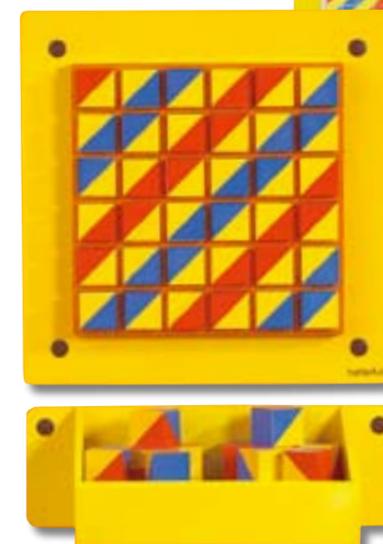
• 23610
Wandspielobjekt "Labyrinth"

(400 x 400 x 18 mm)
Das Labyrinth ist sowohl eine Herausforderung an die Geschicklichkeit als auch an die Beobachtungsgabe der Kinder. Ziel ist es, den richtigen Weg zu finden und die Scheibe vom Ausgangspunkt bis zum Endpunkt zu befördern.

wall toy "labyrinth" (400 x 400 x 18 mm)
The "sliding labyrinth" is a challenge both to test children's dexterity and also their powers of observation. The object is to find the right way and move the disk from the starting point to the end point.



Mosaik

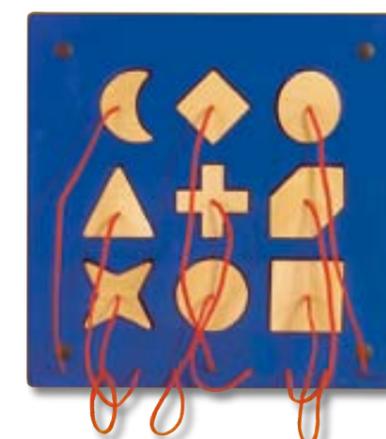


• 23611 Wandspielobjekt "Mosaik"

Inhalt: 1 Würfel-Setz-Kasten (400 x 400 x 40 mm)
36 farbige Plastikwürfel (40 x 40 x 40 mm)
1 Wandpult mit 10 Vorlagekarten (180 x 180 x 28 mm)
1 Wandpult für die Würfel (400 x 130 x 145 mm)
In eine Art Setzkasten lassen sich 36 farbige Würfel einlegen. Je nachdem wie man diese anordnet, lassen sich damit die tollsten Ornamente und Muster gestalten.

wall toy "mosaic"
contents: 1 case for inserting the cubes (400 x 400 x 40 mm), 36 coloured plastic cubes (40 x 40 x 40 mm), 1 wooden console with 10 pictures for copying (180 x 180 x 28 mm), 1 wooden console for the cubes (400 x 130 x 145 mm) 36 coloured cubes can be inserted into a kind of case. Depending on how they are arranged, fantastic designs and patterns can be created.

Steckformen



• 23612
Wandspielobjekt "Steckformen"

(400 x 400 x 16 mm)
Dieses Wandspielobjekt fördert spielerisch das Erkennen und Zuordnen von Negativ- und Positivformen, die Geschicklichkeit und das Benennen geometrischer Formen.

wall toy "shapes" (400 x 400 x 16 mm)
This wall toy encourages in a playful way the recognition and matching of negative and positive forms, dexterity and learning to name geometric shapes.



Wandspielobjekte - Wall toy

Unsere innovativen Wandspiele für Kinder ab 3 Jahren, trainieren die Muskulatur, unterstützen die motorischen Fähigkeiten und verbessern das Koordinationsvermögen. In Kombination mit den rutschhemmenden Kissen bringt das Spielen in einer anderen Position neuen Spaß und schult ganz nebenbei flüssige Bewegungsabläufe.

Our innovative wall toys for children in the age of 3 and up, trains muscles, supports the motor ability and improve coordination. In combination with the non slip cushions the playing in another position will bring new fun and besides it trains the flowing course of motion.



Schmetterling



• 23621 Wandelement "Schmetterling"
wall toy "butterfly"
(600 x 500 x 15 mm)



• 42012 Kissen blau
cushion blue (600 x 270 x 140 mm)



23624 Wandelement "Formen"
wall toy "shapes" (600 x 300 x 15 mm)

Welle



• 23622 Wandelement "Welle"
wall toy "wave"
(600 x 500 x 15 mm)



• 42013 Kissen gelb
cushion yellow (600 x 270 x 140 mm)



23625 Wandelement "Zahlen"
wall toy "numbers" (600 x 300 x 15 mm)

Berge



• 23623 Wandelement "Berge"
wall toy "mountain"
(600 x 500 x 15 mm)



• 42014 Kissen grün
cushion green (600 x 270 x 140 mm)



23627 Wandelement "Zahlen 6-0"
wall toy "numbers 6-0" (600 x 300 x 15 mm)

Frühling Spiele Frühling games

Auf den folgenden Seiten erwartet Sie eine ganz besondere Auswahl an hochwertigen, edukativen Holzspielen. Einfachere Legespiele oder anspruchsvolle Zuordnungsspiele finden Sie genauso wie Spiele zur Wortschatzerweiterung oder Förderung der Motorik. Die Reliefpuzzles sind nicht nur ein besonderer Blickfang sondern trainieren den Tastsinn und das räumliche Vorstellungsvermögen.

On the following pages you will find a very special selection of high-quality educational wooden games. Simple jigsaw and tile laying games and more complicated matching and association games are here as are also games for extending vocabulary, developing language and training fine motors skills. The relief puzzles are not only particularly eye-catching, they also train the sense of touch and spatial visualisation.

