

**Ansprechpartner:**

Michaela Magin

Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH

Tel: 0751-86-1020

[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Spielerischer Schulanfang 2018

Der Übergang vom Kindergarten in die Schule ist für Fünf- bis Siebenjährige eine spannende Zeit: Der Osterhase bringt den Schulranzen, alle reden vom Lesen, Schreiben und Stillsitzen. Dabei kann Lernen so viel Spaß machen! Folgende Spiele machen künftige Erstklässler schon im Kindergartenalter mit den Themen der Grundschule vertraut und bereiten sie auf den „Ernst des Lebens“ vor. Und mit spielerischer Unterstützung aus der Schultüte kann der Schulbeginn nicht schiefgehen.



Für den Schulranzen zum „schon mal Üben“:

### ABC-Insel

#### Bringt Bewegung in die Buchstaben

Bereit für eine spannende Schatzjagd auf der ABC-Insel? Jeder Buchstabe steht hier für einen Begriff – etwa A für Affe oder F für Flugzeug. Zu jedem vereinbaren die Spieler eine erklärende Bewegung oder ein Geräusch. So erraten die kleinen Schatzsucher beispielsweise am Affen-Kreiseln oder Arme Ausbreiten ihres Teamleiters, wo die gesuchten Buchstaben sind und ob sie Gold graben dürfen. Profis suchen nach ganzen Worten, die sie zum Schatz bringen.

**Förderschwerpunkte:**

Anlaute hören, Buchstaben und Wörter verstehen sowie Teamfähigkeit und Ausdrucksfähigkeit

Für 2 bis 4 Spieler, **von 5 bis 8 Jahren**, von Jens Merkl, ca. 14 Euro, **ET Januar 2018**

### Affenstarke Zahlen-Bande

#### Gemeinsam rechnen und gewinnen

Die Affen sind los und haben den Elefanten auf die Palme gebracht. Um ihn wieder herunterzuholen müssen die Spieler gemeinsam Rechenaufgaben lösen. Aber Vorsicht! Die Palme ist wackelig: Schaffen es die Kinder, sie durch geschicktes Addieren und Subtrahieren in Balance zu halten und den Elefanten zum Sprungtuch zu bringen, damit er wieder sicheren Boden unter den Füßen hat?

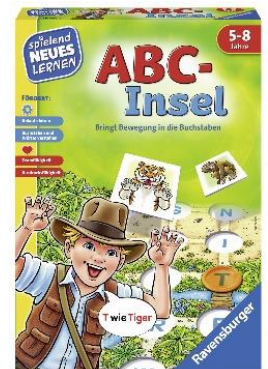
**Förderschwerpunkte:**

Plus und Minus von 1-20 und 1-100, Feinmotorik, Teamfähigkeit und Kommunikationsfähigkeit

Für 2 bis 4 Spieler, **von 6 bis 10 Jahren**, von Marco Teubner, ca. 14 Euro, **ET Januar 2018**

▼  
▼  
Bilddaten und Presstext zum Herunterladen unter [www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

Weitere Informationen zu Ravensburger Spielen unter [www.ravensburger.de](http://www.ravensburger.de)





## Ansprechpartner:

Michaela Magin

Pressereferentin Ravensburger Spieleverlag GmbH

Tel: 0751-86-1020

[michaela.magin@ravensburger.de](mailto:michaela.magin@ravensburger.de)

Robert-Bosch-Straße 1

D-88214 Ravensburg

[www.ravensburger.de/presse](http://www.ravensburger.de/presse)

## Das macht Kinder fit für den Schulweg:

### tiptoi® Spielwelt Verkehrsschule

Wer hat Vorfahrt an der Kreuzung? Was macht ein Fahrrad verkehrssicher? Die interaktive Jugendverkehrsschule mit Unterrichtsgebäude, flexiblem Parcours, Auto, zwei tiptoi® Spielfiguren sowie Ampeln und Verkehrsschildern bietet Kindern von vier bis acht Jahren eine ereignisreiche Verkehrswelt für kreative Rollenspiele. Auf dem Parcours zum Zusammenbauen üben die Verkehrsschüler mit Lena auf die Fahrradprüfung und erfahren dabei alles Wichtige zu Verkehrsregeln und Sicherheit im Straßenverkehr. tiptoi® spielt dazu realistische Geräusche, vermittelt interessantes Sachwissen und schlägt spannende Spiele vor, in denen die Kinder zeigen können, was sie gelernt haben.

*Für Kinder von 4 bis 8 Jahren, für ca. 50 Euro im Handel, ET September 2017*

## Cooler Spaß für die Schultüte:

### Thumb Chucks

Der neue Trend für Fingerakrobaten: Wie Artisten wirbeln sie zwei leuchtende Kugeln, die mit einem Band verbunden sind, durch die Luft. Ob „The Wrap“, „Gap Transfer“ oder „Down the Ladder“, die Thumb Chuck App liefert die zehn coolsten Tricks inklusive Video mit Erklärung. So haben Anfänger, Fortgeschrittene und Profis schnell den Dreh raus. Übung macht den Meister und die Kult-Kugeln fliegen immer und überall - und ganz spektakulär im Dunkeln. Wahre Thumb Chuck-Künstler kombinieren die farbigen Bälle dann passend zum individuellen Style.

*Für 1 Spieler ab 6 Jahren, in den Farben blau, rot, grün, orange, jeweils ca. 10 Euro, ET Januar 2018*

### tiptoi® Wissen & Quizzen - Retter und Helfer

Der Quizspaß für die Hosentasche ist Lexikonwissen, Quiz und Merkspiel in einem. tiptoi®, alias Experte „Reno Retter“ verrät spannende Sachinformationen von A wie Abschleppdienst bis Z wie Zivilcourage. In der anschließenden Quiz-Runde können die Spieler ihr Wissen beweisen: Wer nimmt einen Notruf entgegen? Was macht die Bergrettung? Die dritte Spielform lädt zu einem lustigen Merkspiel mit den Karten ein.

*Für Kinder von 6 bis 10 Jahren, 36 Karten, für ca. 9 Euro, ET Januar 2018*

